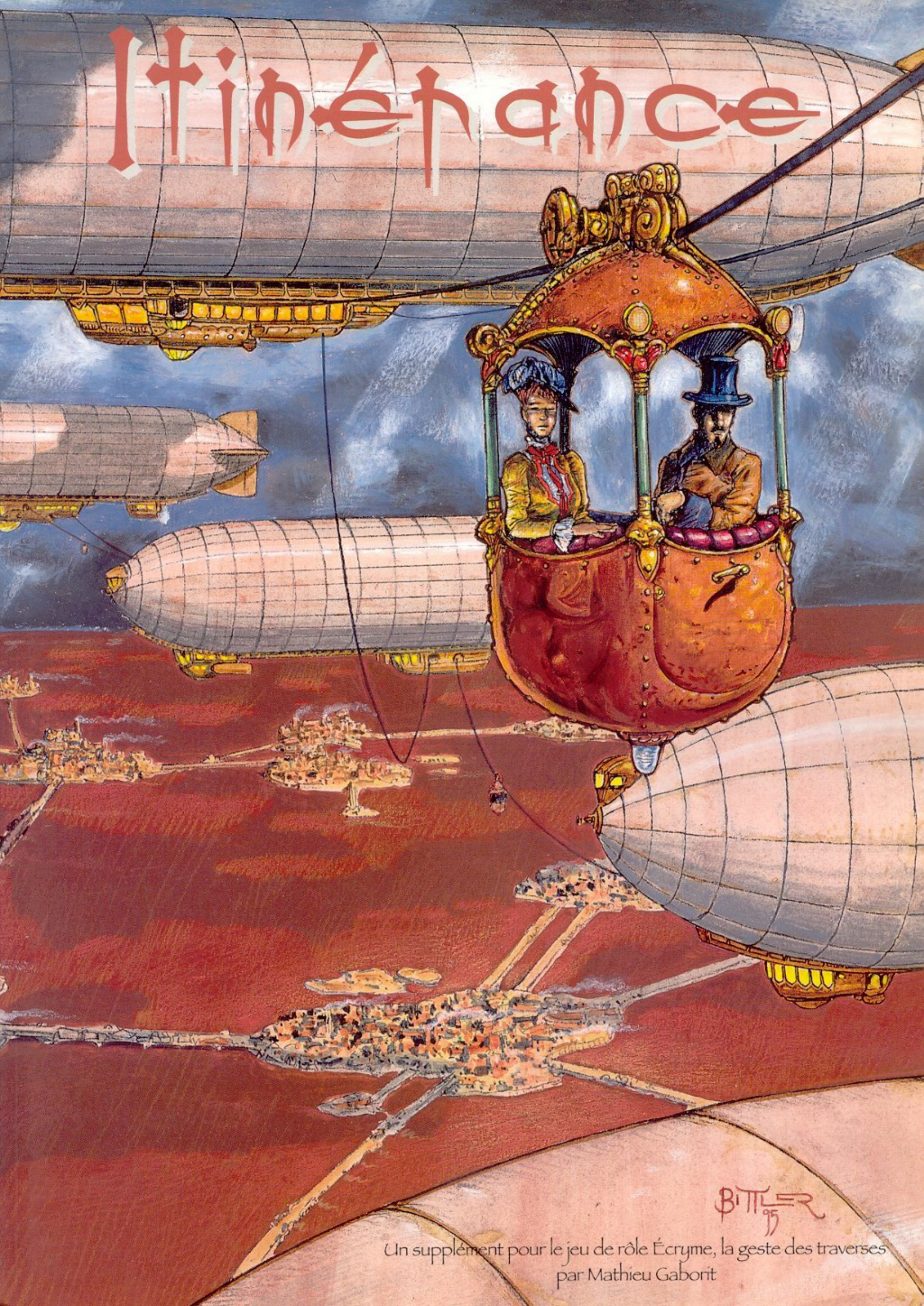


Itinéraire aéro



BITLER
95

Un supplément pour le jeu de rôle Écryme, la geste des traverses
par Mathieu Gaborit

Itinérance

Itinérance, un supplément pour Écryme, la geste des traverses

*«Le vol est sans doute la plus belle manière de se mouvoir
que la nature ait donné à ses créatures»
Père Joseph in «l'Art de naviguer dans les airs
à la hauteur de la région de la grêle»*

À Guillaume, éternel Rihyalto

Texte : Mathieu Gaborit

Dessin : Luis Espinoza

Plan : Mathieu Gaborit

Couverture : Bernard Bittler

Mise en page : Al'

Corrections et remerciements : Laure (qui m'a soutenu chaque jour), et Guillaume (pour ses conseils qui ont la fâcheuse habitude d'être pertinents)



ÉCRYME

La geste des traverses

Lettre ouverte aux meneurs de jeu et joueurs d'Écryme

Après maintes péripéties, nous sommes à même, désormais, de vous proposer régulièrement des extensions pour Écryme. Nous avons développé Éole, cité des aéronautes. Voici, pour compléter ce portrait du ciel d'Écryme, Jtinérance, la caravane de dirigeables.

Nous profitons de cet avant-propos pour vous inviter, joueurs d'Écryme, à nous faire part de vos critiques et de vos avis sur l'univers d'Écryme. Notre monde sera d'autant plus le votre si vous nous entretenez de votre expérience en tant qu'expérimentateur ou maître d'expérimentation. Vous avez déjà pu tenir entre vos mains le Ballon-Poste. Ce journal est destiné à devenir la Lettre des joueurs d'Écryme. Des textes, des nouvelles, des scénarios et même des comptes rendus de partie sont le bienvenu. Ils paraîtront dès le prochain Ballon-Poste, afin que vous, joueurs d'Écryme, puissiez faire vivre notre jeu de rôle. N'hésitez pas à écrire à la société Délire. Nous attendons toutes vos suggestions et vos critiques.

Cette extension est divisée en deux parties distinctes : la Scène et la Pièce.

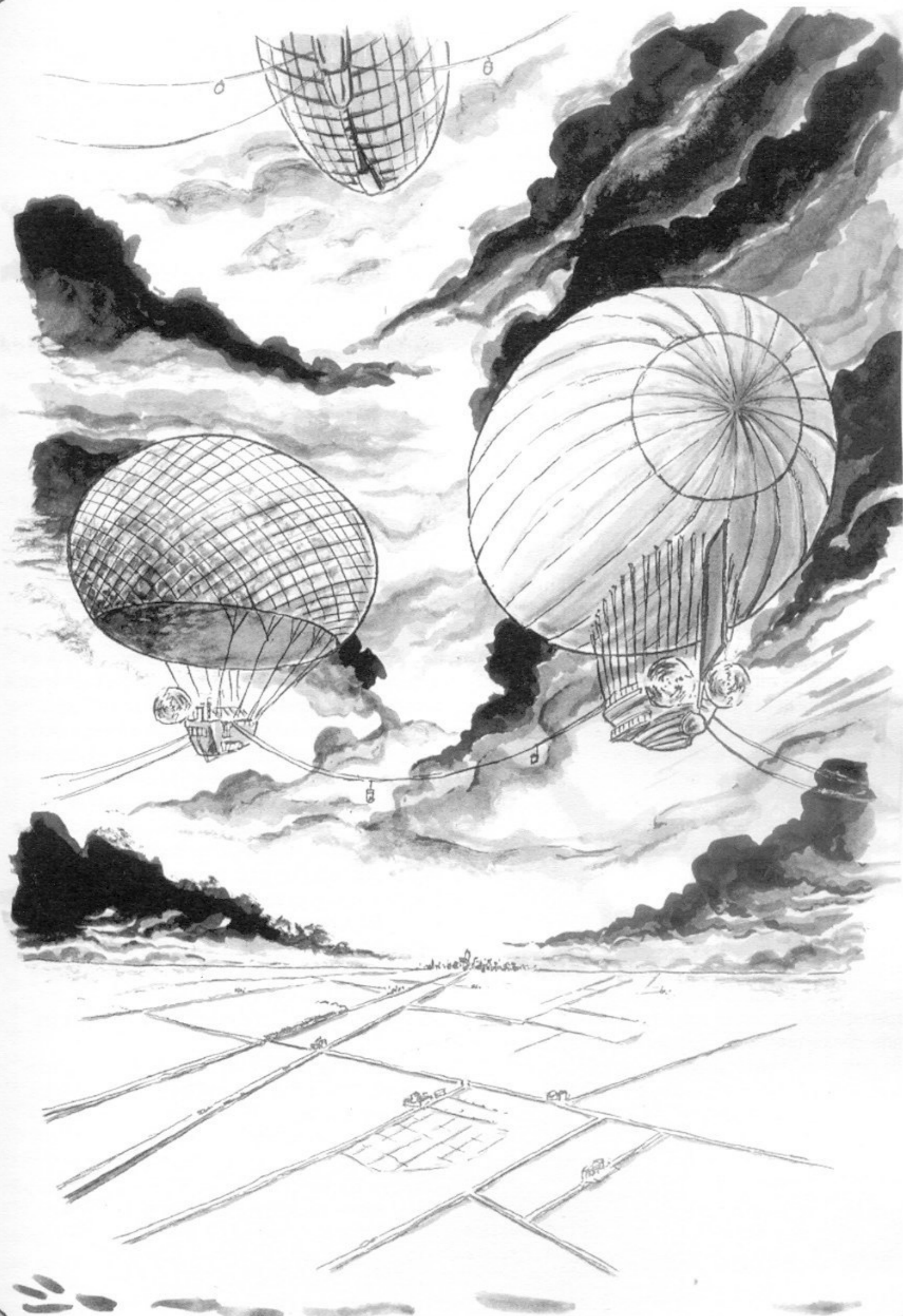
La Scène décrit en détail Jtinérance, la caravane de dirigeables. Lieu de toutes les intrigues, des huis-clos étranges et de la violence feutrée, Jtinérance est le cadre idéal pour faire jouer des scénarios où le théâtre l'emporte, où vous et vos joueurs pourrez donner libre cours à leurs talents d'improvisation. Une chose est sûre : Jtinérance se prête à tous les développements intimistes d'un jeu de rôle. La Pièce, quant à elle, débute fort logiquement à Éole, d'où est issue la Caravane. Au travers de quatre scénarios, vos personnages découvriront les multiples facettes de la cité avant d'être amenés à rejoindre Jtinérance dans le cinquième et dernier scénario.

Dites-vous bien qu'Jtinérance ne ressemble à rien de connu. Le pari de faire voler de concert dix-sept dirigeables côte à côte sur des milliers de kilomètres aurait pu ressembler à une douce utopie. Mais des éoliens passionnés ont donné corps à ce projet grandiose et Jtinérance, au fil des ans, est devenue incontournable.

Que les vents vous soient favorables.

Ludiquement vôtres,

Mathieu Gaborit
et l'équipe de Délire



Prologue itinérant

Nous l'attendons tous. Pour l'occasion, d'immenses tribunes ont été installées à la limite du Cercle. Elles vont permettre aux spectateurs d'observer l'arrivée de la Caravane qui s'arrêtera à environ deux cents mètres de la cité pour des raisons évidentes de sécurité. Tous les quartiers sont représentés et les policiers sont sur le pied de guerre. Leurs cannes plombées pleuvent sur la tête des mendiants qui s'agglutinent le long des enceintes dressées autour des tribunes.

Il y a là, je crois, plusieurs centaines d'officiels, éoliens et étrangers. Élus, commissionnaires, dignitaires éolis, Naturalistes serrois, tous se sont donné rendez-vous pour admirer l'arrivée d'Itinérance aux abords de notre cité. L'ambiance est sereine, joyeuse. Le soleil a daigné pointer son nez, malgré quelques nuages. On sent qu'Itinérance, en parvenant à accomplir un périple exemplaire, a frappé les esprits. En éolienne, je sais ce que ressentent nos officiels. Une immense fierté, celle de savoir qu'Éole a définitivement fait valoir sa suprématie aéronautique. Et quelle leçon de courage ! Ses hommes et ses femmes, qui ont décidé de vouer leur vie à cette éternelle transhumance, mérite mille fois notre respect.

Tout à coup, les tribunes s'agitent. Les gens regagnent précipitamment leur place. Itinérance serait-elle déjà en vue ? Quelques points noirs à l'horizon le laisse présager. Un télégramme le confirme, la Caravane vient de dépasser la seigneurie de Lacroix et sera là dans moins d'une petite heure. L'émotion est vive. Au fur et à mesure que la Caravane grandit, on devine que l'agencement des dirigeables a changé depuis son départ d'Éole. Nous savons qu'il ne manque aucun dirigeable à l'appel. Mais dans quel état sont-ils ?

Ils sont maintenant suffisamment proches pour se faire une idée. L'Argentant est en tête, base du triangle constitué par les seize autres dirigeables. Le spectacle est époustouflant. Pouvez-vous vous faire une idée de dix-sept dirigeables naviguant à moins de cinquante mètres l'un de l'autre ? Leurs ombres se portent sur l'Écryme, gigantesques, merveilleuses. Ils avancent dans une parfaite coordination. Entre cha-

cun d'eux, on distingue les cordes lâches où se balancent les nacelles des éfourceaux chargés d'assurer le passage d'un dirigeable à un autre. Ils sont d'ailleurs tous juchés sur leur nacelle et agitent de grandes écharpes tandis que d'autres, en cerf-volant, évoluent autour des dirigeables. Je vois plusieurs hommes étouffer quelques sanglots autour de moi. Je suis aussi étreinte par une incroyable émotion. Ils ont gagné, Éole a gagné !

Maintenant, on peut les distinguer parfaitement. Certains ont souffert du voyage. Des accrocs sont visibles sur plusieurs enveloppes. Les nacelles des icariens, à l'avant de chaque dirigeables, sont toutes plus ou moins abîmées. Les réparations prendront sans doute plusieurs semaines.

Tous les spectateurs présents me confieront après la cérémonie que l'impression dominante était cette grandeur, cette immensité scientifique rendue possible par les Felligoriens. Tous les dirigeables d'Itinérance, d'une envergure de près de trois cents mètres, évoquaient quelques divinités du ciel venues saluer la cité qui les avait créées.

La Caravane va maintenant entamer ses manœuvres d'amarrage. Les dix-sept tours construites à cet effet, superbement alignées, sont en ébullition. Chaque dirigeable se désolidarise de la Caravane pour venir s'ancrer. Quel spectacle ! Les aéronautes, les icariens qui les commandent, sont de véritables artistes du ciel. Les manœuvres nous laissent l'occasion de les voir évoluer un à un. Leur lenteur a quelque chose de fascinant, comme s'ils glissaient dans un ciel de velours. Bientôt, l'Argentant ayant donné l'exemple, tous les dirigeables se retrouvent ancrés, le « nez » accroché au sommet de leur tour respective. On distingue les premiers icariens qui mettent le pied à terre. Bon nombre de ces hommes ont eut de nombreuses occasions de fouler des sols citadins ou traversiers. Mais pour la première fois, les voilà à Éole.

Avec ma longue-vue, j'accroche le visage de l'un des itinérants. Il s'est figé et regarde vers Éole, pleurant des larmes de joie...

On doit ces lignes à Charlotte Aurige, célèbre navigatrice, première femme aéronaute à avoir commandé un dirigeable. À l'occasion du premier anniversaire d'Itinérance, Charlotte Aurige signa cet article phonographique, consultable sur disque, à la Bibliothèque Antinomique d'Éole.

I) Où l'on découvre Itinérance

Où l'on traite de l'origine d'Itinérance

L'An XII, au calendrier éolien, la Grand-Loge Aéronautique naissait à Éole, conduite par Étienne Blanchard. Huit ans plus tard, le premier dirigeable construit dans des ateliers éoliens, «l'Adam», établissait la liaison avec Méthalume. La suprématie éolienne, en matière aéronautique, ne devait plus jamais être remise en question.

Un an plus tard (an XXI), malgré l'opposition de la Grand-Loge Aéronautique, naissait le Palais des sociétés savantes (voir Éole page 38).

La même année, les Plaques éoliennes évoquaient un certain Edgard Felligor. Commissionnaire de la Subsistance, l'homme s'était illustré par plusieurs déclarations fracassantes. Il avait notamment proposé une idée jugée abracadabrante : lancer sur l'Écryme une véritable caravane de dirigeables qui représenterait Éole dans les cités et le monde traversier. Le principe était déjà en application. Une caravane de chariot, dite «l'Errance», menée par d'étranges arpenteurs, voyageait partout dans le monde, sur les traverses, depuis plusieurs décennies. Edgard Felligor fut finalement écarté du pouvoir et disparut un beau jour sans faire de bruit...

Mais l'idée avait fait des émules. Elle fut reprise par des gens de tous bords et de tous métiers, menés par quelques aéronautes enthousiasmés. Ces hommes et femmes avaient aimé l'idée d'une «cité du ciel». Discrètement, ils se réunirent pendant plusieurs années dans les caves du Palais des sociétés savantes et créèrent la société «Felligor», en hommage au commissionnaire. La société Felligor œuvrerait désormais pour créer cette caravane de dirigeables. L'essentiel était, pour eux, de profiter de l'expérience de la caravane de l'Errance. Ils entamèrent de nombreux pourparlers et découvrirent que les gens de l'Errance mûrissaient depuis longtemps l'idée de s'envoler et de continuer leur périple dans les airs. Pour les membres de la société Felligor, l'opportunité était fantastique. L'Errance apportait avec elle le savoir-faire de voyageurs accomplis et un cortège de traditions qui prêteraient une forte personnalité à la future Itinérance (personne ne sait réellement qui, le premier, a parlé «d'Itinérance», mais le nom est resté).

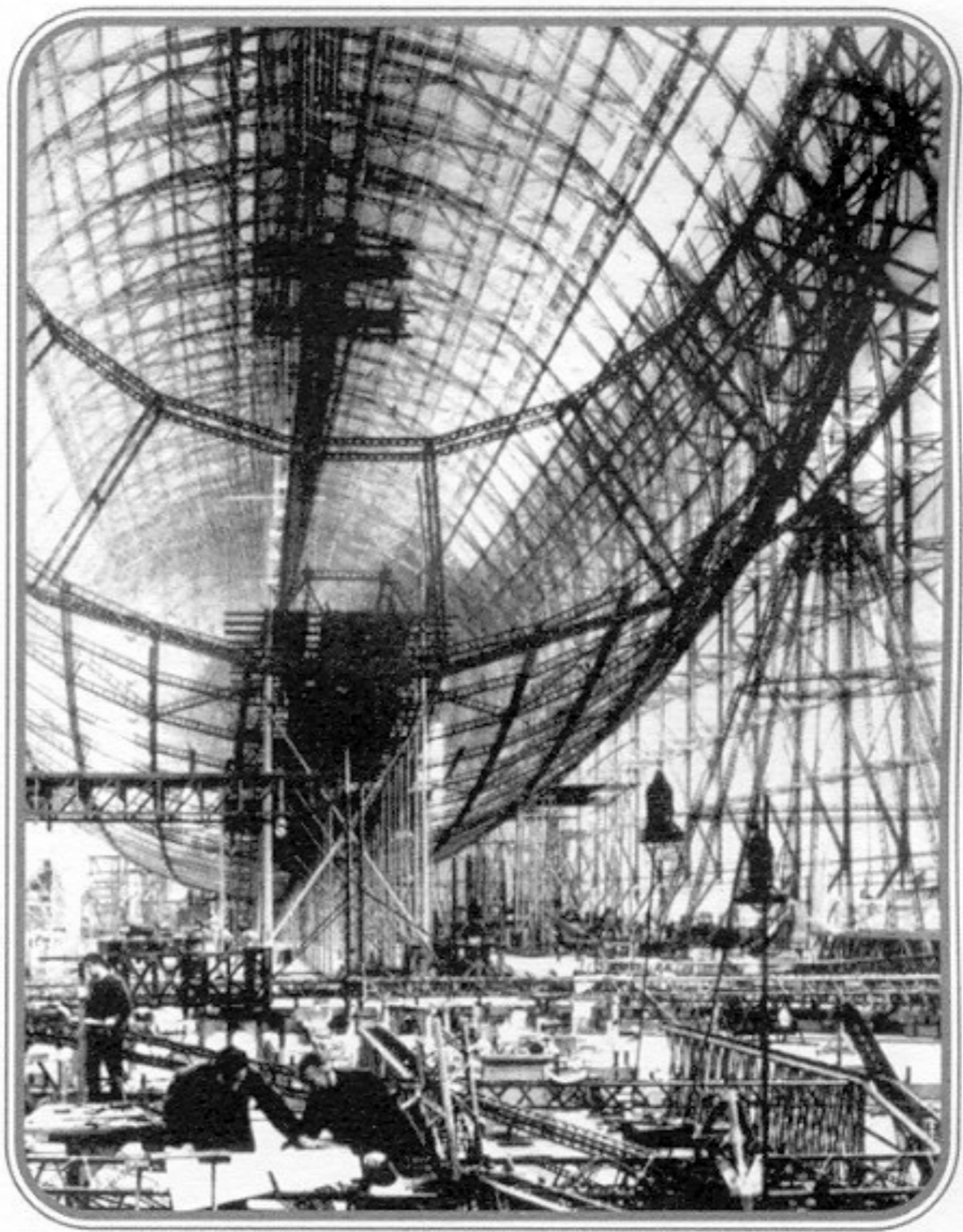
Au terme de ces nombreuses années passées dans l'ombre, la société Felligor fit imprimer le 16 Frimaire an XXIV, une Plaque, «Pour une Éole du ciel», qui eut l'effet d'une bombe. Elle relançait l'idée du commissionnaire tout en lui donnant un caractère éminemment utile. La société Felligor proposait, entre autres, d'embarquer sur la caravane de nombreux universitaires et autres observateurs qui pourraient, à loisir, profiter de la caravane pour observer le ciel et l'Écryme.

Elle annonçait également que l'Errance constituerait le noyau dur de la future Caravane.

Ainsi, les astronomes et les cartographes réagirent-ils les premiers, apportant un soutien incondicional à la société Felligor. Celle-ci, portée sur la scène publique, était désormais haïe par certains, adulée par d'autres. Rapidement, on en vint à se dire Felligorien ou anti-Felligorien, ce qui entraîna une recrudescence des duels dans tous les quartiers de la Cité.

On jugea bien vite que les applications pratiques d'une caravane de dirigeables étaient indéniables et plusieurs manufactures aéronautiques offrirent leurs services à la société Felligor. Les dons affluèrent de tous les quartiers. Commissionnaires et domestres voulurent se substituer à la société Felligor afin de poursuivre le projet mais le droit éolien les en empêcha. L'opinion publique, elle, était toute entière acquise à la cause des Felligoriens.

Et, avec la même volonté qui l'avait animé durant toutes ses années dans les caves du Palais, la société Felligor mena le projet à son terme. La Grand-Loge Aéronautique, qui avait condamné le projet à l'époque, fit volte-face et lui apporta tout son concours. L'Errance, qui s'était arrêtée à Éole, multiplia les formations pour avoir des équipages qui puissent conduire les dirigeables. En moins de deux ans, grâce aux travaux de la société Felligor, Itinérance, la caravane de dirigeable, quittait Éole pour le meilleur et pour le pire, un matin brumeux du 5 Prairial de l'an XXX...



Le chantier d'une manufacture aéronautique éolienne au service d'Itinérance

Où l'on aborde les idées qui guidèrent la société Felligor

La société Felligor s'est inspirée de deux courants distincts : le premier, le plus important, est celui qui nous vient de l'Errance. Cette caravane, qui avançait de par le monde depuis des décennies avait fait sa réputation sur son artisanat, enrichi par les multiples styles dont elle pouvait profiter en accomplissant le tour complet des cités et des grands lieux traversiers. Le second nous vient de tous les membres de la société Felligor. Ces gens étaient, dès l'origine, inspirés par l'aspect politique d'une telle caravane. Les membres fondateurs de la société étaient autant des inventeurs que des idéalistes. La caravane représentait un moyen de s'affranchir des contraintes imposées par les cités et, plus concrètement, par les Loges. Toutefois, il ne s'agissait pas de faire de cette caravane un refuge pour les agitateurs et les anarchistes sans scrupule. La société Felligor savait qu'il fallait prêter à la caravane une raison d'être plus prosaïque, plus utile. C'est ainsi qu'elle voulut faire d'Itinérance un pôle en matière de recherche scientifique.

Nous pouvons, sans nous tromper, affirmer que deux idées phares vont commander à l'utilité de la Caravane au travers du monde d'Écryme et vont faire, au fil des ans, sa réputation :

La recherche: Il s'agissait d'embarquer sur la caravane les scientifiques qui auraient avantage à profiter de ce périple sans fin au-dessus de l'Écryme. L'astronomie, la météorologie, la cartographie (servie par la photographie), la traversologie, l'écrymologie étaient autant de métiers concernés. D'autres, moins sérieux ou encore embryonnaires, se sont progressivement greffés sur ces métiers incontournables. Citons notamment la cosmographie, l'historiographie, ou même l'astrologie...

L'artisanat: En se séparant de la «cité», Itinérance se donnait le droit de développer un artisanat indépendant et

précieux sur le modèle de l'Errance. Sans se vouloir révolutionnaire, cet artisanat se donnait les moyens de faire des choses nouvelles et d'aborder des métiers tombés dans l'oubli ou déconsidérés par la cité. Il en allait ainsi de nombreux métiers traversiers qu'Itinérance va remettre au goût du jour.

La recherche et l'artisanat devaient surtout, et ce fut le cas, permettre d'assurer la parfaite indépendance financière de la caravane. Les nombreuses observations et découvertes des scientifiques ont, à cet effet, servi la réputation d'Itinérance considérée désormais comme un observatoire digne de la plus grande attention. Naturellement, la Caravane a subi, depuis, des mutations. Elle a généré son microcosme, peuplé de gens étranges exerçant des métiers encore plus curieux. Mais les grands principes demeurent : Itinérance se consacre toujours à la recherche et à l'artisanat.

Chronologie «itinérante»

Années 950-80

Naissance de la caravane de l'Errance

An XII (année 1055)

Naissance de la Grand-Loge Aéronautique

An XX (année 1063)

Le premier dirigeable éolien assure la liaison Éole/Méthalume

An XXI (année 1064)

Création du Palais des sociétés savantes. Edgard Felligor lance l'idée d'une caravane de dirigeable

An XXII (année 1065)

Création de la société «Felligor»

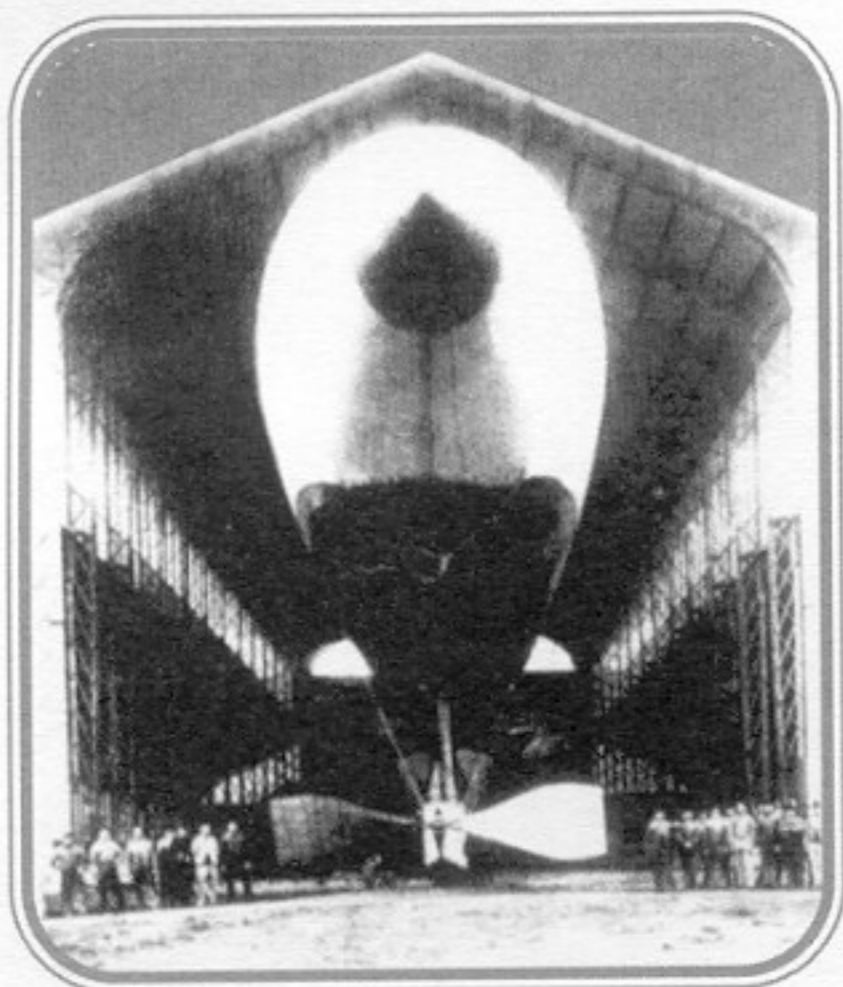
An XXIV (année 1067)

L'Errance parvient à Éole et s'y installe pour préparer sa renaissance dans Itinérance

Publication de la Plaque «Une Éole du ciel»

An XXX (année 1073)

Départ d'Itinérance



L'un des premiers dirigeables itinérants

Où l'on se prépare à aborder une Itinérance contemporaine

De nos jours, Itinérance a su s'imposer comme une référence. De nombreuses universités rivalisent en séduction pour avoir le droit de placer étudiants et professeurs pour un voyage au sein de la caravane. Un artisan sait, de la même manière, qu'une place à Itinérance lui vaudra à jamais une excellente réputation.

Itinérance continue de suivre le même trajet depuis sa création, égrenant les années, d'Éole à Venice, avec une extraordinaire permanence. Ses structures se sont progressivement affirmées avec ses us et coutumes, ses légendes et ses drames. Itinérance constitue une petite société à part entière où l'insolite règne en maître. Découvrons là ensemble.

II) Un portrait d'Itinérance et sa place dans notre monde

Où l'on présente Itinérance en chiffres et en termes techniques...

Il est toujours fastidieux et pourtant indispensable de connaître son sujet en terme de grandeur. Pour votre gouverne, apprenez que ces chiffres ont été présentés par un échevin itinérant du Sixtine, sixième dirigeable d'Itinérance. Preuve qu'ils nous viennent bien de la Caravane et qu'il ne s'agit pas d'un vague rapport d'un chroniqueur sans conscience.

D'une présentation générale

Itinérance compte, en tout et pour tout, dix-sept dirigeables. Seize d'entre eux forment le corps de la caravane et leur agencement est quasi immuable. Le dernier dirigeable (le Sœurs Fedo, parfois improprement nommé «les Sœurs Fedo», à cause sa double enveloppe à l'allure caractéristique) sert à faire la liaison avec les cités ou les sites traversiers (Itinérance au complet n'a jamais été à la verticale d'une cité ou d'une seigneurie traversière).

La plupart des dirigeables, construits spécifiquement par les manufactures aéronautiques d'Éole ont un volume de 140 000 m³ (hormis le Sœurs Fedo avec un volume de deux fois 105 000 m³). Il n'existe aucun équivalent dans toutes les cités connues (le Prince de Candbury, le plus gros dirigeable en circulation, atteint les 125 000 m³).

La vitesse d'Itinérance est de 10 km/h en moyenne par vent faible. Elle peut être de 20 et 25 km/h par vents forts. Le Sœurs Fedo a une vitesse plus classique (entre 25 et 50 km/h). Chaque dirigeable compte trois grandes nacelles dis-

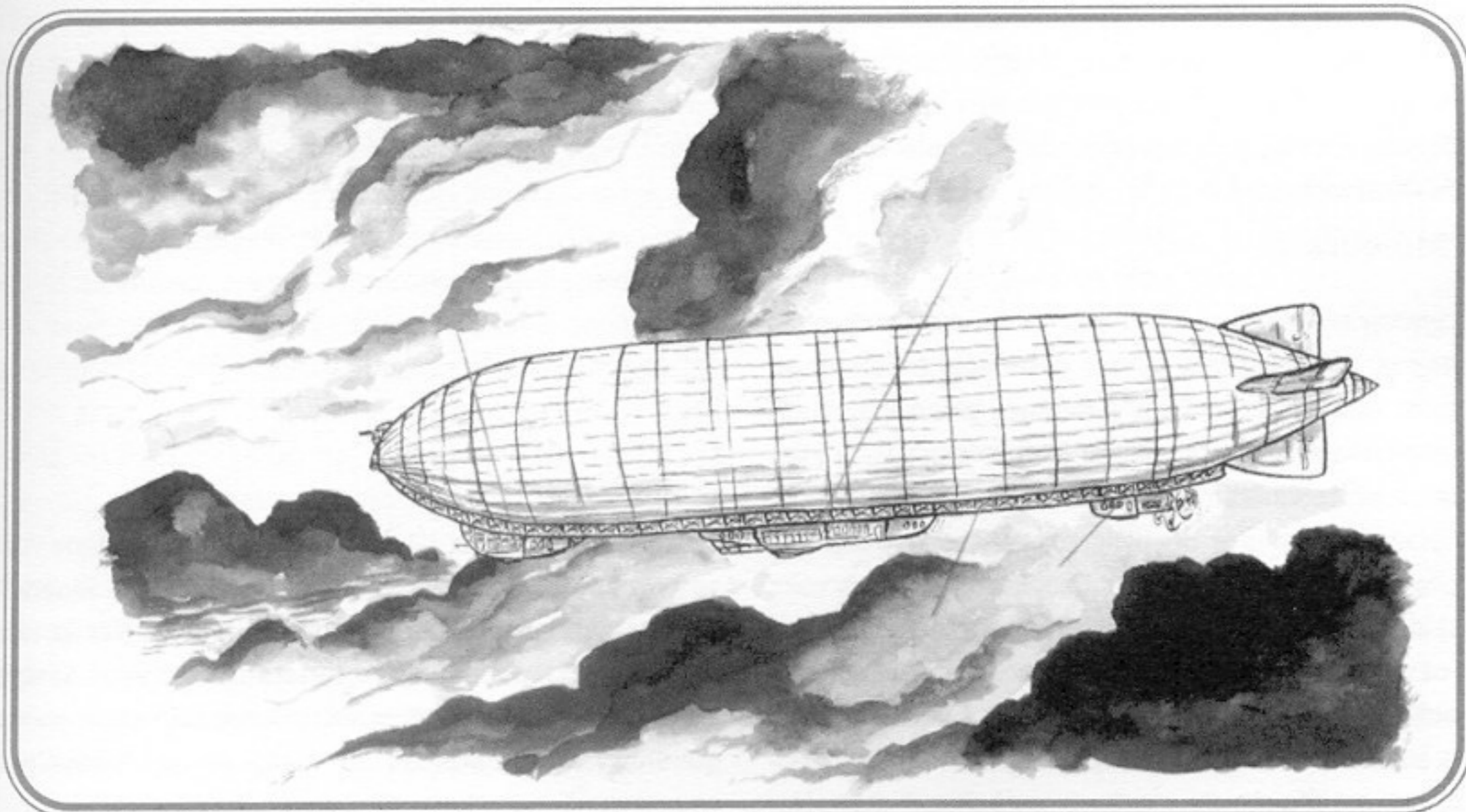
tinctes, toutes reliées au «Couloir», un conduit placé directement sous l'enveloppe et qui parcourt toute la longueur du dirigeable.

La première nacelle (environ 200 m²) abrite l'équipage. C'est la cabine de pilotage proprement dite ainsi que les quartiers de l'équipage (dortoir et cantine). On y trouve l'ensemble des instruments de navigation, les cartes etc. À l'avant, un panneau coulissant permet de glisser l'une des couleuvrines d'avant qui sert à défendre le dirigeable en cas d'attaque aérienne.

La seconde (entre 500 et 800 m² environ) constitue le corps du dirigeable. Placée au milieu du dirigeable, on distingue d'abord une partie commune à chaque dirigeable : la cuisine, le réfectoire, un ou deux salons et les chambres des habitants ainsi que la «Marraine des Vents» (voir ce mot). Une seconde partie est spécifique à chacun des dirigeables. Pour un dirigeable scientifique par exemple, on trouvera des salles de travail avec leur lot de pupitres ou des salles couvertes de grands tableaux noirs. Pour un dirigeable préposé à l'artisanat, on découvrira des ateliers ainsi que des salles de stockage (on y trouve par exemple du bois pour les ébénistes, de l'or et les pierres précieuses pour les orfèvres).

La troisième (environ 100 m²) abrite moteurs et réservoirs qui servent à la propulsion du dirigeable. Seuls les mécaniciens et les veilleurs y ont accès. Aucun éfourceau (voir le mot) ne dessert la nacelle des moteurs. On ne peut y parvenir que par le Couloir.

La vie quotidienne des itinérants se fait donc, pour l'essentiel, dans la seconde nacelle. L'étroitesse des lieux a été compensée par un agencement de couloirs et de pièces souvent réduites afin de préserver l'intimité des habitants et de permettre de se rencontrer sans être à la vue de tous. Certaines nacelles ressemblent à de vrais petits labyrinthes.



Un dirigeable d'Itinérance

Caractéristiques techniques

La Structure

Les dirigeables qui composent Itinérance sont dits «rigides». Le mot sous-entend que l'enveloppe repose sur une carcasse métallique et que le gaz sustentateur (l'hidraucryme, voir ci-dessous) est enfermé dans des ballonnets. Pour des questions de rentabilité, Éole fabrique désormais en majorité des dirigeables semi-rigides où seule la quille longitudinale est rigide.

La carcasse de chaque dirigeable d'Itinérance a été construite sur le même modèle : seize grands anneaux transversaux (d'une très grande rigidité) reliés à des charpentes longitudinales. La partie avant du dirigeable comprend trois anneaux de diamètre croissant. De l'anneau de l'extrême pointe part le Couloir qui épouse la base du dirigeable sur toute sa longueur. Il sert à se déplacer de nacelle en nacelle et, aux éfourceaux, à pouvoir conduire leur confrère en cerf-volant de n'importe quel endroit du dirigeable. Le «nez» du dirigeable comporte un pivot servant à l'amarrer à une tour et pouvant résister à une traction de trente tonnes.

Les seize ballonnets d'hidraucryme logés entre les anneaux, sont établis de telle sorte que, même lorsqu'ils sont gonflés, ils ne peuvent toucher aucune traverse métallique. Les ballonnets ont l'avantage de prévenir tout risque de chute au cas où l'un d'eux serait crevé. Toutefois, si plus d'un tiers d'entre eux sont endommagés, le dirigeable doit rapidement procéder à des réparations (la destruction de plus de cinq ballonnets en même temps est une chose rarissime). Des soupapes, commandées par les icariens permettent de contrôler la pression dans les ballonnets et de pouvoir monter ou descendre rapidement en cas d'urgence.

Les matériaux utilisés sont simples : du fer pour la charpente, des membranes intestinales de fulige cousues pour les ballonnets. L'enveloppe, quant à elle, est constituée d'une étoffe enduite d'huile de niçir (fabriquée dans le quartier des Serres) pour maintenir la flexibilité et l'élasticité de l'ensemble.

Les Moteurs

Trois grands moteurs assurent la propulsion du dirigeable. À l'origine, les dirigeables rigides construits à Éole comportaient cinq moteurs. Mais Itinérance préféra agrandir ceux dont elle se doterait, afin de limiter le bruit pour les passagers et les itinérants. De fait, les trois moteurs sont tous placés à l'arrière du dirigeable, et constituent la «nacelle des moteurs». Ils sont couplés à des réservoirs où est stockée l'huile lourde qui sert de combustible.

Pour ce qui est de l'énergie interne à Itinérance (l'éclairage et le chauffage), plusieurs éoliennes installées à l'avant du dirigeable permettent de fournir une énergie électrique quotidienne et suffisante pour les besoins de chaque dirigeable.

Les Matières Premières Utilisées

L'huile lourde

Ce carburant se trouve facilement et permet de s'approvisionner dans presque toutes les régions du monde. Itinérance a répertorié de nombreux gisements d'huile lourde sur les traverses où elle peut acheter le précieux combustible à la Compagnie marchande. Jusqu'ici, Itinérance n'a jamais connu de véritables problèmes de carburant. Elle paie si bien (directement en pierres précieuses ou en or) que certaines Compagnies n'hésitent pas à exploiter de petits gisements dans des régions reculées à son seul usage.

L'hidraucryme

Plus léger que l'air, l'hidraucryme a l'avantage de pouvoir se trouver n'importe où. Les pertes d'hidraucryme, inévitables au cours d'un vol, sont facilement compensées. L'hidraucryme, dont on connaît encore mal les caractéristiques, se trouve contenu dans l'Écryme et un procédé peu coûteux permet de le rendre utilisable rapidement. La plupart des dirigeables s'en servent aujourd'hui, du fait de sa très faible densité. Beaucoup de scientifiques attribuent d'ailleurs l'expansion extraordinaire du dirigeable dans le monde aux avantages exceptionnels de l'hidraucryme.

L'hidraucryme est très peu inflammable. Une balle de mousquet ou une flèche peut le transpercer sans pratiquement aucun risque (hormis le trou qui en résulte et la déperdition conséquente). Naturellement, si un ballonnet prend feu, l'explosion est à redouter.

Des itinérants

Chaque dirigeable compte environ deux cents personnes (les chiffres varient entre cent soixante et deux cent vingt) dont une vingtaine préposée à la bonne marche de l'engin. La population totale d'Itinérance est de 2873 personnes, pour 1653 hommes, 876 femmes et 344 enfants. Ce chiffre tient compte du débarquement régulier des artisans ayant accompli leur Sphéryme (un tour complet d'un an qui ramène l'artisan à sa ville de départ) et des scientifiques puisqu'ils sont systématiquement renouvelés. La présence d'une femme pour deux hommes (et de moins d'un enfant par femme) s'explique par les difficultés pour un itinérant (homme ou femme) d'avoir le droit de se marier. Les conditions, très strictes, encouragent le célibat afin de ne jamais menacer l'équilibre d'Itinérance.

La moyenne d'âge est de 35 ans. Notons que chaque voyage entraîne son cortège de désistements, des itinérants voulant abandonner la caravane pour retrouver la terre ferme. Un choix définitif : Itinérance ne vous accepte jamais une seconde fois si vous l'avez déjà servi en tant qu'itinérant (par contre, un voyageur ou visiteur peut emprunter la caravane autant de fois qu'il le désire)

Où l'on définit le parcours d'Itinérance

Itinérance a, depuis son départ d'Éole le 5 Prairial de l'an XXX, suivi sensiblement le même chemin. La caravane connaît désormais l'essentiel de la météorologie des régions traversées. C'est sans surprise que l'on prend le chemin de Méthalume et de Souspente en se préparant à affronter les vents forts et peut-être même les tempêtes.

Itinérance accomplit son périple en un an environ en traversant les plus grandes cités connues. Ce trajet-là est immuable et ne doit jamais pouvoir être remis en question.

Par contre, entre les cités, le chemin varie parfois et l'on rend visite chaque année à de nouvelles seigneuries ou de nouveaux relais. Ces lieux traversiers auxquels la Caravane rendra visite pour la première fois, ne sont pas annoncés à l'avance. Cette incertitude a généré toutes sortes de spéculations sur le trajet d'Itinérance.

Son passage fait la fortune d'un aubergiste ou d'un seigneur : on est assuré de vendre à bon prix de la nourriture et de l'eau. De nombreux charlatans vendent à prix d'or des soi-disant rumeurs sur le passage d'Itinérance tandis que d'autres parient.

Bruit et Silence

Itinérance, en s'arrachant aux contraintes de la traverse et des villes, abandonne en partie le calendrier éolien pour lui prêter les principes de son périple. Le calendrier se partage entre BRUIT et SILENCE. Le Silence désigne les périodes où Itinérance se trouve arrêtée au-dessus d'une cité ou d'une traverse. Le Bruit est naturellement toutes ces journées où Itinérance avance dans le ciel d'Écryme, les moteurs à plein régime.

