

La Cigondelle ne fait plus le Temps

Un scénario Rêve de Dragon par Mario Heimburger

Ce voyage est destiné à un petit groupe de voyageurs parmi lesquels se cache au moins un haut-rêvant disposant des sorts nécessaires à l'annulation de la magie. Il amènera les personnages sur les traces d'une vengeance de haut-rêvant qui provoque la zizanie dans deux rêves qui se côtoient.

LE REVE

La spécialité de la Temporie est la mesure du temps. De nombreux spécialistes ont créé des mécanismes complexes destinés à compter chaque seconde qui passe avec la plus grande précision possible. Ils sont aidés en cela par un bien curieux oiseau : la cigondelle. Dès que cet animal s'accouple, les coups de becs aigus de la femelle (les tics) s'accordent avec une régularité de métronome avec les coups de becs graves (les tacs) du mâle. La précision de la mesure sert de référence aux horlogers.

Mais voilà, depuis quatre ans, les cigondelles sont de moins en moins nombreuses, et les couples ne se forment plus comme avant. On assiste à une cacophonie d'oiseaux célibataires et les horlogers sont confus. Les cigondelles font tous les mois une migration vers une destination inconnue, mais de moins en moins reviennent.

Un an avant que l'hécatombe ne commence, un riche et noble voyageur tenta - en vain -

d'acquérir l'objet d'art de la ville : une horloge éternelle. Par malheur, ce voyageur était un haut-rêvant qui se sentit injurié par ce refus et décida de se venger des Temporiens. Suivant le vol des cigondelles, il découvrit la Haute-Volie, leur lieu d'excursion mensuel, et s'acharna à les détruire. Sa première action fut d'assécher le gigantesque lac dont les berges servent de lieu de villégiature de ces oiseaux. Ensuite, il organisa une véritable chasse aux cigondelles, en créant de nombreux plats qui assurèrent la célébrité du haut-rêvant parmi tous les cuisiniers. Chaque mois, ce sont de nouveaux oiseaux qui sont attrapés, et les habitants de Haute-Volie commencent eux aussi à s'inquiéter de la disparition progressive des cigondelles.

Cela fait deux raisons pour que les voyageurs interviennent, pour rétablir l'équilibre désormais perdu entre ces deux rêves voisins et pourquoi pas obtenir quelques petites récompenses dans cette histoire...

PREMIERE PARTIE : LA TEMPORIE

Les voyageurs émergent du gris-rêve dans une plaine constellée de quelques mamelons herbeux.

◆ SIRENE

C'est vers mi-dragon que les personnages arrivent à Sirène. Sirène est un petit village paysan comme on en trouve partout de voyage en voyage.

Les maîtres-horlogers de Temporie décidèrent de renommer tous les villages des environs de Hororia lorsque fut établie la direction temporelle (gouvernement de Temporie dont ne font partie que les maîtres horlogers) en leur donnant les noms des heures de la journée, ce qui amènera peut-être une certaine confusion chez les joueurs.

La température est plutôt agréable et correspond à une fin de printemps. La marche est agréable et la route civilisée.

« Mais tu as dit qu'on était à mi-dragon, pas à Sirène... »

Alors que les personnages traversent le village, une cloche retentit soudainement. Comme un seul homme, les paysans travaillant dans les champs voisins laissent tomber leurs outils, et se dirigent lentement vers la place centrale du village, où sous un chêne centenaire est dressée une grande table. Assez incrédules, les personnages vont assister au repas de couronne des villageois, qui les invitent d'ailleurs à se joindre à eux.

Si un personnage fait remarquer qu'il n'est pas couronne, les villageois insisteront d'un ton condescendant pour expliquer au voyageur outreucidant qu'il se trompe. « *L'horloge ne se trompe jamais, voyons...* ».

Quoiqu'il en soit, les personnages ne se laisseront probablement pas retarder outre mesure et poursuivront probablement la route

vers Hororia, la capitale de la Temporie. Les villageois n'hésiteront d'ailleurs pas à leur parler en long, en large et en travers de la ville, insistant sur ce centre de connaissances hors-normes. « *Vous y arriverez bien avant la tombée de la nuit, rassurez-vous !* » Seulement, le problème c'est que pour les villageois, il n'est que Couronne...