Itinérance entend par Silence celui des burins, des plumes et autres instruments de travail qui cessent généralement de se faire entendre lorsque vient le temps des arrêts de la caravane. Le Bruit désigne tout naturellement les mêmes instruments en activité.

Pour un visiteur, le meilleur moyen de juger de la portée de ce calendrier, est de rendre visite aux Enlumineurs du Muscha, le quatrième dirigeable d'Itinérance dont l'enveloppe est chaque jour couverte d'une chronique de la journée. Les Enlumineurs, suspendus à des cordes, inscrivent quotidiennement, à l'encre, les événements notoires vécus par la caravane. Un journal de bord tenu depuis le tout premier voyage d'Itinérance.

On pourra lire, par exemple, s'agissant du décès de l'itinérant Gafets survenu alors que la caravane s'était arrêtée près d'une seigneurie du nom de Ferrine : «Mort de Gafets, au Bruit de Ferrine».

Itinérance suit, la plupart du temps, une traverse, pour deux raisons : éviter de se perdre et avoir, en cas de catastrophe, un support pour se poser. Elle n'hésite pas, lorsqu'elle survole la seconde Trame à payer une Compagnie afin de louer un train pour qu'il remorque la caravane sur quelques dizaines de kilomètres.

Itinérance est obligée de faire de nombreux arrêts. Si, comme nous le verrons plus loin, elle prélève tout ce qui peut l'être sur l'Écryme (Hurleur, Albâtre, Mandre et fleur d'Écryme), elle doit souvent acheter à la cité ou sur les traverses (aux relais et aux seigneurs) de la nourriture et de l'eau. Elle doit également s'arrêter pour se fournir à des points précis en hidraucryme. Enfin, la navigation de nuit se fait uniquement lorsque l'on peut suivre une traverse avec du trafic (auquel cas, on se guide aux lumières), ou une traverse avec des guides au sol (une corde reliée au dirigeable de tête guide la caravane).

Sur la page suivante, vous trouverez la carte de son périple. La spirale a été préférée à un voyage plus rationnel. Elle a valeur de symbole et permet de modifier sa route en permanence afin de survoler des régions qui n'ont jamais été répertoriées par les cartographes. Sur cette carte ne figure que la Première Trame. Soyez sûr que la Seconde Trame se résume des traverses rationnelles, quasi rectiligne, joignant les deux cités. Pour des raisons de clarté, elles ne sont pas représentées.

D'Éole à Méthalume

Ce trajet est sans doute l'un des plus aisés. Itinérance quitte Éole avec des vents d'Est qui lui assurent une vitesse moyenne entre 17 et 20 km/h. Il lui faut en général une vingtaine de jours pour rejoindre Méthalume. Toutefois, Itinérance ne dépasse pas le Phare de Méthalume (voir Écryme p136). Le Sœurs Fedo y débarquera ceux ou celles qui doivent y passer avant le départ. Le syndicat dirigeant de Méthalume apprécie Itinérance et plusieurs dignitaires sont souvent présents pour accueillir les itinérants. Hormis les artisans concernés, l'étape de Méthalume sert surtout pour les réparations importantes nécessitant des pièces de métal que seule cette cité est en mesure de fabriquer. Les prêtres de Malachine ont pour coutume de monter dans la Caravane à chacun de ses passages. C'est l'occasion pour eux de renouveler leur demande qui n'a malheureusement jamais abouti : installer une chapelle du culte au sein de la caravane. Mais la bibliothèque itinérante de l'Arpentème (l'Echyridion, le sixième dirigeable d'Itinérance) explique bien des choses...

Enfin, Méthalume est sans doute la cité qui suscite le plus de vocations itinérantes. On ne s'en étonnera qu'à moitié, les conditions de vie d'un méthalumien étant les plus précaires de notre monde. Lorsque la caravane s'annonce, un grand cortège rejoint le Phare. Mais les élus sont rares...

De Méthalume à Téoric

L'arc de cercle décrit par Itinérance permet de passer aux jonctions Téoric/Méthalume et Demos/Téoric. Les régions traversées sont peu empruntées et le passage d'Itinérance entraîne toujours de grandes festivités dans les endroits acquis à sa cause. Mais c'est également

une région dangereuse, aux vents instables et où plusieurs seigneuries arment parfois des montgolfières rapiécées pour tenter d'aborder la caravane. D'âpres et violents combats ont pu, parfois, menacer l'un des dirigeables itinérants. La traversée se fait sur le qui-vive et on ne voyage que le jour. Avec le trajet entre Endémine et Souspente, c'est le voyage le plus éprouvant pour les itinérants. Il dure près de deux mois et demi.

L'arrivée à Téoric, la «ville logique» et profondément anti-traversière, se fait dans la liesse. Itinérance, symbole du progrès maîtrisé et de la cité d'Éole est fêtée par tous.

De nombreux artisans viennent de Téoric, occasionnant des banquets interminables en l'honneur de ceux qui quittent la caravane et de ceux qui vont y monter pour l'année.

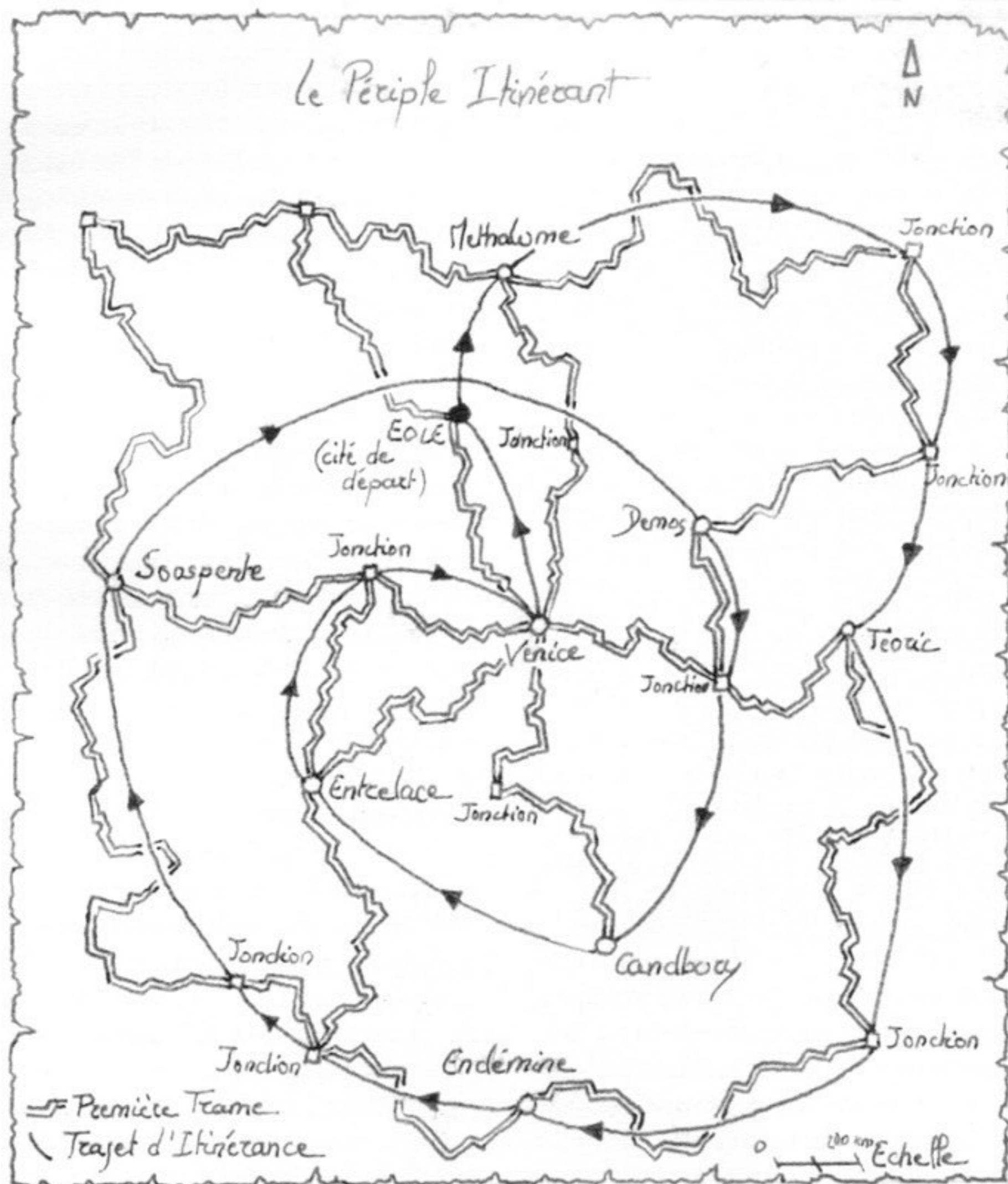
De Téoric à Endémine

Cette partie du voyage est la plus fructueuse pour l'artisanat. Les vents faibles permettent en effet aux artisans de travailler d'arrache-pied à leurs œuvres. Le soleil, visible plus souvent, laisse aux scientifiques de nombreuses occasions

pour observer et étudier l'Écryme, les traverses et le ciel. La traverse de la Première Trame (avec une seule jonction) est suffisamment rationnelle pour se permettre de la suivre de Téoric à Endémine. Ce voyage est placé sous le signe du MoyÉcryme. Itinérance s'arrête presque chaque soir pour festoyer avec des caravanes marchandes tandis que des saltimbanques traversiers montent pour la soirée dans les dirigeables pour donner des spectacles. C'est l'occasion pour les plus vieux, anciens Errants, de retrouver des amis traversiers. Ce voyage dure près de deux mois

D'Endémine à Souspente

Contrairement à l'étape précédente, celle-ci est beaucoup plus périlleuse. Des vents contraires empêchent de s'organiser et il faut en permanence improviser pour la nourriture et l'eau. Elle représente l'étape la plus longue en terme de distance et chaque année, Itinérance se prépare longuement avant de quitter Endémine. La seule étape d'importance, la Jonction Romane, ne permet pas de se ravitailler suffisamment pour le trajet jusqu'à Souspente. Il



faut donc trouver des gisements pour l'hidraucrime (des Compagnies marchandes font payer très cher l'itinérance pour assurer ce ravitaillement). Si la navigation est facile en suivant la traverse de la Première Trame, les pirates et les contrebandiers sont légions. Après avoir dépassé Endémine, l'itinérance ne peut plus faire confiance aux caravanes qui serpentent sur la traverse. Il s'agit parfois de contrebandiers déguisés en marchands qui n'hésiteraient pas à s'emparer de la caravane. l'itinérance faillit être dupée une seule fois, manquant d'y perdre deux de ces dirigeables. Désormais, pour rejoindre Souspente, il ne faut compter sur personne.

En s'approchant de Souspente, les vents deviennent violents, et la tempête n'est jamais très loin. Lorsque enfin, la cité apparaît, l'itinérance a accompli la partie la plus difficile (près de trois mois) de son périple annuel.

De Souspente à Demos

Cette étape est favorisée par des vents porteurs, des vents d'ouest réguliers qui permettent à la caravane de franchir la distance en un mois. Après avoir dépassé la grande jonction de Venice/Demos/Méthallume, l'itinérance aborde une région où la seconde et la troisième Trame se sont largement développées. C'est l'occasion pour les cartographes notamment, de mettre à jour leurs plans et aux photographes de leur prêter main-forte.

Demos, la «ville-lumière», entretient des rapports houleux avec l'itinérance. Son parlement avait tenté, dès les premières années du passage de la Caravane, d'interdire à ses artisans d'embarquer pour le voyage. Isolationniste à outrance, Demos fera tout pour empêcher que ses artisans rejoignent l'itinérance. Peine perdue, puisque la plupart d'entre eux menaceront d'émigrer immédiatement vers les cités voisines. Demos céda à contrecœur, creusant le fossé entre artisans et Grand-Loges.

Le Sœurs Fedo se contente d'approcher jusqu'au relais des Valet-Rois (désormais célèbre) où l'attendent les artisans et les postulants au titre d'itinérant.

De Demos à Candbury

En dépassant Demos, l'itinérance entame une étape d'un mois ponctuée par des arrêts dans les seigneuries traversières. Ces arrêts ont pour objet de tisser des liens solides avec les seigneurs afin de s'assurer de leur fidélité à l'itinérance. De Candbury jusqu'à Venice, la caravane placera ses hommes et ses femmes qui renoncent au voyage et choisissent la sédentarité.

Candbury, la cité des «Lords», entretient des rapports privilégiés avec l'itinérance. Malgré les traditions très conservatrices de cette cité, les candburies (prononcez «kand-beurise») apprécient le travail d'itinérance. Les universités, les Compagnies et les Loges candburies invitent artisans et scientifiques à faire valoir leurs travaux. C'est l'occasion

pour ces derniers de trouver un futur travail. Un système propre à Candbury qui permet à une Compagnie par exemple, d'obtenir les services d'un artisan en avance. Lors du prochain passage de la caravane, l'artisan passera au service de la Compagnie. Une primauté que la Compagnie paiera fort cher à l'itinérance.

De Candbury à Entrelace

Le trajet qui mène à la «ville des Bains» ou la «ville évaporée» se déroule dans une douce euphorie. Entrelace, cité du repos et d'une luxure raffinée échauffe les esprits. Le trajet, servi par des vents d'Est, permet d'atteindre cette nouvelle cité en une quinzaine de jours. Malgré tous les efforts des dirigeants de la Caravane, cette étape a toujours été placée sous le signe de la frivolité et de l'impatience. Lorsque Entrelace est en vue, on se dispute avec une bonne humeur teintée de férocité, une place sur le Sœurs Fedo. Tout ceux qui le désirent pourront de toute manière débarquer et prendre quelques jours de repos. Lorsque vient le jour de reprendre la route, il manque souvent quelques personnes à l'appel... Des désistements attendus qui ne gênent pas le départ de la Caravane pour Venice



Elchior, Prince du Sœurs Fedo

D'Entrelace à Venice

Cette dernière étape, qui prendra environ quinze jours, avant d'atteindre Venice, est tout entière consacrée aux artisans. Venice, la ville de l'esthétisme avec sa myriade d'antiquaires et ses Tours d'Adjudication, est le plus gros client d'itinérance. Dans la mesure du possible, la Caravane avance au ralenti, prenant le temps qu'il faut pour permettre aux artisans de finir leur travail.

Lorsque, enfin, Venice est en vue, le Sœurs Fedo embarque les artisans et leur précieuse cargaison. À Venice, une délégation menée par les quatre Doges de la cité accueille les itinérants. Pendant une semaine, ils resteront dans le quartier Antiquaire afin de vanter et de vendre leur travail.

De Venice à Éole

De nombreux itinérants sont natifs d'Éole, en particulier les membres d'équipage. On imagine, après ces mois dans les airs, l'impatience de ces hommes et femmes qui vont bientôt retrouver leur famille et leurs amis. Lorsque Itinérance est annoncée à Éole, un cortège gigantesque se porte sur la grande traverse qui mène à Venice. Les fêtes qui suivent le débarquement des itinérants durent près d'une semaine.

Le mois suivant sert à réparer les dirigeables. Les manufactures sont à l'ouvrage pour raccommoder les enveloppes, pour renforcer les nacelles etc. Lorsque les dirigeables sont fins prêts, pachydermes royaux au-dessus du ciel éolien, Itinérance repart pour une nouvelle année de voyage.

D'une façon ou d'une autre, Itinérance suscite autant l'admiration que la jalousie. La caravane a de véritables ennemis qui se sont jurés de provoquer sa chute. D'autres, au contraire, la protègent dans l'ombre, avortant les tentatives de sabotage, prévenant des attaques aériennes. Cette lutte invisible se fait au quotidien, partisans du rêve itinérant contre conservateurs extrémistes et les premiers l'ont, jusqu'ici, emporté...

Où l'on se penche sur les dangers de la navigation aérienne

Itinérance doit, durant son périple, faire face à quatre dangers majeurs : la tempête, les Vents d'Ivresses, les pirates et les erreurs de navigation.

La Tempête

Lorsqu'une tempête se prépare, L'Argentant donne immédiatement l'ordre à la Petite Gilde des Éfourceaux de ranger et de décrocher cordes et nacelles entre dirigeables. Plus personne ne peut désormais voyager dans Itinérance. Les portes et les fenêtres sont fermées, les mécaniciens vérifient rapidement le bon état des machines. Pour la Caravane, il s'agit avant tout de rester

groupée et de ne pas être dispersée par la tempête. Chaque Pasteur s'est vu confier un point de rendez-vous au cas où son dirigeable serait séparé du reste de la Caravane. La tempête se résume souvent à des vents violents et une pluie battante, assez pour menacer Itinérance. La Caravane est à chaque fois déportée de sa route initiale. La violence des vents ne permet pas de garder le cap et les moteurs électriques ne peuvent fournir assez d'énergie pour aller contre le sens du vent. Contre mauvaise fortune bon cœur, Itinérance va «suivre» la tempête. Les dirigeables vont tenter de ne jamais se perdre de vue. À plusieurs reprises, des dirigeables se sont égarés. Mais à chaque fois, Itinérance les trouva au point de rendez-vous fixé juste avant l'apparition de la tempête. Cette dernière inflige aussi des dégâts à la Caravane. Certains dirigeables en sortent moribonds, et il faut souvent se rendre d'urgence vers la seigneurie la plus proche (ou la cité) la plus proche pour réparer les dégâts les plus urgents (en attendant Éole ou Méthalume). Une seule fois, Itinérance a perdu l'un de ses dirigeables dans une tempête. Le Père Hector, au Bruit de l'an XXXVI, s'écrasa sur l'îlot de Segane, près de Téoric, où se tenait un relais. L'incendie ravagea entièrement l'îlot. Il n'y eut aucun survivant...

Les Vents d'Ivresse

Ces vents ont une origine inconnue bien que l'on se doute que l'Écryme en soit la cause. Ils apparaissent dans les régions les plus reculées, là où les traverses s'aventurent timidement. Le mot «vent» n'est pas tout à fait approprié. Il s'agit de sortes de nuages sans consistance, d'une couleur orangée tirant vers le rouge qu'on ne croise qu'à des altitudes élevées. Lorsque de tels nuages sont signalés, itinérants et visiteurs sont invités à se munir du petit masque que les icariens distribuent à toute vitesse (sur le modèle des



Les vents d'Ivresse ne sont pas toujours synonymes de béatitude...

filtres que portent les miliciens méthalumiens pour résister aux fumées âcres de l'industrie). Car les Vents d'Ivresse plongent ceux qui ne sont pas protégés dans un état second, proche de l'ivresse (d'où le nom !). Les victimes sont en proie à des hallucinations particulièrement réalistes. On attribue la disparition de nombreux explorateurs aux Vents d'Ivresse. Les masques sont une protection efficace. Les Vents d'ivresse ont une faible envergure et la Caravane ne s'y trouve plongée que quelques minutes. Malheureusement, il existe toujours quelques inconscients pour vouloir goûter à cette ivresse. La plupart du temps, ils se jettent dans le vide, pensant enjamber une traverse suspendue... Itinérance a toujours croisé les Vents d'Ivresse de jour. Les Pasteurs sont convaincus que le phénomène ne peut avoir lieu la nuit. Mais il subsiste quelques doutes.

Les Pirates

Itinérance est riche, un fait de notoriété publique qui ne manque pas de susciter la convoitise. Les pirates du ciel sont les premiers à tenter l'impossible pour s'emparer de la Caravane.

Les pirates du ciel naissent généralement du hasard d'une rencontre entre un scientifique ou un aéronaute sans scrupule et une bande de voleurs ou de mercenaires renégats. Le premier se chargera généralement de trouver un engin volant, le dirigeable étant naturellement le plus efficace. Des pilotes sans un sou seront recrutés pour l'occasion et le dirigeable rafistolé sera prêt à s'envoler.

Beaucoup de pirates se sont essayés à attaquer Itinérance mais aucun jusqu'ici n'a su véritablement l'inquiéter. Leurs attaques maladroites sont découragées en quelques minutes. Chaque dirigeable itinérant peut aligner quatre couleuvrines (deux à l'avant et deux à l'arrière). La Caravane peut aligner rapidement près d'une dizaine de couleuvrines et leur feu nourri ne laisse aucune chance à un vieux dirigeable rafistolé. Parfois, les pirates sont mieux organisés. Certains improvisent des techniques expéditives comme celle, par exemple, de harponner un dirigeable pour l'amener jusqu'à l'Écryme (au mieux, sur ou près d'une traverse) où une troupe armée jusqu'aux dents se chargera des survivants. Mais, si le principe est efficace, le mettre en application reste une autre affaire...

Il existe des pirates du ciel célèbres qui ont eu la sagesse de ne pas encore attaquer Itinérance. Citons entre autres le «Baron Pourpre» ou le «Phénix». Ces pirates, équipés d'un ou deux dirigeables solides, appuyés par des montgolfières, s'attaquent le plus souvent à des cibles sur les traverses comme les trains ou les relais isolés. Leur tête est mise à prix dans toutes les cités. Attaquer un dirigeable suppose des manœuvres dangereuses et peut-être fatales. Personne n'est en mesure d'affirmer aujourd'hui, si l'un d'eux, un jour, ne tentera pas le formidable pari de prendre d'assaut Itinérance...

Le Bruit de l'Échiquier

raconté par Paul, icarien itinérant

Diablezot ! J'ai bien cru, que c'jour là, l'un d'nous allait caresser la Mandre ! On avait quitté Souspente depuis quatre jours. Ça s'annonçait plutôt bien. L'temps était clair, pas de gros tabacs en perspective, un temps de curé en fait. Le moral était bon, en plus. Les rampants nous avaient acheté la camelote un bon prix. Les p'tits doigts (1) étaient contents, quoi. Nous autres, on discutait. Le Prince avait ramené une bouteille d'absinthe. Ça rigolait bien. Et puis, tout à coup, v'là Gavine, c'est not' vigie, qui crie : «Trois montgolfières à deux heures !» Ys'arrivaient par l'est. Faut que j'vous dise, le vent venait de l'est. On s'est dit d'abord, «des marchands qui veulent éviter les taxes, des marchands de Souspente». Ça se passe comme ça, des fois. Ys'attendent tranquillement en dehors de la ville et y viennent nous acheter des trucs directement. Mais là, c'était pas des marchands. Gavine, ça suffisait pour que tout le monde comprenne, disait : «deux harpons, une falarique, nom de dieu, et six hommes à mousquet. Pas de canons». Foutus traversiers. Le Prince a immédiatement lancé l'ordre d'installer et d'armer les couleuvrines. J'étais comme fou. C'est moi qu'étais artilleur, ce Bruit. Alors, j'allais pas manquer l'occasion. En allant à la queue, j'ai vu que les autres faisaient pareils. L'Argentant avait viré de bord vers l'ouest, pour que nous autres, en queue, on puisse tirer. En moins de cinq minutes, j'avais installé ma couleuvrine, «Coup dur» que j'appelle. J'avais chargée et j'étais prêt à tirer sur ces foutus bouffeurs de champignons.

Le tout, dans ce genre de truc, c'est de jamais les laisser approcher de trop près. Si s'arrivent à vous avoir à bonne distance, y vous balancent leur harpon. Un engin vicelard, qui vous accroche l'enveloppe et la déchire comme des vapeurs d'Entrelace. Le pire, là, c'était la falarique; On en voit pas beaucoup. Avec la falarique, c'est quitte ou double. Ça vous explose à la gueule ou ça ratiboise le méchant. Aah ! Vous savez pas ce que c'est ? ça ressemble à un gros dard, et c'est rempli d'artifices. Si ça pète, vous allez directement nourrir l'Hurlleur du coin. Ys'approchaient rudement vite, les salauds. Gavine signala aussi une troupe de cavaliers sur la traverse qu'on survolait. Des naufrageurs, pour sûr. Si un dirigeable est accroché, y tente de récupérer le meilleur avec leurs échassiers. Fallait être rudement culotté pour nous attaquer. À mon avis, la falarique avait du leur faire croire qu'on fuirait à tire d'ailes et qu'un de nos dirigeables y laisserait sa peau. Mais, nous autres, icariens, on sait naviguer. Notre-Dame des Airs me souriait quand j'accrochais la première montgolfière qui passait à ma portée. À côté de moi, Jilain, l'artilleur en second pour l'occasion, avait sa p'tite longue-vue. «C'est les hommes aux mousquets. T'as encore trois bonnes minutes. Prends ton temps» qu'y me disait.

C'est c'que j'avais fait. L'Échiquier avait tiré à ma gauche mais le vent était le plus fort et la montgolfière continuait sa route. J'laissais aussi le Bateleur tirer pour mieux juger le vent. Cette fois, le boulet était passé pas loin. Mais maintenant, j'savais comment tirer. Braaoum ! Entre la fumée, j'ai vu, oui, j'ai vu, ce beau boulet fumant. Il a filé vers ces aéronautes du dimanche. Il a pénétré en haut de leur enveloppe. Elle est tout de suite partie en lambeau. C'est toujours pareil. Ys'achètent des vieilles montgolfières, qu'un citadin voudrait pas monter pour mille Albes.

Jilain piétinait, il avait toujours sa longue-vue à la main «tu verrais leur tronche, nom d'un chien. Ça y est, y en a deux qui viennent de sauter. Adieu, les gars» J'voyais pas leur visage mais j'avais suivi la course de la montgolfière. Elle s'était vomie à plus de deux cent mètres de la traverse. Y étaient condamnés, bon vent les gars. Et Jilain qui rigolait «oh, tu verrais ça, ouais, les Hurleurs. Ys'étaient planquées, les braves p'tites bêtes, ys'attendaient près du pilier. Y viennent pour la curée ! » C'était pas le plus joli, ça. Les Hurleurs allaient bouffer ces pauv' gusses jusqu'à l'os avec l'Écryme qui ferait le même boulot. C'est pas une belle mort, j'vous le dis, foi de Lehine. Je voyais des petits points noirs s'agiter sur la traverse. Des arbalétriers devaient tenter de tuer les Hurleurs. Si y avait un ancêtre parmi eux avec un peu de jugeote, y devait déjà avoir achevé ses copains pour leur éviter le pire.

Pendant ce temps, le combat continuait. Les deux autres montgolfières avaient pigé le principe et restaient à bonne distance, attendant le coup de vent qui les précipiterait vers nous et nous laisserait pas le temps de les ajuster. Mais prenez un seul icarien, j'dis bien un seul, de chez nous et il aura plus d'heures de vol que tous ces gougnafiers (2) réunis. La Grosse Julie, ça vous dit rien, n'est-ce pas ? Toutes les vieilles tiges (3) connaissent la Grosse Julie. J'vous passe les détails mais la manœuvre permet de se retrouver, après une jolie glissade, le nez vers le méchant et de foncer vers lui à pleine vitesse. La manœuvre vous assure une sacré vitesse, mais pas longtemps. Alors, si vous ratez vot' coup... Quand j'avais vu l'Échiquier, le Bateleur et l'une des Sœurs amorcer la manœuvre, j'avais filé directement à l'avant. j'voulais pas manquer le spectacle ! On s'était retrouvé à quatre fonçant sur eux. C'est comme si j'y étais : les artilleurs de tête font tous feu en même temps. La montgolfière aux harpons a mangé deux boulets, dont l'un en plein dans la nacelle. Les pauvres gars ont basculé dans le vide sans avoir rien compris.

Mais, c'est après qu'on a eu vraiment chaud. C'est pour ça que j'vous raconte ce Bruit et pas un autre. Les gars de l'Échiquier et du Bateleur avaient paniqué, on n'a jamais vraiment su, mais leurs boulets s'étaient perdus dans le ciel. On fonçait droit sur eux, et ys'avaient l'initiative, avec leur sacré falarique. Y ont pas hésité d'ailleurs, et on les com-

prend. La flèche est partie, avec un joli feu d'artifice en perspective. On a tous retenu not' souffle. La flèche a filé vers l'Échiquier, frôlé l'enveloppe sans l'accrocher et est venu se planter en plein sur le Bateleur. j'ai ben cru qu'il allait y passer. On a compté chaque seconde en attendant le grand boum. Mais rien venait. Nos artilleurs avaient rechargé et tiraient une seconde bordée. Cette fois-ci, la montgolfière a pas échappé au grand saut. On l'a vu plonger vers l'Écryme, et elle s'est vomie tout près de la traverse. J'sais pas si y a eut des survivants. Avec Jilain, on s'est regardé, on fixait l'Échiquier à se sortir les yeux de la tête. Rien, pas un bruit. J'arrachais la longue-vue à Jilain. Quand on a tous viré de bord de nouveau pour rejoindre le reste de la Caravane, on a enfin pu voir l'avant de l'Échiquier. La flèche de la falarique s'était bien plantée à l'avant, dans la cabine de pilotage. Mais, et c'est là que Notre-Dame des Airs veillait, la charge avait pas explosé. J'ai vu le Pasteur jeter lui-même la maudite flèche dans le vide. Un hurra gigantesque a secoué not' dirigeable. Ça, c'était le Bruit de l'Échiquier, c'est comme ça qu'on l'a baptisé. Allez donc voir, si vous avez pas le vertige, du côté du Muscha. Les Enlumineurs ont décrit l'incident, paraît-il. Un jour, j'prendrais le temps d'aller faire la cabriole pour le lire moi aussi...

1 : les artisans

2 : bons à rien

3 : aéronautes volant depuis plus de quinze ans

Les Erreurs de Navigation

Elles sont toujours possibles, en particulier lors des longs trajets. Les points de repère traversiers ont pu, d'une année à l'autre, disparaître, usés par l'Écryme et l'itinérance court alors le risque de se perdre. Il est arrivé qu'itinérance fasse d'énormes détours après l'effondrement d'une traverse qu'elle pensait croiser. Le voyage se rallonge d'autant et l'itinérance est obligée de naviguer à petite vitesse afin de permettre aux chasseurs de ravitailler chaque jour la Caravane. La famine n'a jamais guetté dans l'itinérance. Les visiteurs, seuls, ont pu se plaindre des ragoûts de Hurleur...

Les instruments de navigation, plus classiques et utilisés par les aéronautes près des cités, ne sont guère utiles à l'itinérance. La boussole, avec les vents changeants qui font dériver la Caravane, n'est pas un instrument suffisamment fiable. Le sextant, quant à lui, suppose que le soleil soit régulièrement visible, une chose rare dans le monde d'Écryme. La nuit, les nuages empêchent également de se diriger avec les étoiles. Par conséquent, les traverses constituent le seul repère viable. Lorsque la Caravane s'aventure au-dessus de l'Écryme, elle se dirige, par rapport à ses cartes, en sachant qu'elle doit nécessairement couper une traverse déterminée.

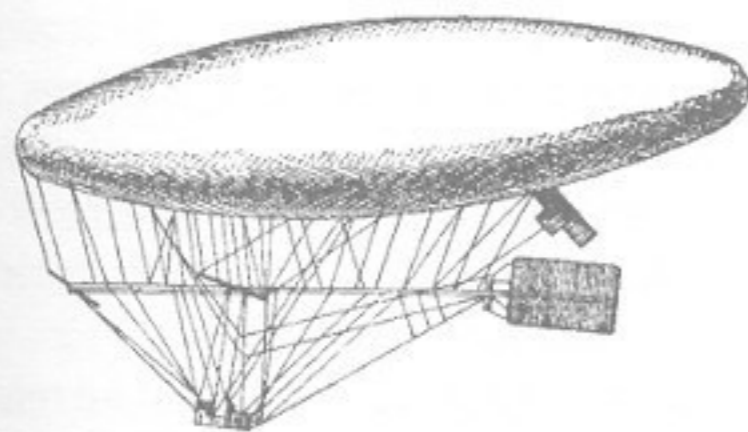
Où l'on s'émeut à suivre la mort d'un dirigeable

Itinérance remplace régulièrement ses dirigeables. Tous les trois ou quatre ans, un dirigeable présente des signes de fatigue bien compréhensibles. En permanence sollicités, entre tempêtes et attaques pirates, les dirigeables itinérants subissent irrémédiablement des dommages importants. L'enveloppe s'use, la structure en fer s'affaiblit et il faut bientôt penser à remplacer le dirigeable. La construction d'un dirigeable peut prendre plus d'un an et Itinérance planifie avec soin le remplacement de ses dirigeables. Lorsque la décision est prise, la Caravane prévient Éole et lance un appel d'offres à toutes les manufactures aéronautiques éoliennes. La plus compétitive emportera le contrat.

La mort d'un dirigeable itinérant ne ressemble à rien de connu. Lorsque le Conseil Pastoral a décidé qu'un dirigeable devait être remplacé, Itinérance attendra d'avoir dépassé Méthalume. Aucun dirigeable, à moins d'être à l'agonie, ne sera «mis-à-mort» au cours d'une autre partie du trajet. Car le Conseil Pastoral tient à faire du dirigeable une offrande à l'Arpentème.

Deux semaines après avoir dépassé Méthalume, Itinérance obliquera vers une région évitée par tous les aéronautes d'expérience. Cette région est réputée pour ses vents tourbillonnants d'une extraordinaire intensité. Lorsque la Caravane s'en approche, une cérémonie grandiose prépare la mort du dirigeable (certains visiteurs de l'Astra font le voyage uniquement dans ce but). Ses occupants choisissent, soit de gagner les autres dirigeables (pour la majorité d'entre eux), soit d'accompagner leur dirigeable dans la mort... Ces volontaires sont tous itinérants et ils sont, à chaque fois, plus d'une dizaine à choisir de se sacrifier à l'Arpentème. Après la cérémonie, où l'on assiste notamment à un ballet de cerfs-volants, le dirigeable quitte la Caravane avec un stock réduit de carburant et fonce tout droit, à la rencontre des vents tourbillonnants. Aucun de ces dirigeables ne réparaitra.

Personne ne sait pour quelle raison le Conseil Pastoral a pu décider, en son temps, de sacrifier ainsi, dans cette région particulière, les dirigeables «mourants» de la Caravane. Si beaucoup y voient le symbole d'une communion entre ciel et dirigeable, d'autres préfèrent penser qu'il existe, quelque part au sein de ces vents tourbillonnants, un cimetière de dirigeables...



III) Où l'on détaille le quotidien de la caravane

« Itinérance tout là-haut, loin de la terre
Dédaigne nos tristes traverses
Et s'installe en propriétaire...
Sa propriété : c'est le vol ! »
Chansonnette traversière

Où l'on se penche sur les moyens d'entrer dans Itinérance

Pour pénétrer dans Itinérance, il s'agit de savoir à quel titre on désire le faire. Il existe trois régimes spécifiques qui peuvent vous valoir de voyager au sein de la Caravane. Si vous êtes artisan, il faut avant tout pouvoir se targuer d'avoir cinq ans de métier. Une restriction perçue par les apprentis artisans comme une odieuse discrimination. Seulement, l'expérience a montré que seul les artisans ayant un minimum d'expérience des réalités artisanales pouvaient prétendre au Sphéryme. La sélection se fait sur le métier exercé. Un métier non représenté dans Itinérance aura la préférence des Pasteurs. Ce sont eux qui décident de prendre un artisan pour leur dirigeable, selon que le métier les concerne ou non. Une fois qu'un artisan choisi a embarqué, il peut, au cours du voyage, postuler pour devenir itinérant. Auquel cas tous les itinérants du dirigeable voteront pour décider si oui ou non, il peut devenir l'un des leurs. Les postulants sont rares. Le passage par Itinérance préfigure une clientèle nombreuse et riche pour l'artisan qui revient sur son lieu de départ. En débarquant, il sait déjà que sa réputation est faite et qu'il n'aura aucun mal à exercer son métier. Ceux qui choisissent de devenir itinérants le font pour se perfectionner. Des gens en quête d'absolu, des puristes dans leur art.

Un artisan indépendant (chose rare) est toujours préféré à celui affilié à une Loge. Celle-ci doit payer pour que son artisan puisse accomplir le voyage. Huit artisans sur dix sont affiliés à une Loge. S'ils décident de devenir itinérants, la tradition veut qu'Itinérance verse une somme compensatoire à la Loge qui perd son artisan. Une manière de faire qui résume simplement le fait qu'Itinérance accepte l'artisan en son sein, qu'elle partage son destin. Chacun y trouve son compte puisqu'une Loge, pour sa réputation, n'hésitera pas à se prévaloir des artisans qu'elle comptait par le passé qui sont devenus itinérants.

Si vous êtes scientifique, le principe reste sensiblement le même (sauf que les scientifiques indépendants sont rarissimes). Il s'agit, pour la majorité d'entre eux, de poursuivre des études pour le compte d'une Grand-Loge. De la même manière, un scientifique est susceptible de devenir itinérant, auquel cas la Caravane paiera la Grand-Loge, comme elle paye les Loges pour garder un artisan.

Itinérance se réserve toujours le droit de choisir les scientifiques qui embarquent. Le Pasteur fait généralement son choix parmi les scientifiques ayant signé des disques phonographiques ou des manuscrits intéressants. Autant dire qu'il s'agit le plus souvent de scientifiques avec une forte expérience.

Si vous voulez embarquer comme touriste (les itinérants parlent de «visiteur»), dites-vous que le voyage coûte une véritable fortune. Il faut compter près de 500 liges en moyenne (avec, pour les trajets Méthallume/Téoric et Endémie/Souspente, près de 1000 liges). Pour un citadin, il suffit de se présenter à l'Esplanade de sa cité où Itinérance dispose toujours d'une annexe (d'un superbe pavillon à Éole jusqu'à un vulgaire bureau à Demos). Un ancien itinérant, secondé par des employés natifs de la cité, enregistrera votre demande et vous réservera une place pour le prochain passage de la Caravane. Lorsque vous réglez le prix de la traversée, il vous remettra une plaquette particulière. Dessus figurera votre nom, votre profession, une description détaillée de votre physique et surtout un daguerréotype de votre visage (comme une photographie d'identité en somme). Notez que cette invention, due au méthallumien Daguerre, ne permet aucune copie. Le procédé est rarement utilisé, on lui préfère désormais la photographie. Une fois que vous êtes en possession de la plaquette, il vous suffira de vous présenter en personne et de la remettre aux itinérants de l'Astra.

La liste d'attente n'est pas aussi importante que l'on puisse le penser. Aux turbulences et aux dangers de la navigation aérienne, beaucoup préfèrent le train, moins dangereux. Ceux qui entreprennent le voyage ont souvent des raisons bien particulières.

Si, enfin, vous aviez dans l'idée de pénétrer dans Itinérance comme passager clandestin, dites-vous bien que la tâche est ardue. Lorsque le Sœurs Fedo est accroché à sa tour d'amarrage, une seule passerelle (située tout en haut de la tour) permet de pénétrer dans le dirigeable. Et les veilleurs sont là pour filtrer ceux qui ne seraient pas invités. Certains profitent des réparations effectuées pour se glisser dans la charpente et tenter de faire le voyage dans l'enveloppe. Ils sont découverts rapidement par les veilleurs, affamés et assourdis.

Si des passagers clandestins ont réussi le voyage, personne n'en a eu les échos, jusqu'à présent.

Où, pour plus de clarté, l'on écouterait le laïus destiné aux visiteurs

Lors de leur montée dans Itinérance, les «visiteurs» sont réunis dans une grande salle et sont gratifiés d'un discours expliquant les structures et les quelques règles d'Itinérance. En voici l'essentiel (à cette occasion, le discours fut tenu par l'arrangeur itinérant Sylfède).

« Chers tous, Itinérance doit, pour sa sécurité, se prévaloir de règles strictes et indiscutables. Vous êtes priés de vous y conformer, sans quoi vous serez débarqués, séance tenante, au premier relais venu. Je ne plaisante pas, chers clients. Vous tenez à profiter des vertus d'un voyage aérien au milieu de nos artisans et de nos scientifiques. Le voyage sera une réussite pour vous comme pour nous si chacun y met du sien. Notre dirigeable s'appelle, comme vous avez pu le remarquer, l'«Astra». Jusqu'à votre débarquement, vous y prendrez vos repas et y dormirez, chaque soir, dans les cabines qui vous ont été allouées. L'Astra est un dirigeable conçu expressément pour votre confort et bénéficie d'une exceptionnelle stabilité. Je rassure ceux qui redoutent le gîte et de douloureuses indispositions. L'Astra est un modèle du genre. Sachez enfin que le personnel de l'Astra, qui compte trois médecins agréés par la Loge Hippocratique d'Entrelace, est à l'écoute de vos réclamations, de jour comme de nuit. Ils sont là pour ça. N'hésitez pas à les consulter au moindre problème.

Bien! Pour ce qui touche à vos déplacements à l'intérieur de la Caravane, ceux-ci obéissent à quelques règles. D'une part, vous ne pouvez quitter l'Astra que de 8 heures à 19 heures, pour visiter les autres dirigeables (notez que la nacelle des moteurs vous est interdite). Un couvre-feu rendu obligatoire afin de ne pas gêner les manœuvres de nuit, toujours délicates. Sauf dans deux cas : si vous bénéficiez d'une invitation par un itinérant sur son dirigeable (avec l'accord de son Pasteur) ou si vous vous rendez dans le Lysandër, consacré aux jeux. D'autre part, vous avez pu remarquer que l'on se déplace de dirigeable en dirigeable grâce à des nacelles. Tous ces déplacements sont régis par la Petite Ghilde de l'Éfourceau. Vous voudrez bien consulter le bureau qu'elle tient à votre disposition dans l'Astra.

Certains se sont plaints, dès leur arrivée, de l'arrogance de certains membres d'équipage. Sachez que ces hommes cumulent plus d'heures de vol que l'ensemble des pilotes de toutes les cités réunies. Leur expérience est inégalée et il est, à mon sens, compréhensible qu'ils fassent preuve d'un soupçon de fierté. Je vous conseille simplement d'éviter de les solliciter trop longtemps. Ils répondront à vos questions dans la mesure du possible mais ils ont des tâches difficiles et ne sont pas là pour vous raconter leurs exploits. Cela me fait dire, et je m'adresse en particulier aux hommes et aux duellistes inconsolables qu'il est formellement interdit, dans la caravane, de provoquer qui que ce soit en duel, visiteurs ou itinérants. Les conciliations viennent le plus souvent à bout des points d'honneur. Itinérance ne saurait tolérer en son sein des empoignades dangereuses pour sa sécurité. Je me suis bien fait comprendre ?

Parfait!... Chacun de nos dirigeables est lui-même

dirigé par un Pasteur. Celui-ci conduit l'ensemble des activités à l'intérieur de son engin. Capitaine du dirigeable, vous le trouverez le plus souvent dans la cabine de pilotage. Mais il s'occupe également de tous les itinérants qui vivent dans son engin. Père ou capitaine, il sera votre interlocuteur privilégié, bien qu'il ne dispose pas de beaucoup de temps pour vous présenter son dirigeable. Dix-sept Pasteurs donc, qui forment le Conseil Pastoral chargé d'administrer notre caravane. Personne n'assiste à ces conseils. Lors des arrêts de la Caravane, vous pourrez embarquer en priorité sur le Sœurs Fedo pour rejoindre cité ou traverses. Vous voudrez bien, à cette occasion, vous conformer strictement aux ordres des veilleurs, en particulier sur les traverses. Si vous décidez, et cela s'est déjà vu, de ne pas rembarquer, il faudra impérativement nous le faire savoir. Nous avons plusieurs fois lancé des recherches inutiles... Voilà, je vous libère. Toute la journée, je serai dans la salle de bal pour répondre à des questions plus précises. Itinérance est heureuse de vous compter parmi elle. Il ne tient qu'à vous de faire de cette croisière un voyage inoubliable. Bonne journée !»

Où l'on découvre les acteurs et l'organisation d'Itinérance

Le Conseil Pastoral



Sur cette photographie (prise par l'itinérant Jacques Sidon), on reconnaît le célèbre Prince Alfred Nemourt

La caravane est dirigée par un Conseil pastoral constitué par les dix-sept Pasteurs qui dirigent chacun un dirigeable. Les Pasteurs sont des personnages incontournables

d'Itinérance. On ne devient Pasteur qu'après une décennie passée dans Itinérance. La plupart d'entre eux sont des hommes (cinq femmes, néanmoins sont Pasteurs) entre trente et quarante ans qui connaissent parfaitement les rouages de la Caravane, aussi bien techniques que sociaux ! Très respectés, tous ont une personnalité complexe et mystérieuse. Contre toute attente, il ne s'agit pas d'anciens Errants. Les qualités de pilotage et de commandement requises pour être Pasteur désignent souvent des aéronautes confirmés (certains Felligoriens sont devenus des Pasteurs).

Toutes les grandes décisions qui concernent l'ensemble de la Caravane sont prises par le Conseil pastoral, dans la salle «Cyclopéenne» (dirigeable l'Argentant). Son avis est indiscutable par les itinérants, sauf à retenir, pour s'y opposer, la signature de la majorité dans huit dirigeables. Les exemples sont rares.

L'équipage : les icariens

Fin du discours d'un instructeur icarien à ses élèves

« Nous allons partir. N'oubliez pas que la fantaisie, l'héroïsme n'ont pas de sens ici. Vous êtes des icariens, ceux qui conduiront Itinérance, de jour comme de nuit. Pas d'éclat, pas d'exploit possible. Le public doit toujours ignorer vos noms sinon par une ligne dans une Plaque, le jour où vous serez assez maladroits pour conduire à sa perte votre dirigeable »

Chaque dirigeable compte entre vingt et trente membres d'équipage sous la responsabilité du Pasteur. Leur quartier jouxte systématiquement la cabine de pilotage. Le Pasteur décide surtout pour les manœuvres improvisées ou en cas de tempêtes. Le vol au quotidien est assuré par l'icarien Principal, surnommé depuis longtemps le «Prince». L'icarien en second s'occupe quant à lui de diriger l'équipe des mécaniciens qui travaillent chaque jour dans le dirigeable afin de réparer les moindres avaries.

Lorsqu'un itinérant parle des hommes d'équipage, il parle des «icariens». Une façon de dire qu'ils sont différents des autres, qu'ils ne vivent que pour le vol et restent indifférents aux turpitudes scientifiques et artisanales de la caravane. De fait, les icariens vivent entre eux. Le soir, ceux qui ne sont pas de service se retrouvent dans la salle de la «Marraine des Vents» qui fait office de café. La journée, ils sont à leur poste ou dans leur quartier. Les icariens constituent un corps fermé, misogyne (on ne compte pas «d'icarienne») et se marient rarement. Il existe bien sûr des exceptions. Certains icariens refusent cet esprit-là et participent de plein pied à la vie quotidienne d'Itinérance. Bien que l'on fasse entendre aux visiteurs que l'on peut visiter les cabines de pilotage, les icariens refoulent souvent les visiteurs sous un prétexte quelconque. N'est pas admis qui veut...

La milice

La sécurité d'Itinérance est un véritable enjeu. Le risque d'explosion, bien qu'il soit rendu mineur par la fiabilité de l'hydraucryme, est présent dans tous les esprits. Il a fallu, dès le premier voyage de la Caravane, prévoir une milice qui puisse empêcher les sabotages ou les inattentions. Chaque Pasteur a, sous ses ordres, dix hommes triés sur le volet chargés d'assurer la sécurité du dirigeable, surnommés les «veilleurs». Ils sont en permanence à l'affût dans le diri-



Un veilleur, gardien d'Itinérance

geable, surveillant surtout les visiteurs et les nouveaux itinérants embarqués. Ils portent tous une épée longue, une arbalète de point, un sifflet (en forme d'oiseau, dont ils ont fait leur emblème) et une veste renforcée. Chaque veilleur sait également se servir des couleuvrines conservées dans un coffre dans la cabine de pilotage. En cas de danger, on peut rapidement les fixer sur des supports prévus à cet effet aux deux extrémités du dirigeable. Itinérance a du, plus d'une fois, son salut au tir précis des veilleurs. Des seigneurs et des pirates ont payé leur témérité et ont pu observer les dégâts causés par un tir de couleuvrine sur l'enveloppe d'un dirigeable ou d'une montgolfière...

Notons que les veilleurs profitent souvent de leur temps libre pour chasser l'Albâtre à l'harbepon dont les peaux séchées serviront aux arpenthes pour la fabrication des parchemins.

Dans un article consacré à la sécurité, on se doit de rappeler une règle impérative que ces miliciens se chargent d'appliquer : aucune arme à feu ne doit être embarquée sur Itinérance sauf ordre expresse du Conseil Pastoral (seuls les Pasteurs ont le droit d'en posséder une en permanence). Toute personne embarquant dans la cara-

vane doit déposer ses armes (les fouilles sont minutieuses) qui seront conservées (et dispersées) dans des caisses dans le quartier des veilleurs de chaque dirigeable. Lorsque la caravane débarque visiteurs ou itinérants sur les traverses, les miliciens emportent pour chaque groupe de cinq hommes un pistolet ou un mousquet prêté par les Pasteurs.

Les artisans

Les artisans d'Itinérance sont de deux types : ceux qui ont choisi de devenir itinérant (et deviennent membre à part entière de la caravane pour la vie) et ceux qui accomplissent leur «Sphéryme», la plus haute distinction en matière d'artisanat. Le Sphéryme appartient à Itinérance. Il signifie qu'un artisan a accompli un voyage d'un an dans la Caravane et a réalisé une œuvre qui le rend digne de la quitter pour rejoindre la cité ou les traverses. S'il n'obtient pas le Sphéryme, un artisan quittera Itinérance de la même façon mais sans cette ultime récompense. Seul la réputation de l'artisan est en jeu, de toute façon.

Peu d'artisans peuvent se vanter d'avoir obtenu le Sphéryme. On compte entre un (et parfois aucun !) et trois artisans en moyenne qui regagnent leur cité ou une seigneurie nimbés du prestige du Sphéryme. Le Sphéryme est un disque ouvragé de bois et d'argent, étonnant par sa finition et qui rappelle l'Anence des céphales. Un artisan en sa possession attirera la convoitise et la plupart des artisans se contentent souvent de la réputation que leur confère le Sphéryme (et le laisse à Itinérance).

Pour les artisans qui ont choisi de devenir itinérant, leur métier se pose en terme expérience. Partageant les rêves aériens de la Caravane, ces artisans ont renoncé à leur vie sédentaire pour travailler dans un métier dans lequel ils excellent. Ils se comparent à de véritables artistes et il ne s'agit pas de leur donner tort...

L'exemple d'Andcheor

Cet artisan embarqua sur Itinérance au Silence d'Orion (une seigneurie près de Demos). Ancien Naturaliste du quartier des Serres d'Éole, il consacra son année à confectionner des capuches, valables pour les diverses espèces d'oiseaux d'usage en volerie, ainsi que les gants à crispin indispensables pour les porter. Le métier, rarement représenté dans les cités, fit la fortune d'Andcheor à chaque Silence citadin, en particulier auprès de la noblesse. Le reste du temps, il confectionna le premier couvre-chef connu pour Albâtre, une capuche qui était une œuvre d'art, portant à son faite le panache d'Itinérance. Le Conseil Pastoral et celui des artisans saluèrent son travail et il obtint le Sphéryme. Andcheor vit actuellement à Souspente, la cité des Maisons-Mères, où l'obtention du Sphéryme lui a immédiatement valu une clientèle abondante et richissime. La remise à la mode, dans cette cité, des chasses à l'Albâtre lui doit beaucoup.

Les scientifiques

Une dizaine de métiers scientifiques sont représentés à Itinérance, tous ceux qu'un voyage aérien de longue durée puisse servir. Recherches, observations, expériences, compilations, il n'existe pas de limites à l'application de ces métiers. Les parchemins fabriqués par l'Arpentème, à base de peaux d'Albâtre, permettent de travailler dans d'excellentes conditions. Comme pour les artisans, on retrouve des scientifiques itinérants et d'autres qui accomplissent le voyage pour un an.

Ces derniers ont payé leur place dans la caravane fort cher. Il s'agit souvent de Loges éminentes qui placent ainsi leur scientifique à Itinérance. Plus rarement, des gens fortunés s'offrent des recherches farfelues en payant la place à des scientifiques à moitié fous pour des études jugées loufoques par beaucoup (vous les découvrirez également dans la partie consacrée aux dirigeables). Quoi que l'on puisse en dire, Itinérance a fait la preuve que les travaux réalisés en son sein ont toujours été fructueux et les Loges intéressées se battent parfois, à coup d'enchères, pour s'assurer qu'un de leur scientifique pourra accomplir le voyage. Notons qu'avant de quitter la Caravane, le scientifique a l'obligation de déposer dans la bibliothèque de l'Arpentème un résumé de ses travaux.

Pour les scientifiques devenus itinérants, il s'agit souvent de pratiquer le même métier mais dans le seul but d'enrichir les connaissances d'Itinérance. Si la Caravane rencontre des soucis financiers, certains de ces travaux sont vendus aux Loges scientifiques. Le reste du temps, ils viennent compléter la bibliothèque de l'Arpentème

Les chroniqueurs

Un lieu restreint et fermé abritant près de trois mille personnes ne pouvait aller sans susciter des chroniques fort divertissantes et enrichissantes. Il existe ainsi trois « journaux » (les exemplaires, sur parchemin d'Albâtre, sont traités de façon à servir plusieurs fois) dans Itinérance. Le premier, l'Exupérien, est lu par la plupart des itinérants. Il s'agit des informations essentielles de la Caravane, rédigées (afin d'en garantir le sérieux) sous l'égide du Pasteur Medehène du Philim.

Le second, Cosmos, intéresse presque exclusivement les scientifiques. Il résume tous les trois jours les événements importants, les futures expériences ou observations scientifiques et s'avèrent très utiles. Les scientifiques, souvent plongés dans leurs travaux, peuvent ainsi se tenir au courant des travaux des autres sans pour autant devoir traverser quatre ou cinq dirigeables avec les éfourceaux.

Le troisième, enfin, fait l'unanimité. Véritable pamphlet dénonçant Pasteurs comme artisans, scientifiques ou visiteurs, « l'Écho des Ragots » se moque de tout et parfois dit tout haut ce que beaucoup pensent tout bas. Ces auteurs, dits les rumoristes, anciens comédiens, arpentent, sous des



La salle de travail du Vaillant Chercheur, qui compte de nombreux scientifiques des Loges Hippocratiques. Au second plan, on remarque deux femmes, preuve que la misogynie n'est pas de mise dans Itinérance

déguisements variés, les dirigeables de la Caravane. Ils écoutent, parlent, se font passer pour d'autres, et sèment une joyeuse zizanie. Une soupape riieuse qui aide au moral de la Caravane, notamment lors des traversées d'Endémine à Souspente ou de Méthalume à Téoric.

Tous ces journaux sont livrés à cinq exemplaires dans chaque dirigeable (le Pasteur conservera à chaque fois un exemplaire, les quatre autres étant retournés à l'Arpentème). Un itinérant s'improvisera Lecteur et officiera dans la Mairie des Vents du dirigeable.

Les éfourceaux

Les déplacements entre chaque dirigeable d'Itinérance posent un réel problème. S'ils sont interdits par grands vents (quoique certains éfourceaux soient suffisamment casse-cou pour tenter l'aventure pour le prestige), ils occupent quotidiennement plus d'une cinquantaine d'hommes et de femmes appelés éfourceaux. Il s'agit d'un véritable métier que l'on exerce à temps plein.

Les éfourceaux forment, comme les icariens, un corps fermé réuni sous le nom de la « Petite Gilde des Éfourceaux ».

Devenir éfourceau n'est pas une mince affaire. L'épreuve, dite de «l'Estropiât» (nom habituellement donné au mendiant estropié ou feignant de l'être), oblige le candidat éfourceau à se poser successivement sur les dix-sept dirigeables d'Itinérance en cerf-volant avec un bras attaché dans le dos ! Une épreuve terriblement difficile demandant autant de force que d'adresse et de sang-froid.

Tous ceux qui deviennent éfourceaux se font tatouer, dès leur passage à Éole, un oiseau sur le front. Les vétérans, quant à eux, portent (en plus du tatouage) un bec d'Albâtre fixé sur le nez. Si cela amuse certains visiteurs, les itinérants savent, eux, que ce symbole fait de ses hommes les plus grands pilotes de cerfs-volants.

Les éfourceaux ont, pour transporter quelqu'un, un seul moyen à leur disposition : la nacelle. Le cerf-volant est strictement réservé aux éfourceaux pour la chasse aux Albâtres, l'observation etc...

Entre chaque dirigeable, on installe en permanence des cordes solides distendues qui servent d'amarres. Les autres cordages servent aux éfourceaux pour tracter (sur le modèle des gondoliers véniciens) la nacelle d'un dirigeable à un autre. Ceux-ci ont souvent plus d'une dizaine de ces petites plates-formes où peuvent se loger les nacelles en attendant de nouveaux voyageurs. Une nacelle peut contenir au maximum trois personnes.

Les éfourceaux, à les voir pour la première fois, semblent s'ennuyer prodigieusement autour de leur nacelle. Ils ne vivent véritablement que lors-

qu'ils sont en plein ciel, harnachés à leur cerf-volant, multipliant les figures de style, poussant toujours plus loin les limites d'un cerf-volant.

Les éfourceaux n'ont pas de quartier proprement dit, hormis une salle dans chaque dirigeable où sont entreposés et réparés les cerfs-volants. Pour un voyage en nacelle, comptez un sou pour chaque dirigeable traversé.

Les «parrains»

Le mot étonne quand on parle d'une Caravane de dirigeable. Et pourtant, chaque dirigeable compte sa «Marraine des Vents», qui désigne le café où l'on peut se rendre de jour comme de nuit. Tenus exclusivement par des itinérants, les «Marraine des vents» permettent à tous de goûter à quelques joyeuses liqueurs en se détendant. Loin du luxe des salles du Lysandër, les «Marraines des vents» sont des lieux bruyants où se mêlent visiteurs et itinérants. Les parrains, qui tiennent ces cafés du ciel, sont des gens respectés. Ils n'hésitent pas à mettre dehors les ivrognes avec leur long bâton en fer forgé (un symbole de leur profession). On apprend souvent beaucoup de choses dans les «Marraines des vents». Les éfourceaux y content leurs exploits en cerf-volant, les

artisans se congratulent ou s'empoignent au sujet de leurs œuvres, les scientifiques gribouillent, avec leur couteau, des schémas hermétiques sur les coins de table.

La famille (femme et enfant)

Pour constituer une famille dans Itinérance, il faut s'engager à faire de son enfant un itinérant. Une sorte d'obligation qui est désormais ancrée dans les mœurs. Tous les enfants nés et éduqués au sein de la Caravane font sans conteste les meilleurs itinérants. On retrouve chez eux une hargne farouche vis-à-vis du «sol», de la cité comme des traverses. Ils deviennent souvent icarien ou éfourceau, consacrant leur vie au ciel. Les femmes itinérantes délaissent rapidement l'éducation de leurs enfants. Ils apprendront par eux-mêmes à vivre au sein de la Caravane et ont un tempérament souvent très solitaire.

Certains choisissent parfois de suivre l'enseignement d'un artisan, d'un scientifique ou même de servir l'Arpenième. Il est vrai que ces natifs d'Itinérance sont en majorité des arpenithes (pratiquants ou non). C'est parmi eux que l'Arpenième recrutera ses plus fidèles prêcheurs.

Itinérance ne s'est jamais embarrassée des idées préconçues (traversières ou urbaines) sur les femmes. Ces dernières ont un rôle parfaitement égal à celui des hommes. On peut donc trouver (les visiteurs s'en sont souvent étonnés) des femmes icariennes ou «artisanes» sans que personne n'y trouve à redire.

Les religieux

Itinérance s'est très vite converti au culte de l'Arpenième. L'explication est fort simple. L'Errance, caravane évoluant en permanence sur les traverses, était presque exclusivement composée d'arpenithes. Les éoliens qui participèrent, dès l'origine à Itinérance, furent largement influencés et devinrent à leur tour arpenithes. Pour les itinérants, l'Écryme obéit nécessairement à une loi divine et toutes les traverses abandonnées servent, à leur manière, «l'Arantèle» (voir Écryme p48 et 49).

L'Arpenième s'est d'autant mieux fait accepter qu'elle avait adjoint à la Caravane, dès sa naissance, l'un de ses dirigeables, une Bibliothèque Itinérante qui devint l'Échrydion (voir la partie qui lui est consacré). Ce dernier s'occupe aujourd'hui de toutes les affaires littérales et scientifiques d'Itinérance.

Au fil des ans, les errants sont morts et la nouvelle génération des arpenithes d'Itinérance n'est pas aussi attachée, comme leurs ancêtres, aux traverses. Généralement, un arpenithe, pour prouver son attachement aux traverses, a travaillé au moins une fois dans sa vie sur un chantier



L'éfourceau Jacques Sacey, dans sa nacelle (prévue pour deux personnes) entre le Bateleur et l'Échrydion

traversier. Les arpenthes itinérants se considèrent plus comme des intellectuels, gérant le patrimoine culturel d'ltinérançe, tout en pouvant «adorer» l'Arantèle.

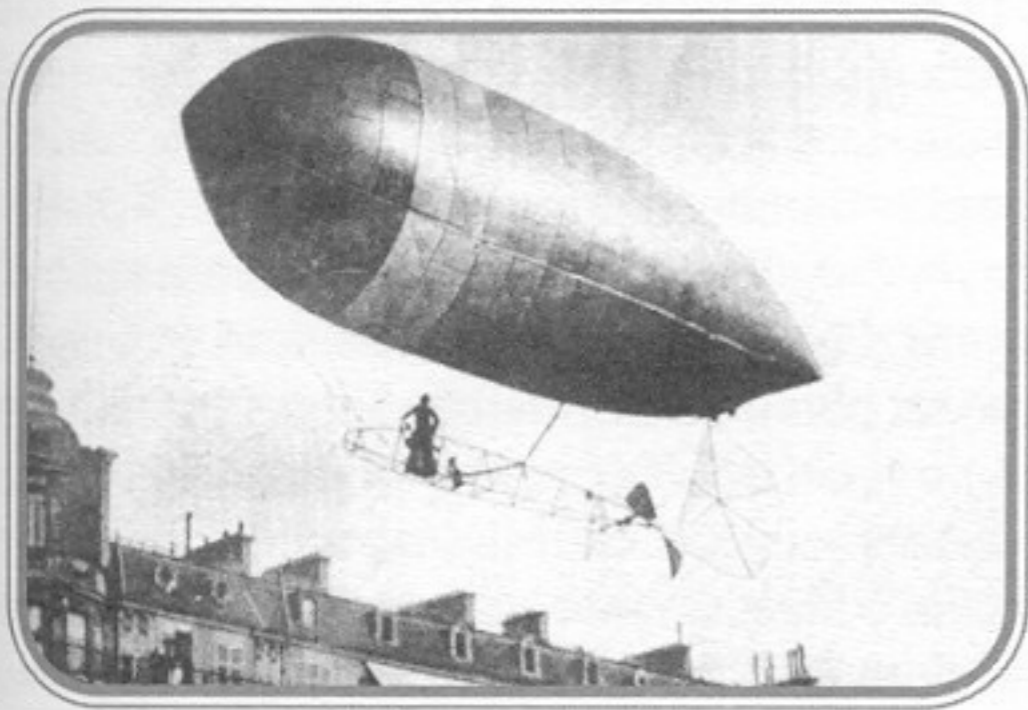
Ils portent tous, en permanence, un «échyridion» (petit livre portatif contenant des remarques, des préceptes, des principes secrets).

Un second culte existe auprès de celui de l'Arpenthème. Mais il ne concerne guère que les icariens et certains Pasteurs. Il s'agit de Notre-Dame des Airs. Cette femme, appelée Lehine, fut la première itinérante à devenir Pasteur. Au Bruit de Souspente de l'an VL, une énorme tempête faillit causer la perte de trois dirigeables, en partie à cause d'elle. Lehine décida d'expiar sa faute en s'attachant à la tête d'un dirigeable telle une figure de proue et s'y laissant mourir. Elle fut emportée par les vents avant de mourir de faim et devint Notre-Dame des Airs. Tous les icariens lui adressent une prière avant d'embarquer ou en cas de danger. Régulièrement, ils se rendent à la proue de leur dirigeable pour y jeter une fleur d'Écryme, signe de dévotion qui rend hommage au sacrifice de Lehine.

Chant itinérant

Notre-Dame des Airs,
Aidez tous ceux qui naviguent dans les airs,
À aimer votre fils,
Protégez tous ceux que leur machine abandonne,
Montrez à tous le chemin qui mène à celui
Dont vous êtes la mère,
Soyez l'étoile qui brille
Devant l'homme en quête de salut
L'étoile qui brille toujours,
Dans le ciel de tous les itinérants.

Les autres cultes dans ltinérançe ne sont pas représentés ou alors en secret. Citons entre autres celui de Malachine qui convertit clandestinement des fidèles depuis plus d'un an. Bien qu'il y ait, en théorie, une liberté de culte, les rares prêtres, hormis les arpenthes, à avoir voulu s'installer sur ltinérançe, ont rapidement renoncé. Les tracasseries et même des «accidents» ont fait renoncer la plupart d'entre eux.



Le Margousin

Les céphales

ltinérançe abrite un Cercle céphalique. Contre toute attente, malgré les dangers pour ces céphales d'être ainsi réunis dans un lieu clos, le Cercle existe, sans pour autant être connu de tous. Constitué par six céphales, tous devenus itinérants, ils se sont disséminés dans ltinérançe au hasard des affinités avec tel ou tel Pasteur. Seul le Conseil Pastoral connaît leur nature. Tous ces céphales partagent une chose : ils étaient en fuite, poursuivis par des Compagnies, des Loges ou un seigneur. Comme les renégats qu'ltinérançe embarque parfois en secret, les céphales ont appris à rester caché, utilisant très rarement leurs pouvoirs (hormis Idérime du dirigeable le Bateleur). La plupart, pour le moment, cherchent à se faire oublier. Ils consacrent l'essentiel de leur temps à se faire passer pour des apprentis artisans (auprès des ébénistes notamment et des sculpteurs) afin de pouvoir parfaire leur Anence. Plusieurs fois par semaine, le Cercle se réunit dans une salle de l'Argentant (prêtée par le Conseil Pastoral).

Où l'on se soucie de savoir comment mange et s'habille l'itinérant

La nourriture

La nourriture d'ltinérançe est un souci important, en particulier lors des trajets difficiles, qu'ils soient trop longs ou dangereux (à cause des tempêtes ou des pirates).

La Caravane se procure la nourriture, soit en l'achetant directement aux cités ou aux seigneuries traversières, soit en se la procurant par ses propres moyens :

Par la chasse. Les éfourceaux et les miliciens chassent l'Albâtre à l'harbepon (en Bruit), l'Hurlleur (en Silence, lorsque le Soeurs Fedo débarque des miliciens avec leurs échasses).

Par la collecte de fleurs d'Écryme. Si le temps le permet (rappelons qu'elles apparaissent après les pluies). ltinérançe gonfle un petit dirigeable (le Margousin) sur lequel prennent place trois ou quatre hommes. Le dirigeable survole les fleurs (à hauteur de vingt mètres) que des filets coupants permettent de couper en masse. Ce genre de collecte ne se fait qu'après des pluies abondantes, lorsque apparaissent de grands champs de fleurs d'Écryme. La Mandre, quant à elle, est collectée à la main par des volontaires.

Le Margousin

Ce dirigeable souple est aisé à conduire, même pour un seul homme. Petit et fiable, il permet de faire des voyages au-dessus des cités. Certains Pasteurs, invités par les autorités locales, n'hésitent pas, pour impressionner, à se rendre à l'invitation avec le Margousin. Utilisé aussi pour se rendre auprès d'une seigneurie, le Margousin permet de s'ancrer facilement, comme au sommet d'un donjon, par exemple.

Ci-contre, on reconnaît le Pasteur Dercifal, survolant avec le Margousin les toits du quartier bourgeois de Téoric.

Les vêtements

En étant dans le ciel la majorité du temps, l'itinérance est souvent confrontée au froid et au vent, sans compter ces régions particulièrement inhospitalières où le froid mordant côtoie la grêle et les pluies torrentielles.

Les itinérants sont donc obligés de se vêtir chaudement en permanence sans pour autant devoir marcher comme des automates. La liberté de mouvement est importante dans un milieu instable et étroit comme le dirigeable.

Les bottes, d'abord, sont toutes munies de semelles en caoutchouc (avec de petites ventouses) afin de s'assurer un équilibre minimum. En cuir de fulige, elles sont fabriquées par des artisans itinérants. On préfère, pour les hommes comme pour les femmes, le pantalon en tissu aux robes

ou aux costumes de ville ! (même si certains visiteurs ne veulent pas s'y plier...). Une veste chaude, en fourrure d'Albâtre, préserve efficacement du froid. Cette veste est d'ailleurs devenue le symbole de son appartenance à la Caravane. Les itinérants la portent tous teintes en gris avec de gros boutons noirs. Des gants sont impératifs, le fer étant parfois si froid que les mains peuvent y rester collées (des imprudents ont déjà été amputés). Le bonnet ou la casquette sont recommandés pour les déplacements entre dirigeable. Si l'on est obligé de se vêtir chaudement, cela n'empêche pas de nombreux itinérants d'avoir quelques coquetteries. La cravate et le gilet sont préférés à la simple chemise tandis que les femmes n'hésitent pas à porter des pantalons ou des vestes seyantes et colorées.

Récit d'Otlayr, franc-voleur

Un franc-voleur, doublé d'un acrobate, rapporte son larcin dans l'itinérance à Écharde, un vieux complice.

Otlayr : On s'est quittés le 9, je crois. Oui, c'est ça. Les frusques que tu m'as dégottées ont fait merveille. Ils m'ont tous pris pour un vieil excentrique plein aux as. J'étais surtout un aristo pour eux, tu vois. Je n'ai pas arrêté de les ennuyer. Il me fallait toujours une tisane à trois heures du matin, un bol d'air un peu avant l'aube. Tu vois le genre ! Ils me détestaient mais le client est roi, bien sûr. Non, le seul problème, c'était les arrangeurs. Des types qui t'accompagnent partout pour soi-disant te faire visiter au mieux leur Caravane. Des espions, ouais, des foutus espions qui mettaient leur nez partout. J'ai bien cru une fois qu'ils allaient me démasquer. Mais j'ai encore été le plus fort ! (rires ; les deux hommes, autour d'une bouteille, se versent une nouvelle rasade)

Écharde : Bon, et après. Tu as agis quand ?

Otlayr : Calme, mon vieux Écharde. J'avais tout le temps. Trois semaines de voyage, tu te rends compte. Il fallait agir au dernier moment. La perspective de débarquer à Entrelace leur fait perdre la tête. Ils se voient tous déjà en train de batifoler dans les Bains, au milieu des vapeurs (sourire entendu d'Écharde). Les veilleurs relâchaient leur surveillance. La nuit surtout, ils somnolaient tous à moitié ! Une nuit, il y avait une soirée sur le Lysandër, tu connais, hein ! Ouais, bon, je me suis préparé. J'avais repéré les lieux. Et surtout une nacelle d'un éfourceau. Elle faisait la liaison entre l'Astra et le Vaillant Chercheur. J'avais installé la nuit précédente un système de crochet qui me permettrait de rester accroché sous la nacelle. Dès le début de la soirée, je m'y suis glissé.

L'éfourceau, à l'arrivée, n'a rien vu. J'ai attendu près de trois heures dans cette position. Je ne le ferai pas deux fois. Sous moi, c'était le noir complet. le vent était calme heureusement. Mais une seconde d'inattention, et c'était le grand plongeon. J'ai...

Écharde : Attends ! il n'y a pas de projecteurs ? et des autres dirigeables, on ne te voyait pas ?

Otlayr : Mais non, imbécile. Ils économisent leur énergie quand ils le peuvent. Et les dirigeables sont pas collés les uns aux autres, évidemment. Dans cette nuit d'encre, sous la nacelle, habillé en noir, il aurait fallu une famille de nyctalopes pour me voir ! À un moment, j'ai entendu des voix. Les clients du Compagnon. Bien sûr, je n'aurais pas tenté ça cette nuit là si je n'étais pas sûr que des gens de l'itinérant allaient au bal. Ils sont montés, deux hommes et une femme et l'éfourceau les a amenés jusqu'au Compagnon. C'était ce moment là le plus dangereux. Pendant qu'ils débarquaient, je devais me propulser de la nacelle sur les flancs du dirigeable. Tu me suis ? (hochement de tête d'Écharde). Avec l'harbepon, j'ai tiré mon carreau dans le bois du «C»...

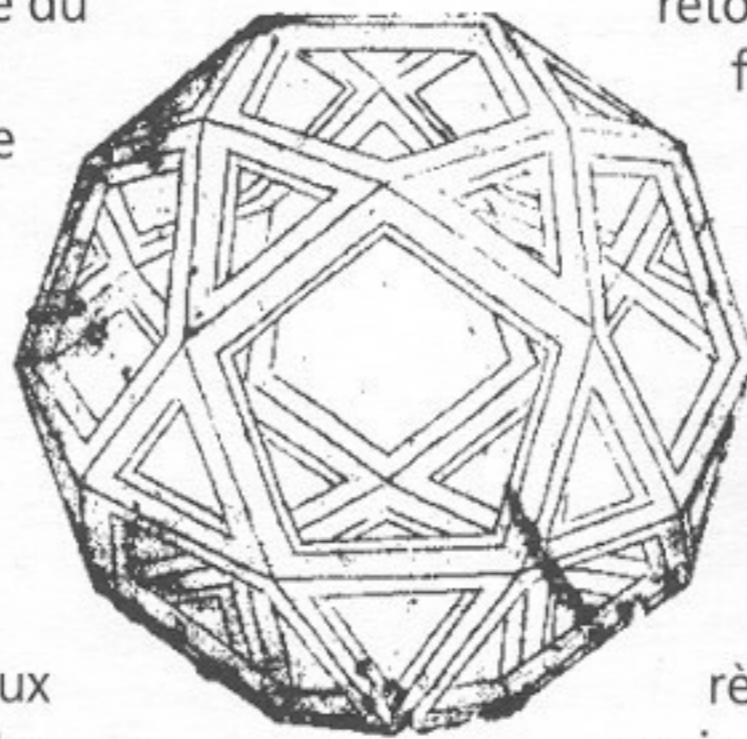
Écharde : Dans le bois du «C» ?

Otlayr : Oui, le nom du dirigeable. Ils ont les moyens. Chaque lettre est en relief, et en bois. Elles ont plus de deux mètres d'envergure. J'avais qu'une seule trouille, qu'ils entendent le carreau se planter dans le bois. Mais les trois, dans leur nacelle, étaient un peu ivres et rigolaient comme des idiots. Dès que la nacelle a touché le Compagnon, je me suis laissé tomber, accroché

au câble du carreau. Tu vois ma position ? Suspendu à une corde, retenu seulement par un carreau d'harbepon. J'étais dans le vide. Je me suis hissé lentement jusqu'au carreau et me suis juché sur le «C». Heureusement que c'était pas un «I» ! (les deux hommes, riant aux éclats, se tapent dans les mains) . J'étais bien installé, à part le froid, lové dans la courbe du «C». À partir de là, il me fallait atteindre une petite fenêtre que j'avais repérée, juste au-dessus du «A». J'ai progressé le long des lettres, avec mes crochets. C'est à ce moment que je risquais d'être vu d'un autre dirigeable. Mon corps se détachait sur le bois, plus clair et la lumière qui filtrait des chambres pouvait me desservir. Mais personne ne m'a vu. Sans encombre, je parviens jusqu'au «A», me hisse jusqu'à la fenêtre. Je ne te dis pas le froid qu'il faisait. Il n'y avait qu'une légère brise, due seulement à la vitesse du dirigeable et j'étais transi. Il fallait faire vite avant d'avoir les mains gelées. Dis-toi bien que je n'ai jamais regardé vers le bas. J'aurais vu que du noir, c'est sûr, mais s'imaginer que j'avais plus de cinq cents mètres de vide ! J'ouvrais facilement la fenêtre. En deux minutes, j'étais dans l'atelier.

Écharde (la bouche grande ouverte) : Et...alors ?

Otlayr : J'aurais voulu que tu sois là. La pièce était plongée dans l'obscurité. J'avais déjà visité les lieux en qualité de visiteur. Je savais où trouver ce que je cherchais. Il traînait sur une table. L'artisan n'avait même pas pris la peine de le mettre à l'abri. La confiance des artisans dans les veilleurs m'a sauvé en quelques sorte. Je l'ai pris dans mes mains. Ça ne ressemble pas à grand-chose, ce machin. On aurait dit l'Anence d'un céphale ou quelque chose approchant. Mais la pierre, à l'intérieur, elle, ressemblait bien à l'Aétite de la Cathédrale. Bon sang, même dans l'obscurité, elle brillait, elle palpitait ! J'imaginai l'éfourceau qui l'a découvert. Un as, quand même. Il faut un sacré culot, crois-moi, pour se poser en cerf-volant sur le clocher d'une cathédrale, enfoncée de moitié dans l'Écryme. Mais il ne s'est pas trompé, le bougre... L'Aétite de la Cathédrale... Je tenais près de cent Albes au bas mot, dans les mains. Je me suis éclipsé rapidement. La suite était plus périlleuse. Tu te rappelles les habits traversiers



que je t'avais demandés. La houppelande grise, ce pantalon grossier ? oui, eh bien, je les ai revêtus. Je savais qu'un homme, habillé comme un artisan traversier, n'attirerait pas l'attention s'il venait de l'intérieur du Compagnon. J'adoptais une démarche un peu ivre. Le froid mordant me permettait de garder la capuche, dissimulant mon visage. J'empruntais le couloir, et gagnais le petit embarcadère de l'éfourceau. À la porte, un veilleur ouvrit un œil et le referma aussitôt. Il devait s'intéresser aux gens qui rentraient, pas aux fêtards tardifs voulant profiter des dernières heures du bal. Ensuite, l'éfourceau me transporta sans dire un mot jusqu'à l'Astra. J'abandonnais mes frusques d'artisan pour redevenir cet aristo grincheux et m'en allais danser une valse dans la salle du bal.

Écharde : Nom d'un échassier, tu m'impressionnes. Sacré Otlayr. Et l'enquête suite au vol ? Personne ne t'as soupçonné ?

Otlayr : Tu parles ! pendant deux jours, ils ont retourné le Compagnon et l'Astra de fond en comble. Les visiteurs ont commencé à se plaindre des fouilles répétées et ils ont dû admettre qu'ils venaient de se faire berner. Mais l'enquête a continué, dans l'ombre. Les arrangeurs étaient sur les dents. À Venice, tous ceux qui débarquaient ont subi une fouille en règle. J'ai joué le jeu, débarquant moi aussi. L'Aétite restait dans la

Caravane. Je me doutais qu'ils en profiteraient pour fouiller discrètement les chambres. Mais elle était en sécurité, là où personne n'irait la chercher.

Écharde : Ou ça ?

Otlayr : Dans la cabine de pilotage. J'ai rendu visite aux icariens peu après le vol, et j'ai glissé l'Aétite dans le canon de l'une des couleuvrines. Je priais pour qu'une attaque n'ait pas lieu. Lorsque nous avons rembarqué pour Éole, ils s'étaient résolus à considérer l'Aétite perdue. Pour eux, le voleur avait débarqué. Je suis sûr que les artisans véniciens qui achevaient leur périple sont encore suivis par la police vénicienne. À Éole, on n'a fouillé personne. Et me voilà, mon cher Écharde. L'Aétite est en sécurité et j'ai réussi à voler l'itinérance ! Sers-moi donc un verre et trinquons, Écharde.»

IV) Où l'on se plonge dans le petit monde d'Itinérance.

Cette dernière partie a pour objet de vous présenter certains dirigeables d'Itinérance afin que vous puissiez en avoir une idée suffisamment précise. Nous avons choisi de développer les plus représentatifs, vous laissant le champ libre pour y glisser ceux de votre création.

La présentation d'un dirigeable est divisée en deux parties distinctes. La première dite «DU VISIBLE» vous présente ce que chacun sait du dirigeable : un commentaire efficace et destiné à tous.

Par contre, la deuxième partie, dite «DE L'INVISIBLE» évoque, pour chaque dirigeable, les phénomènes étranges, les acteurs de l'ombre qui prêtent à Itinérance son caractère insolite et déroutant.

N'oubliez jamais qu'Itinérance n'est pas simplement une Caravane transportant d'aimables artisans et des scientifiques besogneux. Lieu de toutes les intrigues, Itinérance a suscité les passions, entraînant dans son sillage des gens curieux, peut-être peu recommandables mais surtout peu communs. Certains dirigeables ont mérité de plus amples commentaires que d'autres. Il ne tient qu'à vous désormais d'animer et de confronter le visible et l'invisible pour le plaisir, souhaitons-le, de vos personnages.

L'Argentant



L'Argentant, premier dirigeable d'Itinérance

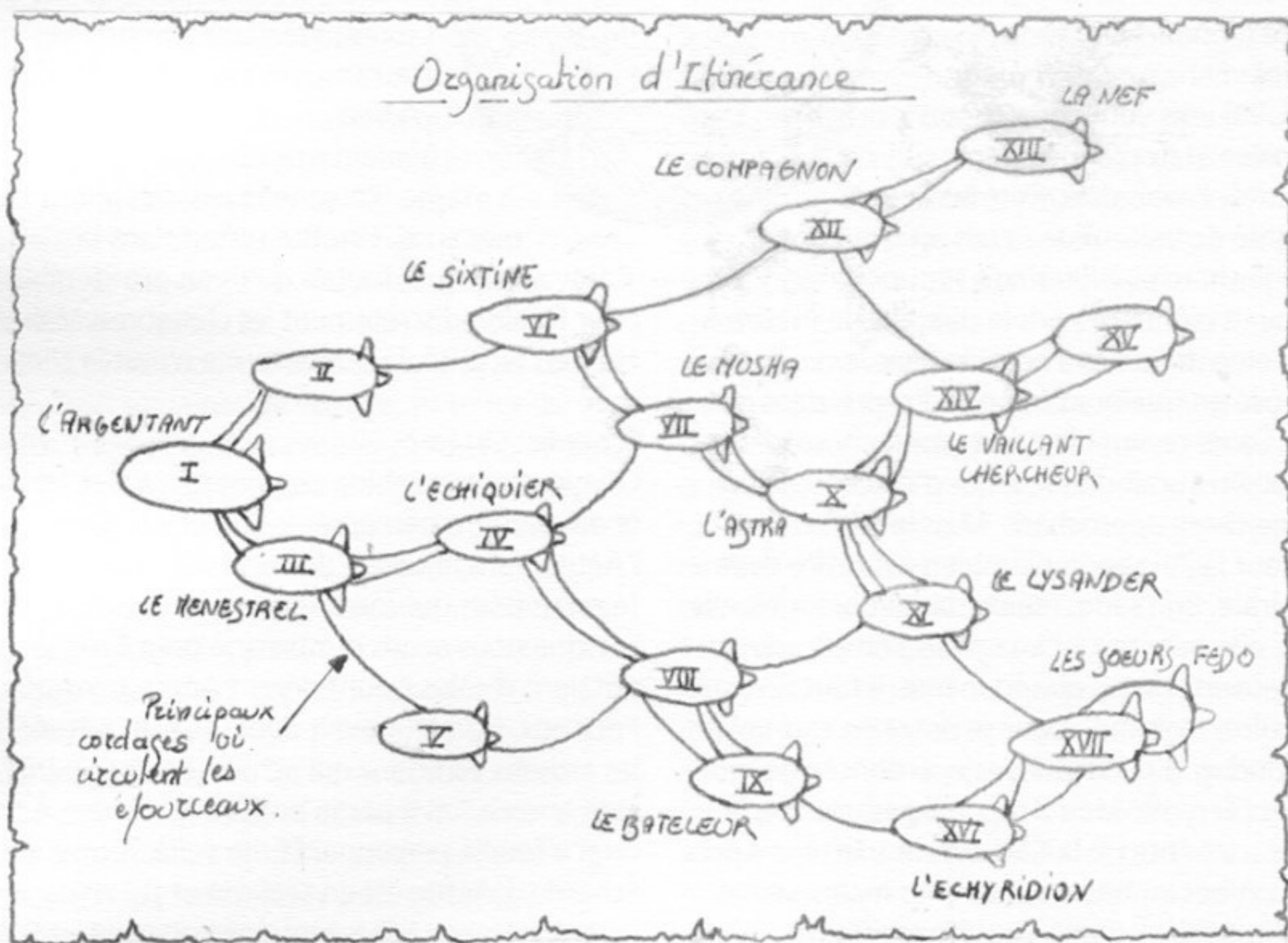
Habitants : 220

Pasteur : Janus

Activité principale : Commandement de la Caravane

Du Visible

Ce dirigeable, le plus gros de la Caravane, constitue la «tête» d'Itinérance. Abritant la salle «Cyclopéenne» où se réunit le Conseil Pastoral, il centralise l'ensemble des activités nécessaires à la bonne marche du dirigeable. Le Pasteur Janus est une figure essentielle d'Itinérance. Véritable meneur de la Caravane, c'est lui qui, au quotidien, décide de la marche à suivre. Pilote chevronné, charismatique, diplomate (âgé de quarante-cinq ans), il a la dure tâche de se concilier le petit monde itinérant et d'en sauvegarder la cohésion. C'est à sa demande que le Conseil Pastoral se réunit, en particulier lorsque la Caravane quitte une cité. Il s'agit alors de définir la route du dirigeable et d'entendre chaque Pasteur commenter les activités de son dirigeable au cours du Silence passé.



L'Argentant est toujours à la tête de la Caravane. Son accès est très surveillé (les éfourceaux sont en permanence secondés par un veilleur) et les visiteurs sont accompagnés en permanence.

L'Argentant abrite une énorme salle de pilotage où s'étalent en permanence des dizaines de cartes de la région traversée, les rapports des météorologistes, les commentaires des traversologues et des écrymologues sur ladite région. Les icariens sont exceptionnellement plus d'une cinquantaine dans l'Argentant (c'est dire l'ambiance qu'il peut régner dans la Mairie des Vents de ce dirigeable). Les Sphérymes conservés par Itinérance ornent la grande cabine de pilotage, lui prêtant une valeur toute particulière. L'Argentant abrite également les comptables de la Caravane ainsi qu'une majeure partie de l'or et de l'argent d'Itinérance. Vingt veilleurs sont présents pour en assurer la sécurité.

«Itinérance, seule dans le ciel comme une déesse dédaigneuse... À voir ses formes, belles et puissantes, qui enveloppent tant d'efforts et tant d'espoirs, on se prend à désirer que l'œuvre ne soit jamais abandonnée, qu'elle poursuive éternellement ses incroyables périples sans épargner peine ni intelligence !»

Edwige Jeffrey, chroniqueur à Candbury

De l'Invisible

L'Argentant possède, à l'abri des regards, une vaste bibliothèque où l'on entasse disques et manuscrits sur les routes empruntées par Itinérance. Cette bibliothèque est sans équivalence, pour ce qui touche à la navigation aérienne. Tout y est répertorié, des courants de vent rencontrés au moyen de débarquer sur telle ou telle traverse. On s'imagine ce qu'un tel trésor représenterait pour une seule Compagnie Exploratrice ou tout autre compagnie aérienne...

L'Argentant sert également à rencontrer les dirigeants de toutes les origines en visite secrète à Itinérance. Rencontres diplomatiques où se décident des arrangements parfois illégaux. Janus a également l'habitude de devoir emmener des personnalités importantes en secret pour telle ou telle cité, de transporter des marchandises précieuses pour le compte d'une Loge ou d'une Compagnie. Pour ces dernières, la chose est de notoriété publique : chacun sait que le concurrent est en mesure de faire transporter quelque chose par Itinérance mais qu'il serait impensable de se priver d'un tel moyen. Itinérance ne redoute pas des attaques de ce genre d'institution. Si l'espionnage est «admis», aucune Loge ou Compagnie ne prendrait l'initiative d'attaquer la Caravane. Toutes y trouvent leur compte. Une partie du dirigeable abrite des quartiers luxueux et discrets pour les invités de marque.