Hororia



◆ HORORIA

En fait, il y a bien encore 2-3 heures de route à faire avant d'arriver à la capitale. C'est donc, ou après la tombée de la nuit ou peu avant couronne le lendemain matin que les voyageurs arrivent à la capitale bâtie sur une colline à faible pente.

Celle-ci est somme toute assez impressionnante : que l'on imagine de grandes bâtisses en colombages, complétées par du torchis de toutes les couleurs, et on aura une idée de l'architecture solide mais agréable à l'œil. Partout dans la ville se dressent de hautes tours munies d'une grande horloge draconique (indiquant les heures, les minutes, et pour les

plus impressionnantes, même les secondes). Ces tours, très efflanquées semblent égratigner le ciel et donnent le vertige aux utilisateurs des petites rues inclinées.

Ces tours d'horloges sont bien ce qui frappe le plus ; chacune d'entre elles est surmontée d'une espèce de nid assez immense. Chose encore plus frappante, il semble que l'heure ne soit pas universelle dans cette ville : une partie des horloges avancent de 2 heures, l'autre partie affiche sans complexe un retard de 4 heures ! A cela, il faut rajouter une troisième version de l'heure sur la tour centrale du village : celle-ci affiche 1 heure de retard...



● La Cigondelle

Plus étonnant encore, certains des nids sont occupés par une espèce d'oiseau, des échassiers assez gracieux malgré les apparences qui dardent sur les passants un regard que l'on pourrait presque qualifier de triste. Toute l'apparence de ces oiseaux est d'ailleurs assez déprimante : de grands yeux allongés, le bec toujours pointé vers le bas, une démarche lente et courbée lorsqu'il effectue le tour de son nid (ce qui lui arrive souvent) et de temps en temps un petit claquement de bec suivi par un sifflement qui ressemble plus à une longue plainte qu'à un chant d'oiseau. La cigondelle est pourtant l'emblème de la Temporie.

Cet oiseau étrange a en effet plusieurs particularités qui ont fait la renommée de Hororia : les mâles et les femelles parviennent à s'accoupler lorsque chacun des deux trouve son « claquement-frère », un claquement de bec qui s'intercale exactement avec le même rythme entre les claquements de bec de l'autre. Par une étrange alchimie, les couples qui se forment peuvent alors claquer du bec ensemble, créant un rythme très régulier, entrecoupé ça et là de sifflements qui servent de référence aux maîtres-horlogers de la Temporie pour noter le passage des secondes. De plus, certains comportements de l'animal permettent (toujours lorsqu'il est en couple) de savoir quelle heure de la journée il est.

Le matin, une exacte alternance de sifflements du mâle et de la femelle entre les claquements permet de repérer le début de l'heure de Sirène. A couronne, exactement, le mâle siffle tandis que la femelle marque le rythme, et c'est exactement le contraire début Lyre. En bref, ils permettent merveilleusement de synchroniser les horloges de la ville et de prendre le rythme des secondes...

Une autre caractéristique de l'oiseau est que chaque début de mois (exactement), tous les oiseaux quittent la ville pour effectuer une migration de 5 jours (exactement) avant de revenir. C'est généralement au terme de cette migration que les couples se forment et se déforment (la cigondelle n'est pas un modèle de fidélité).

Le vol de la cigondelle est quelque chose d'assez étrange aussi : à peine plus rapide qu'un cormolent¹ (mais volant nettement plus haut), c'est comme un nuage qui se déplace uniformément, une escouade d'oiseaux partant vers leur lieu de villégiature. Du moins, c'est ainsi que se comporte l'oiseau en temps normal... sauf qu'en ce moment, il y a de moins en moins de cigondelles en Temporie.

A chaque migration, il en revient de moins en moins, et parmi ceux-là peu s'accouplent (ils ne trouvent pas de partenaire avec qui s'accorder). Tout cela ne fait pas l'affaire des maîtres-horlogers !

1 Le cormolent est une espèce d'oiseau de mer, qui a la particularité de planer moins vite qu'un homme ne marche (voir : « La dame des songes » de Denis Gerfaud, édité chez Multisim)

● Les Maîtres du Temps

A Hororia, là où l'on trouve habituellement des castes d'érudits, des guildes de médecins ou autres groupes de scientifiques, la vie intellectuelle est régie par les Maîtres du Temps. Les Maîtres du temps sont des horlogers, mais n'allez pas les réduire à cela : ils vous mépriseraient cordialement. Car là où l'horloger se contente de créer quelque chose qui mesure le temps, le Maître du Temps (n'oubliez pas les majuscules !) accorde le temps avec le monde. Pour cela, ils sont particulièrement attentifs aux cigondelles, qu'ils considèrent comme des êtres merveilleux et des créatures supérieures, à l'écoute du battement de cœur des dragons eux-mêmes !

En fait, lorsque les cigondelles sont amoureuses et s'accouplent, elles rejoignent ce que les dragons ont rêvé de mieux et leur âme (car les cigondelles ont une âme !) s'élève à l'écoute des grands rêveurs...

Voilà du moins la théorie des Maîtres du Temps, théorie qui tombe au moins juste sur un point : le claquement de bec des cigondelles qui s'accouplent ont exactement pour intervalle une seconde. Hélas, depuis que les cigondelles ne trouvent plus de partenaires, le rythme est indistinct, et les Maîtres du Temps sont un peu perdus. Alors, pour ne pas avouer leur incertitude, ils sont devenus obséquieux !



En effet, les Maîtres du Temps ont bientôt affirmé qu'ils pouvaient reconnaître les secondes sans qu'il n'y ait d'accouplement, en écoutant les claquements des cigondelles célibataires.

Mais cela occasionna bientôt la grande scission au sein de la caste : d'un côté, les Maîtres Taqueurs, menés par Maître Kandélabre, pensent que le mâle est le plus juste des deux et se concentrent sur son rythme, et de l'autre, les Maîtres Tiqueurs avec à leur tête Maître Sablon justifient leur croyance en la régularité plus aiguë des cigondelles femelles en prétendant que leur ouïe est plus fine et que leur finesse les rapproche plus des dragons. Que leur nouvelle mesure du temps ne soit plus en accord avec le lever et le coucher du soleil

• Le bourgmestre en otage

Il y a de plus une autre mesure du temps en ville (ce qui donne trois types d'heures en tout !) : la plus grande tour horlogère de la ville sert également de demeure au bourgmestre. Ne souhaitant pas choisir son camp, il a décidé de contenter tout le monde en affichant sur son horloge une moyenne des heures des Taqueurs et des Tiqueurs.

De ce fait, il a exactement une heure d'avance sur l'heure normale, mais sa tentative s'est muée en un échec : en voulant contenter tout le monde, il ne contente personne. Et sa tour, affichant une heure que personne ne partage est devenu un objet de risée...

Pourtant, c'est également dans cette tour que se trouve également le musée de la ville, où est exposé (entre autres mécanismes complexes) une magnifique horloge (assez encombrante puisque pesant près de 100 kilos) qui fonctionne éternellement, sans qu'on ait besoin de la remonter ou de corriger son mécanisme.

Malheureusement, des partisans taqueurs ont dérégulé l'heure depuis bien longtemps et elle

◆ BOURGMESTRE CHERCHE ESCORTE...

Laissez les personnages découvrir la ville et la folie collective qui l'agite. Les magasins dans lesquels les personnages se rendent ferment à des horaires bizarres, les auberges ne servent plus à manger, etc.

Bref, rien ne tourne rond dans cette ville, et les paroles des personnages risquent fort de leur amener le mépris, surtout s'ils dénigrent l'attitude des citoyens. « *Et qui êtes-vous pour affirmer que sirène est toujours au lever du*

ne dérange aucune des deux factions. Ils sont au moins d'accord sur le point que la crise a dérégulé le rêve lui-même, et provoqué des jours et des nuits en décalage complet avec la réalité du temps.

Chaque faction ayant ses partenaires (au besoin par un habile chantage « *si vous ne vous accordez pas sur notre Temps, nous n'achèterons plus nos pains chez vous* »), la ville est proprement coupée en plusieurs quartiers.

Le temps n'est pas le même partout : les quartiers contrôlés par les taqueurs ont 4 heures d'avance tandis que ceux contrôlés par les tiqueurs retardent de 2 heures par rapport aux instants cruciaux de la journée (lyre et sirène)...

indique désormais également une heure fantaisiste.

Un haut-révant pourra reconnaître le travail d'un haut-révant de Narcos dans cet objet, et les dragons, probablement charmés par le mécanisme, y ont fait naître trois signes draconiques (1 Ardu (-8/30 pts) Montagne ; 2 Faciles (-2/10 pts), toutes sauf Monts, Déserts, Fleuve et Lac).