Le Ménestrel



Le Ménestrel, troisième dirigeable d'Itinérance

Habitants : 187

Pasteur : Dercifal

Activités principales : Scientisme, avec la Traversologie et l'Écrymologie

Du Visible

Le Ménestrel est dirigé par le Pasteur «Dercifal». Cet homme, ancien scientifique Souspentiens, a développé des activités scientifiques, devenues depuis la référence itinérante en matière traversologique et écrymologique. Le Ménestrel compte plus de soixante-dix scientifiques travaillant dans les deux domaines précités. La moitié d'entre eux sont itinérants.

Les deux tiers du dirigeable sont occupés par les laboratoires, les ateliers et les observatoires. Pour la Traversologie, on se partage entre sociologie (afin d'étudier les us et coutumes des seigneuries traversières, des relais et des communautés de pilier) et architecture (étudier l'érosion des traverses et les méthodes de construction). L'Écrymologie réunit des Naturalistes de différentes cités (étudiant la faune et la flore de l'Écryme) ainsi que des scientifiques travaillant sur la composition et la nature de l'Écryme.

L'ambiance à l'intérieur du Ménestrel est studieuse. Le silence est de mise et les trouble-fête sont rapidement mis dehors. Lieu de travail avant tout, on se rendra à la salle «d'Encanaille» qui tient lieu de salle de conférence pour écouter tous ces scientifiques sur leurs derniers travaux. Sachez que les écrymologues sont les plus désagréables. L'Écryme protège ses secrets et peu d'entre eux peuvent se vanter d'avoir progressé dans leurs travaux. Toutefois, Itinérance permet de prélever régulièrement, en des endroits très différents, des doses (infinitésimales) d'Écryme qui, espérons-le, feront progresser cette science difficile.

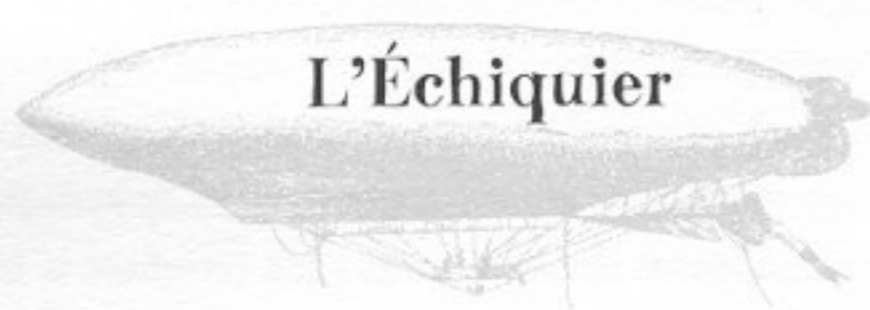
De l'Invisible

Il faut d'abord citer Madiard, un écrymologue itinérant qui a recréé, malgré le danger, un petit bassin rempli d'Écryme distillée (sa corrosion est réduite de moitié). Il s'en sert pour essayer des maquettes de bateau afin de trouver celui qui pourra voguer, un jour, sur l'Écryme. Ses expériences s'orientent vers un mélange de verre et de cuivre qui résiste plus de cinq heures à l'Écryme (un Écryme distillé, ne l'oublions pas).

Mais il faut également parler de Kugaste, un traversier agissant pour le compte d'une seigneurie près d'Entrelace. L'homme se fait passer pour un traversologue. Espion

doté d'une vaste culture, il réunit le plus d'informations possibles sur les traverses, évitant ainsi de devoir les acheter plus tard aux Loges ou à Itinérance. Il agit prudemment, sans précipitation, et n'a toujours pas été découvert.

Citons encore Édouard Dessille, un traversologue discret dissimulant un terrible secret. Descendant de pionniers qui disparurent sur une traverse, il œuvre chaque jour pour retrouver dans les informations de ses pairs, les communautés qui disparurent sans laisser de trace. Il a collecté de nombreux récits sur des êtres difformes aperçus par des échassiers ou des pilotes sur de vieilles traverses abandonnées. Son but est, à terme, de se faire le grand défenseur de ces pionniers disparus et de les faire revenir au monde connu. Il a, par deux fois, pu s'éclipser pendant de longs Silences, afin de se rendre là où les récits étaient les plus nombreux. Il en a ramené plusieurs photographies où l'on distingue des hommes à la silhouette étrange. Il a dans l'idée de récupérer quand il le pourra, l'une de ces créatures (pour en faire un serviteur dévoué) et de l'installer dans une pièce minuscule qu'il a aménagée dans sa propre chambre...



L'Échiquier

L'Échiquier, quatrième dirigeable d'Itinérance

Habitants : 178

Pasteur : Othère

Activités principales : Scientisme, avec la Photographie et la Cartographie

« C'est le rôle d'Itinérance, de partir en avant-garde pour reconnaître les espaces que s'apprêtent à franchir les explorateurs de demain »

Déclaration d'un Élu éolien

Du Visible

L'Échiquier tient son nom des couleurs noir et blanc qui commandent à la photographie. Cette science, qui en est encore à ses premiers balbutiements, n'en est pas moins en constant progrès. Si les Loges ont freiné son expansion, appuyées par les Compagnies (elle est une porte ouverte à l'espionnage), Itinérance a donné à la photographie ses lettres de noblesse. Ces photographes travaillent surtout au service de la cartographie. Mais les itinérants, pour leur part, s'en servent en abondance sur les traverses. De fait, il est rare qu'une seigneurie (et même des relais) est vue, dans sa vie, un appareil photographique. L'Échiquier s'assure de confortables revenus en prenant en photogra-

phie la famille du seigneur, son château et quelques plans du domaine (des photographies qui détrôneront souvent les peintures des ancêtres).

Les quartiers des photographes sont strictement réglementés afin de ne gâcher aucun travail. Il est possible pour quelques hurles d'être pris en photographie dans Itinérance dans un lieu de son choix. Les visiteurs en sont friands.

La cartographie a su, quant à elle, profiter pleinement de la photographie. Si le temps, souvent pluvieux, interdit de bonnes photographies, la trame des traverses est toujours discernable et permet aux cartographes de travailler quand ils le désirent pour répertorier le tracé des traverses. Mais la cartographie itinérante, c'est avant tout la réalisation de cartes inédites, qui, l'essentiel du temps, seront vendues à l'Institut Cartographique Éolien. Certains seigneurs achètent également des cartes à Itinérance pour leur usage personnel. Pour les scientifiques cartographes qui ne sont pas itinérants, il s'agit avant tout d'apprendre la cartographie en altitude.

La photographie dans Écryme est encore tâtonnante. Il vous suffit de savoir qu'il est possible de fabriquer des appareils portables, sur trépied (vous avez tous vu ces appareils, dans les vieux films d'époque, avec le photographe se glissant sous un voile noir, tenant un gros «flash» dans la main). Par contre, le temps presque toujours maussade, rend la photographie en extérieur, difficile. Les clichés sont toujours sombres et il arrive souvent que l'on n'y voit rien. Les photographes itinérants agissent surtout en Silence (afin, naturellement, de profiter d'un minimum de stabilité). Notez, pour finir, que le procédé est coûteux.

De l'Invisible

On imagine combien la photographie peut intéresser les espions de tous bords. L'hypocrisie des Compagnies qui, aux yeux du public, condamnent le progrès en la matière, est très significative. Ce sont elles qui engrangent les moyens les plus importants, afin de connaître les progrès réalisés. Les photographes, qui viennent apprendre le métier à Itinérance, comptent régulièrement un ou deux espions d'une Compagnie (et ce, bien que les veilleurs en démasquent systématiquement plus d'un à chaque fois que des postulants se présentent pour embarquer).

Il faut aussi évoquer, aujourd'hui, un certain Mr Demonit (dit l'«Espion» au sein de sa Gilde de voleur) qui, pour le compte de la Gilde des Détrouseurs d'Entrelace, est devenu itinérant et n'a encore jamais été démasqué. Au demeurant, excellent photographe, il est à l'origine de nombreux clichés de visiteurs. Seulement, au moment du flash et les secondes où les gens photographiés sont encore quelques peu étourdis (il amplifie toujours le flash), son complice, un petit singe qu'il a éduqué avec soin, va

rapidement détrousser les gens. Espiègle procède avec parcimonie. Les bijoux volés ont toujours été mis sur le compte des pertes (un phénomène remarqué parmi les visiteurs, lorsqu'il se déplace dans la Caravane)

Parlons également du Cercle des Amers. Il réunit en secret sept photographes menés par Haldin, un ancien traversier. Celui-ci, à moitié fou, est persuadé de voler une partie de l'âme des gens qu'il photographie. Lui et ses fidèles sont intimement convaincus qu'il leur faut expier ce «vol de l'âme». Ils se sont improvisé «psychologues», poursuivant inlassablement de leurs conseils les visiteurs qu'ils photographient afin, pensent-ils, de leur redonner une partie de leur âme ! Beaucoup de visiteurs se sont plaints de leur empressement mais d'autres y trouvent leur compte, décidant Othère à laisser faire (bien qu'il ne sache pas ce qui motive ces photographes). N'hésitez pas, si vos personnages voulaient immortaliser leur passage à Itinérance, à utiliser le Cercle des Amers...

Évoquons aussi la très secrète Maison-Mère des Esthètes-assassins de Souspente. Cette Maison-Mère, qui dirige plusieurs assassins profitant du scientisme a par deux fois profité d'Itinérance pour réaliser un contrat. L'assassin s'engage comme photographe et tentera de persuader (avec finesse, il prendra le temps qu'il faut) sa victime d'être prise en photographie à l'extérieur, dans une nacelle par exemple. L'appareil dissimule une fléchette mortelle. L'intérêt surtout de satisfaire ces contrats payés par des commanditaires assoiffés d'une vengeance très personnelle, est d'avoir une photographie de leur victime au moment où la mort les emporte. Pour Itinérance, ce fut à chaque fois un accident (ce genre de chose arrive, malheureusement, en particulier



Une pratique courante veut que les visiteurs soient pris en photographie dans une nacelle. Ci-dessus, un visiteur, le syndicaliste méthalumien Louis Dradog se prête volontiers à la coutume.

si le flash a aveuglé l'infortuné visiteur qui, dans son désarroi, a basculé dans le vide).

Citons, pour finir, deux photographes, fidèles du culte de Malachine. Persuadés, et rejoignant dans un certain sens le Cercle des Amers, que l'appareil photographique a une âme, ils s'échinent à dialoguer avec leur appareil et à convaincre des fidèles.



Le Muscha, septième dirigeable d'Itinérance

Habitants : 204

Pasteur : Fractale

Activité principale : Enluminure

«Comme sur les traverses, à l'écu des barons et des veilleurs, les insignes naïfs jettent leurs couleurs vives. Sur les gracieuses enveloppes s'ébattent le griffon, la licorne, la chimère... Ça et là, pourtant, la fantaisie l'emporte sur les monstres héraldiques : Albâtre au nez cassé, Hurlleur aux pattes grêles, clown, pierrot et lutin... Blasons familiers d'une chevalerie nouvelle, elles sont les images ingénues que les dirigeables emportent, joyeux, dans le ciel gris»

Antonin Pherreau,
chroniqueur au «Pachyderme Royal»

Du Visible

Le Muscha abrite l'ensemble des activités du métier d'enlumineur. Les itinérants qui l'exercent sont pour le tiers d'entre eux d'anciens véniciens, membres du Glyphe ou anciens lazzis. Acrobates pour certains, ce sont eux qui vont embellir chaque jour un peu plus la Caravane.

On leur doit ainsi tous les blasons et les noms des dirigeables d'Itinérance. Véritables fanatiques, qu'il pleuve ou qu'il vente, ils iront toujours là une lettre menace de s'effacer, là une déchirure a écorné un blason. À deux ou à trois, reliés par des cordages, ils se déplacent le long de l'enveloppe, au péril de leur vie, et repeignent consciencieusement la lettre ou le blason abîmé.

Le Muscha lui-même est une œuvre d'art. En plus des frises qui fleurissent autant sur la partie habitable du dirigeable que sur l'enveloppe, les enlumineurs itinérants écrivent chaque jour sur l'enveloppe du Muscha la chronique d'Itinérance. Véritable livre ouvert ou journal intime de la Caravane, l'enveloppe, déjà à moitié couverte, permet de savoir jour après jour les événements marquants d'Itinérance, vus par Fractale et ses enlumineurs. Pour les historiens, il faut s'armer d'une bonne dose de coura-



Fractale, Pasteur du Musha, coiffé de son célèbre chapeau des traverses du Missipe

ge pour oser s'aventurer, même en Silence, au-dessus du vide pour lire cette chronique. Plusieurs fois, alors que l'enveloppe était au sol, en réparation à Éole, des voleurs ont été surpris tentant de prélever des pans entiers de l'enveloppe. Des historiens offrirait n'importe quoi pour avoir cette enveloppe de dirigeable !

L'activité des enlumineurs a aussi ses soucis pratiques. En Silence, Fractale et les siens travaillent pour le compte des cités ou des seigneuries pour réaliser des œuvres difficiles et acrobatiques (peindre, aux couleurs d'un duché, le toit pentu d'un donjon, réaliser un trompe-l'œil sur les pales d'une éolienne etc...).

Les enlumineurs sont très populaires au sein de la Caravane, hormis pour les éfourceaux avec qui les rapports sont plutôt tendus (ils leur volent l'exclusivité des prouesses aériennes). Les acrobaties des enlumineurs émerveillent les enfants qui ont tous voulu être un jour ce « monsieur qui peint dans le ciel ».

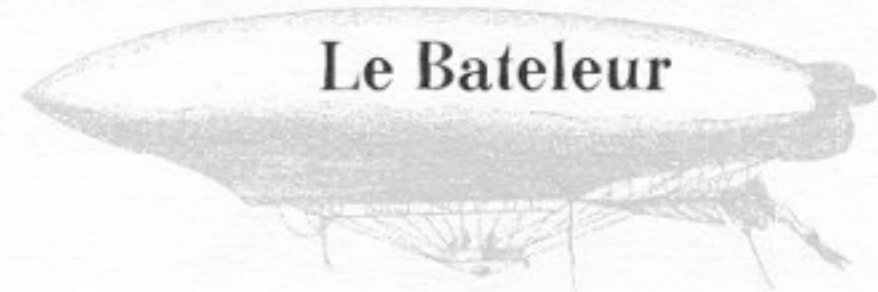
De l'Invisible

Cinq enlumineurs ont décidé de s'associer pour former un groupe de voleurs. En Silence, ils profitent des travaux commandés pour profiter de leurs talents. En ville, ils choisissent de préférence des lieux éloignés de celui où ils doivent travailler afin que l'on ne puisse faire le lien avec Itinérance. Pour les seigneuries, ils procèdent différemment, choisissant soigneusement celles où Itinérance ne passera qu'une seule et unique fois, éloignées de tout.

Ils ont constitué ainsi une véritable petite fortune. Si les anciens lazzis s'amuse encore à peindre des trompe-l'œil dans des endroits inattendus pour surprendre et amuser (à la grande joie de l'Écho des Ragots), d'autres profitent de leur métier afin d'espionner (pour le compte de Compagnies ou de Loges) les artisans d'Itinérance.

À se déplacer ainsi le long des enveloppes des dirigeables, les enlumineurs ont appris à côtoyer les Albâtres. Pour beaucoup, ils représentent un danger. Les Albâtres, dans des régions sauvages, n'hésitent pas à les attaquer au moyen de leur long bec. Mais certains enlumineurs ont aussi appris à aimer ces oiseaux et à les apprivoiser. Citons notamment « Petit Louis » qui, au mépris de la sécurité des dirigeables, appelle à lui les Albâtres évoluant dans le ciel avec un sifflet de sa composition. On le voit souvent, entouré d'une nuée d'Albâtres, sans qu'il ne soit une seule fois blessé. Pour beaucoup, il serait un ancien Anime serrois.

Les éfourceaux et les enlumineurs ne s'aiment pas. Mais cette animosité revêt parfois un masque tragique. Qu'un éfourceau ait un jour, maladroitement heurté un enlumineur avec sa nacelle ou les ailes de son cerf-volant, les amis de l'enlumineur tenteront jusqu'au bout de venger l'affront fait à leur camarade. Plusieurs éfourceaux, ainsi que des enlumineurs, ont du parfois abandonner Itinérance à la demande du Conseil Pastoral qui craignait trop pour leur vie. D'autres, plus têtus, ont payé de leur vie (une corde, trop usée (?) précipite une nacelle avec son éfourceau dans le vide). Cette guerre sourde continue aujourd'hui, malgré tous les efforts des Pasteurs.



Le Bateleur

Le Bateleur, neuvième dirigeable d'Itinérance

Habitants : 204

Pasteur : Imahine

Activités principales : Sciences divinatoires

Du Visible

Le Bateleur regroupe les sciences divinatoires qu'Itinérance, par sa nature, est susceptible de servir. Certains itinérants se rendent périodiquement dans le Bateleur mais c'est surtout les visiteurs qui parfois, empruntent Itinérance pour simplement consulter les astrologues et autres devins du Bateleur.

Imahine, Pasteur, est une Écrymancienne de trente-quatre ans, un âge où la plupart d'entre elles sont déjà décédées. Son exceptionnelle longévité lui vaut un immense respect. Au premier de ces métiers divinatoires, on compte naturellement l'astrologie. Plus d'une vingtaine d'astro-

logues dont on reconnaît, qu'à rester ainsi proches du ciel et des astres, leurs prédictions doivent être particulièrement efficaces. Mais il y a également la gyromancie, science divinatoire qui consiste à tourner en rond pour connaître l'avenir. Le trajet en spirale d'Itinérance fait dire à certains que la Caravane est le plus beau support de la gyromancie. Une salle ronde dans le dirigeable, au décor baroque, permet aux gyromanciens d'exercer leur art...

On remarquera aussi, plus curieuse, la géomancie traversière. Cette science consiste à tracer des points au hasard sur une carte des traverses, à tracer des traits occultes et d'en tirer une prédication... La géomancie est très pratiquée dans certaines régions traversières et il se trouve toujours quelques seigneurs pour se payer le voyage afin de profiter des services des géomanciennes itinérantes.

Mais, ce qui fait la réputation du Bateleur, c'est sans contexte l'Écrymancie. Cette science, dérivée de l'hydromancie (divination à partir de l'eau) consiste à agiter un bâtonnet de cuivre dans une coupole remplie d'Écryme et à interpréter les «vagues» qui en résultent. L'Écrymancie est très populaire. Les mystères de l'Écryme et le silence rageur des écrymologues entourent cette science divinatoire d'un prestige incontesté. Les Écrymancienne, toutes itinérantes, sont en tout et pour tout, vingt et une. Figures charismatiques d'Itinérance, le Conseil Pastoral a pris l'habitude de les consulter pour des décisions importantes. Vêtues de longues robes blanches, ces femmes créent toujours des attroupements lorsqu'elles se déplacent dans Itinérance.

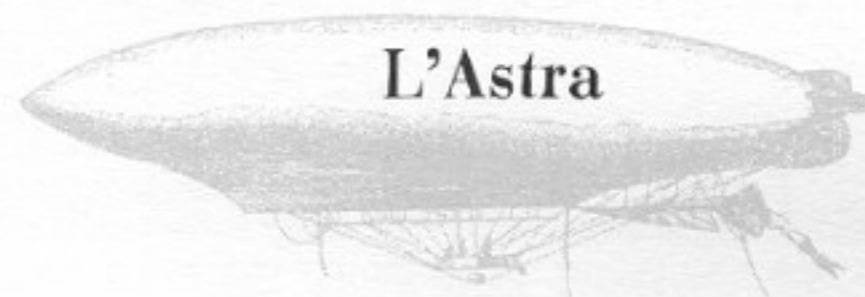
De l'Invisible

Le Bateleur a bien évidemment drainé son cortège de charlatans. Le plus adroit reste un gyromancien du nom de Tradivarii. Cet homme a réussi à convaincre l'un des céphales (un certain Iderime) de la Caravane de travailler pour lui. On imagine les applications de la céphalie à la divination. Tradivarii arrange les choses en utilisant des parfums qu'il se procure auprès du Bois du Lys à Éole. Soit disant pour «mieux percevoir la trame du divin Cercle», ils affaiblissent, en réalité, la volonté et permettent au céphale (caché dans une pièce attenante) d'utiliser la céphalie pour connaître des détails intimes de la victime. Les prédictions de Tradivarii, toujours très pertinentes, ont fait de lui l'un des plus grands géomanciens...

Les Écrymancienne ont une réelle capacité à lire l'avenir. L'Écryme, mystérieusement, semble pouvoir offrir une vision de l'avenir. Ces femmes, qui prélèvent elles-mêmes l'Écryme, le conservent dans des vases de cuivre qui peuvent résister plusieurs jours durant. Toutefois, ces femmes paient le prix de leur métier. L'Écryme, remué ainsi par des bâtonnets de cuivre, produit inexplicablement des émanations nocives. Les Écrymancienne dépassent rarement la trentaine, terrassées soudainement et en

quelques jours par des crises inexplicables qui les obligent à rester couchées en attendant la mort. Les prédictions de ces mourantes se sont révélées incroyablement justes et le Conseil Pastoral n'hésite pas, dans ces cas là, à se déplacer au grand complet pour consulter l'Écrymancienne moribonde dans le Bateleur.

Certaines chiromanciennes exercent dans Itinérance. Mais leur métier s'est étrangement adapté aux conditions de vie de la Caravane. Ces femmes lisent l'avenir, non plus sur la paume de la main, mais sur la main gantée. Il ne s'agit plus de discuter des lignes de vie mais de lire l'avenir dans les trames abîmées ou décousues de ces gants. Un temps, ces chiromanciennes furent raillées et déconsidérées. Mais bien vite, les plus vieux, qui portaient pour certains la même paire de gants depuis des années, voulurent bien croire que la sueur et les accrocs aient «imprimé» leur vie sur la surface de leurs gants. Depuis, les itinérants ont pris l'habitude de conserver précieusement leur paire de gant. Les éfourceaux consultent souvent les chiromanciennes (rappelons qu'ils utilisent des gants pour tracter leur nacelle). Les gondoliers véniciens qui se déplacent sur le même principe, sont les meilleurs clients des chiromanciennes itinérantes (leurs gants, de couleur différente selon leur façon de se déplacer dans Venice, enchantent les chiromanciennes).



L'Astra, dixième dirigeable d'Itinérance

Habitants : 207

Pasteur : Évinade

Activité principale : Tourisme

Du Visible

L'Astra est un dirigeable conçu pour accueillir plus d'une centaine de visiteurs pour des voyages pouvant durer plusieurs semaines. Dans ces conditions, Itinérance a du en faire un modèle en matière d'espace et de confort. Les coursives sont exceptionnellement larges, la salle de bal comme le restaurant peuvent accueillir près d'une centaine de personnes. Mais ce gain de l'espace s'est fait au détriment des quartiers de l'équipage, des icariens comme des veilleurs (il fallait compenser en terme de poids de la nacelle). Lorsqu'un itinérant est appelé à travailler sur l'Astra, on parle de punition. Les conditions de vie y sont désagréables, les visiteurs gênent considérablement les manœuvres.

Il faut en permanence solliciter les «Arrangeurs» pour éviter le pire. Les arrangeurs sont nés peu après qu'un icarien ait été provoqué en duel par un visiteur, un duel qui lui coû-

tera la vie. Les arrangeurs arpentent continuellement Itinérance et sont chargés de faciliter les rapports entre itinérants et visiteurs. Véritables virtuoses de la démagogie, ils permettent en général d'entretenir la réputation d'itinérants «engageants et courtois». Itinérance ne s'y est pas trompé et choisit bien ses arrangeurs. Toutefois, les visiteurs peuvent visiter la Caravane dans ses moindres détails, sans pour autant provoquer d'émeute, bien entendu. Si les itinérants les considèrent comme des gens sans consistance, beaucoup trouvent de l'intérêt à discuter avec eux et surtout, à leur montrer la grandeur d'Itinérance.

Les visiteurs font le voyage pour des raisons bien différentes. Certains y viennent pour s'y reposer loin de leurs affaires. D'autres y trouvent l'inspiration pour des travaux jamais terminés, d'autres encore veulent profiter du voyage pour s'amuser à mille mètres au-dessus de l'Écryme.

N'oubliez pas que la plupart sont des nantis, membres d'une Loge ou d'une Grand-Loge importante, bourgeois d'affaire ou encore seigneurs richissimes. D'ailleurs, ce côtoiement entre citadins et traversiers se fait dans la bonne humeur, les uns et les autres apprenant à connaître leur milieu respectif.

Pour voyager dans Itinérance, il faut compter, en moyenne, près de mille liges, soit un peu plus du salaire mensuel d'un avocat ou d'un médecin. Selon la durée du voyage, le prix oscille entre 700 et 1500 liges environ. Ce prix équivaut à une pension complète (la chambre et trois repas par jour). Le reste s'ajoute au prix initial, comme le paiement d'un éfourceau ou les dépenses de jeu dans le Lysandër.

De l'Invisible

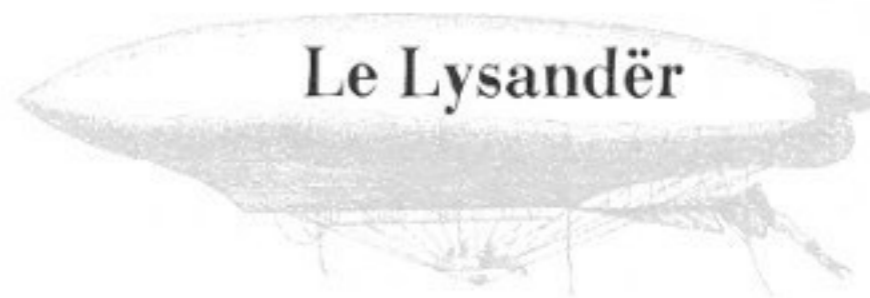
L'Astra dissimule de nombreux secrets. Le premier, dont Itinérance se doute bien, c'est la présence parmi ses visiteurs d'espions de tous bords, à la solde d'une Loge, d'une Compagnie ou d'une gilde, se tenant à l'affût des moindres découvertes. Les arrangeurs, sous leur masque de «braves accompagnateurs», sont là aussi pour démasquer ce genre d'individu.

L'Astra est aussi le repère des fuyards. Itinérance a une politique bien précise vis-à-vis de ces gens qui fuient une autorité, quelle qu'elle soit. Lorsque l'un d'entre eux est repéré, Itinérance tentera d'enquêter discrètement sur la nature de son forfait. S'il s'agit d'un renégat, un scientifique fuyant le courroux d'une Loge par exemple, elle fermera les yeux et parfois même se débrouillera pour lui trouver une cachette. Car Itinérance a de nombreux liens avec des groupuscules renégats disséminés sur les traverses. Elle a ainsi fait «passer» nombreux d'entre eux pour les amener jusqu'à un relais ou une communauté de pilier renégat. Toutefois, si le fuyard s'avère être un assassin, Itinérance, dans presque tous les cas, débarquera l'homme au premier Silence. Notez que

tous ne sont pas démasqués. Itinérance a déjà transporté, sans le savoir, des criminels en fuite.

Un arrangeur de l'Astra est un membre de l'Histrion. Rappelons que cette confrérie, dont on ne sait presque rien, a pour but de semer le Désordre. Son but est de ne jamais laisser les choses en l'état et de distiller un chaos nuancé. Ozizane l'arrangeur est un grand histrion. Devenu itinérant, il exerce son art depuis plusieurs années, semant une pagaille discrète au sein d'Itinérance. Tous les incidents d'Itinérance ne lui sont pas dus, naturellement. Il s'agit le plus clair du temps, de provoquer les animosités entre visiteurs et itinérants, de défaire ce que d'autres arrangeurs ont pu résoudre avant lui. Il a ainsi arrangé plusieurs duels dans des endroits discrets, l'itinérant et le visiteur offensé brûlant d'en découdre. Les blessures de l'un ou l'autre des duellistes sont mises sur le compte d'une mauvaise chute. Mais Ozizane ne s'arrête pas là. Sa position d'arrangeur lui permet de se promener partout et il est souvent à l'origine de rumeurs qui apparaîtront bien vite dans l'Écho des Ragots...

Le Lysandër



Le Lysandër, onzième dirigeable d'Itinérance

Habitants : 213

Pasteur : Fagolin

Activité principale : Divertissement

Du Visible

Itinérance passe des centaines de jours en vol et pour divertir les itinérants comme les visiteurs, il fallut rapidement se décider à consacrer entièrement un dirigeable aux divertissements de tous ordres.

Fagolin, le Pasteur du Lysandër, est une figure itinérante. Instigateur de la plupart des distractions propres à la Caravane, il est respecté au même titre qu'une Écrymançienne. Ancien puisatier à Méthalume, il est né nain, comme ses parents (et comme beaucoup d'autres puisatiers méthalumiens). Une apparence qui lui vaut une popularité exceptionnelle.

Le Lysandër, qui «ouvre ses portes» à partir de dix-neuf heures, tient à la disposition de tous des divertissements classiques. Une salle (la mieux insonorisée) abrite des tables basses sur lesquelles on joue aux échecs, aux dames, aux cartes et même aux dominos. Une autre salle abrite une table de jeu proprement dite où les mises se font à partir de dix liges. Une grande salle, enfin, sert à organiser des bals et des concerts (des musiques traversières à l'orchestre de chambre citadin).

Mais Itinérance a développé des jeux qui lui sont propres, et sur lesquels les parieurs s'en donnent à cœur joie. Le Vol Noir, par exemple, oppose deux concurrents en cerf-volant qui doivent attraper, le long du dirigeable, une dizaine de fanions. Le Vol Noir fait concourir des équipes composées de deux personnes, l'une manœuvrant le cerf-volant du Lysandër, l'autre, juchée sur le cerf-volant, tentant d'attraper les fanions. Le Vol Noir est dangereux. Les projecteurs qui illuminent la scène (le Vol Noir débute à vingt-deux heures), ne suffisent pas toujours et les accidents sont parfois mortels. Visiteurs et itinérants suivent l'épreuve aux travers d'une large baie vitrée.

La Course Aux Nacelles. Ce jeu oppose de la même manière deux véhicules propres à la Caravane, les nacelles. Seuls les éfourceaux concourent pour la Course Aux Nacelles. Le principe est simple : des cordes sont tendues entre l'Argentant et le Lysandër, le long desquelles les deux nacelles se feront la course. Les arrivées sont souvent chaotiques, certaines nacelles venant s'écraser violemment sur le flanc du Lysandër (protégé pour l'occasion). Là encore, la course peut s'avérer dramatique. Les paris et l'attention des spectateurs en sont d'autant plus vifs.

Mais Itinérance se consacre avant tout à l'Errance. Ce jeu (voir illustration) représente la Caravane et la plupart des itinérants en possèdent un. C'est le jeu d'Itinérance, un jeu symbole. Il voit s'affronter sur un plateau circulaire deux participants qui joueront chacun une Caravane fictive. Sur le plateau, sont représentées les cités et un très grand nombre de traverses. Le tout est de parvenir le premier au cercle central, où figure Venice avec sa Caravane, au mieux de sa popularité. Le jeu est très hermétique et très complexe. La Caravane d'un joueur gagne des points de popularité selon les cités qu'elle traverse, selon la Trame traversière qu'elle emprunte. L'accueil d'une cité se modifie selon celle(s) que l'on a traversé auparavant, ou

si l'adversaire y est déjà passé. Bref, la popularité baisse ou augmente selon plusieurs dizaines de paramètres. Il n'existe aucune règle officielle de l'Errance, elles ne sont transmises que par tradition orale. Les visiteurs sont donc condamnés à observer les parties bien qu'ils n'en saisissent que le but. L'Errance nécessite une connaissance approfondie des cités (expliquant sans doute pourquoi les anciens se débrouillent mieux que les autres puisqu'ils ont traversé lesdites cités) et une mémoire à toute épreuve. Tous les Pasteurs sont d'excellents joueurs d'Errance.

Chaque dirigeable a pris l'habitude de constituer une équipe (menée par le Pasteur). Des championnats sont organisés régulièrement et déchaînent les passions.

De l'Invisible

Le Lysandër a des jeux plus sordides qui se déroulent à l'abri des regards et où seuls quelques visiteurs ont droit de se présenter. Une salle, qui sert soi-disant aux icariens, et qui se consacre à la Mèche Théoric. Deux hommes, après avoir versé quelques gouttes d'Écryme dans le canon de leur arme se viseront avec des pistolets. Si on a de la chance, l'Écryme n'aura pas trop endommagé le canon et la balle tuera l'adversaire (une version édulcorée de notre roulette russe...).

La prostitution n'a pas épargné Itinérance. Même si cette prostitution se veut «correcte», il n'en reste pas moins que huit femmes, huit itinérantes offrent chaque soir leur corps à des visiteurs libidineux. Les visiteurs qui ont fait passer le mot sont invités dans une arrière-salle douillette, modèle réduit d'une maison close, avec ses canapés ocres, ses lourdes tentures pourpres et son éclairage tamisé. Ces huit itinérantes ont choisi de se prostituer. Elles vendent leurs charmes très cher et se bâtissent une véritable fortune, ayant affaire à des clients riches, souvent seuls. La soirée se passe uniquement dans le Lysandër.



l'Errance, jeu-symbole de la Caravane

Une partie d'Errance ou le coup « Fractale »

Cette partie vit s'affronter les Pasteurs Dercifal et Fractale, respectivement du Ménestrel et du Muscha

Je me souviens de cette partie. Aucun itinérant ne l'a oubliée d'ailleurs. Dercifal restait vaincu depuis sept parties et Fractale venait de faire son affaire à Janus. Vous imaginez ? Pour la première fois depuis trois ans, Janus n'allait pas être de la finale. Toute la Caravane attendait cette partie. Les paris montaient et la tension augmentait d'heure en heure. Les partisans des deux camps scandaient le nom de leur favori. On s'insultait, pour le plaisir, et l'excitation s'emparait de chacun d'entre nous.

La partie aurait lieu sur le Lysandër et non sur le Muscha comme prévu. Fractale, un homme irréprochable, avait estimé que ses partisans pourraient semer le trouble dans l'esprit de son adversaire. L'Exupérien a salué ce geste, dans l'édition du jour. L'Écho des Ragots s'en donnait à cœur joie, prétendant que les céphales allaient apporter leur aide à Dercifal ou que Fractale venait de faire une mauvaise chute qui l'avait rendu amnésique. Enfin, le grand soir arriva. Les éfourceaux s'étaient placés sur leur nacelle, un porte-voix à la main. Ils annonceraient chaque coup joué pour que toute la Caravane puisse suivre (ceux du Lysandër commenceraient et chaque éfourceau s'en ferait l'écho). Le « Mairaines des Vents » était bondé. Certains avaient amené leur Errance afin de suivre chaque coup.

Fractale est arrivé en premier, Dercifal apparaissant un quart d'heure plus tard. Les partisans achevaient de se briser la voix en hurlant le nom de leur favori. Après, dès que la partie commencerait, seuls les éfourceaux pourraient briser le silence.

Le hasard a placé Dercifal au Nord et Fractale au Sud. Un placement toujours décevant, laissant présager une partie sans affrontement direct, les deux adversaires pouvant gagner le cercle central sans se rencontrer. La partie a commencé classiquement. Tous les deux ont emprunté une traverse de la Première Trame. Ils s'observaient, se jaugeaient. Au bout de cinq coups, Dercifal avait un léger avantage. Il avait été le premier à traverser une cité, Méthalume. Fractale devenait conséquemment une deuxième Caravane, aux yeux des cités. Sa popularité citadine en souffrait, naturellement. La primauté, l'originalité étaient accordées à Dercifal.

Au dixième coup, on se trouvait au cœur de la partie. Une course à la gloire qui n'autorisait aucune erreur. Au onzième coup, Fractale, qui avait déjà traversé Endémine, se détournait inexplicablement de Candbury (qu'il pouvait atteindre au coup suivant), s'engageant sur la gauche du plateau, vers Entrelace

ou Souspente. Dercifal flairait, comme tout le monde, un piège, une astuce. Dercifal traversa Éole en coup de vent, renforçant légèrement sa popularité. Fractale continuait sa route vers l'ouest. Dercifal, qui n'y comprenait plus rien, emprunta la Seconde trame, s'orientant vers l'ouest, lui aussi. Voulait-il provoquer l'affrontement à Souspente ? Au quatorzième coup, alors que Dercifal gagnait chichement une nouvelle popularité à la jonction Venice/Souspente. Fractale, lui, était au milieu de l'Écryme, un peu avant Entrelace. C'est là qu'il joua sa première carte. Il annonça le passage de sa Caravane au rêve d'Eiffel... Fractale jouait un coup oublié, celui d'un endroit que des légendes évoquaient à demi-mot (voir Écryme p.194). Cette légende, un dirigeable itinérant, perdu après une tempête, l'avait confirmée, prétendant avoir distingué une tour gigantesque en fer, jamais répertoriée. La confirmation autorisait de jouer le coup dans l'Errance. Mais la popularité d'un tel coup, oublié, devait être jugée par le Conseil Pastoral (moins les deux joueurs). La partie s'interrompait le temps que le Conseil se réunisse. Les éfourceaux annoncèrent la suspension de la partie jusqu'au lendemain soir. Alors que Fractale s'éclipsait, le sourire aux lèvres, Dercifal, la tête dans les deux mains, observait encore le plateau.

La journée suivante fut sans précédent. Chacun y allait de son interprétation. Fractale pouvait remporter la partie classiquement. Pourquoi prenait-il ainsi de telle risque ? Une seule chose devenait claire : Fractale donnait à sa Caravane la popularité d'une exploratrice, chose jamais vue dans l'Errance.

Le soir, les deux adversaires étaient de nouveau face à face. Le Conseil Pastoral annonça son verdict. Chaque Pasteur y était allé de son avis, tentant de se souvenir de ceux qui avaient pu déjà jouer une visite au rêve d'Eiffel. Janus, lui, se souvenait. Le coup avait été joué une fois, plusieurs années auparavant. La découverte d'un tel lieu autorisait un gain en popularité deux fois supérieur à un passage à Candbury. Fractale rattrapait son retard et dépassait même Dercifal en n'ayant traversé qu'une seule cité, de surcroît modeste.

La partie s'accéléra. Deux Caravanes s'affrontaient, celles de l'artisanat et celle de l'exploration (du moins, c'est ce que tout le monde pensait à ce moment-là). Fractale continuait d'emprunter les traverses loin des cités, exposant sa Caravane aux tempêtes et aux Vents d'Ivresse. Il perdit un dirigeable. Dercifal, lui, faisait la course aux cités. Au vingtième coup, il avait traversé Souspente et arrivait à Entrelace. Mais l'affrontement n'aurait pas lieu. Fractale s'éclipsait vers l'est à toute vitesse, gagnant le bord droit du plateau, filant tout droit vers Téoric.

Au vingt-cinquième coup, Dercifal quittait Entrelace, et sa popularité dépassait celle de Fractale. Dans les Mairaines des Vents, plus personne n'y comprenait rien. La partie était insolite. Aucun joueur n'avait, jusqu'ici, tenté de gagner en empruntant presque exclusivement les traverses. Le Conseil Pastoral gérait à grande peine les passages répétés de la Caravane de Fractale dans des relais et des seigneuries. On se disputa même une fois sur la popularité obtenue. Mais le passé, la mémoire, triomphaient toujours. Si un coup portait à discussion, on consultait si besoin était, les plus anciens. Au trentième coup, Dercifal s'engagea résolument derrière Fractale. Celui-ci passait près de Têoric sans y débarquer. Dercifal, deux coups après s'y arrêtait, renforçant encore sa popularité. Désormais, pour gagner, Fractale devait trouver autre chose. La popularité accumulée auprès des relais et des seigneuries ne pouvait rivaliser avec celle des cités. Dercifal devait l'emporter. Il lui restait d'ailleurs une seule cité, Demos, avant de pouvoir converger à toute vitesse vers Venice, le rond central, l'aboutissement. Le trente-cinquième coup devait rester dans toutes les mémoires. Fractale posa son pion sur une traverse anodine et releva la tête pour la première fois de la partie. Son regard s'attarda sur Dercifal, glissa sur les membres du Conseil. Il sourit et dit : «le relais de l'Affrevie» Tous ne comprirent pas tout de suite. Dercifal hochait la tête, interrogeant Janus du regard. Et puis, le visage de ce dernier s'éclaira. Il murmura «les renégats, bien sûr...».

Et là, tout le monde comprit. Tous les lieux traversiers où Fractale avait posé son pion se lisaient sous un nouveau jour. Il avait accompli un voyage révolutionnaire, accumulant en secret un formidable potentiel populaire. Une popularité immense qui dépassait largement le cadre des cités. L'Affrevie devenait l'aboutissement logique. Techniquement, il avait le droit de jouer ce coup sous le signe du pèlerinage. Tout le monde s'était préparé à un coup inattendu mais l'originalité de celui-là surprit toute la Caravane. En jouant l'Affrevie, après avoir visité des lieux renégats connus (une chose que personne n'avait remarqué), la Caravane de Fractale devenait le fer de lance d'une révolution touchant toutes les cités et les traverses connues. Dercifal poussa un petit gémissement et d'une main rageuse balaya son pion. Il ne jouait même pas la fin de la partie. Peut-être était-ce mieux ainsi bien que beaucoup l'aient traité de lâche, par la suite.

Fractale gagnait, mais surtout gênait. Sa partie mettait le doigt sur un rôle d'itinérance que plusieurs Pasteurs désiraient réellement. Il avait joué une partie politique.

Depuis, lorsqu'un joueur d'Errance surprend son adversaire, on murmure «une sacrée fractale, ce coup là !»

Le Compagnon



Le Compagnon, douzième dirigeable d'itinérance

Habitants : 198

Pasteur : Dix-neuf

Activités principales : Artisanat, orfèvrerie et boiserie

Du Visible

L'artisanat itinérant a toujours fait s'affronter les artisans concourant pour le Sphéryme (dit artisan «d'une année») et les artisans itinérants voulant tendre vers la perfection. Les premiers sont en quête d'une œuvre fastueuse, presque clinquante, tandis que les seconds recherchent plus une perfection épurée et dénuée des effets de style propres aux jeunes artisans. Deux façons, en sorte, de concevoir l'artisanat, qui n'est pas sans entraîner de franches animosités.

Les artisans travaillent presque toute la journée. Une journée qui commence à l'aube, le plus souvent en Bruit, et qui finit au crépuscule, lorsque la lumière décline, faute d'énergie suffisante (l'éclairage est souvent faible et la plupart des artisans préfèrent s'arrêter à ce moment-là). Tous les dirigeables consacrés à l'artisanat séparent itinérants et artisans «d'une année» afin d'éviter les conflits. Chacun a, de son côté, ateliers et quartiers d'habitation.

Les artisans «d'une année» ont l'habitude, le soir, de se rendre à leur Mairaine des Vents pour y déguster thés chauds et absinthes. Certains iront jusqu'au Lysandër pour jouer quelques liges, d'autres enfin préféreront la compagnie des visiteurs dans la salle de bal de l'Astra.

Le Compagnon abrite deux métiers bien distincts : l'orfèvrerie et l'ébénisterie.

Dix-neuf, le Pasteur, est une femme de quarante-trois ans. Elle dirige avec une main de fer le dirigeable. On lui doit en particulier des mesures de sécurité qui ont fait échouer, jusqu'ici, les voleurs voulant s'approprier le travail des orfèvres.

L'orfèvrerie s'est développée tout particulièrement à partir des «aétites». Ce nom désigne une espèce de pierre que l'on trouve dans les nids d'Albâtre. Les éfourceaux en font un commerce prolifique avec les orfèvres d'itinérance. Ces derniers ont également l'habitude d'en faire de «l'égrisée», nom qui désigne en fait de la poudre d'aétite. La pierre est pilée et la poudre obtenue sert à recouvrir des vêtements d'apparat, faisant travailler couturiers et orfèvres de concert.