Le bourgmestre, Anatole Damasquin, est devenu depuis le début de la crise un homme quasiment exclu de la société : les gens lui adressent à peine la parole, et tolèrent tout juste de lui vendre de quoi manger... Partout où il passe, les gens changent de côté de la rue, regardent ailleurs ou se plongent avec un entrain redoublé dans une activité qui les ennuyaient juste auparavant.

Tous les Hororiens le considèrent comme responsable de la crise, sans raison valable.

Les personnages arrivant en ville peuvent remarquer sa démarche accablée. Les voyageurs seront une aubaine pour lui...

soleil ? Le premier voyageur venu, et voilà qu'il en sait plus que les Maîtres Taqueurs (ou Tiqueurs, en fonction de la faction... »

En fin de compte, le seul être raisonnable dans la ville est le bourgmestre, et le mépris que les personnages vont très certainement susciter va peut-être les rapprocher de lui. Dans tous les cas, Anatole finira par contacter les personnages, car il garde la foi en une solution, mais a besoin d'aide pour cela.

En leur faisant visiter le musée de la ville, il exposera le problème aux voyageurs : les cigondelles qui disparaissent, les maîtres qui se battent pour le savoir, etc.

Et de fil en aiguille, il proposera aux voyageurs de lui rendre un service : découvrir pourquoi les cigondelles disparaissent en les suivant lors de

leur prochaine migration, qui débutera le lendemain.

Il pourra proposer jusqu'à 10 sols pour le groupe puisés dans les caisses de la ville pour rémunérer les voyageurs. Tout ce qu'ils ont à faire, c'est suivre le vol des cigondelles et comprendre ce qui ne va pas.

SECONDE PARTIE : MIGRONS !

◆ LA ROUTE DES CIGONDELLES

Voici donc nos voyageurs partis à la suite des cigondelles. Le voyage se présente avec une facilité déconcertante. Comme les cigondelles ne sont absentes qu'une semaine par mois, les personnages peuvent facilement en déduire que le trajet ne durera pas plus de deux ou trois jours.

Les cigondelles planent paresseusement dans les hauteurs, leurs ombres projetées sur le sol,

leurs silhouettes se découpant en ombres chinoises sur le soleil couchant, et enfin leurs corps blancs se découpant sur la grisaille de la nuit. Les cigondelles ne font pas de pause, mais leur vitesse étant extrêmement lente, les voyageurs n'ont pas de difficulté à les suivre (sauf de nuit).

Les choses finissent par se corser à l'aube du troisième jour...

◆ TRAVERS LES MARAIS

Durant les dernières heures du trajet, le sol est devenu de plus en plus meuble, et bientôt il faut se rendre à l'évidence : un marais s'étend malsainement devant les voyageurs, alors qu'aucun fleuve ne passe dans le coin (une anomalie que certains personnages doués en survie marais peuvent remarquer). Les odeurs se font de plus en plus fortes, celle de décomposition

végétale se mélangeant avec d'autres odeurs encore moins plaisantes.

Si les personnages ont suivi les cigondelles pendant la nuit, ils n'ont pas de difficultés à retrouver leur point d'arrivée. Sinon, une surprise gênante leur apparaît : les cigondelles ne volent plus, elles semblent avoir disparu.



© Elisabeth Thiery

En fait, elles se sont posées sur un petit point d'eau à peu près épargné par la pourriture environnante, et de là, elles ont plongé dans l'eau, pour ne plus reparaitre...

Si les voyageurs ont été témoins de la scène, ils peuvent tenter d'éclaircir le mystère (voir « Le passage », plus loin).



Dans le cas contraire, ils vont devoir enquêter dans des circonstances peu agréables. Comment peuvent-ils reconstituer les événements ? En fouillant les marais d'une part, mais l'entreprise se révèle difficile et pleine de dangers. L'autre solution est de les faire tomber sur un groupe de dongs (ce qui est encore plus dangereux). Un petit groupe de ces créatures a

en effet eu la chance de tomber sur les cigondelles au moment où celles-ci se posaient, et quelques plumes dépassent encore de la gueule peu accueillante d'un des monstres. Après avoir vaincu (ou fui) devant ces bestioles, les personnages peuvent suivre leurs traces à l'envers pour arriver à l'endroit où quelques restes de cigondelles attestent de leur passage.

◆ LE PASSAGE

L'endroit ne semble pas être autre chose qu'un point d'eau, mais il sera pour les voyageurs une épreuve terrible à passer : une anomalie du rêve dont ils se souviendront sans doute. Car en profondeur, à environ 2 mètres sous la surface de l'eau commence un blue-rêve !

Ce passage relie deux rêves qui furent autrefois unis, la Temporie (qui s'appelait autrement à l'époque) et la Haute-Volie (qui fut de tout temps le lieu de villégiature des cigondelles). Le cataclysme sépara les rêves, mais instinctivement, les cigondelles retrouvèrent le trajet vers leur ancien pèlerinage... Peu douées d'intelligence, elles ne sont pas touchées par les effets du blue-rêve, mais les personnages subiront les effets de plein fouet.

S'ils ont le courage de plonger, ils seront happés par une lueur bleue qu'ils reconnaîtront probablement trop tard. A partir de là, le temps devient élastique, et bien qu'en temps objectif, le passage soit très court (heureusement), il semblera durer des heures aux nageurs...

Ceux qui plongent avec une armure auront au moins le plaisir de ne pas être tentés de remonter. Pour les autres, un jet de Volonté/Nager/-2 est nécessaire. En cas de double échec (faire un jet par heure subjective de traversée du blue-rêve), le personnage souhaite remonter le plus vite possible à la surface... mais les bluettes l'attendent !

Et un combat dans l'eau est non seulement fatigant, mais est beaucoup plus difficile (appliquer un malus de 4 à tous les jets d'attaque).

◆ LA TRAVERSEE DU DESERT

Un examen des environs montre que les voyageurs sont arrivés dans une grande cuvette quasiment asséchée. Un jet réussi en Intellect/Survie Extérieur/-2 permet à un voyageur de comprendre qu'ils se trouvent probablement au fond d'un ancien lac : les traces sur le rocher semblent en attester.

A la fin du trajet, demander un jet de Constitution/Nager/0 à tous les personnages : un échec à ce jet indique que les personnages ont bu la tasse dans leur panique et subissent une perte de 2d6 points d'endurance. Ceux qui auront eu à combattre dans le blue-rêve devront faire un deuxième jet avec les mêmes conséquences.

Heureusement, même dans le blue-rêve, la partie immergée ne dure pas longtemps : le boyau remonte bientôt vers la surface, et la fin du passage se déroule sur un chemin de terre solide, bien qu'humide. Les voyageurs, au bout d'un temps qui leur semblera certainement très long, arrivent alors vers la sortie...

Mais les personnages n'en sont pas encore au bout de leurs peines : car la sortie se fait à flanc de falaise, à presque dix mètres d'altitude. Un jet réussi en Rêve/Légendes/-4 permet d'anticiper la sortie du blue-rêve, et donc d'avoir un bonus de 2 au jet de Agilité/Escalade nécessaire pour ne pas tomber platement. Souvenez-vous aussi de l'ordre de sortie : si le dernier personnage chute, il est probable qu'il entraîne à sa suite le reste du groupe.

Dans tous les cas, la traversée infernale se termine dans une épaisse couche de sable et/ou de boue, dix mètres plus bas. Les dégâts de la chute sont amortis par le sol souple, mais n'hésitez pas à distribuer quelques blessures légères ou graves.

Le but de cette opération est de fatiguer suffisamment les voyageurs pour qu'ils rechignent à utiliser la force dans la troisième partie du scénario.

Etrangement, du fond du lac s'élèvent deux aiguilles, pointes rocheuses qui ne sont reliées à aucun affleurement terrestre. La première est celle dont les personnages viennent de chuter. En regardant vers son sommet, un brouillard bleu semble attester qu'un retour est possible, à condition de savoir escalader.