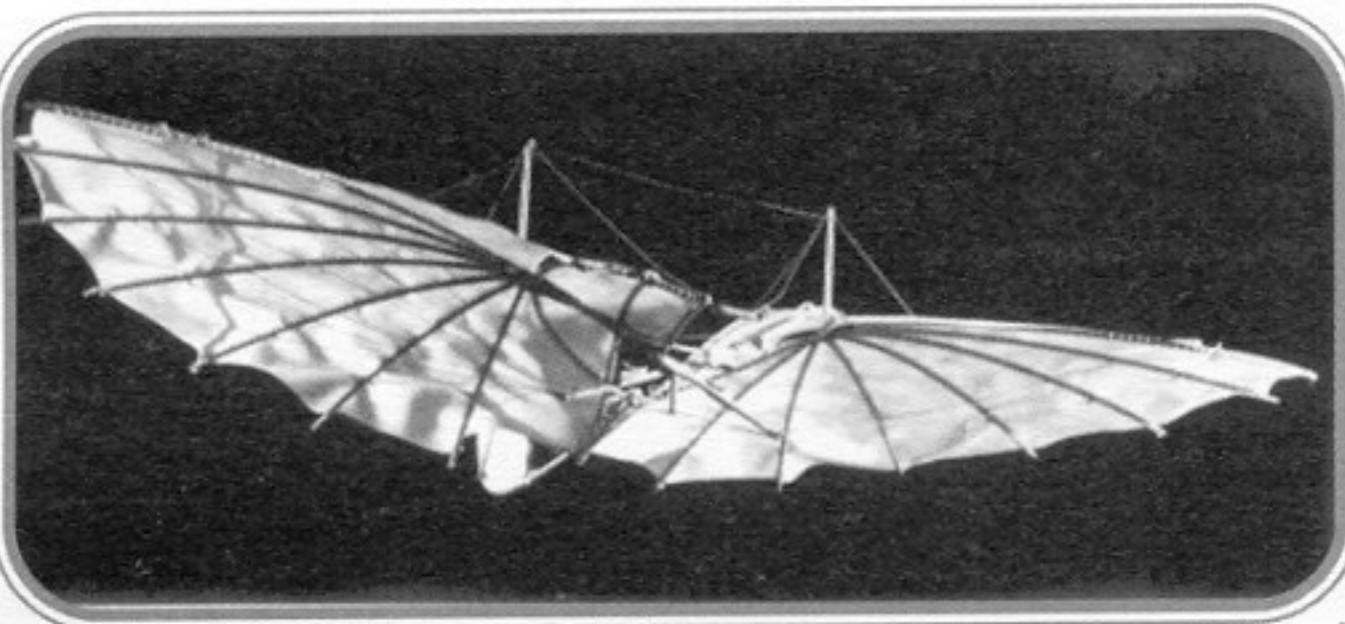
Le métier suscitant la convoitise, les veilleurs sont omniprésents sur le Compagnon et sont plus d'une vingtaine pour en assurer la sécurité.

L'ébénisterie consiste surtout à réaliser des travaux d'une extrême minutie, souvent des maquettes réduites d'un futur projet comme un escalier en colimaçon ou une vaste bibliothèque. Le bois étant, comme chacun sait, un matériau rare, ces artisans progressent lentement afin de ne jamais gâcher la plus petite esquille. Il est inutile de préciser que ces artisans craignent le feu encore plus que tous les habitants de la Caravane. Il causerait dans ces ateliers des dommages irréparables et condamnerait sans doute le Compagnon lui-même.

De l'Invisible

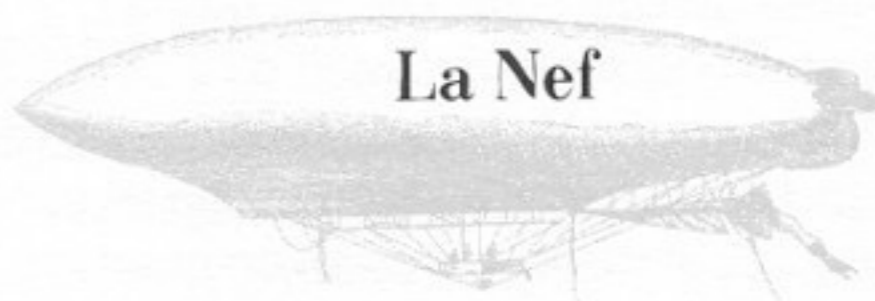
L'égrisée s'est révélée avoir des effets hallucinogènes. Plusieurs artisans se sont laissés gagner par l'euphorie et en sont devenus terriblement dépendants. L'égrisée a d'étranges vertus. Un artisan, qui en abuse, murmure que l'égrisée nous vient de l'Écryme et que l'on communique ainsi avec son immensité... La réalité est différente. L'égrisée développe à l'extrême les cinq sens de l'utilisateur. L'homme sent, entend, touche, voit et goûte mille fois mieux que n'importe qui. Jusqu'ici, le secret de l'égrisée n'avait pas dépassé le cercle des artisans. Mais récemment, l'indiscrétion de l'un d'entre eux, débarqué à Venice (il avait achevé son année à Itinérance) a permis à une gilde d'être au courant du secret de l'égrisée. Deux voleurs de la Gilde d'Arcadé, ont donc pris place dans Itinérance comme visiteurs, bien décidés à voler de l'égrisée. On imagine combien un voleur pourrait être efficace sous son influence (surtout si l'on arrivait à sélectionner les sens).

Depuis bientôt deux ans, on a signalé près de sept disparitions d'enfants. Des accidents mis sur le compte d'une chute mortelle dans l'Écryme, ces enfants étant tous des grimpeurs invétérés qui passaient leur temps à escalader les enveloppes de dirigeable. Mais la vérité est que ces enfants, des adolescents pour la plupart, ont vécu leur rêve avec l'artisan Liliethal. Celui-ci fabrique en secret des ailes en bois et en toile avec lesquelles tous ces enfants ont décidé un jour de s'envoler. On n'a jamais revu l'un d'entre eux, bien sûr, mais Liliethal continue à recruter parmi ces jeunes écervelés, des adolescents assez inconscients pour tenter l'aventure. Il ne met, à chaque fois, qu'une seule personne dans la confidence. Liliethal est, pour sa part, persuadé que tous ses enfants ont survécu, qu'ils ont créé leur ville et qu'il les rejoindra un jour...



L'un des modèles de Liliethal, photographié par lui-même

La Nef



La Nef, treizième dirigeable d'Itinérance

Habitants : 197

Pasteur : George Osparo (le fils du directeur de l'Asile Humaniste de Venice)

Activités principales : La folie et la détention...

Du Visible

La Nef fut longtemps critiquée par les itinérants. Sa nature et les buts qu'elle s'est fixés effraient de nombreux itinérants qui ne se satisfont pas de la proximité de fous dangereux. Bien que toutes les mesures soient prises pour éviter des drames, la sécurité de ce dirigeable est un problème de tous les instants.

La Nef accueille les fous. Sous la direction d'itinérants (souvent anciens médecins d'une Loge Hippocratique) et de George Osparo, la Nef abrite une trentaine de patients, jugés incurables. Il s'agit toujours de personnes appartenant à des familles riches qui peuvent payer le prix pour soigner (ou éloigner ?) le membre de la famille atteint de folie.

George Osparo et ses médecins sont convaincus que l'altitude favorise la guérison de leurs patients. On n'est pas loin de les croire, la Nef ayant constaté des guérisons inattendues.

Le dirigeable contient trente cellules confortables entourées d'un lourd dispositif de sécurité. Il s'agit autant d'éviter qu'un fou ne porte atteinte à l'intégrité du dirigeable qu'il ne se suicide en se jetant dans le vide (toutes les fenêtres ne sont, à cet effet, que des meurtrières). Bien qu'il n'y ait qu'une seule porte pour accéder à l'extérieur (où se tient en permanence une nacelle d'éfourceau), un accident est déjà survenu et tout est fait pour éviter que cela ne se reproduise.

Comme son père, George suppose que l'art peut venir au secours de ses patients. Il organise ainsi des dirigeables où travaillent les artisans. Il a aménagé, au-dessus de l'enveloppe de la Nef, une sorte de petite pièce ronde (le belvédère) d'où ses patients peuvent observer les alentours. On y organise des «promenades» entourées de soins particuliers pour qu'il n'arrive rien.

George Osparo est un homme inspiré, très humain, et il défend ses patients avec ténacité quant il s'agit d'affronter la méfiance des itinérants. Lui et ses médecins quittent rarement la Nef.

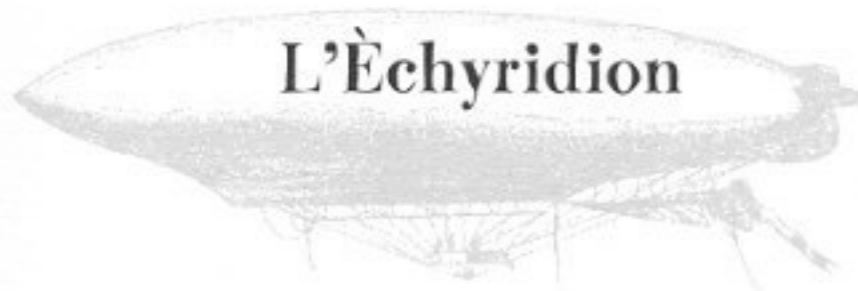
De l'Invisible

Luc Darnut, médecin au service de George Osparo, est un homme sans scrupule. Il est chargé notamment des enquêtes auprès des familles qui confient un patient à Itinérance (en Silence). À l'occasion de

ses enquêtes, il s'assure de connaître les véritables intentions des familles. Pour celles qui ne désirent pas réellement de guérison (souvent de sombres histoires d'héritage), il fera tout pour que le patient subisse de discrètes vexations et demeure enfermé dans sa folie. Pour d'autres familles, il s'agira d'offrir au patient quelques attentions particulières etc. Luc s'enrichit afin de pouvoir abandonner Itinérance dont il ne supporte plus les longs voyages.

La Gilde des Somnambules de Venice réunit de véritables somnambules que leur affliction remplit d'une étrange fierté. Il s'agit pour eux de défier en permanence la somnambule. Les hauts édifices sont privilégiés mais Itinérance reste un endroit privilégié. George Osparo a accepté de consacrer trois cellules à des somnambules de la Gilde qui paient une fortune pour avoir le droit de déambuler dans et sur (!) le dirigeable. Ces gens, qui ont signé un papier déchargeant Itinérance de toute responsabilité, vont donc s'embarquer sur la Caravane pour leurs plus belles crises de somnambulisme. Beaucoup vont y perdre la vie mais ils connaissant les risques. Un éfourceau, en cerf-volant, raconta même à George, avoir vu l'un d'eux sourire, en équilibre sur l'enveloppe de la Nef, et glisser dans le vide avec le même sourire... Pour George et ses médecins, il s'agit seulement d'observer le somnambulisme pour en trouver l'origine.

Plusieurs enfants, des garnements particulièrement cruels, s'amuse souvent à tirer des dirigeables voisins de la Nef, avec des frondes, sur les fous, au travers des meurtrières et lorsqu'ils paraissent sur le belvédère. Malgré les plaintes répétées de George, ils restent impunis.



L'Échyridion

L'Échyridion, seizième dirigeable d'Itinérance

Habitants : 195

Pasteur : Amérène

Activité principale : Archivisme

Du Visible

L'Arpentème rejoint la Caravane dès son premier voyage. Au cours d'une grande cérémonie, l'Échyridion devient le seizième dirigeable itinérant pour s'occuper désormais de toutes les archives de la Caravane. Tous les habitants de l'Échyridion sont itinérants et arpentés pratiquants.

La pratique du culte passe par une attention tout particulière aux travaux des cartographes afin d'analyser en permanence le dessin des traverses pour en tirer une interprétation arpentée. Si une partie du temps est consac-

crée à la prière, les arpentés se sont aussi fixé un rôle utile au sein de la Caravane, celui d'archiviste.

Cela consiste en tout premier lieu à tenir de près les registres de la Caravane, de la comptabilité (que l'Argentant lui fournit) aux résumés des travaux accomplis par les artisans et les scientifiques (qu'ils soient itinérants ou non). Le dirigeable est occupé par plusieurs salles organisées comme des bibliothèques. Le reste est consacré à la fabrication des parchemins.

De fait, la Bibliothèque Itinérante a cela d'original que tous ces manuscrits sont des parchemins et non des Plaques ou des disques de phonographe. Il s'est avéré que les ailes d'Albâtres, traitées avec différents ingrédients et surtout exposées aux vents d'altitude, permettaient de fabriquer des parchemins. Le mot n'est pas tout à fait exact puisqu'il ne s'agit pas d'un végétal mais bien d'un cuir extrêmement ferme sur lequel l'encre se fige sans problème. Lorsque l'on aperçoit l'Échyridion pour la première fois, on ne manque pas d'être frappé par ces centaines de rectangles de cuir qui claquent au vent. Le bruit évoque celui d'une fusillade et fait souvent sursauter les visiteurs à proximité. Les arpentés, enfin, s'occupent de copier les cinq exemplaires des trois journaux de la Caravane.

Il n'y a pas, à proprement parler, de hiérarchie au sein des arpentés. Chacun a une mission bien précise et il n'existe pas de grand prêtre comme les Alachines du culte de Malachine. Toutefois, les arpentés se distinguent entre eux par l'Échyridion. Cet étrange petit livre, qu'ils portent tous suspendu à une corde le long de la hanche, renferme leurs commentaires quotidiens sur le culte. Réflexions, critiques, tout ce qui peut être dit par l'arpenté sur sa perception de l'Arpentème est consigné dans l'Échyridion. Chaque soir, chaque arpenté va lire ses pensées de la journée. Elles disposeront de son influence sur les autres arpentés. Tacitement, une journée sera conduite par celui qui aura ému le plus d'arpentés la veille au soir. Un curieux système que personne ne comprend vraiment. On ne sait jamais à qui s'adresser lorsqu'on pénètre dans l'Échyridion....

«Il y aura un nouveau langage aussi sûrement qu'il existera un jour des relations aériennes entre nos cités»

N. Fiedrich

De l'Invisible

On imagine combien les manuscrits de l'Échyridion ont pu faire tourner la tête à nombre de Compagnies et de Loges. Afin de parer à toutes tentatives de vol, Itinérance a glissé, avec l'accord de l'Arpentème, plusieurs veilleurs déguisés en arpenté dans le dirigeable. Cinq hommes qui partagent l'ensemble des travaux des arpentés mais qui gardent un œil ouvert pour détailler les visiteurs. Ces hommes, tous

maîtres d'arme, dissimulent de longs couteaux sur eux afin de faire face aux voleurs. Et ce genre de précaution n'est pas inutile. Plusieurs fois par an, des visiteurs embarqués se sont révélés voleurs de haute voltige et ont été surpris par les veilleurs alors qu'ils pénétraient dans l'Échyridion.

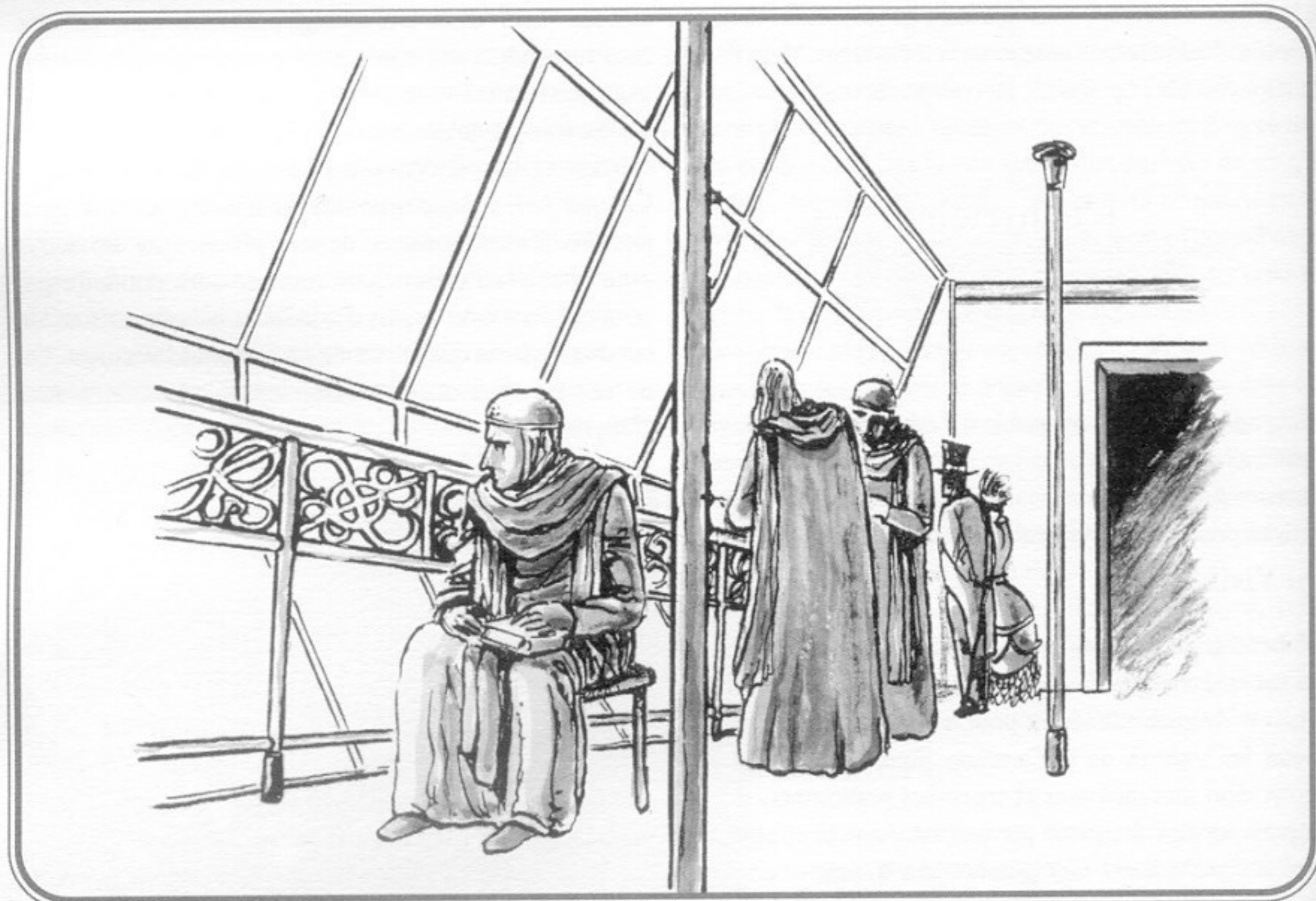
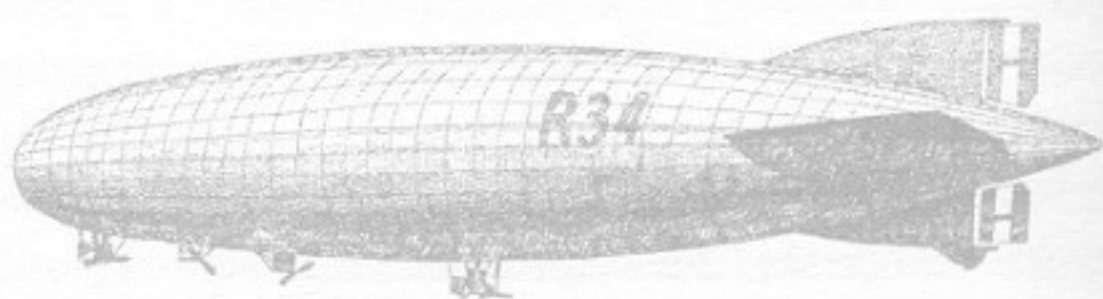
Lorsque Itinéance traverse des régions où les Albâtres sont particulièrement nombreux, on a pu observer un phénomène inquiétant : les oiseaux se jettent avec une incroyable violence sur l'enveloppe de l'Échyridion comme s'ils voulaient la percer. Les arpentés pensent que ces oiseaux vengent ainsi les dépouilles de leurs congénères qui flottent au vent sur tout le long du dirigeable. Le phénomène est remarquable à plus d'un titre. Les oiseaux choisissent la nuit pour

lancer leurs attaques sur le dirigeable. Malgré les maillages de fer renforcé qui rendent ces attaques inutiles, les Albâtres continuent à s'écraser sur le dirigeable. Plusieurs fois, des arpentés ont été blessés. L'un d'eux, qui revint un soir du Lysandër, un peu éméché, fut lacéré par les oiseaux alors qu'il empruntait la nacelle d'un éfourceau. Ce dernier fut miraculeusement épargné...

Les Échyridions que porte chaque arpenté d'Itinéance, sont devenus parfois de véritables bibles. Les arpentés proches de la mort les cèdent généralement à une autre Bibliothèque Itinéante. Mais certains de ces Échyridions se sont égarés et des collectionneurs offrent de véritables fortunes pour en posséder un.

L'Arpentème

les arpentés pensent que les traverses forment une gigantesque figure divine, une sorte de pentacle aux dimensions insoupçonnables. L'arpenté adresse ses prières aux architectes, aux maçons et aux tailleurs de pierre pour qu'ils construisent les traverses dans l'espoir d'achever cet immense pentacle pour révéler enfin la nature de l'Écryme. Profondément humanistes, ils croient en l'homme, qui, par l'entremise de ces travaux, servira l'accomplissement de l'Arantèle (l'Arantèle, un mot synonyme de toile d'araignée, désigne le cheminement tortueux des traverses).



Les arpentés passent de longues heures devant les grandes baies vitrées afin de prier l'Arantèle

En guise de conclusion...

Nous vous proposons ci-après, à la fin de ce supplément, un scénario dont Itinérance constitue le cadre principal. Mais, il est toujours possible et même fortement conseillé de pouvoir faire ses propres aventures dans Itinérance. Nous avons bâti Itinérance à cette fin. Elle est susceptible de vous fournir de nombreuses pistes pour échafauder vos propres intrigues.

Itinérance reste un lieu clos où les scénarios tonitruants et violents n'ont guère leur chance pour s'épanouir. Le meilleur moyen de mettre en scène vos scénarios est de privilégier l'aspect diplomatique («le role-playing») à l'intérieur de la Caravane et de laisser aux Silences (dans une cité ou sur les traverses) le privilège de scènes plus spectaculaires.

Pour autant, Itinérance ne doit pas devenir uniquement un lieu tranquille où la seule violence serait littérale. Vous pouvez à loisir faire jouer des scènes plus sinistres afin de donner un relief particulier à vos scénarios. Les «invisibles» de chaque dirigeable sont là pour ça.

Si vous avez décidé de construire vos propres scénarios dans Itinérance, retenez ces quelques conseils :

- La Caravane doit permettre de voyager. N'hésitez pas à lui prêter un parcours qui déviera au gré des lieux traversiers ou citadins que vous avez pu créer. Si vous avez fait naître une cité de votre composition, intégrez-la sans hésiter dans le périple de la Caravane. C'est lui donner votre volume, votre touche personnelle.
- Un scénario dans Itinérance se place sous le signe du huis clos. Et ce genre de situation oblige souvent à être diplomate. Les veilleurs sont là pour tempérer l'ardeur des mercenaires sans scrupule. Itinérance a donc un caractère particulièrement feutré.
- Si vos personnages désirent devenir itinérants, dites-vous que cela peut être porteur de nombreux scénarios. Des joueurs d'Écryme ont souvent fait remarquer que lier les personnages entre eux n'était pas toujours chose facile. Itinérance peut être un excellent prétexte pour faire partager le même quotidien à des joueurs débutants.

Devenir itinérant permet de voyager, de découvrir sans cesse cités et traverses tout en laissant un point d'ancrage aux personnages. Nous conseillons vivement à tous ceux qui voudraient trouver un lien solide entre leurs personnages de leur donner les moyens de devenir itinérants. Mais la question se pose : comment devenir itinérant sans être artisan, scientifique ou simple passager ? Il est toujours possible de présumer, par exemple, que le Conseil Pastoral a besoin de recruter de nouveaux veilleurs et que les personnages, introduits par un ami, soient choisis. Vous pouvez également imaginer que les talents hétéroclites des personnages fassent de leur groupe un excellent moyen pour la Caravane de prendre contact avec de nouvelles seigneuries traversières. Les personnages pourraient ainsi être les ambassadeurs d'Itinérance lors des débarquements incertains dans des lieux nouveaux. Ils seraient chargés, pour le Conseil Pastoral, de jauger le tempérament de la citadelle ou du village visité.

Vous connaissez la Scène, elle a pour nom Itinérance.

Découvrons ensemble
la Pièce.

Dear Lady can you hear the wind blow
And did you know
Your stairway lies on the whispering wind.
Led Zeppelin

PARTIE II : LA PIÈCE

Nous avons choisi de vous présenter plusieurs scénarios. Notre idée est simple : vous faire découvrir les différentes facettes d'Éole et introduire les personnages dans le petit monde d'Itinérance. Vous allez constater combien l'Écryme peut générer l'insolite. Cela vous aidera peut-être à mieux réaliser quel vivier fantasmagorique elle peut représenter. Ces scénarios sont jouables indépendamment les uns des autres. Délibérément courts, ils permettent surtout de se familiariser avec la cité d'Éole et Itinérance. Nous vous conseillons naturellement de jouer les scénarios dans Éole avant Itinérance. Toutefois, il ne tient qu'à vous, désormais, de choisir l'ordre dans lequel vous allez les mettre en scène.

Le syndrome Kafka

L'histoire

Elle commence dans la petite communauté de pilier de Kierling à l'est d'Éole. Un jour, l'un de ses membres, Fidiès, va prendre la fuite, avec toutes les plaques d'argiles de la communauté. L'homme vient d'être l'instrument d'une Littéryle. Ce nom désigne des lieux, où, d'une manière inexplicable, l'Écryme a conservé une mémoire littérale. Il s'agit en quelque sorte d'espaces invisibles où se condensent l'esprit d'un écrivain et de ses œuvres. Concrètement, un phénomène inconnu crée parfois un lien psychique (sur le modèle des céphales) entre une Littéryle et un être humain. Dans ce cas, l'homme, d'une certaine manière possédé, se met le plus souvent à rédiger fiévreusement des passages de l'œuvre de l'écrivain en question, tout en revisitant le texte à sa manière.

Fidiès a été envahi par le Littéryle de Kafka. Il quitte donc la communauté pour Éole, susceptible de lui fournir les moyens pour faire connaître ses «œuvres». Fidiès s'installe à Éole, loue une petite chambre dans le quartier des Commissions et se plonge dans l'écriture. En quelques mois, il a pu rédiger de nombreux manuscrits. Son but est de les répandre dans les commissions afin de semer le trouble et de combattre la lourdeur administrative éolienne. Pourtant Fidiès ne se prétend pas un révolutionnaire. Il pense en humaniste et désire surtout que la «machine» commissionnaire n'écrase pas les citoyens éoliens.

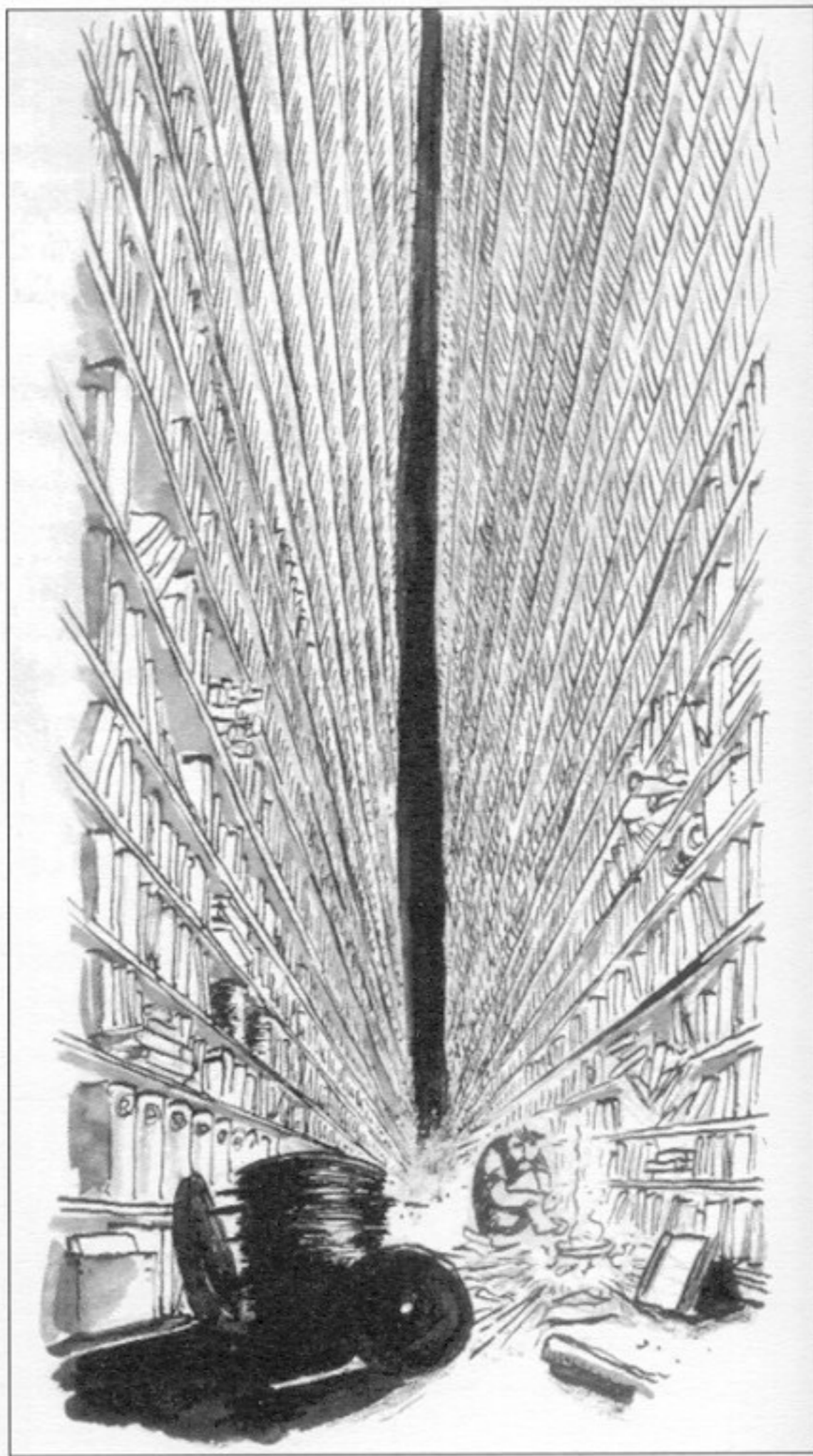
Ses manuscrits commencent à circuler, sous le manteau, parmi les fonctionnaires des commissions. Le succès est immédiat. Le Littéryle a prêté à Fidiès un talent d'écriture qui émeut et emporte l'adhésion des lecteurs. Le phénomène, encore souterrain, s'amplifie. Et Fidiès lance la dernière étape de son projet : trouver des victimes qui deviendront les meneurs de la transformation des commissions. Le principe est simple : certains fonctionnaires vont délibérément égarer quelques fiches, ou faire des erreurs d'inattention. Le système déréglé fera des victimes, des gens seront arrêtés sans n'avoir rien fait de répréhensible. À terme, ces vic-

times doivent comprendre, selon Fidiès, qu'elles sont les illustrations de la faillite du système. D'elles mêmes, elles prendront la tête d'un grand mouvement populaire qui conduira les commissionnaires à revoir entièrement leur politique et leur structure.

L'un des personnages va être l'une de ces victimes...

Scène Un : où les personnages apprennent à se méfier de l'appareil commissionnaire

Un soir, vos personnages rentrent chez eux, après une soirée chez des amis. Soudain, alors qu'ils se sont engagés dans une petite rue, plusieurs silhouettes surgissent brusquement (près d'une demi-douzaine), pointant leur pistolet sur les personnages. Elles portent toutes une longue pèlerine noire, le capuchon rabattu. L'une d'elle prend la parole : «Au nom de la grande Éole, je vous arrête pour complot contre la cité. Déposez vos armes à terre et levez les bras» L'homme n'a pas l'air de plaisanter. Pour cause, il mène un groupe de



L'étrange faune des sombres couloirs de la bibliothèque de l'Ariane

limiers, la police la plus secrète et sans doute la plus efficace d'Éole, au service des Commissions. Fidiès a fait jouer une première erreur administrative et l'un des personnages a été désigné comme un meneur du terrorisme traversier. Les autres sont des complices, pensent les limiers. Vos personnages doivent comprendre qu'agir à ce moment là relève du simple suicide. Chaque personnage a un pistolet braqué sur lui et ces hommes ne semblent pas vouloir faire de détail. Pourtant, si vos personnages ont la tête chaude et veulent essayer de s'échapper, les limiers s'efforceront de faire feu dans les jambes des personnages...

Les personnages sont emmenés sous bonne garde jusqu'à un chariot qui va les conduire jusqu'à la Sûreté Générale. Ils sont poussés sans ménagement par les limiers dans des sous-sols mal éclairés et malodorants. Au cours de leur marche, ils distingueront de nombreuses cellules où croupissent des hommes au visage inexpressif, recroquevillés sur eux-mêmes. L'endroit est lugubre à souhait. Toute la nuit, les personnages, malgré leurs protestations, vont être interrogés, parfois brutalisés pour avouer leurs prétendus crimes. «Où étiez vous le 11 Thermidor, et le 23 ? Avez vous rencontré le Faucon ? Connaissez-vous l'arbalétrier qui a tué Jules Simène ?» Les personnages comprendront bien vite qu'on les prend pour des figures du terrorisme traversier. Alors que l'aube se lève, l'un des limiers entre précipitamment dans la salle d'interrogatoire. «Arrêtez tous les gars, C'est une erreur. Les grattes-papiers ont eu tout faux. Relâchez ses gens». Gênés, les limiers vont libérer les personnages. On ne leur donnera aucune autre explication, à part une mise en garde «Parlez de ce qui vous est arrivé, et je ne donne pas cher de votre peau. Estimez-vous heureux qu'on vous laisse vivant...». Les personnages viennent de côtoyer le pouvoir tutélaire et arbitral des limiers commissionnaires. Et il ne s'agit pas de parole en l'air. Le seul recours possible pour les personnages reste éventuellement le Cercle Gentilhomme. Mais celui-ci subira très vite de telles pressions qu'il renoncera à agir.

Par contre, les personnages peuvent tenter d'enquêter discrètement à la Commission de Sûreté Générale. La plupart du temps, ils se heurteront à un mur (de bureaux en bureaux, des «applications des peines» au «droit des citoyens»). Toutefois, il est de notoriété publique qu'un seul bureau travaille en liaison avec les limiers, celui des «affaires pénales». Un bureau auquel on ne rend pas visite, quel que soit le prétexte.

De fait (et cela, les personnages ne le savent pas, sauf sous le sceau des rumeurs), les «affaires pénales» sont le véritable quartier général du contre-terrorisme éolien. C'est là que se décide en grand secret la marche à suivre avec les limiers pour faire face au terrorisme traversier. Fidiès a près de la moitié des fonctionnaires des «affaires pénales» sous sa coupe. Le plus souvent, des gens modestes et de confiance, préposés à des tâches de secrétariat. Il a

suffit de changer un nom sur un courrier secret destiné aux limiers pour que l'un des personnages devienne un dangereux terroriste. Ce genre de courrier est immédiatement brûlé et les limiers, en voulant enquêter sur cette grossière erreur, se sont heurtés à un problème simple : la parole de leur limier qui avait lu le message et le fonctionnaire assurant qu'il s'agissait du Comte de Mardi et nom de «X» (le nom du personnage).

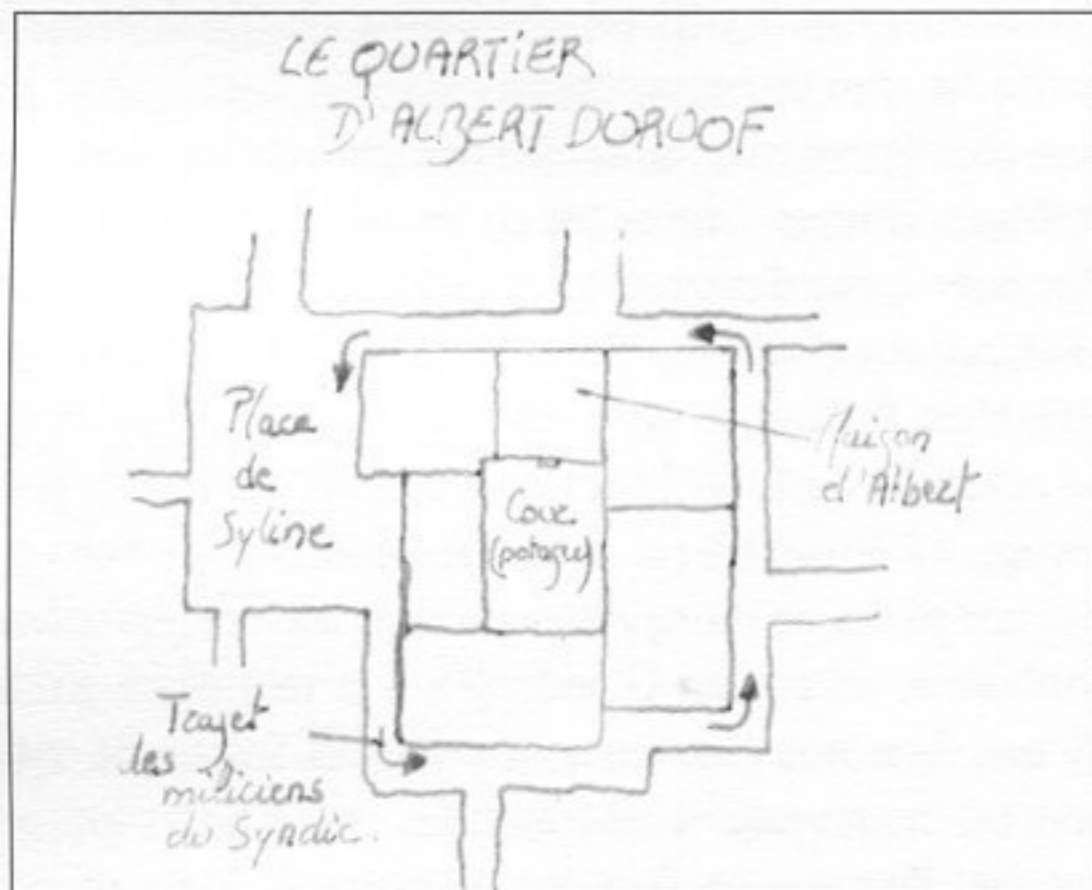
En se renseignant ici et là, les personnages vont être amenés à croiser d'autres personnes ayant subi le même genre «d'erreur». L'une d'entre elle va rencontrer les personnages, ayant pu constater qu'ils entreprenaient les mêmes recherches. Il s'agit de Monsieur Jacques Mugois, qui dirige une académie duelliste. L'homme est effaré. Comme le personnage, il a été arrêté par la Sûreté Générale, dans son cas, pour une affaire de vol. «J'ai été, pendant une nuit, un voleur génialissime, un certain Grandongle, à la tête d'une gilde officiant dans notre quartier et celui des Serres. Et puis, après un interrogatoire interminable, une simple phrase : vous êtes libre... Je ne veux pas en rester là. Nous devons agir prudemment, les limiers pourraient nous faire expulser du jour au lendemain. J'ai ma petite idée. J'ai réussi à connaître, en faisant jouer quelques relations, le nom d'un fonctionnaire qui travaille aux affaires pénales. Il faut que nous lui parlions. J'ai besoin de vous. Je ne suis pas un homme d'action et je crains le pire dans cette affaire. Je crois que c'est bien la seule chose que nous puissions faire».

Scène Deux : où les personnages découvrent que l'affaire met en cause un certain Kafka

Le fonctionnaire en question, Albert Duruof, habite dans une petite maison près de l'Institut Spirite, son travail aux «affaires pénales» lui assurant un revenu confortable. Mais monsieur Mugois et les personnages ne savent pas qu'Albert Duruof habite dans un pâté de maison où le syndic est très agissant. Si Monsieur Mugois a été désigné par erreur comme étant Grandongle, c'est tout bonnement parce que ce voleur a officié à deux reprises dans le pâté de maison où vit Albert Duruof. Et, en réaction, le syndic s'est organisé afin de prévenir de nouvelles tentatives de cambriolage. Grandongle doit son nom à des ongles très longs qu'il taille afin qu'ils lui servent de passe-partout. Le syndic a donc remplacé les serrures, renforcé les portes, installé des barreaux à tous les rez-de-chaussée et surtout institué une petite milice occupant chaque nuit trois locataires du pâté de maison (qui en font le tour en quinze minute environ).

Albert Duruof se lève à six heures du matin, se rend à son travail en tramway et le quitte à dix-neuf heures pour rentrer directement chez lui. Marié, il rend parfois visite à la Maison close des Lilas où il profite des charmes de mademoiselle Irdène. Les personnages peuvent entre-

prendre Albert Duruof comme bon leur semble. Citoyen éolien, il n'hésitera pas à déposer une plainte s'il est rudoyé ou même menacé par les personnages. Par contre, s'ils lui parlent de révéler à sa femme (une femme énorme et coléreuse) ses petites visites à Irdène, Albert sera disposé à écouter les personnages.



Violente ou non, la rencontre se transformera immédiatement après avoir mentionné le mot «erreur». À ce moment là, le visage d'Albert deviendra livide, ses yeux perdront de leur éclat. «vous êtes les Erreurs, c'est cela, n'est-ce pas ? (il criera presque en le disant). Vous comprendrez bientôt. Aujourd'hui, vous êtes nos victimes. Demain, vous serez nos guides. Préparez-vous à vivre dans l'angoisse, longtemps. Il faut que la peur vous assaille pour mieux vous révéler. De l'exemple naîtra le mouvement d'un peuple. Kafka l'a voulu !» Sur ce dernier mot, il s'évanouira. Quoique l'on fasse, il ne reprendra conscience qu'une demi-journée plus tard.

Les personnages ne doivent pouvoir le garder aussi longtemps. Son absence sera remarquée. Et la disparition d'un fonctionnaire des «affaires pénales» ne sera pas traitée à la légère par la police.

Désormais, les personnages disposent du nom de Kafka. Pour les personnages dans Écryme, le nom évoque ce que vos joueurs peuvent en connaître (sauf qu'il s'agit d'un Kafka ayant vécu à Méthalume, naturellement, ses œuvres restant inchangées au fond). Pour en savoir plus, les personnages vont devoir se rendre à la bibliothèque Antinomique ou à celle d'Ariane.

Scène Trois : où les personnages vont tenter de suivre leur fil d'Ariane

Si les personnages se rendent d'abord à la bibliothèque d'Ariane, dans le quartier du Verre, ils ne trouveront rien. Le nom de Kafka évoque bien quelques souvenirs aux bibliothécaires présents : «oui, Kafka, un romancier méthalumien. Je peux chercher si vous voulez. Vous auriez des titres, nous fonctionnons uniquement par titre». Quel que soit le titre donné, le bibliothécaire ne trouvera rien.