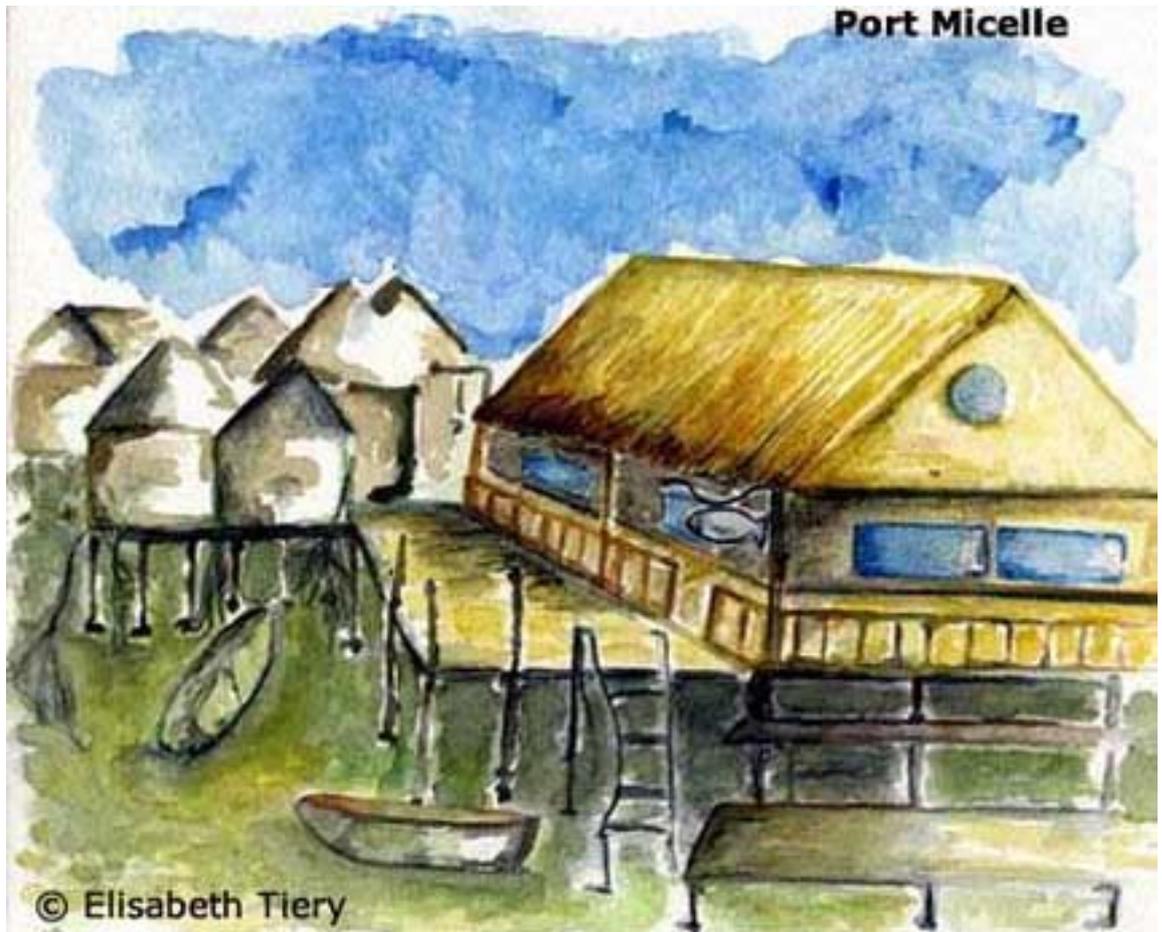
La deuxième aiguille est visible plus à l'ouest... Elle se présente sous le même aspect, sauf que son sommet est surmonté d'une lueur jaune... Heureusement, les traces de civilisation sont

proches : à portée de vue (un quart d'heure de marche) se trouve ce qui semble être un village sur pilotis... Voilà les personnages arrivés en Haute-Volie.

TROISIEME PARTIE : LA HAUTE-VOLIE

◆ PORT-MICELLE

Ce village est appelé Port-Micelle, vestige d'un village lacustre quand le lac était encore rempli d'eau. De nombreuses anomalies sont visibles et permettront petit à petit aux joueurs de comprendre ce qui se passe : des bateaux vétustes sont échoués entre les passerelles, les pilotis montrent des traces d'usage dues à l'eau, des filets inutilisés pendent à côté de certaines maisons.



Mais un des indices des plus accablants est le nom de l'unique auberge de la ville : l'auberge du port arborant comme enseigne un magnifique poisson sculpté.

Pourtant, il est bien évident que du poisson, il n'y en a plus guère dans la région. Malgré cela, l'auberge semble être une des rares maisons à avoir échappé à la misère. Le bois des murs est rutilant et soigné, l'intérieur propre et les chambres accueillantes. De prime abord, l'aubergiste, Hermelon Bradur, ne paie pas de mine : un homme usé par le temps et la météo, aux paroles dures comme des récifs et à l'accent tonique. Pourtant, il se révèle rapidement un très bon commerçant et accueille les voyageurs avec bienveillance,

non sans lancer quelques piques à ceux qui se comportent de façon ridicule.

La première surprise viendra certainement lors de la présentation du menu, que l'ancien pêcheur débite avec beaucoup de respect et de fierté.

Jugez plutôt :

- Ailes de cigondelles, sauce aux lulubes ;
- Cigondelle bouillie aux primelunes ;
- Cigondelle-ficelle aux girondes et calamines.

Aux personnages de réagir comme il leur semble ; s'ils goûtent ces différents plats, ils se rendront compte que chacun est particulièrement délicieux ! Il y a fort à parier que c'est un déluge de question qui va s'abattre sur le pauvre aubergiste...



◆ LA VENGEANCE DU MAITRE TOQUE

La situation est fort simple. Depuis toujours, la région de Port-Micelle recevait les cigondelles, qui étaient appréciées pour leur côté couleur locale. Cela dura des siècles, sans que personne ne s'en occupe. Et puis un jour, le lac commença à baisser. En moins de 3 mois, toute l'eau s'était évaporée sous la chaleur du soleil, et tous les poissons moururent, rendant par-là l'activité principale du village – la pêche – impossible. Le village sombra bientôt dans une pauvreté déprimante, et beaucoup de personnes quittèrent la région.

C'est alors qu'apparut un homme qui se faisait appeler « Maître Toque » (du moins, c'est ce que comprirent les villageois, déformant de leur accent même les mots qu'ils entendent), et ce nom lui resta. Maître Toque rassembla tous les villageois, et leur prépara un repas somptueux, d'une qualité irréprochable auquel tout le village (affamé) participa.

Ce n'est qu'une fois le banquet terminé que le cuisinier annonça la composition principale des plats qu'ils ont mangés : de la cigondelle. Les villageois furent bien surpris, et le furent encore plus quand l'homme se proposa de faire renaître la prospérité du village en échange simplement de leur participation dans la chasse aux cigondelles.

Ces dernières n'apportèrent pas de résistance particulière : les volatiles avaient perdu leur lac, avaient du mal à survivre sans eau et n'eurent jamais à s'inquiéter des êtres humains.

◆ LA FORTERESSE DE MAITRE TOQUE

La demeure de Maître Toque n'est pas difficile à trouver : il s'agit de la plus grande du village, visiblement de construction récente. Elle se trouve à la périphérie du lac (et risque fort d'être inondée si le lac réapparaît..) et est gardée par une demi-douzaine de villageois engagés par Toque.

Deux d'entre eux patrouillent paresseusement près de la maison et ne sont pas fermés au dialogue, deux autres sont à l'intérieur et se reposent pour la relève nocturne. Un cinquième est posté à une fenêtre et est chargé de surveiller en permanence à l'aide d'une petite longue-vue que personne ne s'approche de l'aiguille du levant (et encore moins l'escalade). Il ne sait pas pourquoi il doit faire ça, mais doit donner l'alarme si cela se produit.

Elles furent des proies faciles, et – confiées à Maître Toque – elles furent mises en captivité dans le but de commencer un élevage d'envergure. Dans un même temps, Toque mit ses recettes aux enchères, et ce fut Hermelon Bradur, en tant qu'homme le plus riche du village, qui devint aubergiste après avoir dépensé toutes ses économies pour l'achat des recettes.

Ce que tout le monde ignore en revanche est le véritable but que poursuit Toque : pour le village, il s'agit d'un altruiste, sauveur du village. Il est très respecté, malgré ses excentricités, et nul n'accepterait de lui causer du tort. Peu d'entre eux commencent à penser que grâce à son élevage, il détient un monopole quasi-despotique pour le village, les cigondelles sauvages étant de plus en plus rares...

Pourtant, il est également à l'origine de l'assèchement du lac : en étudiant soigneusement la topologie, il découvrit que l'eau du lac provenait d'un autre rêve qui se déversait dans la Haute-Volie par une déchirure au sommet de l'aiguille du levant. Profitant de ses talents de haut-rêvant et de ses talents de cuisinier, il plaça un objet enchanté de sa création au sommet de l'aiguille qui produit une zone d'eau en air, puis prépara les différents aspects de son plan visant à se venger de la Temporie.