Par contre, une visite à la bibliothèque Antinomique (Éole, p29) va se révéler beaucoup plus fructueuse. Une fois sur les toits, et après avoir pénétré dans l'une des tentes, les personnages pourront demander ce qu'ils désirent. La bibliothèque Antinomique est un modèle de classement. À «Kafka», la voix du bibliothécaire qui leur parvient, assourdie, au travers du cornet, dira «patientez, je vais voir». Puis, (dix minutes plus tard) «nous n'avons rien de lui, je suis désolé. Mais j'ai une référence, **Pathologie méthalumienne**, d'un certain Isian. Voulez-vous que j'aille le chercher ? bien, patientez (de nouveau, dix minutes s'écoulent). Voilà, je suis à la table des matières (le bibliothécaire marmonne plusieurs secondes). Ah ! voilà, syndrome Kafka, page 132. Je m'y reporte. J'y suis, je vous lis : le syndrome Kafka devrait, selon certains, être rapproché d'un Littéryle. Ces espaces invisibles, ces Dimensions littérales existent, dit-on, un peu partout. Malgré toute ma bonne volonté, l'hypothèse me paraît tirée par les cheveux. Kafka, notre romancier, aurait lancé de nombreux Littéryles et l'un d'eux aurait inspiré Gerryot. Cet homme, qui a mené les grandes manifestations populaires condamnant la lourdeur et l'aveuglement administratif de nos syndicats, aurait agi sous l'impulsion de Kafka. La seule chose qui pourrait étayer cette hypothèse serait le fanatisme des manifestants. Beaucoup de policiers prétendent avoir vu des gens aux yeux révulsés, avançant parfois d'une démarche empruntée. Tout cela ressemble à une vaste fumisterie. Malgré tout, l'expression syndrome Kafka demeure. Le lecteur jugera. C'est tout» conclut le bibliothécaire. « Ah si, l'auteur renvoie à un autre ouvrage **Littéryle**, je peux regarder si nous l'avons». Le bibliothécaire reviendra sans avoir trouvé l'ouvrage en question.

Les personnages devraient commencer à entrevoir les dessous de l'affaire. Ils peuvent encore progresser dans leur enquête s'ils tentent de chercher «Littéryle» à la bibliothèque de l'Ariane.

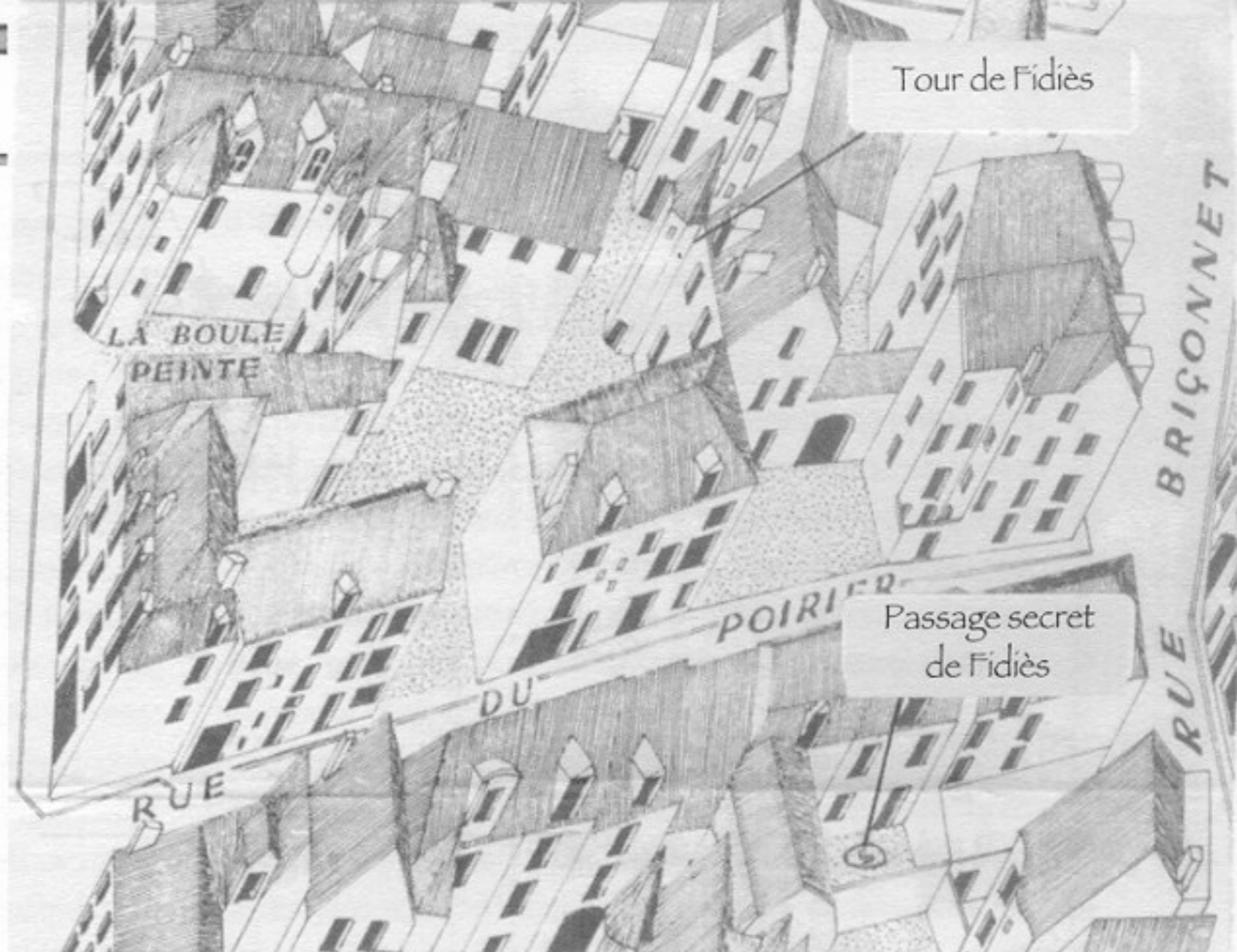
Entre-temps, Fidiès n'est pas resté inactif. Si Albert Duruof est vivant, il racontera tout à son maître. Fidiès, déçu par la réaction de sa victime, décide d'en rajouter et ordonne immédiatement une nouvelle «erreur» qui accuse le personnage. Il s'agira cette fois-ci d'une erreur de la Finance accusant le personnage d'avoir récemment menacé un percepteur lui demandant des comptes (si le personnage ne vit pas à Éole, il s'agira d'une taxe quelconque). Le personnage sera donc arrêté, à la première occasion, par un précepteur, accompagné par quatre policiers dumentriax (uniforme gris et képi blanc). Le personnage verra ses biens confisqués et sera enfermé à la préfecture de police pendant une demi-journée avant que l'on s'aperçoive qu'il s'agit d'une erreur. Cette arrestation peut survenir quand bon vous semble après la visite chez Albert Duruof. Pour Fidiès, il s'agit «d'accélérer la prise de conscience de sa victime»...

À la bibliothèque de l'Ariane, Fidiès va, de la même façon, tenter de ralentir l'enquête des personnages. À cette

fin, il va profiter d'une connaissance, un certain Melmort. Cet homme fait partie de ces lecteurs qui se sont égarés une fois dans la bibliothèque et n'ont jamais été réclamés par personne. Perdu, il s'est installé dans un couloir poussiéreux au milieu des livres et des phonographes, écoutant et lisant, oublieux du monde extérieur. Ce genre d'individu ne survit que si un autre lecteur le découvre et le prend en charge pour le nourrir. Fidiès a pris la suite d'un lecteur et nourrit Melmort (qui entame sa cinquième année dans la bibliothèque). Il va le rencontrer et le convaincre que des gens (il décrit les personnages) vont tenter de venir le chercher pour l'emmener dehors. Pour Melmort, il n'en est pas question. En aucun cas, il ne pourrait souffrir de renouer avec le bruit et la lumière du dehors. Il va donc tenter, à sa manière, d'effrayer ou de se débarrasser des personnages.

Une fois à la bibliothèque de l'Ariane, les personnages, en demandant Littéryle, s'entendent répondre par un bibliothécaire : « humm... Littéryle, Littéryle. Un disque, je crois. Allez vers l'est, cherchez dans les mythes et légendes, vous en avez pour quelques heures, à peine. Bonne chance ». Les bibliothécaires ne sont là, en effet, que pour donner des instructions, jamais pour guider le lecteur vers l'ouvrage recherché. Les personnages se mettent en route. Décrivez un véritable labyrinthe. Le bâtiment est extrêmement grand et il arrive que l'on ouvre une porte donnant sur le vide ou que l'on s'engage dans un couloir soutenu seulement par les ouvrages qui s'empilent jusqu'au plafond. Au fur et à mesure que l'on s'enfonce dans la bibliothèque, les lecteurs deviennent plus rares. Ceux que l'on rencontre sont éreintés, ou sont en train de camper entre deux rayons de livre. Les couloirs sont éclairés par des petits lampadaires électriques et certains agonisent, clignotants ou éteints. Les gens rencontrés auront toujours de bons conseils « Mythes et légendes ? Oui, prenez le deuxième couloir, à gauche, encore à gauche, puis à droite. Vous tomberez juste dessus... ». À chaque fois, les personnages se perdront un peu plus.

Mais voilà que Melmort entre en scène. Une première fois, il appellera au secours. La voix émerge d'un couloir plongé dans l'obscurité. Le sol, très fragile, s'écroulera sur près de trois mètres si plus de deux personnes s'engagent dans le couloir. Les personnages chuteront de cinq mètres (cinq blessures) et atterriront dans un nuage de poussière sur une pile de vieux livres. La deuxième fois, Melmort, constatant que les personnages sont bel et bien perdus, tentera de les attirer vers les « fausses portes ». Ces portes donnent directement sur la rue. Très solide et dépourvue de serrure, il faut les défoncer pour passer. De l'autre côté, c'est la rue et une chute de près de vingt mètres. Le personnage doit réussir un jet sous habileté pour ne perdre que dix blessures au lieu



de vingt. Une autre fois, Melmort provoquera la chute de rayonnages (jet sous habileté pur ne pas perdre trois blessures). Melmort n'est pas très malin, et il sera facile pour des personnages, désormais sur leur garde, de le capturer.

Il conduira les personnages jusqu'aux rayons des mythes et légendes. Là, ils trouveront enfin « Littéryle », un vieux disque pour phonographe aux trois-quarts rongé. Melmort dispose d'un petit phonographe et permettra aux personnages de l'écouter. Voilà le seul passage audible : « (...) ouvert le manuscrit. Tous ceux qui avaient pu être possédés, envahis par un Littéryle ont réécrit l'œuvre à leur manière. J'ai tenté une seule fois l'expérience consistant à retirer à cette personne les manuscrits qu'elle avait écrits. Elle faillit m'écorcher vive, prise de folie. À mon sens, ce ou ces manuscrits sont un lien permanent entre le Littéryle et la personne qui le sert. J'ai détruit les manuscrits. Elle est devenue apathique, le regard vitreux, sans vie. Depuis, elle vit enfermée à l'Asile. Si (...) ».

Ce seul passage doit permettre aux personnages de comprendre qu'il leur faut désormais tenter de retrouver celui ou celle qui agit sous l'influence de Kafka afin de détruire ses manuscrits pour le mettre hors d'état de nuire.

Melmort reste la seule personne qui puisse encore les aider. Seulement, l'homme est fou (on l'imagine, après cinq ans de quasi-solitude dans des couloirs poussiéreux peuplés uniquement de livres et de disques). Son discours est ponctué d'un petit rire nasillard et irritant. Il accroche à certains mots, s'arrête et regarde plusieurs minutes dans le vide. « il vit dans une tour, et tout ça, près d'un poirier qui est mort depuis longtemps ». Voilà la seule chose cohérente que les personnages peuvent apprendre. Si Melmort a été tué, ils trouveront la même phrase dans un journal qu'il tenait épisodiquement lorsqu'on lui apportait de l'encre.

Un minimum de recherche permettra de savoir qu'il n'existe qu'une seule « rue du Poirier » dans Éole (information saisissable au musée d'Urbatechnologie auprès de vieux professeurs).

Scène Quatre : où les personnages affrontent Fidiès

Fidiès est rarement dans sa tour (qui ne comporte qu'une seule petite porte et une unique fenêtre). Si les personnages tentent de noter ses allées et venues, ils pourront constater que la fenêtre (voir plan) s'illumine parfois alors que personne n'est entré dans la tour. Il faut se rendre à l'évidence, Fidiès dispose d'un passage secret. Pourtant, malgré les apparences, le passage n'est pas situé entre la tour et la maison auquel elle est accolée. Il dispose d'un couloir souterrain partant de la petite cour (le «S» marqué sur le plan) et aboutissant directement au rez-de-chaussée de la tour.

Si les personnages tentent de suivre Fidiès, dites-vous que cela est presque impossible. Prudent, il quitte toujours la Sûreté Générale au milieu de la cohue lorsque sonne dix-neuf heures. Quant à découvrir le passage, il faudrait une enquête de voisinage poussée qui risquera sans doute de lui mettre la puce à l'oreille.

La porte d'entrée est un piège. Elle peut être crochétée facilement mais déclenchera un mécanisme qui ne se révèle pas immédiatement. L'intérieur de la tour est creux (à hauteur de vingt mètres). Seul un étage a été constitué à hauteur de la fenêtre que l'on aperçoit de l'extérieur. À l'intérieur, un escalier en colimaçon serpente le long de la tour et amène à une trappe qui permet d'accéder à l'étage.

Fidiès a acheté une drogue très particulière qui s'évapore lorsque l'on ouvre la porte (la trappe isole parfaitement l'étage). Cette drogue, la «Berserk», rend enragé (comme son nom le laisse penser) ceux qui ne réussissent pas un jet sous (Constitution + Esprit)/2 à 2 dés. En cas d'échec, la personne en agressera une autre, la plus proche, avec ses poings ou une arme facile à manier (une rapière ou un pistolet est trop complexe sous l'effet de la drogue). On ne peut qu'assommer la personne atteinte par la drogue en attendant que l'effet se dissipe (une heure environ).

La trappe, quant à elle, doit être défoncée si Fidiès est présent (il la referme avec un loquet lorsqu'il est à l'étage et la laisse ouverte en partant).

Si les personnages tentent de passer par le toit, ils se heurteront à une fenêtre constituée de carreaux de couleur opaques. Elle n'est pas protégée par des barreaux mais est piégée comme la porte. Si on tourne le loquet (après avoir cassé un carreau), un volet de fer, tranchant comme une lame s'abat violemment, mu par des ressorts (Fidiès n'ouvre jamais sa fenêtre). À moins d'un jet d'habileté réussi à 3 dés, le personnage perdra 10 blessures (si vous voulez être particulièrement intransigent, le personnage y laissera la main). Le volet peut être soulevé par la suite.

L'étage ressemble à une chambre à coucher. Un grand lit, une armoire et un secrétaire sur lequel sont éparpillés des feuilles et des plumes près d'un encrier. Une malle posée près du lit renferme les précieux manuscrits écrits par

Fidiès, une fiole contenant deux doses de Berserk (agit pendant une heure sur une zone de 10 mètres carrés) ainsi que 200 hurles.

Les personnages n'auront la paix que s'ils arrivent à se débarrasser de Fidiès. Vivant, il pourra toujours réécrire. Si l'on détruit ses manuscrits devant lui, il tentera de se suicider en se jetant par la fenêtre ou la trappe. S'il en est empêché, il deviendra un nouveau pensionnaire pour l'Asile...

Une fois Fidiès éliminé, les personnages peuvent aller dissiper le malentendu auprès de la Sûreté Générale. L'histoire sera écoutée avec attention et les limiers, notamment, seront bien obligés d'y croire tant les preuves sont accablantes. Les personnages auront d'ailleurs droit au tatouage du «Mérite Pour la Cité», une coupe tatouée sur la paume de la main. Un tatouage qui leur ouvrira certaines portes dans l'avenir.

Les P.N.J.

Albert Duruof

Initiative : 1d
Vitalité totale : 14
Blessure majeure : 7
Protection : 0
Perception : 7
Pugilat attaque : 6 / parade : 5
Escrime attaque : 4 / parade : 4

Les miliciens du syndic

Initiative : 1d+2
Vitalité totale : 18
Blessure majeure : 9
Protection : 1
Perception : 8
Pugilat attaque : 10 / parade : 8
Escrime attaque : 11 / parade : 9
Arme : rapière (Att : 2 / Par : 2 / Deg : 6)

Melmort

Initiative : 1d
Vitalité totale : 10
Blessure majeure : 5
Protection : 0
Perception : 10
Pugilat attaque : 5 / parade : 5
Escrime attaque : 4 / parade : 4
Arme : bâton (Att : 2 / Par : 2 / Deg : 6)

Fidiès

Initiative : 1d+2
Vitalité totale : 16
Blessure majeure : 8
Protection : 0
Perception : 8
Pugilat attaque : 10 / parade : 8
Escrime attaque : 13 / parade : 10
Arme : rapière (Att : 2 / Par : 2 / Deg : 6)
Tir : 10 (arbalète / Deg : 10)

Des arbres qui voulaient voler

L'histoire

En 7 Brumaire de cette année, un homme désespéré se vengea du Bois de Jean en déversant plusieurs jarres de cuivre remplies d'Écryme sur les grands arbres du Bois. Il voulait se venger des Sœurs Apostoliques «qui lui avaient pris sa fille». Cet homme ne se doute pas que son geste va être à l'origine d'un événement surnaturel. Car l'Écryme déversé par ses soins (et qui devait simplement empoisonner les arbres) contenait l'âme d'aéronautes éoliens morts pour leur cité. Tous ces aéronautes se sont perdus corps et âme dans l'Écryme avec leur engin. Mais l'Écryme en a gardé la trace, et le père de la future amazone a permis qu'une étrange alchimie fasse son effet : les âmes de ces aéronautes ont pris possession des arbres du Bois de Jean. Un temps, personne ne remarque rien jusqu'à ce que le fils du Premier Naturaliste Jean III (qui dirige le Bois), un feuillu, fasse remarquer que plusieurs dizaines d'arbres avaient pris une vilaine teinte grisâtre. Immédiatement, Jean III fait jouer la quarantaine, et le Bois de Jean est strictement interdit à tous. Jean III découvre la vérité par hasard et son destin bascule. Un jeune postulant de l'Anime sous l'influence de la «confiance» (voir Éole p64) pénètre, malgré l'interdit, dans le Bois et entre en contact avec l'âme des aéronautes. Surpris par les Sœurs Apostoliques, il est capturé et raconte son histoire à Jean III.

Ce dernier, un conservateur de la première heure, y voit une effroyable hérésie et décide de prolonger la quarantaine tout en essayant de trouver un moyen de se débarrasser de ces «arbres diaboliques».

Mais la conscience des aéronautes s'éveille et toutes ces âmes ne désirent qu'une seule chose : s'envoler de nouveau. Jean III observa impuissant les arbres grandir et percer à plusieurs endroits les dômes de la serre. La pluie de verre fera même «saigner» les arbres. Jean III fait immédiatement couper par ses sbires les branches hautes. Mais les aéronautes défunts ne renoncent pas. Ils veulent renouer avec le ciel à tout prix... Ils tentent alors l'impossible. Leur conscience va s'emparer, une nuit, de l'esprit d'une jeune voleuse de feuille en goguette sur les toits de la serre. Ils lui commandent de couper plusieurs de leurs branches dans lesquelles vont se «nicher» l'âme de plusieurs aéronautes. la voleuse de feuille travaille avec un herboriste à l'extérieur de la Serre. Ce dernier, comme de coutume, va fabriquer ces concoctions à partir des branches et des feuilles ensorcelées sans se douter de rien. Quelques jours plus tard, des malades que des médecins locaux avaient soignés avec les concoctions de l'herboriste commencent à présenter des signes patents de schizophrénie. Les aéronautes tentent de prendre possession de leur corps. Leur but est simple : avec ses simulacres humains, ils vont tenter de faire couper les arbres à l'attention des manufactures aéronautiques afin que le bois soit utilisé dans la construction de montgolfières et de dirigeables...



La voleuse de feuilles et l'herboriste...
Tragédie en trois actes

Scène Un : où les personnages côtoient la folie de l'un des leurs

Pour les personnages, l'histoire commence par le biais d'un seul d'entre eux. Choisissez de préférence un personnage qui a pu être blessé dans des scénarios précédents. Sinon, évoquez une chute malencontreuse, un duel au premier sang etc. L'essentiel est de s'assurer que le personnage a été susceptible de boire l'une des concoctions médicinales de l'herboriste.

Et le pire va commencer : le personnage va se trouver en conflit avec l'âme de l'aéronaute. Notre propos, dans ce cas précis, n'est pas de faire appliquer des règles. Ce conflit de personnalité va être progressif et vous allez pouvoir en jouer comme vous l'entendez (si l'envie vous prend de faire rouler quelques dés, pourquoi pas...). Le personnage va désormais être victime de plusieurs phénomènes : il perdra momentanément l'usage d'un membre animé par l'âme de l'aéronaute, son esprit sera parfois envahi par des visions aériennes dans les environs d'Éole, il vivra en rêve la chute de la montgolfière de l'aéronaute décédé. Et bien d'autres effets à

vos convenances, le tout est de faire sentir l'urgence de la situation. L'âme de l'aéronaute prend chaque jour un peu plus de place dans l'esprit du personnage. Il faut agir... Le personnage n'a d'ailleurs pas d'autres indices sur son affliction que la mixture qu'il a ingurgitée. Il se souviendra parfaitement que les phénomènes ont commencé peu après. Il n'est pas très difficile de remonter jusqu'à l'herboriste, «Martiel». Le médecin ou même un autre herboriste confieront sans mal qu'ils tiennent leur concoctions de Martiel qui tient une petite herboristerie près de la Serre, la «Joyeuse Verveine».

Un nom bien innocent qui dissimule des activités illégales : Martiel achète nombre de ses plantes aux voleurs de feuille qui agissent la nuit dans la Serre. La boutique de Martiel se trouve dans l'impasse des Chats, près de l'hôpital. Une impasse crasseuse, où traînent toujours deux ou trois jeunes gens fumant quelques plantes peu recommandables. La devanture de la Joyeuse Verveine est poussiéreuse. On distingue à peine à travers les alambics, les coupes et les bocaux qui encombrant l'intérieur. En entrant, l'odeur est épouvantable, entre le moisi et les fientes séchées.

Des animaux empaillés se balancent au plafond et semblent fixer les visiteurs de leurs yeux globuleux. Martiel est un petit homme rabougri, entre deux âges, vêtu d'une longue robe rapiécée. Son visage vérolé laisse entrevoir, sous de longs cheveux hirsutes, des petits yeux malins. «Entrez, messieurs, ce n'est pas souvent que des gens aussi respectables me font l'honneur d'une visite».

Et le pire va commencer : le personnage va se trouver en conflit avec l'âme de l'aéronaute. Notre propos, dans ce cas précis, n'est pas de faire appliquer des règles. Ce conflit de personnalité va être progressif et vous allez pouvoir en jouer comme vous l'entendez (si l'envie vous prend de faire rouler quelques dés, pourquoi pas...). Le personnage va désormais être victime de plusieurs phénomènes : il perdra momentanément l'usage d'un membre animé par l'âme de l'aéronaute, son esprit sera parfois envahi par des visions aériennes dans les environs d'Éole, il vivra en rêve la chute de la montgolfière de l'aéronaute décédé. Et bien d'autres effets à vos convenances, le tout est de faire sentir l'urgence de la situation. L'âme de l'aéronaute prend chaque jour un peu plus de place dans l'esprit du personnage. Il faut agir... Le personnage n'a d'ailleurs pas d'autres indices sur son affliction que la mixture qu'il a ingurgitée. Il se souviendra parfaitement que les phénomènes ont commencé peu après. Il n'est pas très difficile de remonter jusqu'à l'herboriste, «Martiel». Le médecin ou même un autre herboriste confieront sans mal qu'ils tiennent leur concoctions de Martiel qui tient une petite herboristerie près de la Serre, la «Joyeuse Verveine».

Un nom bien innocent qui dissimule des activités illégales : Martiel achète nombre de ses plantes aux voleurs de feuille qui agissent la nuit dans la Serre. La boutique de Martiel se trouve dans l'impasse des Chats, près de l'hôpital. Une impasse crasseuse, où traînent toujours deux ou trois jeunes gens fumant quelques plantes peu recommandables. La devanture de la Joyeuse Verveine est poussiéreuse. On distingue à peine à travers les alambics, les coupes et les bocaux qui encombrant l'intérieur. En entrant, l'odeur est épouvantable, entre le moisi et les fientes séchées.

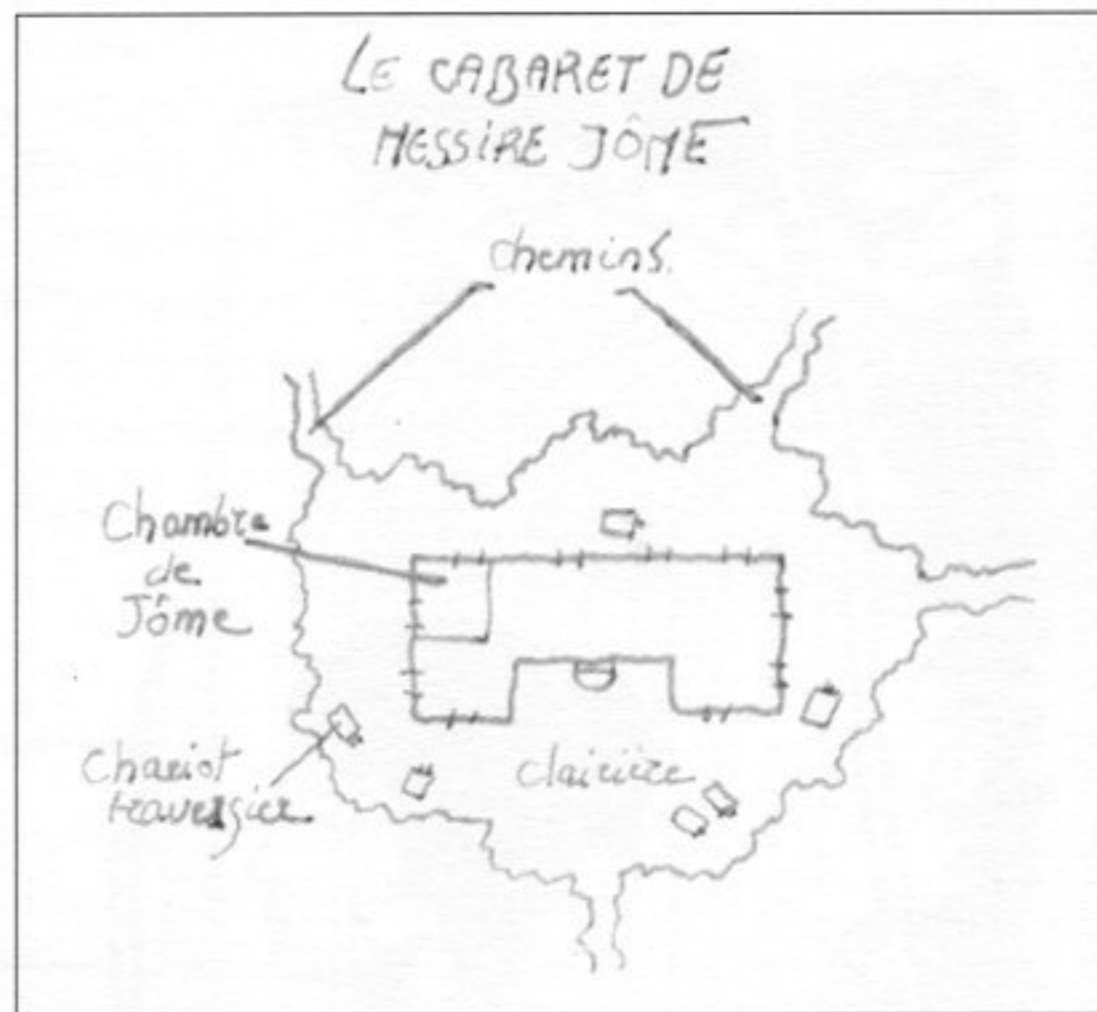
Martiel niera d'abord toutes les insinuations sur l'origine douteuse de ces produits. Si les personnages se montrent agressifs, il tentera d'appeler Jojo. Cet individu, atteint de débilité, est le fils illégitime de Martiel. Sa taille, plus de deux mètres, en impose aux jeunes désœuvrés qui s'approvisionnent auprès de l'herboriste. En cas de problème, il descendra de l'étage, armé d'un vieux sabre ébréché et jettera les visiteurs dehors. Il n'est pas très difficile de s'en débarrasser, sous la menace d'une arme, il ne bougera plus. Une fois Jojo écarté, Martiel avouera tout, l'air profondément terrorisé : «Écoutez... j'ai un petit commerce, je fais de mal à personne. Et le dumentre ne lésine pas sur les taxes. Il faut bien vivre, hein ? Que j'en vienne aux faits ? oui, oui... eh bien, j'achète mes plantes à Capucine, c'est une voleuse de feuille. Vous la

trouvez chez messire Jôme, je crois. Elle y travaille occasionnellement». Si, par mégarde, la confrontation avec Martiel et Jojo tourne au drame, les personnages ne risquent pas d'être inquiétés par la police dumentriale. Personne ne regrettera ces deux individus...

Jojo

Initiative : 1d+2
Vitalité totale : 24
Blessure majeure : 12
Protection : 0
Perception : 7
Pugilat attaque : 14 / parade : 9
Escrime attaque : 13 / parade : 12
Arme : sabre (Att : 1 / Par : 2 / Deg : 10)

Scène Deux : où les personnages découvrent la Serre



Messire Jôme tient un cabaret dans le Bois de la Fineuse. Lieu de passage obligé pour les meilleures compagnies de théâtre traversières, pour les saltimbanques et les troubadours, le «Jôme» ressemble à un petit manoir. Des grandes fenêtres laissent voir, au rez-de-chaussée, de grandes salles enfumées où l'on danse, l'on chante et l'on boit. Tout autour du manoir, des jongleurs s'entraînent, des acteurs répètent, des bouffons cabriolent, des montreurs d'ours promènent leur animal. L'ambiance est joyeuse de jour comme de nuit.

Certains murs noircis portent encore la trace des attentats de ceux qui n'apprécient pas le rapprochement avec les traverses prôné par messire Jôme. Ce dernier veille sur son domaine avec l'allure d'un roi. Ce petit homme malingre déambule en permanence dans le manoir, prenant des nouvelles des uns, en chassant d'autres, toujours avec le sourire. Mais sa bonhomie masque un caractère ferme et des activités plus sérieuses qu'il n'y paraît.

Jôme

Initiative : 1d+2
 Vitalité totale : 16
 Blessure majeure : 8
 Protection : 0
 Perception : 9
 Pugilat attaque : 9 / parade : 7
 Escrime attaque : 16 / parade : 13
 Arme : rapière (Att : 2 / Par : 2 / Deg : 6)
 Tir : 12 (Jôme porte un mousquet tenu dans le dos par une lanière)

Capucine

Initiative : 2d
 Vitalité totale : 18
 Blessure majeure : 9
 Protection : 1
 Perception : 9
 Pugilat attaque : 10 / parade : 8
 Escrime attaque : 15 / parade : 12
 Arme : rapière (Att : 2 / Par : 2 / Deg : 6)
 Tir : 12 (Elle porte un petit pistolet caché sous sa veste)

Les troubadours de Jôme

Initiative : 1d+2
 Vitalité totale : 18
 Blessure majeure : 9
 Protection : 0
 Perception : 8
 Pugilat attaque : 10 / parade : 8
 Escrime attaque : 10 / parade : 9
 Arme : dague (Att : 1 / Par : 2 / Deg : 6)

peuvent tenter de la rencontrer simplement en avouant leur motivation. Elle répondra dans ce cas sans problème. Mais les personnages, la soupçonnant d'y être pour quelque chose, peuvent aussi vouloir l'enlever ou du moins l'interroger à leur aise... Dans ce cas, souhaitons-leur bonne chance : en plus de Jôme, de nombreux artistes n'hésiteront pas à défendre Capucine contre ses ravisseurs.

Capucine est très perplexe sur ce qui lui est arrivé cette nuit là. Pour elle, il s'agissait d'un rêve jusqu'à ce que Martiel lui confirme qu'elle était bien passée le voir la même nuit. Elle se souvient d'avoir cédé à un ordre

En plus d'agir pour des traversiers voulant obtenir la citoyenneté traversière, messire Jôme a quelques accointances avec le terrorisme traversier et abrite souvent des seigneurs traversiers en visite secrète à Éole.

Capucine travaille depuis longtemps dans la Serre. Cette jeune femme brune, au regard innocent, est un duelliste hors pair. Elle porte une rapière au côté, un couteau dissimulé le long de la jambe gauche et un petit pistolet sous sa veste (dégât : 8). Elle et Jôme vivent ensemble depuis trois ans. C'est dire qu'elle est reine dans le cabaret et connaît presque tout le monde.

Les personnages

formel émanant de plusieurs voix. Des céphales ? c'est bien ce qu'elle pense. Mais que viendraient faire des céphales à la Serre ? Elle se souvient d'avoir escaladé plusieurs arbres, d'avoir coupé plusieurs branches comme elle sait le faire. Ensuite, plus rien, sauf peut-être la quasi-certitude d'avoir entrevu le couvent des Sœurs Apostoliques. «Mais le Bois de Jean est en quarantaine, actuellement. Je ne pourrais pas en savoir plus avant longtemps. Et puis, si des céphales sont dans le coup, je ne veux surtout pas les provoquer !».

Au terme de leur confrontation avec Capucine, les personnages sont sûrs d'une chose. Le Bois de Jean est au centre de l'affaire et c'est là qu'il faudra se rendre pour trouver un éventuel remède.

Scène Trois : où les personnages s'aventurent dans le Bois de Jean

En quarantaine, le Bois de Jean est inaccessible, en théorie. Cinq gardes forestiers veillent en permanence sur les toits afin d'empêcher les gens d'entrer comme de sortir. Jean III a annoncé une maladie contagieuse et peut-être mortelle, évitant de recevoir toute visite impromptue. Il n'existe aucune liaison avec l'extérieur. Les Bois attenants à celui de Jean, notamment celui des Honneurs et celui des Astres vivent dans la paranoïa, persuadés qu'au moindre bris de vitre, un virus mortel envahira leur serre. Jean III n'a même pas précisé si la maladie s'attaquait aux hommes, aux végétaux ou les deux... Du côté de la rue, le corps boisé qui garde la Voûte a été renforcée et compte désormais quinze hommes. Autant dire que la Serre ne plaisante pas lorsqu'il est question de quarantaine.

La suite du scénario appartient aux personnages. Vous trouverez ci-dessous les différents protagonistes et leurs actions éventuelles. Vous les orchestrez à votre guise, selon les agissements de vos personnages.



Les «ensorcelés».

Sous ce nom, on désignera les personnes qui ont été envahies par la personnalité des aéronautes. Les concoctions de Martiel ont touché, en tout et pour tout, six personnes (en comptant le personnage). Deux d'entre elles, des figures respectées du quartier, ont été rapidement prises en charge par l'Asile et internées. Il reste trois personnes dont les aéronautes ont pu s'emparer par l'esprit. Deux d'entre eux sont de jeunes délinquants dormant dans les rues, des voyous ne faisant pas partie d'une gilde quelconque et fauchant ici et là pour survivre. Le troisième est un armurier branchu du nom de Tophais.

Ces trois hommes se sont retrouvés dans le petit appartement de Tophais. Ils y tiennent leur conseil de guerre pour savoir comment s'assurer que les arbres sont utilisés par les manufactures aéronautiques éoliennes. Notez que les aéronautes ne communiquent pas entre eux par la voix. Ils sont incapables de faire parler leur victime, un processus trop complexe. Ils se concertent par télépathie. Ce handicap fait d'ailleurs qu'ils ne peuvent utiliser leurs «enveloppes» pour dialoguer et persuader, par exemple, les gens du Tronc, de couper les arbres et de les adresser directement à une manufacture aéronautique. La production de papier a toujours la priorité.

Les trois hommes sont donc résolus à s'emparer par la force des précieux arbres ensorcelés. Ils contactent par écrit la gilde des Hacheurs, qui regroupent près d'une dizaine de bûcherons renégats. Grassement payés, ils sont désormais prêts à tenter le coup de force pour voler les arbres. Assurés que la quarantaine est un prétexte, ils ont dans l'idée d'incendier le Bois et de profiter de la cohue pour couper le plus d'arbres possible. Un chariot les attendra dans une ruelle avoisinante, prêt à surgir et à pénétrer dans le Bois par la Voûte.

Les Hacheurs

Initiative : 1d+2
Vitalité totale : 22
Blessure majeure : 11
Protection : 0
Perception : 8
Pugilat attaque : 14 / parade : 10
Escrime attaque : 13 / parade : 12
Arme : hache (Att : 1 / Par : 1 / Deg : 8)

Les amazones

Initiative : 1d+2
Vitalité totale : 20
Blessure majeure : 10
Protection : 5 (cuirasse / malus : -3)
Perception : 8
Pugilat attaque : 10 / parade : 7
Escrime attaque : 13 / parade : 10
Arme : épée large
(Att : 1 / Par : 2 / Deg : 10)
Tir : 14 (arc)

Les gens de l'Anime.

La Loge ne s'est pas inquiétée tout de suite de la disparition du nouveau postulant sous «confiance». Certains réapparaissent parfois plusieurs jours après avoir dû sillonner la cité pour trouver leur animal. Toutefois, le témoignage d'un garde forestier qui assure l'avoir vu entouré par plusieurs amazones de Kalig les a rendus méfiants. Lorsque Jean III a déclaré la mise en quarantaine, la Loge s'est persuadée qu'il était arrivé malheur à leur postulant. Mais la quarantaine empêche quoi que ce soit. Ce sont quatre volontaires de l'Anime qui décident de tenter eux-mêmes leur chance et de pénétrer dans le Bois pour éclaircir l'affaire. Deux d'entre eux ont pour animal familier un chat, le troisième un corbeau, et le dernier, une couleuvre. Ils sont prêts à aider les personnages si ceux-ci viennent à les rencontrer.

Les amazones de Kalig

Elles sont devenues le fer de lance de Jean III. Leur maître Joseph Kalig, un conservateur de la même trempe que le Premier Naturaliste, a décidé de les préposer à la bonne garde des arbres maudits en attendant de savoir ce qu'il faut en faire. Elles sont sept, à cheval, toutes armées d'un arc et d'une épée longue, patrouillant jour et nuit dans le Bois pour empêcher quiconque de venir enquêter ou s'emparer des arbres ensorcelés. Elles se contenteront avant tout d'effrayer des curieux comme les personnages en tirant quelques flèches. La mise en quarantaine les protège et elles peuvent tuer quelqu'un en pouvant prétendre qu'il s'échappait du Bois et risquait de contaminer l'extérieur. Le postulant de l'Anime en a fait la cruelle expérience.

Les gardes forestiers

S'ils ont des consignes très strictes pour ne laisser personne sortir du Bois, ils peuvent fermer les yeux (si les arguments sont convaincants) pour laisser entrer les personnages s'ils sont appuyés par des gens de l'Anime. Dans ce cas, les personnages pourraient descendre directement dans le Bois (voir plan).

Jean III

Il reste cloîtré dans une petite cabane au milieu du Bois entouré de sept naturalistes, présents au moment de la mise en quarantaine. Ils lui sont tout entier acquis et partagent son désir de se débarrasser au plus vite des arbres ensorcelés. Seulement, personne ne sait comment s'y prendre. Jean III hésite à couper les arbres craignant quelques effets maléfiques. Ils pensent devoir les brûler mais une telle décision peut mettre en péril le Bois tout entier. Si les personnages, les Hacheurs ou les gens de l'Anime sont découverts, et qu'une véritable bataille s'engage entre eux et les amazones, Jean III n'hésitera plus et ira mettre le feu aux arbres, quoi qu'il puisse en coûter pour son Bois.

Les personnages, pour réussir à sauver leur ami, doivent approcher les arbres. Dans ce cas, leurs consciences contacteront l'esprit des personnages et leur demanderont s'il est possible de les faire voler ! La requête est naïve et sincère. Les personnages, avec un peu d'imagination, peuvent les persuader qu'ils voleront. S'ils se montrent inventifs, les arbres rappelleront à eux l'aéronaute installé dans l'esprit du personnage. Sinon, vous pouvez admettre que le personnage a désormais une double personnalité. La sienne restera dominante si les arbres sont détruits. L'aéronaute se manifestera uniquement dans les périodes de stress (une course-poursuite par exemple), prenant subitement le contrôle des jambes du personnage et lui faisant suivre un autre trajet, par exemple.

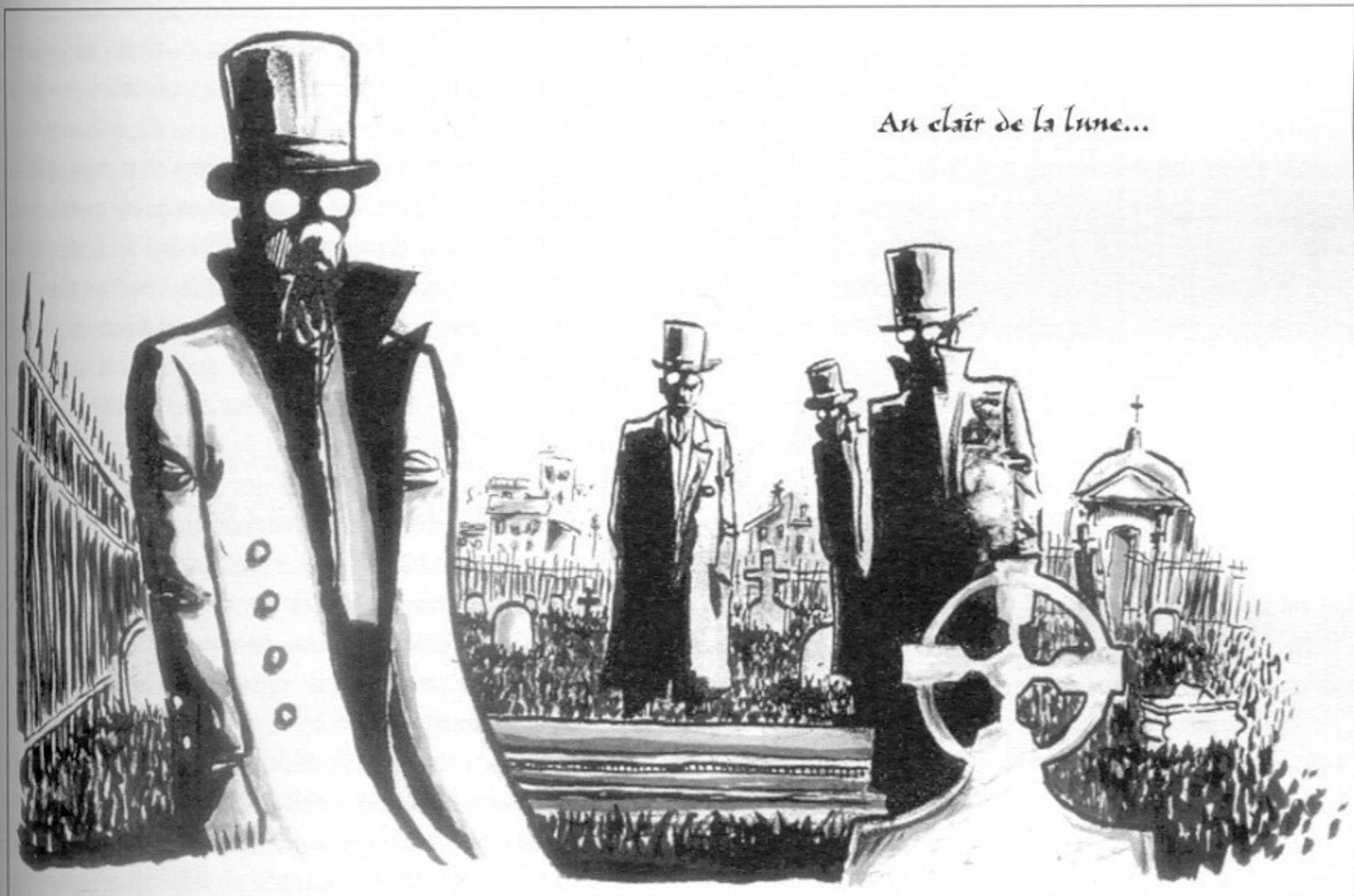
De toute façon, si les arbres survivent, l'Anime demandera des comptes à Jean III. Obligé de s'expliquer publiquement sur toute l'affaire, il sera rapidement arrêté et jeté en prison. Le couvent des Sœurs Apostoliques sera fermé, notamment après la découverte du meurtre du postulant de l'Anime. Les personnages peuvent également en appeler au Cercle Gentilhomme pour faire valoir les droits de ces aéronautes défunts. Auquel cas, les arbres seront réservés à Itinérance qui utilisera le bois comme bon lui semble. Itinérance ne manquera d'ailleurs pas d'être éternellement reconnaissante aux personnages pour avoir ainsi défendu la mémoire et l'âme de ces valeureux pilotes disparus.