Les hauts-rêvant peuvent parfois être plein de folie lorsqu'ils sont contrariés !

Le dernier, le plus fidèle, est en permanence avec Toque et lui sert de garde du corps. Ce dernier est également le meilleur guerrier du village.

Laissons aux joueurs le loisir de gérer leur approche comme ils le souhaitent. Les gardes, bien qu'affables, sont payés pour protéger la maison, mais il devrait être possible de les duper. Si un d'entre eux donne l'alarme, les autres rappellent pour se battre. En fait, ils ont surtout pour obligation de protéger l'enclos où les cigondelles sont gardées en captivité. Libérer les oiseaux est un premier point pour parfaire la mission, mais il ne faut pas oublier que ces volatiles sont lents et faciles à rattraper si leurs ennemis ne sont pas mis hors d'état de nuire.

Trouver ce qui assèche le lac est un point au moins aussi important. Dans une des pièces de la maison, un laboratoire est installé, et un haut-rêvant examinant les notes manuscrites de Toque pourra comprendre qu'il s'agit d'un manuel de création d'objet enchanté (Narcos) mais dans lequel est lié un sort d'Oniros.

Si les joueurs sont vraiment à court d'idées, un plan en coupe du lac avec la zone d'arrivée et le

blue-rêve peuvent également s'y trouver. Mais nul doute que pour arriver jusque là, ils auront déjà eu affaire avec les gardes et/ou avec Toque. Ce dernier défendra bec et ongle son secret et sa vengeance, mais s'il constate qu'il est acculé, il cherchera à fuir ou à se rendre. Dans ce dernier cas, il pourra éventuellement être jugé en Temporie ou en Haute-Volie (ou les deux) au gré des joueurs.

◆ LA PIERRE DE L'AIGUILLE DU LEVANT

Le dernier point à régler consistera à lever la sécheresse du lac. Il devrait être clair pour les joueurs que c'est au niveau de l'arrivée d'eau que les voyageurs doivent chercher. L'ascension est encore plus rude que pour l'aiguille du couchant (Agilité/Escalade/-4 avec 4 points de tâche), et arrivés au sommet, les personnages pourront découvrir un torrent d'eau qui viendra s'échouer à 1,5 mètres d'une espèce de roue de pierre posée à plat au sommet de l'aiguille, le tout environné d'une lumière jaune.

La roue est quasiment recouverte d'arêtes de poissons, et il est probable que durant leur ascension, les personnages sont à une ou deux

reprises pris sous un bombardement de petits poissons. Si les personnages ont été assez imprudents pour emmener leur sac à dos, tout liquide aura déjà disparu à leur arrivée au sommet. Il ne reste plus qu'à se débarrasser de la roue. Ils peuvent se contenter de le déplacer et de l'éloigner de la zone (il ne faut évidemment pas qu'il soit placé quelque part dans le lac...) ou alors tenter de détruire l'enchantement (ce qui serait bien préférable). Dans tous les cas, la pierre est particulièrement dense et solide, et intransportable à long terme (elle ne pourra donc pas être gênante dans un scénario ultérieur).

RETOUR EN TEMPORIE

A peine les personnages ont-ils enlevé la pierre que l'eau se remettra à couler avec violence (qui n'était pas assuré par une corde ?) et remplira le lac au bout d'une journée. Bien sûr, les personnages ne sauront jamais d'où provenait cette eau, mais ils auront le très net sentiment que les choses sont en train de retourner dans l'ordre.

Ils auront toutefois encore l'un ou l'autre point à régler : comment convaincre les Micellois que la cigondelle ne doit pas constituer le seul composant des repas ? Et que faire de Toque ?

Les cigondelles libérées prendront rapidement (!) leur envol vers leur contrée natale (bien que certaines aient déjà perdu leur instinct migrateur). Les personnages peuvent toujours proposer un élevage raisonnable de ces créatures...

Reste pour les héros à revenir en Temporie accompagnés d'un escadron important de ces si précieuses cigondelles.

Le bourgmestre remettra aux voyageurs son dû avec grand plaisir, et les choses reviendront peu à peu dans l'ordre. Et c'est avec un agacement certain que les personnages s'endormiront alors que dans toute la ville résonnent les bruits de ces singuliers oiseaux : *Tic, Tac, Tic, Tac*

© Ghislain Thierry