Vandalisme lunaire

L'histoire

Théophraste est un artiste verrois qui travaille pour le compte d'une vitrienne (Éole, p47). Au cours de l'inauguration de sa dernière vitrienne, il fait la rencontre d'une jeune femme, Sylène, qui a la particularité d'être l'une des «filles» de Laurent (Éole p55). Le hasard va bouleverser leur liaison. Un soir, Théophraste, par curiosité, tente de lire un roman (sur papier) avec les lunettes de la jeune femme. Il constate, stupéfait, que les lignes s'effacent comme par magie. Au bout de quelques secondes, il ne reste qu'une page blanche, absolument vierge. Théophraste, bouleversé par cette étrange sorcellerie, persuade Sylène de lui prêter l'un des verres des précieuses lunettes. Il va tenter, les jours suivants, de percer le secret des verres de Laurent. Il s'aperçoit bien vite que les lunettes sont agissantes sous le clair de lune. En reflétant les rayons de la lune, les lunettes ont l'étrange pouvoir de faire disparaître l'encre d'imprimerie, de la détruire purement et simplement.

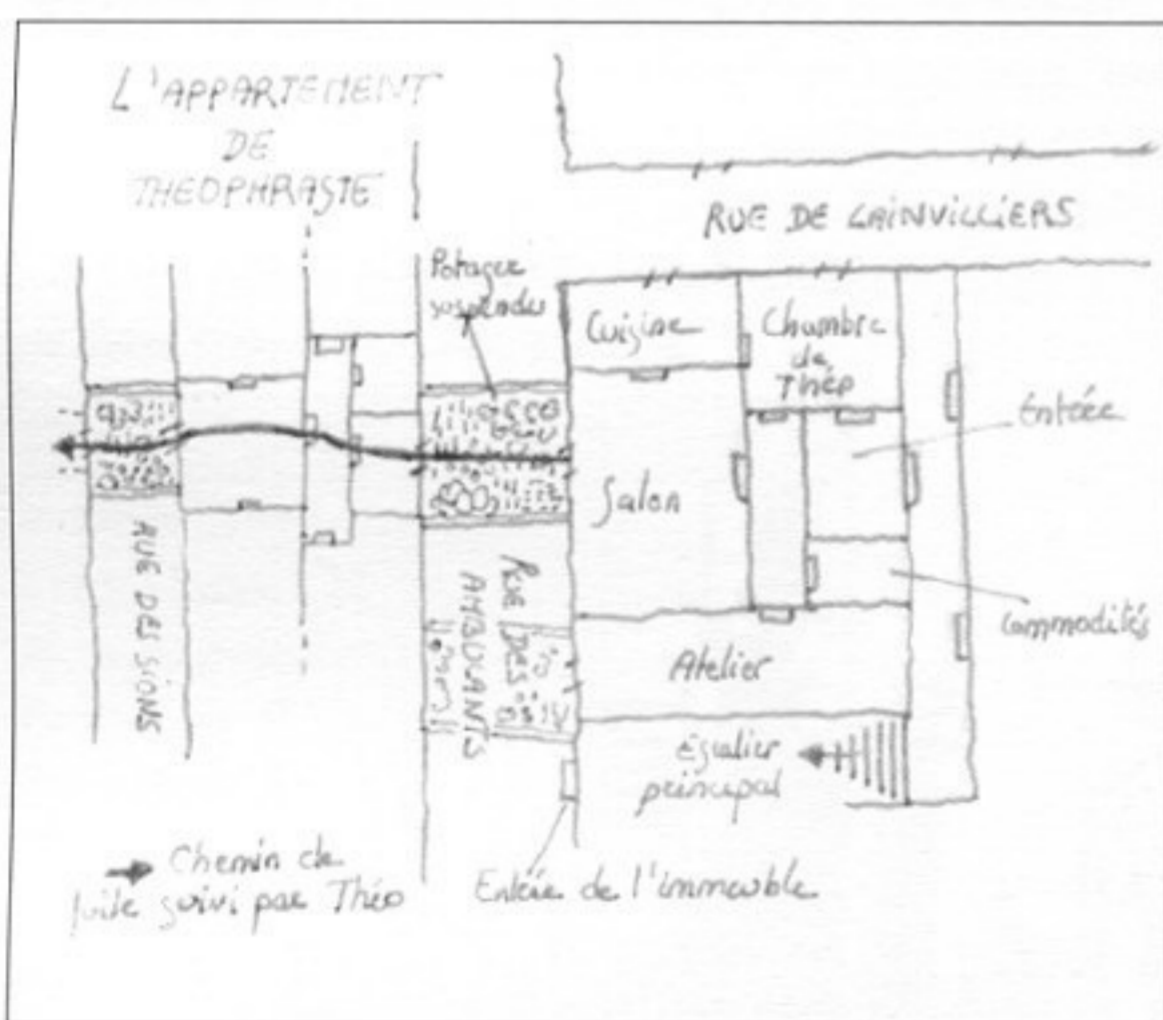
Cupide, et peu enclin à vivre uniquement du salaire qui lui concède la galerie vitrienne, Théophraste décide de profiter de cette découverte pour s'enrichir. Son plan est simple. Il a le pouvoir de détruire le savoir, de «brûler» les mots avec les rayons de la lune reflétés par le verre de Laurent. Les rares bibliothèques à posséder des ouvrages sur papier sont insuffisamment aérées. Les fenêtres (qui réfléchiraient les rayons



lunaires à l'intérieur de la bâtisse) ne sont pas assez nombreuses pour lui permettre de toucher suffisamment d'ouvrages. Le plus simple reste de s'en prendre aux collectionneurs privés. Certains notables verrois ont constitué des bibliothèques prestigieuses. Ils vont devenir les cibles de Théophraste. L'architecture verroise permet en effet de pouvoir jouer aisément avec les reflets et les notables verrois aiment faire construire de vastes baies vitrées, symboles de leur réussite. Théophraste tente une première expérience concluante.

Monsieur Lecourt, un matin, découvre sur son bureau l'un de ses ouvrages inexplicablement vierge de son contenu. Il est contacté peu après par le biais d'un message anonyme, lui annonçant qu'il devra payer la somme de 100 hurles dès la fin de ce mois sous peine de voir sa collection de livres disparaître. Théophraste contacte ainsi six collectionneurs auxquels il a démontré son pouvoir. Il les a tous choisis en fonction de l'architecture de leur maison ou de leur appartement. Leurs bibliothèques ont toutes pignons sur rue et permettent à Théophraste, installé sur les toits, de jouer avec les reflets de la lune. Ce dernier va même perfectionner le système afin d'écartier tous les risques possibles : il va profiter des télescopes de l'Observatoire verrois pour réfléchir à volonté son rayon «d'autodafeur».

Les collectionneurs, ulcérés, décident de contacter des gens qui ne soient pas de la police (Théophraste les a mis en garde contre ce genre d'initiative). Et l'un d'eux a entendu parler des personnages...



Théophraste

Initiative : 1d+2
 Vitalité totale : 22
 Blessure majeure : 11
 Protection : 1
 Perception : 7
 Pugilat attaque : 12 / parade : 10
 Escrime attaque : 14 / parade : 12
 Arme : rapière (Att : 2 / Par : 2 / Deg : 6)
 Tir : 10 (pistolet à mèche, Deg : 10)

Scène Un : où les personnages sont appelés à vaincre des rayons de lune...

Les personnages sont donc contactés par les collectionneurs. Afin de prévenir toute publicité malvenue, l'un d'eux est mandaté (Monsieur Henri Lecourt) par les cinq autres pour entreprendre toutes les démarches auprès des personnages. Celui-ci adresse d'abord aux personnages le télégramme suivant.

VOUDRAIS VOUS RENCONTRER POUR AFFAIRE GRAVE STOP SUIS DISPOSÉ RÉMUNÉRER LARGEMENT STOP RENDEZ-VOUS CAFÉ DES AFFRANCHIS STOP JEUDI 19 HEURES STOP PORTERAI UNE SACOCHE GRISE

Les personnages connaissent le café des affranchis, sans doute le plus célèbre du quartier du verre. Il est juché, au milieu d'une petite place, sur un large pilier en fer forgé. On y accède par un petit escalier à l'intérieur du pilier. La plate-forme, abritée sous une grande toile brune est couverte par de petites tables cernées de grands fauteuils en fer. À dix-neuf heures, les personnages verront entrer un homme portant une sacoche grise. La soixantaine grisonnante, le visage affable, il sourit et s'assoit à une table avec les personnages.

«Messieurs, je n'irai pas par quatre chemins. J'ai besoin de vous et surtout de votre discrétion. Je ne veux pas de publicité autour de cette affaire. Est-ce bien clair ? Bon, dites-vous que je représente plusieurs notables de notre cité ainsi que moi-même. Il y a moins de quinze jours, nous avons tous reçu une lettre de chantage. Nous devons payer une certaine somme sous peine de voir nos ouvrages détruits. Étrange, oui, je vous l'accorde. Mais nous avons pu constater le pouvoir de ceux ou de celui qui s'amuse ainsi à nous narguer...» Henri Lecourt racontera la façon dont il a découvert ce matin là son livre devenu vierge (un livre traitant des phénomènes sociaux dans les Puits Méthalumiens). Il l'a d'ailleurs sur lui et le montrera aux personnages qui pourront constater l'impossible. On distingue seulement quelques mots éparpillés et des traces blanchâtres inexplicables.

« Je voudrais que vous veniez ce soir, chez moi. L'ultimatum prend fin ce soir et d'un commun accord avec mes amis, je serai le seul à ne pas payer. Nous verrons ce que nos vandales peuvent faire. Vous m'aidez ? »

Henri Lecourt est prêt à dédommager les personnages pour leur peine (près de 500 hurles par personne).

Le soir, les personnages sont invités à se rendre chez Henri Lecourt. L'homme possède un très bel appartement au deuxième étage du 7 de la rue Kugel. La biblio-

thèque est installée dans le bureau d'Henri, une pièce rectangulaire dont le mur, coté rue, est constitué par une très belle véranda. Il n'y a pas de rideau, Monsieur Lecourt étant à l'image du verrois, un modèle de transparence (le voyeurisme est presque incompréhensible pour un verrois). Monsieur Lecourt laisse aux personnages le soin de s'installer dans son appartement. Lui et sa femme logeront cette nuit-là dans une auberge voisine. Si les personnages fouillent la demeure, ils ne trouveront rien de particulier. La bibliothèque ne renferme aucun ouvrage extraordinaire, hormis leur rareté bien sûr.

La nuit tombe, et la lune se lève. Théophraste, juché sur un toit voisin, dirige un rayon de lune vers la bibliothèque. Seules les personnages ayant précisé qu'ils observaient avec attention la bibliothèque seront susceptibles d'apercevoir une fine poussière blanchâtre nimbant soudain certains ouvrages. Pour ceux qui regardaient par la véranda, ils pourront apercevoir un étrange reflet blanc sur le toit voisin.

Si les personnages se rendent sur le toit, ils ne trouveront qu'une boule de verre octogonale fixée sur l'une des éoliennes. Théophraste a cru bon de s'aider de ce genre de «relais». Installé dans l'Observatoire verrois, il dirige simplement le rayon lunaire sur l'octogone qui le réfléchit directement dans la bibliothèque.

Par contre, l'examen des vitres du bureau révélera qu'elles ont été remplacées récemment par un verre fin et fragile. Si Henri est questionné à ce sujet, il se souviendra d'un événement banal en apparence. «Il y a trois semaines, des voyous, je pense, ont lancé une pierre (il s'agissait naturellement de Théophraste). Un vitrier de rue passait justement par là. J'ai cru bon recourir à ses services. Aurais-je aidé ces maudits rançonneurs ?»

Si les personnages tiennent à savoir si la même chose est arrivée aux autres collectionneurs, la réponse sera positive. En effet, Théophraste a eu besoin de faire mettre des verres spéciaux qui réfléchissent parfaitement les rayons lunaires. Il a donc cassé les carreaux et fait passer un complice vitrier quelques heures plus tard. À chaque fois, les collectionneurs (ou leur femme) ont été piégés et ont fait appel à ce vitrier d'heureuse circonstance...

Scène Deux : où les personnages côtoient de bien curieux vampires

Désormais, les personnages doivent se mettre en quête du vitrier, leur seul piste. Ils peuvent tout d'abord tenter leur chance auprès de la Loge des vitriers. Cette dernière est installée au nord-ouest du quartier, près de l'Esplanade de Simon. Cette grande bâtisse miroitante, dont la façade est constituée de milliers de bouts de verre multicolores, abrite près de cinquante permanents chargés de s'assurer de la bonne marche de la Loge. Les personnages n'auront accès qu'au «bureau de la franchise» où plusieurs

employés souriants à souhait accueillent les plaintes contre les membres de la Loge (le reste du bâtiment est strictement interdit au public). La Loge recense une trentaine de vitriers de rue. Les noms, consultables, n'apprendront rien aux personnages. Toutefois, le nombre de vitres remplacées étant indiqué, les personnages pourront constater qu'il y a trois semaines, l'un des vitriers a acheté à la Loge un lot de vitres inhabituel. Cet homme s'appelle Janin et il est facile de l'appréhender chez lui, dans une petite chambre, au dernier étage d'un vieil immeuble en pierre. Janin ne sait rien ou presque. Un homme l'a prévenu, à six reprises, d'être dans telle rue à telle heure moyennant une somme rondelette. « Il était grand, la trentaine bien sonnée, avec une barbe taillée de près. Et il avait des lunettes bizarres. À se demander comment il y voyait. Il a pas voulu dire quoi qu'ce soit sur lui. Y payait pour rien demander. Mais je veux pas d'histoire. S'il a causé du tort à quelqu'un, j'veux pas y être mêlé. Alors, j'veux vous donner un tuyau. À mon avis, c'bonhomme travaillait au cimetière. Ouais, au cimetière. Y sentait la mort, c'gars-là. Un véritable croque-mort. J'y ai travaillé, dans ma j'nesse et je r'connaitrais cette odeur entre mille. Allez donc voir du côté du cimetière. M'étonnerait pas qu'y crèche ou qu'il ait ses p'tites habitudes là-bas».

Le cimetière d'Argantême, au nord-ouest du quartier verrois, est l'unique cimetière du quartier. Tous les verrois qui décèdent y sont enterrés. Cerné d'un mur haut de trois mètres, le cimetière peut être visité de neuf heures à dix-sept heures. Le gardien, un jeune garçon à la toux rauque et aux yeux rougis, est bien incapable de renseigner les personnages au premier abord. Mais si les personnages s'avèrent pouvoir lui procurer un peu de compagnie, il les invitera chez lui en laissant entendre qu'il pourrait leur apprendre des choses. Hector le gardien a simplement besoin de discuter avec ses semblables. Les personnages devront endurer patiemment ses confidences avant d'apprendre quelque chose. Hector dénoncera dans le désordre, l'inefficacité des fossoyeurs, la cupidité des médecins de la morgue ou encore la lourdeur des Commissions etc. Avec un peu de tact, les personnages pourront le faire parler et sauront que le cimetière sert de lieu de rencontre à des individus bien particuliers. «Des vampires...messieurs, des buveurs de sang qui viennent apaiser, chaque soir, leur goût de la mort en ces lieux de tristesse».

En réalité, le cimetière sert de lieu de rencontre aux fils et filles de Laurent qui trouvent ici un calme suffisant pour parler et se tenir au courant des agissements des uns et des autres. Ils ont aménagé un petit salon douillet dans un sépulcre (sans se préoccuper du moins du monde des occupants défunts). Ils entretiennent avec soin cet aspect vampirique afin d'écartier les curieux et se vêtissent tous en noir (avec leurs lunettes, bien sûr) lorsqu'ils se rendent au cimetière.

Vers minuit, des silhouettes convergent vers le sépulcre. On peut compter près d'une dizaine d'individus. Hommes et femmes sont vêtus de longues redingotes noires et d'un haut de forme. Seules les lunettes (dont l'éclat blanchâtre ne sera pas sans rappeler celui entrevu sur les toits en face de l'appartement d'Henri) dépareillent dans cette innocente mise en scène.

Un seul homme répond à la description de Janin. Les personnages peuvent tenter de le surprendre dans le cimetière quand il se rend au sépulcre ou lorsqu'il en sort (vers une heure du matin). Si les personnages tentent d'intervenir directement dans le sépulcre, les enfants de Laurent n'auront aucun geste menaçant. En ces lieux, ils ne peuvent encourir qu'une amende et s'ils peuvent soupçonner un temps que les personnages sont des policiers, ils ne

s'enfuient pas pour autant. Par contre, ils défendront Albert Joffrot, l'homme décrit par Janin, si les personnages font mine d'être menaçant envers lui.

Albert Joffrot a tacitement été le complice de Théophraste. Ce dernier savait ne pas pouvoir compter sur Sylène qu'il a tenu dans l'ignorance. Il a préféré s'adresser à quelqu'un de moins scrupuleux parmi les enfants de Laurent. Albert a été l'homme de la situation. C'est lui qui s'est chargé de contacter Janin, c'est également lui qui a fourni les précieuses lunettes lorsque Théophraste capte les rayons lunaires. Il ignore à quoi réellement servent ses lunettes et ne s'y intéresse pas. Son seul souci est de gagner l'argent que lui donne Théophraste en échange de ses services. Il sait peu de chose sur «Théo» (le seul nom qu'il lui connaisse). «Il est artiste, vous savez, il fabrique des vitriennes. Il expose à la galerie des Ombres, près de la gare Balthazar». De la même façon que Janin, Albert ne tient pas à être dénoncé. Il fournira toutes les informations possibles aux personnages.

Scène Trois : où les personnages ont fort à faire avec le petit monde traversier

La galerie des Ombres est tenue par une femme d'une quarantaine d'années. Petite, énergique, elle accueillera les personnages au milieu de la préparation d'une nouvelle exposition. «Allez-y, je suis très occupé, faites vite. Ah, Jean, non, pas ici, baisse le un peu, on ne voit rien, là. Vous disiez ? Les personnages apprendront sans problème l'adresse de Théo. «Il vit près de la citadelle, dans le vieux quartier. D'ailleurs, dites-lui que j'attends ses derniers vitraux, si vous le voyez. L'adresse ? le 22, rue des Ambulants, dernier étage».

Les traversiers du vieux quartier

Initiative : 1d+2
 Vitalité totale : 18
 Blessure majeure : 9
 Protection : 0
 Perception : 8
 Pugilat attaque : 9 / parade : 7
 Escrime attaque : 10 / parade : 9
 Arme : masse (Att : 1 / Par : 1 / Deg : 8)

Une fois l'adresse obtenue, les personnages sont à même de se rendre dans le vieux quartier. Il entoure pratiquement toute la citadelle. La plupart des immigrés traversiers s'installent ici. Les vieilles familles traversières y règnent sans partage et seule la Rue de la Grande Horloge qui

Albert Joffrot

Initiative : 1d+2
 Vitalité totale : 18
 Blessure majeure : 9
 Protection : 2
 Perception : 7
 Pugilat attaque : 10 / parade : 8
 Escrime attaque : 13 / parade : 12
 Arme : rapière (Att : 2 / Par : 2 / Deg : 6)
 Tir : 12 (pistolet à mèche, Deg : 10)

amène directement à la citadelle est empruntée par les éoliens. Le vieux quartier se résume à un labyrinthe de ruelles et de venelles où fleurissent échoppes en tout genre. L'ambiance est troublante. On se croirait dans un bourg traversier, certains portent la cotte de

maille. On ne se déplace qu'à cheval ou en chaise à porteur. Toutefois, les éoliennes sont présentes, preuve que l'électricité, notamment, s'est imposée.

Au fur et à mesure que les personnages s'enfoncent dans le vieux quartier, les regards se feront de plus en plus insistants, à moins qu'ils n'aient pris la peine de se vêtir comme des traversiers. Un voleur à la tire (Hab : 10) tentera même sa chance (jet sous habilité à 3d).

La rue des Ambulants n'est pas engageante. Les potagers suspendus, bien entretenus, plongent la rue dans une pénombre guère rassurante. Théo sera prévenu de l'arrivée des personnages et va tenter de prendre la fuite.

Mais il veut auparavant savoir ce qu'ils veulent. Il les laissera monter jusque chez lui et entamera le dialogue à travers la porte (une lourde porte qui cache près de cinq centimètres de fer !). Théophraste comprendra bien vite que ces gens ne lui veulent pas que du bien et s'enfuira par la fenêtre en passant par le potager. La poursuite peut être haletante. Théophraste, respecté dans le quartier, sera aidé par les habitants : les fenêtres s'ouvriront devant lui et se fermeront derrière lui. Les personnages auront toutes les peines du monde à le suivre. De potagers en potagers, de

rues en rues, à dix mètres au dessus du sol (certains potagers peuvent céder sous le poids des personnages). Théophraste va jouer avec les personnages avant de disparaître. Dites-vous bien, qu'à moins du hasard (vous en êtes toujours le maître), les personnages n'ont aucune chance de le rattraper. Vous pouvez même faire intervenir plusieurs habitants armés de gourdins et d'épées bien décidés à rosser ces «foutus citadins».

Dans l'appartement de Théophraste, on trouvera une pièce transformée en atelier et surtout de nombreux croquis sur argile représentant des télescopes. On peut également trouver plusieurs disques. Un phonographe permet de les écouter sur place. Ils sont tous dictés par des

scientistes évoquant des travaux sur la réflexion de la lumière. Les personnages doivent comprendre, à présent, que Théophraste agit à partir de l'Observatoire Verrois.

Scène Quatre : où les personnages déjouent les machinations de Théophraste et de sa complice, la lune

L'Observatoire verrois (Éole p51) abrite sans le savoir les activités de Théophraste. Celui-ci, lorsque le besoin s'en fait sentir, s'introduit dans l'Observatoire une fois la nuit tombée (avec la complicité du jardinier qu'il rétribue fort gracieusement) et se dirige directement vers la tour octogonale de l'est où se trouve la grande coupole de l'Observatoire.

La nuit, l'Observatoire est toujours en activité mais la grande coupole, elle, n'est pas utilisée. C'est ici que Théophraste, en moins d'une heure, installe sur l'un des gigantesques télescopes les lunettes d'Albert. Ensuite, grâce aux boules de verre dissimulées sur des éoliennes près des immeubles des collectionneurs, il dirige ses terribles rayons de lune.

Lorsque les personnages ont réussi à débusquer Théophraste, ce dernier, fou de rage, s'est douté qu'ils étaient mandatés par les collectionneurs. «Vengeance, vengeance...» marmonne-t-il alors qu'il se marche à grande enjambée vers l'Observatoire. Là, il attendra la cohue de la fermeture, à vingt heures (il ne reste sur place que quelques chercheurs) pour s'introduire dans la bâtisse et rejoindre la tour de l'est. Muni des lunettes, il a l'intention de détruire entièrement les bibliothèques de trois des six collectionneurs.

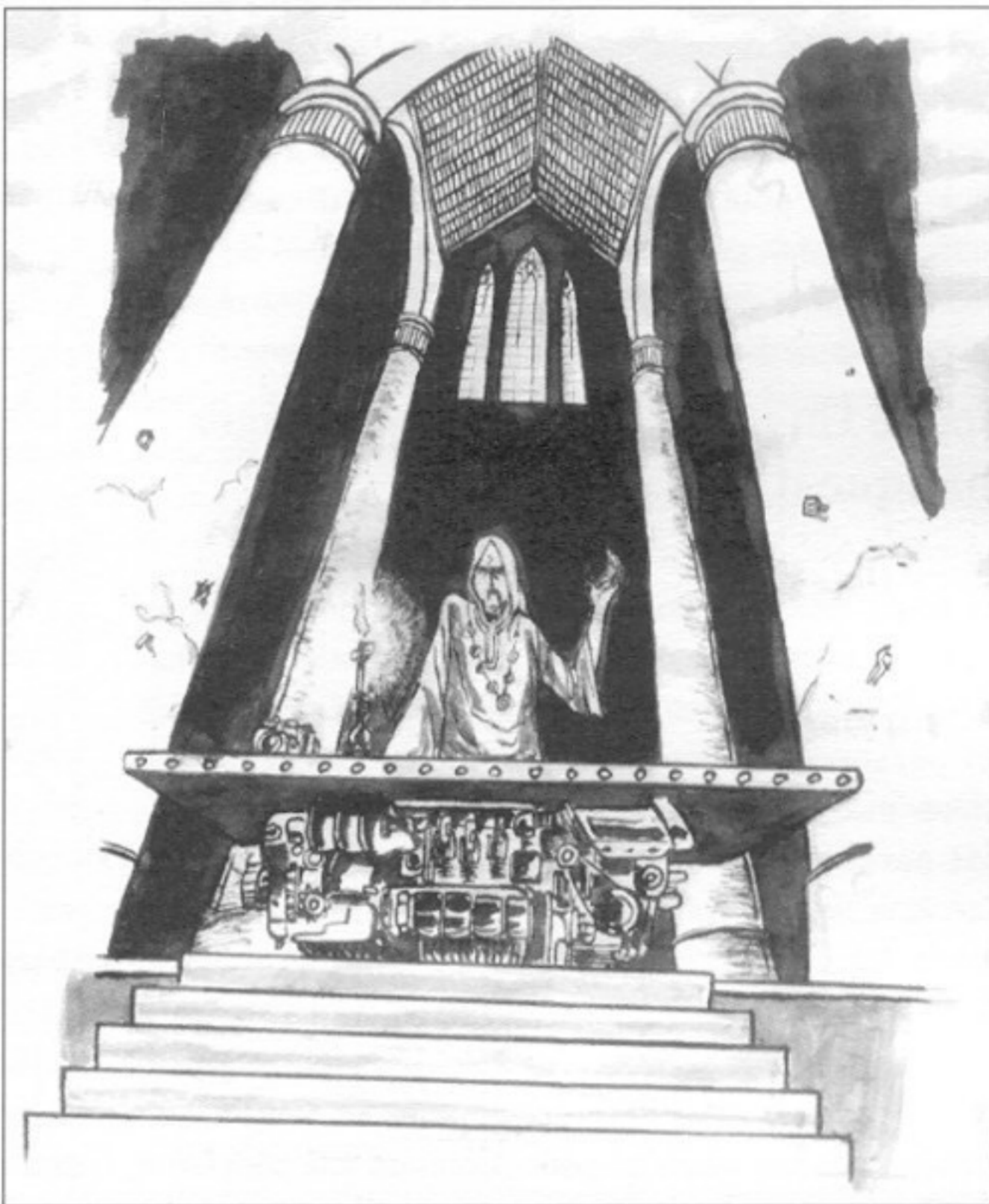
Durant ce temps là, les personnages ont toute liberté pour agir. On ne laissera pas pénétrer dans l'Observatoire à moins qu'ils n'aient un prétexte valable (à eux de le trouver). Mais ils peuvent aussi tenter de s'introduire en cachette dans l'Observatoire.

Le jardinier laissera faire contre quelques hurles sonnantes et trébuchantes. Quoi qu'il en soit, cette dernière scène verra sans aucun doute un Théophraste grimaçant tentant de défendre l'accès au télescope le temps que les rayons de lune fassent leur œuvre. Si des coups de feu retentissent, les chercheurs présents n'hésiteront pas à prévenir la police. Il ne devrait pas être difficile de s'expliquer. Si les personnages prennent la peine de rendre les lunettes à Albert, ils gagneront la haute estime des enfants de Laurent. N'hésitez pas, dans des scénarios futurs, à les faire intervenir. La nuit venue, ils peuvent apporter une aide précieuse.

Si les personnages parviennent à mettre hors d'état de nuire Théophraste (qu'il soit mort ou vivant), ils gagneront la haute estime des collectionneurs et, cela va sans dire, la somme convenue...

Sainte Électricité

Ce scénario a pour but premier de permettre aux personnages d'intégrer Itinérance en position de force. Au terme de ce scénario, les personnages auront été, à leur façon, les sauveurs de la Caravane et y gagneront une place d'honneur. Ils quitteront Éole auréolés de prestige, et pourront entamer le grand périple au sein d'Itinérance.



L'histoire

Quelques mois avant les festivités prévues pour l'arrivée d'Itinérance, Théodore de Grave, dumestre du quartier des dirigeables, lance une vaste opération policière pour faire taire définitivement le culte des Électriques (Éole p32). Une opération que l'on pense réussie puisque quatre chapelles électriques sont découvertes et fermées. Mais le culte a encore des ressources. Et ceux qui ont échappé à la police se retrouvent dans la dernière chapelle secrète qui subsiste. En ce lieu, le culte va décider, à l'unanimité, de tenter de détruire Itinérance par représailles. Comment peuvent-ils penser réussir là où les plus grands pirates ont échoué ?

Le culte a récemment gagné un fidèle de marque : André Fougnole, Maître-artificier de la Loge des Artificiers éoliens. Et chacun sait que les festivités en l'honneur de la Caravane s'ouvrent sur un gigantesque feu d'artifice. Le culte des Électriques prévoit par conséquent d'utiliser les talents d'André Fougnole pour que les fusées d'artifi-

ce soient propulsées directement sur l'itinérance, à l'arrêt près d'Éole. Le projet est réalisable : le feu d'artifice a lieu en bordure du Cercle, à moins de trois cents mètres de la Caravane. La Loge des Artificiers est en théorie au-dessus de tout soupçon et personne n'irait imaginer qu'André Fognolle soit devenu un fidèle du culte interdit. Il demeure un seul problème. La tradition veut qu'une tombola désigne parmi les éoliens celui qui allumera la mèche du feu d'artifice et clôturera ainsi les festivités. Et cette année, la tombola va désigner l'un des personnages. Pour le culte, il s'agit de s'en débarrasser et de le remplacer par l'un des leurs déguisé. À la faveur de l'obscurité (quasi totale pour mieux profiter du feu d'artifice), la supercherie devrait passer inaperçue et l'homme du culte pourra allumer la mèche au moment précis où André Fognolle aura détourné les fusées.

Scène Un : où l'un des personnages manque d'être assassiné

Au cours de leur séjour à Éole, les personnages ont pu avoir l'occasion de se distinguer. Il peut s'agir d'une invitation officielle, par exemple, ou celle d'un ami. Il reste que les personnages sont conviés à assister à l'arrivée d'itinérance à Éole.

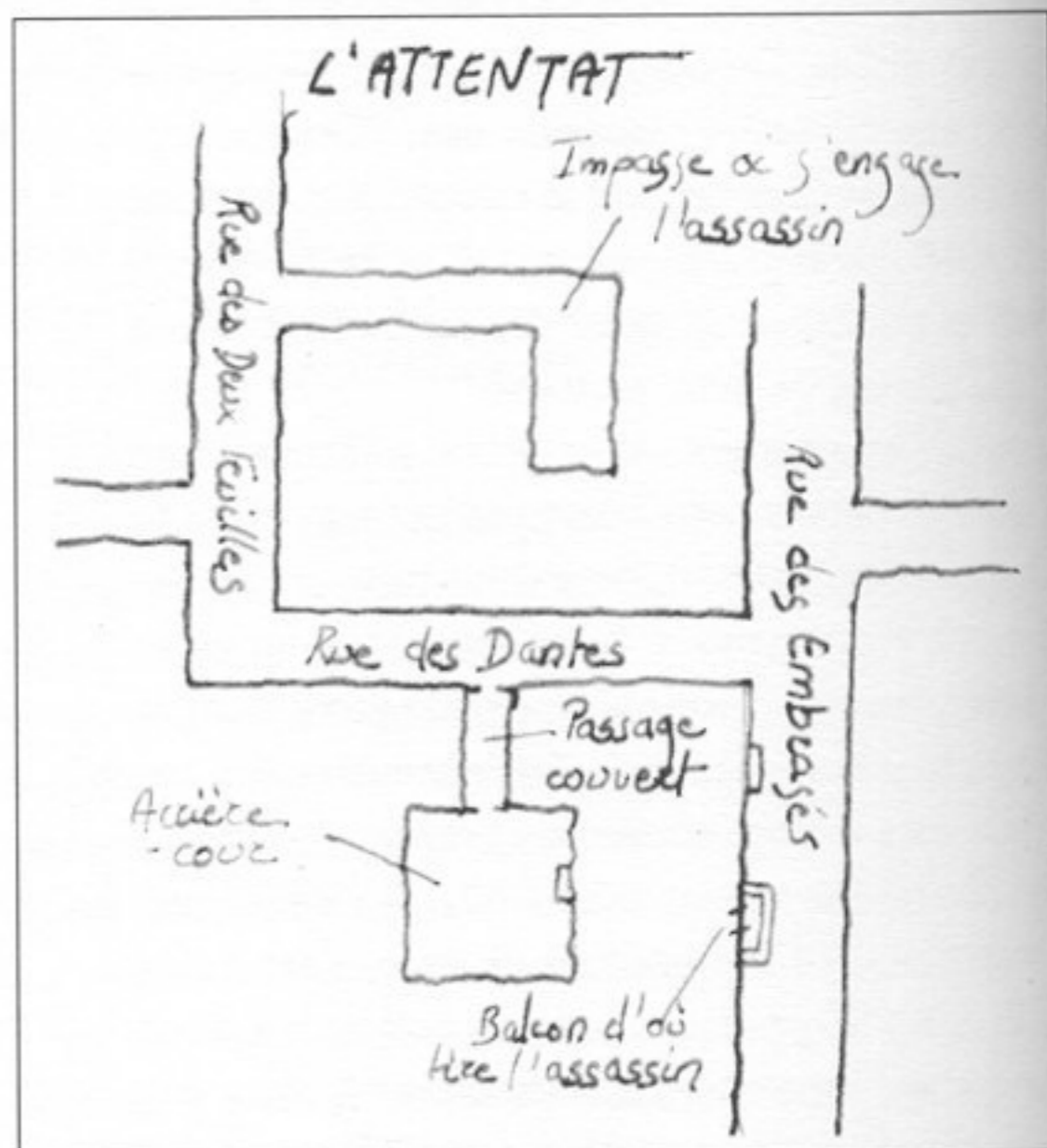
Vos personnages connaissent peu de chose sur la Caravane (ils pourront toujours en apprendre d'avantage auprès des vieux éoliens, par exemple).

Nous sommes le 12 Thermidor au matin. Éole se prépare à la fête. Les rues se parent de guirlandes, on se presse dans les cafés. Les personnages vont se rendre aux grandes tribunes installées pour l'occasion à la périphérie du Cercle. Vous pouvez utiliser, à cet effet, la nouvelle située au début de cette extension. Elle vous fournira le meilleur moyen de décrire l'arrivée d'itinérance.

Une fois que tous les dirigeables se sont ancrés à leur tout d'attache, la tombola commence. Les personnages ont chacun reçu un ticket lorsqu'ils ont pénétré dans les tribunes. Une jolie jeune femme, installée sur des gradins, procède au tirage au sort. Le numéro sortant sera celui de l'un des personnages. Applaudi, envié, il est invité à rejoindre les gradins et à prononcer quelques mots. Dans une semaine, le personnage aura le privilège d'allumer la mèche du feu d'artifice qui illuminera Éole... Le franc-assassin payé par le culte est dans la tribune et a repéré sa cible. Il va suivre discrètement les personnages et préparer son coup.

Dans la soirée, alors que les personnages sont mêlés à la fête, un carreau d'arbalète va brusquement se figer à quelques centimètres du visage du personnage. Rappelons que les rues sont très fréquentées ce soir et la cohue est à son comble. Les personnages pourront distinguer sur le balcon d'un immeuble une silhouette refermant précipitamment une fenêtre.

L'immeuble a deux entrées comme vous pouvez le constater sur le plan. L'assassin empruntera la petite porte qui donne dans l'arrière-cour et tentera de fuir en remontant la rue des Dantes. La poursuite est difficile, pour l'assassin comme pour les personnages. Les rues bondées obligent de se frayer un passage et il est fréquent qu'un soulard agrippe l'un des personnages en criant «Tu en fais une tête, viens donc boire un coup !».



L'assassin n'a pas eu le temps de bien préparer son coup. Dans sa précipitation, il emprunte une impasse et se retrouve coincé par les personnages. Il n'a rien d'un fanatique ou d'un suicidaire. Il préférera se rendre plutôt que de risquer sa vie. Il proposera un marché aux personnages. «Si vous me remettez à la police, je disparaiss en cellule et vous n'apprendrez rien. Je vous dis tout et vous me laissez filer ?». Paniqué, il est prêt à raconter tout ce qu'il sait sur celui qui l'a engagé pour assassiner le personnage «C'est simple. J'ai l'habitude de prendre mes contrats à l'église des Trois Aciers du culte de Malachine. Les commanditaires veulent souvent garder l'anonymat et je leur donne rendez-vous dans le confessionnal. Cette fois-ci, l'homme m'y attendait. Il était seul, je vous le garantis. Il avait une voix faussée, exagérément. Il m'a donné une invitation pour les tribunes et m'a demandé de tuer la personne qui gagnerait à la tombola. J'ai reçu trois cents

hurles pour le boulot, payable d'avance... Allez voir le prêtre des Trois Aciers. Il en sait peut-être un peu plus». L'assassin dit l'exacte vérité. Les personnages en font désormais ce qu'ils veulent.

L'assassin

Initiative : 1d+2
Vitalité totale : 22
Blessure majeure : 11
Protection : 1
Perception : 9
Pugilat attaque : 12 / parade : 10
Escrime attaque : 14 / parade : 13
Arme : rapière (Att : 2 / Par : 2 / Deg : 6)
Tir : 14 (arbalète)

Scène Deux : où les personnages côtoient bien étrangement le culte de Malachine

L'église des Trois Aciers se trouve tout près de l'Esplanade de Verneuil. Elle ressemble aux églises que nous connaissons mise à part une prédominance du fer. L'intérieur, toutefois, est particulier. L'autel est une machine, un moteur étincelant couvert par une grande plaque en acier. Sur les piliers qui supportent l'édifice, on note la présence de nombreuses pièces mécaniques incrustées dans la pierre. Des fidèles en prière égrènent leur chapelet constitué de boulons. Les personnages peuvent noter la présence d'un confessionnal qui ressemble à une grande armoire en fer.

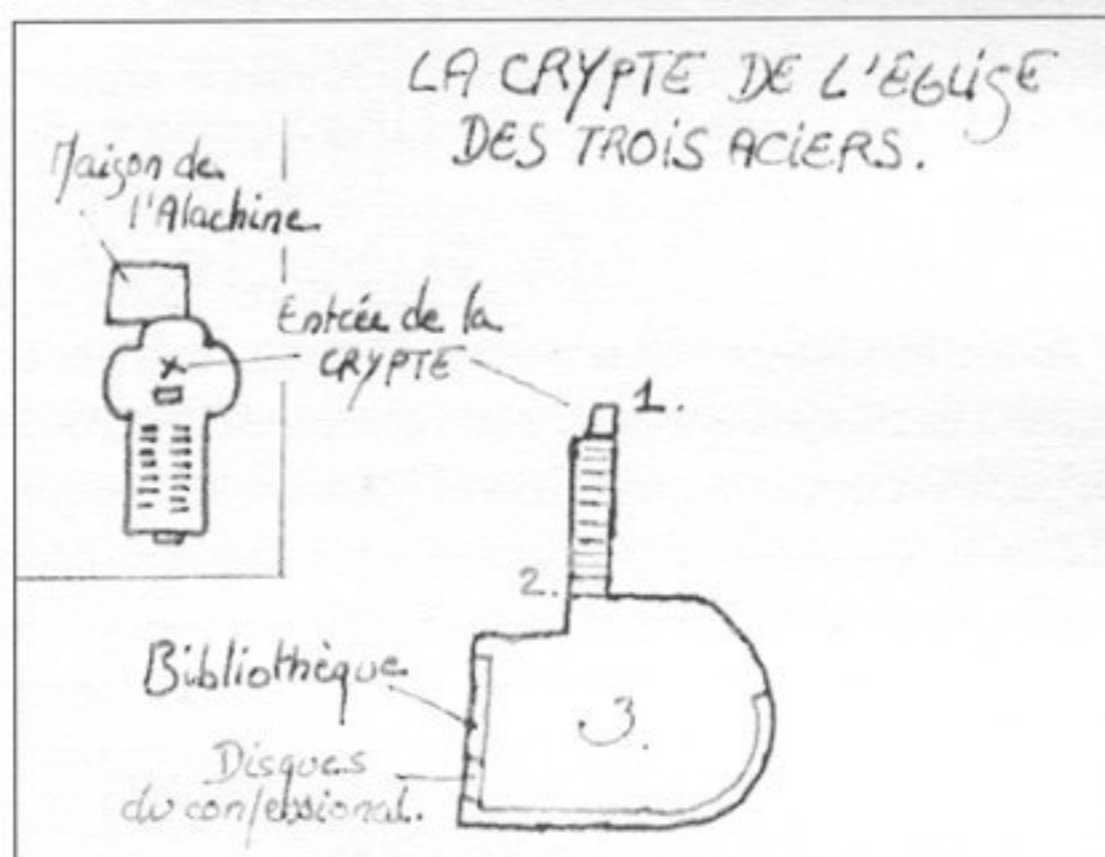
L'église des Trois Aciers est tenue par l'Alachine Tarendil. Il se tient le plus souvent derrière l'autel, où il entretient une dizaine de fidèles sur les vertus de la mécanique divine. La cinquantaine, vêtu d'une longue robe grise, il répondra sans sourciller aux personnages auxquels il laisse l'impression d'un homme inoffensif et pétri de foi. Si les personnages lui posent la question franchement, il avoue se douter de ce genre de pratique. Il a repéré ainsi d'étranges allées et venues autour du confessionnal. Mais il avoue également qu'il tient à la tranquillité de son Église. Et, pour ne pas être rançonné par les ghildes, il tolère ce genre de chose. Si des francs en profite, il n'en a cure. « Tant mieux pour eux » ajoute-t-il. Si un personnage céphale tente quelque chose, dites-vous bien que les fidèles l'en empêcheront. Il est difficile, de surcroît, de s'isoler dans l'Église.

Les questions des personnages ont attiré l'attention d'un pseudo-fidèle. Il s'agit d'un voleur, un nommé Adion, qui est ici dans un but précis. Il abordera les personnages lorsqu'ils sortent de l'Église et les invitera dans un café des environs. Jeune, les cheveux broussailleux, il confie aux personnages qu'il peut les aider. Il connaît un secret qui pourrait être bien utile aux personnages. En échange, leur aide lui serait d'un précieux concours. « Voilà ce que je sais. Tarendil connaît très bien l'utilisation que font les francs ou les ghildes de son confessionnal. Il l'a même encouragée. Mais il est plus malin qu'eux. J'ai découvert ça par hasard. Vous savez que les Alachines sont des techniciens hors pair. Ils sont tous bardés de diplômes scientifiques ! Et Tarendil a mis au point une petite installation dans son Église qui vaut le déplacement. Les Alachines sont les seuls à avoir le droit de construire des machines. Il a fabriqué lui-même un système qui lui permet d'enregistrer directement sur phonographe toutes les conversations qui ont lieu dans le confessionnal. Ça vous en bouche un coin ! Le monastère d'Entrefer, qui dirige toutes les Églises éoliennes de Malachine, a du trouver l'invention sympathique. Avec ça, aucune gilde ne doit pouvoir les toucher. Tarendil sait beaucoup de chose. Je ne sais pas si les Grand-Loges sont au courant. Mais ce

genre d'installation me paraît bien moderne, non ? Enfin, personnellement, ce genre de truc, c'est trop gros pour moi. Il a installé tous ses disques dans la crypte. Moi, je veux récupérer l'un d'eux où je suis mis en cause. Mais je ne veux pas tenter le coup tout seul. Je pense qu'on peut marcher ensemble, qu'en dites-vous ? »

Adion a parfaitement résumé la situation. Et les personnages ont tout intérêt à le suivre pour progresser dans leur enquête. Selon Adion, il ne faut surtout pas s'attaquer à la personne de Tarendil. Menacer un Alachine équivaut à signer son arrêt de mort. Selon lui, il faut agir de nuit et tenter de pénétrer dans la crypte pour voler les disques qui les intéressent, les personnages et lui.

La nuit, Tarendil dort avec ses novices dans une petite maison accolée à l'église. Si les cloches retentissent, il interviendra avec cinq d'entre eux, armés de longues barres de fer. Ils mettront environ cinq bonnes minutes pour arriver jusqu'à la crypte.



- 1 - la trappe. Elle est fermée par une clé et s'ouvre facilement. Elle donne sur un petit escalier en pierre, éclairé par des torches (si on les allume !).

- 2 - La porte, en bas de l'escalier, est piégée. Un examen attentif autour (jet sous perception à 3dés) révélera un petit mécanisme (une pierre derrière laquelle on entend un ronronnement presque imperceptible). Il faut pousser la pierre pour ne pas déclencher le piège. Sinon, lorsque la porte s'ouvrira, les cloches de l'Église retentiront.

- 3 - Cette grande salle est occupée aux trois-quarts par des machines. Entretienues avec soin, elles servent à Tarendil pour graver ses disques. Notez dès à présent que Tarendil imprime, dans cette pièce, l'ensemble des disques pour le culte de Malachine (ce genre d'installation vaut très cher et n'est pas courant).

Un jet sous mécanique à 2dés réussi fait penser qu'il s'agit là d'une installation valant plusieurs milliers d'or. Sur les murs de la pièce, une bibliothèque abrite les disques de Tarendil. On en compte sans doute plus de cinq cents. En majorité, il s'agit de disques affairant au culte (cours, prières, traité mécanique etc.). Dans un coin, une

vingtaine de disques ont pour titre des dates (il s'agit des périodes que recouvrent les enregistrements dans le confessionnal). Le dernier est celui qui intéresse les personnages (il remonte à plus de trois mois et se termine aujourd'hui). Les personnages peuvent choisir de l'écouter sur place s'ils n'ont pas fait sonner les cloches. Hormis la conversation des personnages, le disque comporte des conversations entre membres de gilde. Un outil de chantage important mais dangereux. Adion, lui, n'hésite pas et s'empare de cinq disques (dont celui qui l'intéresse) dans l'espoir de faire chanter les ghildes compromises. Dites-vous qu'on le retrouvera deux ou trois semaines plus tard, la tête à quelques mètres du corps...

Scène Trois : où les personnages ont fort à faire avec l'électricité

La Loge des Électriciens est installée à la station Barthélémy. Cette grande station de tramway est un bâtiment qui ressemble à une gare, avec une superbe façade de pierre décorée de frises en fer.

Robert Lodrac travaille dans les ateliers de la Loge sur l'acheminement de l'électricité dans Éole pour le réseau de tramway. Il débute son travail tôt le matin (il quitte son appartement, près de l'Esplanade du Carrousel, à six heures du matin) et termine souvent vers vingt heures. Si les personnages le demandent à la station Barthélémy, on leur prie-

ra de patienter le temps d'aller le chercher. Robert Lodrac observera qui le demande à partir d'une baie vitrée qui surplombe la salle d'accueil. En découvrant les personnages (qu'il ne connaît pas), il fera savoir qu'il est indisposé. Il quittera son travail plus tôt vers dix-sept heures. Robert Lodrac panique, sa religion pouvant lui valoir les pires tourments dans les geôles dumestriales. Les

Tarendil

Initiative : 1d+2
 Vitalité totale : 18
 Blessure majeure : 9
 Protection : 0
 Perception : 8
 Pugilat attaque : 10 / parade : 8
 Escrime attaque : 9 / parade : 7
 Arme : canne plombée (Att : 2 / Par : 1 / Deg : 7)

Les novices de Tarendil

Initiative : 1d+2
 Vitalité totale : 16
 Blessure majeure : 8
 Protection : 0
 Perception : 6
 Pugilat attaque : 8 / parade : 6
 Escrime attaque : 10 / parade : 8
 Arme : bâton (Att : 2 / Par : 2 / Deg : 6)

Le disque commence sur la discussion entre l'assassin et l'inconnu. La suite est autrement plus intéressante. On entend une personne quitter le confessionnal (l'assassin) et quelques minutes après, une nouvelle personne y entrer. Les deux «inconnus» tiennent alors une instructive conversation...

« Alors ?

- Il marche. J'ai confiance. Et on le paye suffisamment pour qu'il ne rate pas son coup.

- Il t'a vu ?

- Non, j'étais là avant lui. Il ne nous connaît pas et nous connaîtra jamais. Uction pense qu'il faudrait éventuellement s'en débarrasser.

- Je ne sais pas. Il faudra en parler à la chapelle avec les autres. Et s'il ratait son coup ? Tu y as pensé ?

- Oui. Je garde toujours en réserve l'un de nos fidèles, un certain Robert Lodrac. Il travaille dans la Loge des Électriciens. Il pourrait éventuellement nous organiser un accident. Ce serait bien notre veine s'il n'emprunte pas le tramway.

- Je préfère ça. Un orage est prévu demain soir normalement. Je pense que la chapelle pourra bien briller. Amène ton Lodrac. Il faudrait lui en donner pour son compte.

- D'accord. À demain soir alors ?

- À demain soir. »

Le disque se termine sur le départ des deux hommes. Notez que la voix du second est plus âgée et très grave. Quant au premier, il n'avait pas déguisé sa voix contrairement à ce que pensait l'assassin.

personnages peuvent aussi se débrouiller pour connaître son apparence et pour l'attendre à sa sortie du travail. Robert Lodrac mesure moins d'un mètre soixante, il est atteint d'une calvitie précoce et porte de grosses lunettes (il est donc facile à repérer).

Quelle que soit la façon dont les personnages entrent en contact avec Robert Lodrac, il parlera, sachant qu'il risque la prison à vie (rappelez-vous que le dumestre mène une guerre personnelle contre le culte des Électriciens). Il pourra peindre les grands traits du culte aux personnages. «Il faut croire en la divine électricité pour nous comprendre. Elle est la base de tout, elle commande notre société, elle est source de vie» etc. Toutefois, il ne pourra pas leur dire où se trouve la «chapelle». Elle change de place pour chaque cérémonie et le moyen pour s'y rendre n'est pas très commun. «Il faut se rendre sur la grande place de la Haie. Là (je ne sais pas comment il se débrouille techniquement), il faut trouver un lampadaire qui clignote dans l'une des rues qui part de la place. Après, le chemin est ponctué par ces lampadaires clignotants (une fois toutes les cinq minutes, environ)»

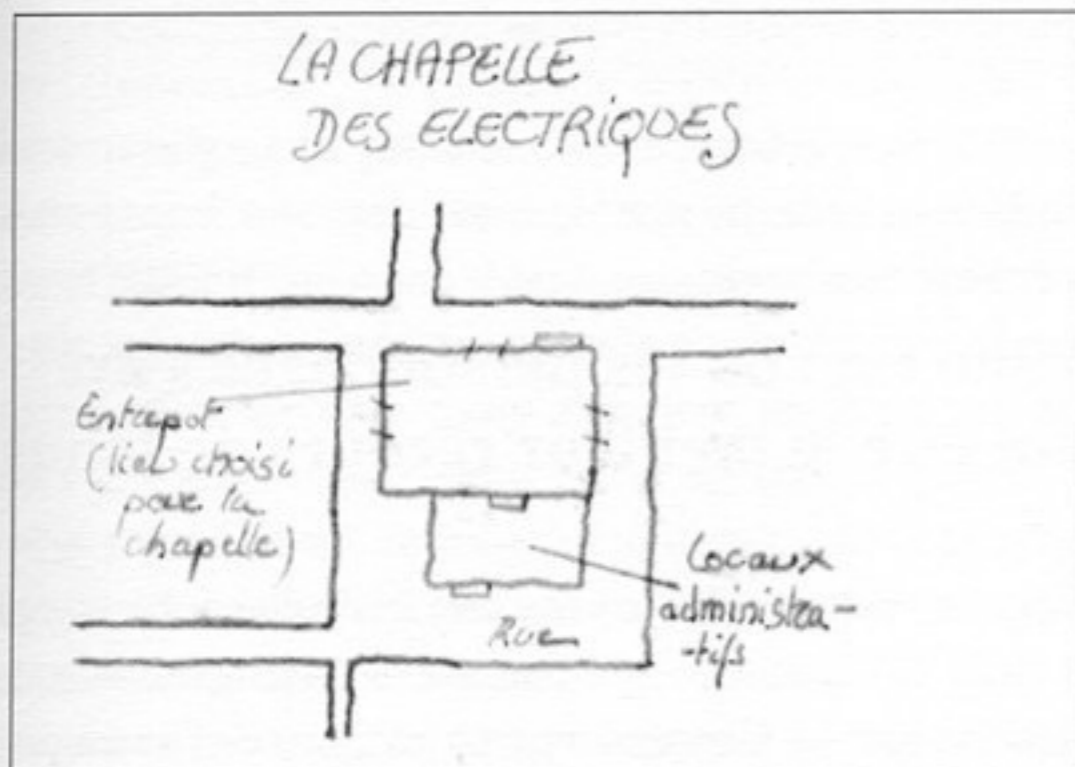
Robert Lodrac sera suppliant devant les personnages pour ne pas être dénoncé aux autorités. Aux personnages de savoir ce qu'ils veulent faire.

Robert Lodrac

Initiative : 1d+2
 Vitalité totale : 14
 Blessure majeure : 7
 Protection : 0
 Perception : 8
 Pugilat attaque : 8 / parade : 6
 Escrime attaque : 6 / parade : 6

Le soir de la cérémonie, les personnages sont sur la place de la Haie (qui borde la citadelle dumestriale). Trois autres personnes (jet sous Per à 2 dés) semblent attendre la même chose qu'eux. Tout à coup, au départ d'une rue, un lampadaire s'éteint, puis se rallume. L'une des silhouettes s'engage dans la rue. Les deux autres suivront quelques minutes après. N'oubliez pas que l'orage gronde. Une pluie battante commence bientôt à noyer les rues, empêchant de voir à plus de cinq ou six mètres.

Le chemin est tout tracé jusqu'à la chapelle, située près du Palais des Sociétés Savantes. Le plus dangereux reste à faire. Si les personnages décident de prévenir la police, on les regardera de haut, en leur recommandant d'aller voir moins de vitriennes. En ces temps de fête, les ivrognes donnent beaucoup de fil à retordre à la police qui a son compte des histoires de comptoir rocambolesques. Si les personnages insistent, la police ne bougera pas avant le lendemain matin et il sera bien trop tard... Les personnages doivent agir seuls.



Scène Quatre : où les personnages deviennent des héros éoliens

La chapelle, pour l'occasion, a été installée dans les locaux d'une petite Compagnie marchande faisant le commerce du cuivre. Le lieu a été choisi avec soin. La Compagnie, récemment en faillite, a abandonné la petite usine qui attend un repreneur. En quelques heures, les artisans du culte ont discrètement rendu la chapelle entièrement conductrice. Le toit a été rehaussé de hautes flèches en fer qui attireront la foudre. Leur expérience en la matière fait qu'ils peuvent limiter les décharges électriques qui frapperont les fidèles (il ne s'agit pas de les tuer) Ces derniers convergent vers la chapelle, impatients de recevoir l'énergie de la sainte électricité.

Les personnages peuvent avoir une chance, ce soir-là, de confondre le culte. En effet, dans l'attente du feu d'artifice, tous les prêtres du culte vont s'exposer, comme les fidèles, à la foudre, afin que la divine Électricité leur prête chance. Les décharges électriques vont les laisser hagards et incapables de réagir si les personnages en profitent pour intervenir.

Il y a trente fidèles et une dizaine de serviteurs du culte (prêtres et techniciens). Les prêtres portent de longues toges rouges. André Fougnole est parmi les fidèles.

Si les personnages pénètrent dans la chapelle après que la foudre est tombée, ils n'auront aucun mal à menacer de leurs armes les prêtres qui se laisseront faire, trop faibles pour tenter quoi que ce soit. Toutefois, la foudre peut retomber à tout moment. Si vous décidez qu'elle frappe au moment où des personnages sont dans la chapelle, ils subiront une perte momentanée de douze blessures et resteront prostrés pendant 1d6 minutes sans pouvoir rien faire (ils récupéreront un point de vie par heure par la suite).

Avec leurs prisonniers, les personnages peuvent désormais prévenir la police. Elle dépêchera d'abord deux policiers à moitié endormis, persuadés qu'il s'agit d'un canular. Quand ils pourront juger de la véracité de l'affaire, plusieurs dizaines de policiers seront rapidement sur place. Après quelques heures passées à la préfecture, les personnages seront libres. Le lendemain matin, leurs exploits font les gros titres des Plaques éoliennes. Le Petit Commissionnaire parle des «Sauveurs de la grandeur itinérante», la Belladone évoque le «Courage et la pugnacité de ces citoyens du monde». Les personnages seront invités à la citadelle dumestriale et reçus par Théodore de Grave. À ses côtés, se tient Janus, Pasteur itinérant et grand commandeur de la Caravane.

«Messieurs, l'itinérance vous est à jamais redevable. Le feu d'artifice aurait pu causer la perte de la plupart de nos dirigeables et la Caravane n'aurait sans doute pas pu repartir. Au nom du Conseil Pastoral et de tous les itinérants, je vous déclare hôtes éternels d'itinérance».

Les personnages viennent de gagner leur place dans la Caravane. Ils peuvent désormais y embarquer au titre d'hôtes et pourront séjourner dans la Caravane autant de temps qu'ils le voudront (à vie, si telle est leur décision).

Janus les invitera dans la soirée à partager sa table sur l'Argentant et répondra à toutes les questions que peuvent se poser les personnages. L'Astra aura déjà libéré deux chambres où les personnages peuvent s'installer le soir même. Elles deviendront leur nouvelle maison.

Lorsque les festivités s'achèvent, que les dernières lueurs du feu d'artifice éclairent les toits de la cité, les personnages, citoyens itinérants, gagnent la Caravane. Un bal, organisé en leur honneur, va leur permettre de rencontrer les grandes figures itinérantes et la plupart des Pasteurs. Lorsque la nuit s'achève, les dix-sept dirigeables itinérants quittent leur tour d'amarrage et s'élèvent majestueusement dans le ciel pour une nouvelle année d'aventures.

Prêtre du culte
Initiative : 1d+2
Vitalité totale : 16
Blessure majeure : 8
Protection : 0
Perception : 9
Pugilat attaque : 10 / parade : 8
Escrime attaque : 8 / parade : 8
Arme : coutelas (Att : 1 / Par : 2 / Deg : 6)

L'enfant-ombre

L'histoire

Joseph est un jeune garçon de douze ans dont les parents itinérants travaillent dans le Compagnon. Son père tient la Marraine des Vents du dirigeable. Joseph est depuis longtemps martyrisé par ses parents. Ces derniers, non contents de le priver de sorties avec ses amis, en font leur bouc émissaire. Son père prend l'habitude de le battre lorsqu'il ferme la Marraine, le soir, l'esprit embrumé par l'alcool. Joseph, désespéré, veut en finir et décide de mettre un terme à cette vie de cauchemar. Il a l'habitude, dans ses rares moments de liberté d'aller travailler auprès de Madiard dont il partage le secret. Les maquettes de l'écrymologue le fascinent et c'est lui, depuis près de six mois, qui les construit, à la plus grande joie de Madiard.

Mais l'écrymologue ne pouvait se douter que ses expériences, bien qu'interdites, puissent ainsi tourner au drame. Joseph, un soir, quitte en secret sa chambre, et se rend dans le Ménestrel. Là, sans faire de bruit pour ne pas réveiller l'écrymologue, il emporte avec lui une petite jarre en cuivre rempli d'Écryme. De retour chez lui, il écrit un mot à ses parents et avale le terrible liquide d'un seul coup.

Joseph va mourir, du moins son corps. Mais l'Écryme va puiser dans la tristesse et l'immense désespoir du jeune garçon une sorte de magie créatrice qui donne naissance à une ombre, l'ombre de Joseph dont l'esprit est toujours vivant. Joseph rêvait souvent de devenir une ombre pour échapper aux coups de son père et soudain, son rêve devient une sombre réalité. Mais l'esprit de Joseph va souffrir de cette étrange alchimie. L'ombre lui prête un caractère plus malsain, celui d'un meurtrier assoiffé de vengeance. Ses parents et tous les

est tout entier tendu vers la réalisation de sa vengeance.

Le matin même, la mère de l'enfant entre dans la chambre et trouve le corps de Joseph inerte, une jarre renversée sur le sol. Stupéfaite, encore embrumée de sommeil, elle regarde sans comprendre le corps sans vie de son fils. Et soudain, une ombre grandit sur le mur, des yeux noirs et immenses se dessinent et la fixent avec une redoutable intensité. La pauvre femme recule, trébuche. L'ombre grandit encore, s'insinue sur le plancher et vient effleurer ses jambes. Elle porte la main à son cœur, hoquette, sa bouche s'ouvre sans pouvoir prononcer un seul mot. Sur le mur, les yeux sont remplacés par une bouche qui semble dire «meurt, meurt...» C'en est trop pour la mère de Joseph. La peur a déjà emporté son cœur et elle s'écroule, morte, sur le plancher. Sur le mur, la bouche

Joseph est devenu une ombre au sens propre. On ne parle pas de fantôme ou de spectre grimaçant mais de «l'interception de la lumière par un corps opaque». Si les personnages ont l'occasion de la rencontrer, décrivez-la simplement comme une surface noire inconsistante.

sourit. L'ombre finit par se rétracter et se glisser sous l'embrasure de la porte, bien décidée à meurtrir l'itinérance dans sa chair...

Scène Un : où les personnages s'avèrent être le meilleur recours de Janus

l'itinérance navigue actuellement vers Méthalume. Le voyage est facile. Si beaucoup regrettent d'avoir déjà quitté Éole, le moral est bon. La Caravane a pansé les plaies de l'année passée et navigue aisément vers la cité des syndicats.

Les personnages ont été bien acceptés par les itinérants.

Toutefois, certains s'interrogent sur l'immense privilège que Janus leur a octroyé : «Dire que nous avons du servir près d'un an ou même plus avant de gagner ce droit. J'dirais qu'ils l'ont bien manipulé, le Janus. Y doit s'être fait vieux, faut comprendre ça. Il a le cœur attendri». Des sarcasmes isolés et sans conséquence. Beaucoup se sentent une dette envers les personnages qui ont sauvé la Caravane du pire. Dans l'Astra, les itinérants sont pressés et sont prêts à renseigner les personnages sur tout ce qui leur pose problème.

Les premiers jours dans l'itinérance doivent

permettre aux personnages de se familiariser avec l'itinérance. Janus leur a avoué en substance qu'ils ne devaient pas trop longtemps s'installer dans la Caravane et ne rien y faire. Janus leur propose tout simplement de se trouver un métier. Les personnages ont le choix. Ils peuvent suivre



autres, tous ceux qui se sont tus, doivent payer. L'esprit torturé de Joseph ne s'embarrasse plus de l'innocence d'un enfant. Une innocence qui se réfugie dans un coin discret de la conscience de l'enfant et qui attendra son heure pour resurgir et redonner ses douze ans à Joseph. Pour le moment, il

un artisan ou un scientifique afin de se perfectionner (leurs compétences pourraient en saisir les heureux effets !), s'engager comme veilleur ou prétendre à devenir icarien. Laissez à vos personnages le temps de se décider.

Au soir du neuvième jour de voyage, les personnages sont invités par Janus à dîner. «J'aurai quelques invités, venez habillés». Après avoir traversé respectivement le Muscha, l'Échiquier et le Ménestrel, les personnages posent enfin le pied sur l'Argentant. Pour l'occasion, «l'embarcadère» de l'éfourceau est décoré de lampions, des lumières vivent éclairent le Couloir. On entend, malgré le vent qui s'est levé, des rires qui s'échappent de la nacelle. Les personnages sont invités par un majordome en livrée à pénétrer dans la Salle Cyclopéenne. La réception compte près de trente personnes, hommes et femmes. Les personnages noteront la présence de Dix-neuf, le Pasteur du Compagnon, Othère de l'Échiquier et Imahine du Bateleur. Cette dernière, dans sa robe blanche, attire de nombreux regards. Sa beauté, comme son métier, lui valent d'être courtisée par la plupart des itinérants qui estiment avoir une chance. Des visiteurs sont également présents : un homme en pourpoint, un casque sous le bras, exhibe une épée longue rehaussée de pierres précieuses pour le plus grand plaisir d'une jeune itinérante au sourire extasié.

Janus apparaît bientôt et se porte au devant des personnages. «Amusez-vous, chers amis. Je vous verrai plus tard dans la soirée, nous devons parler de choses graves». Sa mine soucieuse en dit long sur la gravité de la situation. Les personnages n'ont pas le temps d'en savoir plus. Janus accueille déjà d'autres invités.

Au cours de la soirée, les personnages peuvent discuter avec les invités. Dix-neuf ne leur touchera aucun mot de l'affaire qu'elle doit leur exposer dans quelques heures.

Vers minuit, les invités commencent à quitter la salle. Une demi-heure après, il ne reste plus que les personnages, Janus et Dix-neuf. Elle semble préoccupée et regarde Janus comme si elle attendait qu'il lui fasse signe. «Venez, dit Janus, nous allons passer dans mon bureau».

Le bureau de Janus est une pièce d'environ vingt mètres carrés dont le sol a la particularité d'être en verre, soutenu par des barres de fer. Les personnages distinguent parfaitement le noir béant sous leurs pieds. Janus invite le Pasteur et les personnages à s'asseoir. «Dix-neuf doit vous parler d'une affaire grave. J'ai immédiatement pensé à vous afin de ne pas semer le trouble au sein de la Caravane. En dépêchant des veilleurs sur l'affaire, j'aurais dû répondre à de nombreuses questions et les «Ragots» (Janus parle de l'Écho des Ragots) ne se seraient pas privés pour envenimer les choses. Dix-neuf, parlez sans crainte, j'ai une confiance absolue en ces personnes.

Le Pasteur paraît réticent, mais finit par dire : « Hier soir et ce matin, le Compagnon a perdu deux des siens » Dix-neuf étudie le visage des personnages s'attendant sans doute

à les voir se décomposer tant la mort dans l'itinérance est chose rare. «Ces messieurs sont là depuis fort peu de temps» murmure Janus «ils ne peuvent saisir ce que cela implique. Continuez, Dix-neuf». Le Pasteur reprend «Hier soir, donc, le jeune Joseph Sallers, fils du cafetier qui tient notre Marraine des vents s'est suicidé en buvant de l'Écryme. J'ignore où ce garçon a pu se le procurer. Et ce matin, sa mère, qui a dû, la première, découvrir le corps, a été retrouvée à côté de lui, morte elle aussi. Bien sûr, vous allez penser que son chagrin l'a tuée et qu'une crise cardiaque l'a emportée. Mais Renée Sallers haïssait son fils. Tout le monde le savait. Ce garçon n'avait pas été voulu, à l'origine. De plus, il faudrait que vous veniez voir avec moi le corps de cette pauvre femme. Son visage est marqué par la peur. Sa bouche est restée grande ouverte comme si elle avait vu le diable en personne. Je ne veux pas croire que cette affaire est banale. Voilà près de quinze ans que j'administre le Compagnon et je n'ai jamais vu un visage aussi déformé par la peur» Janus prend la parole «Messieurs, vous êtes les mieux placés pour nous aider à faire le jour sur cette étrange tragédie. Sous prétexte de visiter la Caravane, vous pourrez poser vos questions et ne pas attirer immédiatement l'attention sur vous. Je me doute bien que les choses se sauront rapidement. D'ici là, j'espère que nous aurons su éclaircir cette sombre histoire» Dix-neuf hoche la tête et ajoute «Venez demain examiner le corps. Il n'a pas bougé. Peut-être verrez-vous des choses que nous avons trop l'habitude de voir...» L'entretien est terminé. Les personnages sont reconduits jusqu'à l'embarcadère de l'éfourceau. Un croissant de lune nimbe la Caravane d'une lumière argentée. Malgré le froid, l'éfourceau a attendu, comme il se doit, les derniers invités. Alors que la nacelle commence à se balancer dans le vide, Janus crie aux personnages «Soyez prudents surtout !». Un salut lourd de sous-entendus...

Scène Deux : où les personnages se familiarisent avec le petit monde itinérant

Dans la chambre des Sallers

La première chose à faire pour les personnages est de se rendre au Compagnon. Ils seront reçus par Dix-neuf qui les conduira immédiatement dans la chambre des Sallers (une famille dispose toujours d'une chambre unique). Là, ils trouveront un homme prostré, Jacques Sallers. La scène n'est pas très réjouissante. Le corps de Joseph et celui de Renée sont là où Jacques les a trouvés. «C'est lui qui m'a prévenu, hier. Il est venu me voir directement sans parler à personne. Avec Janus, seuls les gens dans cette pièce sont au courant».

Les personnages trouveront le corps de Joseph étendu sur le lit, un bras en dehors. Une chose est frappante immédiatement : alors que le corps de la mère dégage déjà une odeur sinistre, celui de Joseph ne sent rien. Seul son visage d'une blancheur singulière prouve qu'il est bel et bien

mort. Sur son visage, on peut également noter une étrange dissymétrie. À gauche, la commissure des lèvres remonte, comme si le garçon avait voulu ébaucher un sourire. À droite, au contraire, elle descend, comme pour une grimace. Cette dissymétrie souligne dans la mort le déchirement de Joseph. La grimace d'un enfant horrifié parce qu'il devient et le sourire malin de l'ombre qui entrevoit son pouvoir. Si les personnages prennent la peine d'entrouvrir sa chemise, ils pourront constater des traces de coup, sans doute ceux d'un martinet. Dix-neuf confirmera que Jacques battait Joseph. La jarre, quant à elle, a bien contenu de l'Écryme. L'odeur aigre et piquante est caractéristique. Avec un peu d'attention, on peut noter que la jarre porte une petite signature, deux «M» entrecroisés. Dix-neuf ignore qui cela peut être. «Ce n'est pas un artisan du Compagnon en tout cas, je vous le garantis». Les affaires de l'enfant ne révèlent rien de particulier, hormis une petite caisse où les personnages trouveront plusieurs petits pots de colle et des pièces de bois (dont l'une a déjà la forme d'une quille de bateau), qui servaient à Joseph pour fabriquer les bateaux de Madiard.

Quant à Renée Sallers, elle gît près de la porte. Vêtu d'une chemise de nuit, elle est réellement repoussante. En plus de l'odeur, son visage inspire instinctivement le recul. La langue violacée pend au coin des lèvres, les yeux exorbités semblent prêts à jaillir de leurs orbites. Les personnages ne trouveront rien de révélateur sur son corps.

Jacques Sallers est incapable d'articuler trois mots. Il regarde de temps en temps le corps de sa femme et éclate d'un petit rire nerveux. Il ne pose jamais les yeux sur son fils. Il est en état de choc et les personnages ne pourront rien en tirer. S'ils fouillent la chambre, il n'aura aucune réaction. Ils trouveront le martinet ainsi que plusieurs bouteilles d'alcool.

Notez que Dix-neuf s'opposera à une enquête de voisinage. «Il est encore trop tôt, attendez encore un peu» dit-elle. Quant aux corps, elle a l'intention de faire venir un embaumeur du Muscha qu'elle connaît personnellement. «Ils resteront ici pour l'instant. Je vais conduire Jacques dès ce soir à la Nef. La Marraine sera fermée pour cause de maladie».

De Mathias à Madiard

Les personnages ne disposent donc que de la jarre et de sa signature pour progresser dans leur enquête. Il n'est pas très difficile de retrouver la trace de l'artisan en question. Janus le connaît. Il s'agit de Mathias Myrtille, un originaire qui vit dans le Ménestrel.

Mathias est un traversologue. Itinérant depuis près d'une décennie, il exerce son métier avec ardeur. D'une vive intelligence, il est respecté par ses confrères et apprécié de tous. Mais Mathias a une passion : il collectionne tous les objets d'antiquité qu'il se procure essentiellement dans les seigneuries traversières. Sa chambre (moins de dix mètres carrés) n'en est pas une. Partout s'entassent des objets de tout

genre. Seul un matelas posé juste à côté de la porte laisse penser qu'un homme vit ici. Mathias recevra volontiers les personnages. La conversation va être difficile. En permanence, l'homme les interrompt «il faut que je vous montre, une véritable cuillère en bois, oui, en bois, que j'ai dégotté près de Demos chez un paysan». Et Mathias disparaît dans son capharnaüm «Où est-elle bon sang, vous n'allez pas partir sans l'avoir vu, quand même ! Ahh, la voilà». Si les personnages lui montrent la jarre, Mathias se souviendra (après avoir présenté cinq ou six pièces de sa collection) l'avoir fait fabriquer à ses initiales par un artisan traversier. «Je l'ai offerte à mon ami Madiard. Il l'adorait».

Madiard n'est pas au courant de la mort de Joseph. Si les personnages la lui apprennent et ajoutent que la jarre a servi à son suicide, il fondera en larmes. Madiard est un vieil homme, les yeux tombants et le menton prolongé par une longue barbichette grisonnante. Il n'hésitera pas, s'il sait que Joseph est mort, à dire toute la vérité sur ce qui le liait à l'enfant « Ses parents ont du le pousser à bout. Pauvre garçon... Pegyne sait ? vous ne connaissez pas Pegyne ? c'est...c'était son meilleur ami. Il est toujours en train de cabrioler sur les enveloppes avec ses copains. Il faudra le ménager, Joseph et lui étaient de vrais amis» Madiard consentira à garder le secret un certain temps, en particulier si on le laisse continuer ses expériences.

Dans le Bateleur

Au cours de la journée, les personnages seront prévenus qu'Imahine, Pasteur du Bateleur, désire les rencontrer d'urgence. À leur arrivée au Bateleur, les personnages sont accueillis par Imahine elle-même. Son visage est dénué de toute expression et elle invite immédiatement les personnages dans son bureau.

«Je voulais vous voir. Je suis au courant pour le petit Joseph. Janus me l'a dit. J'ai pratiqué une divination tout à l'heure. J'ai lu dans l'Écryme des choses étranges, inquiétantes. J'ai vu la mort. Elle était noire et mouvante, presque invisible. Elle se confondait avec les murs, comme un caméléon. Elle se déplaçait partout dans la Caravane, aucune porte ne l'arrêtait. Le plus étrange, c'est qu'elle semblait fuir la nuit. Paradoxal, n'est-ce pas ? C'était une mort sans visage. Une forme noire qui glissait entre les gens sans que personne la remarque. Et surtout, elle avait la taille d'un enfant. Vous comprenez ce que cela peut vouloir dire. Un fantôme ? Non, je ne crois pas aux fantômes. Mais tout est lié à l'enfant. J'ignore pourquoi et comment mais il faut cerner, comprendre cet enfant pour connaître la vérité».

Imahine n'aura rien d'autre à dire et congédiera les personnages avec précipitation comme si elle en avait trop dit. En réalité, en racontant sa divination, elle s'est rendu compte que le danger était réel. Elle veut réunir le plus vite possible ses veilleurs pour leur demander de redoubler de prudence.

Un chroniqueur bien curieux

Gabriel, un chroniqueur de l'Écho des Ragots veut faire un papier sur les personnages. Il a dans l'idée simplement de s'amuser de leurs tentatives d'intégration dans l'itinérance. Mais Gabriel s'étonne au cours de cette journée. Il arrive des choses bien curieuses aux personnages. Et cet appel de la grande Écrymancienne, que signifie-t-il ? De plus en plus intrigué, Gabriel va se mettre à suivre résolument les personnages. Il connaît très bien la Caravane et seul un personnage un jet sous Perception à 3dés le remarquera. Dans ce cas, les personnages doivent trouver un moyen de se débarrasser gentiment du chroniqueur. Des menaces plus ou moins voilées auront raison de son entêtement. Gabriel est curieux mais pas au point de provoquer des personnes aussi notoirement connues et proches de Janus.

Sinon, Gabriel va peu à peu reconstituer les pièces du puzzle. Vous jugerez, selon ce que font vos personnages, si Gabriel a pu réunir suffisamment d'informations pour publier un article au titre tapageur comme «Nos héros s'improvisent enquêteurs, l'Écho des Ragots vous dit tout sur cette étrange affaire !» Gabriel inventera la moitié mais aura réussi à attirer l'attention de la Caravane. Janus devra publiquement s'expliquer et une vague de psychose va s'abattre sur la Caravane. Les personnages devront, de surcroît, travailler à «visage découvert».

Scène Trois : où les personnages sont confrontés à un nouveau «meurtre»

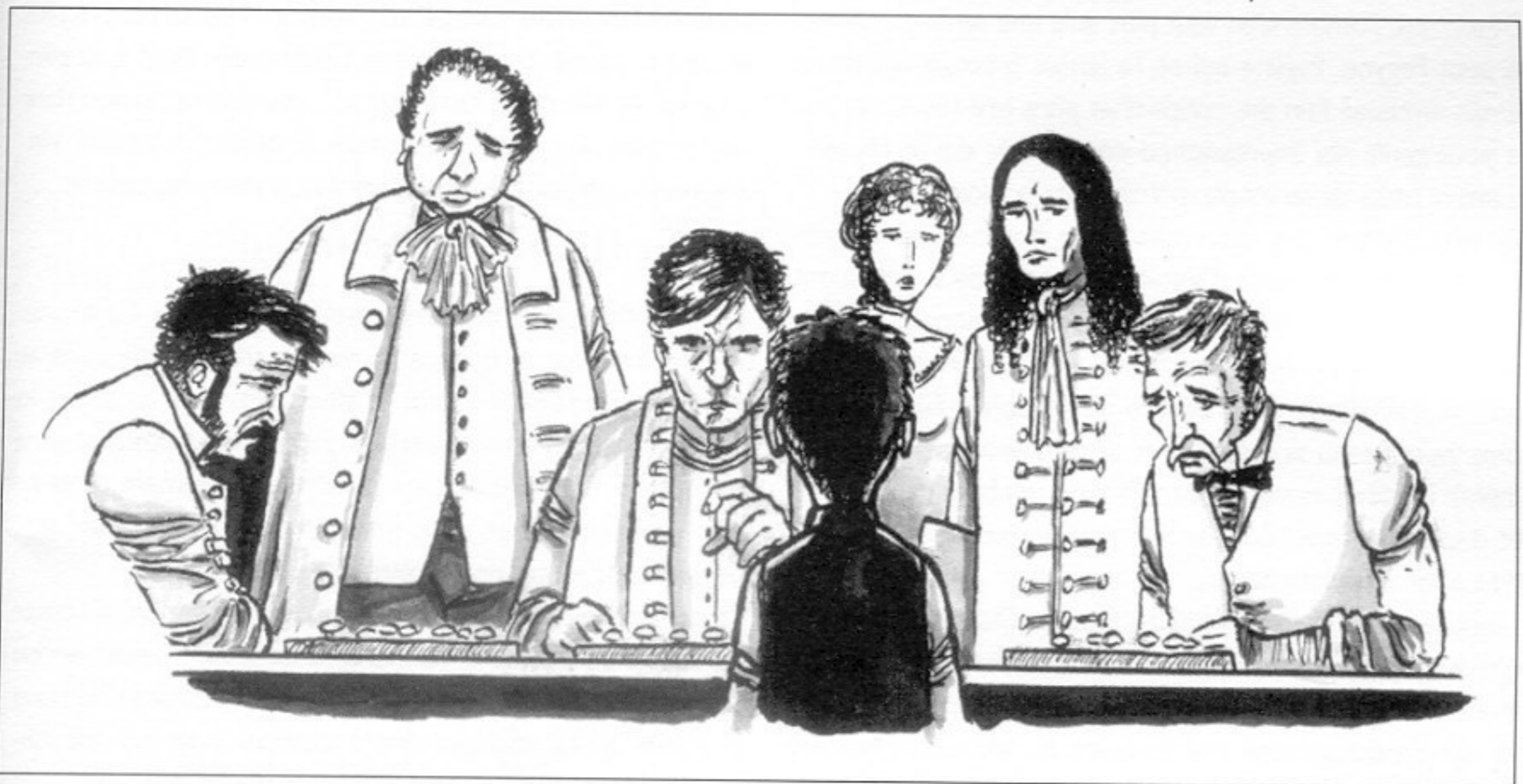
Pegyne

Ce garçon, qui n'a que onze ans, est à la tête d'une dizaine d'enfants de son âge qui ne jurent que par lui. Pegyne est le fils d'un éfourceau de l'Échyridion. Depuis sa plus tendre enfance, il a appris à jouer à l'Errance et ne vit désormais

que par le jeu. Il est en permanence juché sur le Muscha, au côté d'un enlumineur pour lire la chronique d'itinérance et connaître chaque jour son histoire un peu mieux. Le reste du temps, il se promène avec ses amis dans toute la Caravane, cherchant toujours à escalader les enveloppes pour se prouver on ne sait quoi. Pegyne traîne depuis plusieurs jours dans la Mairie du Lysandër. Juste avant Méthalume, un tournoi est prévu entre l'Échyridion et le Sixtine et Pegyne tient à être sélectionné.

En le cherchant, les personnages finiront par le trouver dans la Mairie du Lysandër. Il est assis au fond de la salle, face à trois adultes. Trois plateaux de jeu sont posés devant lui et il semble bien que le garçon dispute une partie en simultanée contre trois adversaires différents ! En difficulté sur l'un des plateaux, Pegyne est proche de gagner sur les deux autres. Les personnages devront attendre que les parties finissent. Avant, le cafetier leur intimera l'ordre de se taire. Au fur et à mesure que les parties avancent, Pegyne ne tient plus en place « Mais jouez, alors. Vous êtes trop longs ! on revient aux horloges si c'est comme ça ! » Une demi-heure après, les trois adversaires de Pegyne doivent s'avouer vaincu. Le sourire aux lèvres, le garçon se hisse péniblement jusqu'au comptoir et avale un grand verre de lait que le cafetier a préparé à son attention.

Pegyne s'étonnera que l'on vienne lui parler de Joseph. Aux personnages de trouver un prétexte pour légitimer de telles questions. Pegyne parlera de son ami en termes élogieux. « il est le seul à me comprendre. Quand je joue, il emmène les autres et me laisse tranquille. Mais je ne le vois pas souvent, ses parents sont bêtes et méchants (les personnages parlent à un enfant de onze ans, ne l'oubliez pas). Son père, c'est le pire. Il bat Joseph, même si lui ne me dit rien. Il le bat, il lui fait mal. Joseph, son rêve, il me l'a répété souvent, c'est de



Pegyne et la triple Errance

devenir une ombre pour échapper aux coups. Comme ça, son père pourra plus le toucher !» Pegyne n'apprendra rien de plus aux personnages.

La mort de Jacques Sallers

À un moment de la journée, Dix-neuf fera écho à Imahine et fera rechercher les personnages dans la Caravane. Elle les attend sur l'embarcadère, le visage décomposé. Sans un mot, elle conduit les personnages jusqu'à la chambre de la famille décimée. À l'intérieur, gît, face contre terre, le corps sans vie de Jacques Sallers. «Le temps que j'aie cherché l'embaumeur, et je le retrouve à l'état de cadavre. Tournez un peu le corps. Vous voyez son visage ?» Les personnages constatent effectivement que le visage de Jacques est emprunt de la même terreur indéfinissable, le même rictus horrifié que sa femme.

«C'est très grave, je crois qu'il va falloir rendre l'affaire publique et demander une réunion du Conseil Pastoral. Sauf si vous avez trouvé quelque chose ?». Si les personnages commencent à avoir de sérieuses présomptions sur Joseph et son éventuel «réincarnation» sous la forme d'une ombre, Dix-neuf écoutera avec beaucoup d'attention et retardera volontiers son idée de faire réunir le Conseil. Mais alors, que faire maintenant ? Savez-vous qui sera la prochaine victime ? Les personnages ont tout intérêt à se poser la question pour confondre l'ombre assassine de Joseph.

Depuis la mort de Renée Sallers, elle avait attendu son heure, se confondant simplement avec l'ombre de Dix-neuf elle-même. C'est ainsi qu'elle a pu connaître son intention d'aller chercher l'embaumeur. À ce moment, elle s'est «désolidarisée» de Dix-neuf pour devenir l'ombre d'un meuble. Une fois seule avec Jacques, elle a répété le même scénario qui avait ses preuves contre Renée. Jacques, déjà choqué par la mort de sa femme et de son fils, s'est écroulé en quelques secondes.

Désormais, l'ombre n'en veut plus qu'à une seule personne, le petit Pegyne. Pegyne qui ne l'a jamais protégé, qui ne l'a jamais emmené loin des coups d'un père ivre mort. Pegyne le petit génie qui impressionne des parents qui le choient. L'ombre brûle de se venger, poussée par la jalousie.

Les personnages ont désormais carte blanche pour empêcher l'ombre de Joseph d'agir et de tuer encore. S'ils n'ont pas pensé à protéger Pegyne, celui-ci va mourir, surpris, alors qu'il s'engage le long de l'enveloppe de l'Échyrion, par un vol d'Albâtres que l'ombre de Joseph a fait fuir (les oiseaux ont senti sa présence et se sont envolés précipitamment). Lardé de coups de bec, Pegyne tombera dans le vide et disparaîtra dans l'Écryme. Un terrible accident sauf peut-être pour les personnages...

L'ombre, ensuite, s'attaquera au Pasteur Dix-neuf qui savait que Jacques Sallers brutalisait son fils. Le Pasteur est autrement plus solide psychologiquement et l'ombre le sait. Elle va agir insidieusement, réactualisant les vieux cauchemars d'enfance en évoluant la nuit sur le mur de la chambre

du Pasteur. Dix-neuf aura l'impression d'être suivie en permanence, distinguant uniquement à chaque fois une ombre furtive. Avec son témoignage, les personnages disposent de leur dernière chance de «mettre la main» sur l'ombre de Joseph. Voici ce qu'il pourrait se passer en cas de confrontation entre les personnages et l'ombre.

La confrontation

L'ombre craint par dessus tout l'absence totale de lumière. Un noir complet la tuera aussi sûrement qu'une arme. Les armes sont naturellement sans effet. Pour la détruire, les personnages n'ont que deux seules solutions. La première consiste effectivement à la détruire purement et simplement. Pour ce faire, les personnages devront comprendre que l'ombre se déplace seulement où la lumière suscite précisément de l'ombre. Si les personnages arrivent à faire le noir complet, ils pourront entendre un cri déchirant, puis les pleurs d'un enfant et enfin le silence. Au même moment, le corps de l'enfant, resté vraisemblablement dans la chambre des Sallers, entamera son processus de décomposition.

La seconde consiste à parler à l'ombre et à réveiller l'innocence de Joseph. Le ou les personnages qui s'y essayeront devront tenir un langage sincère pour tenter d'expliquer que la vengeance ne résoudra rien. Si les personnages parviennent à démontrer à l'ombre l'inutilité de son acte, elle se laissera submerger par l'innocence de l'enfant. À ce moment-là, vous pouvez toujours imaginer que le personnage ayant le mieux convaincu Joseph se voit gratifier d'une ombre très particulière qui le suivra partout et l'aidera en bien des occasions. En jouant le rôle d'un père (ou d'une mère), le personnage s'attachera la conscience de Joseph. Dans ce cas, le joueur peut décider de jouer lui-même l'ombre de Joseph. Elle agira comme simple conscience et pourra par exemple le prévenir si quelqu'un le suit. Une fois attachée aux talons d'un personnage, l'ombre ne pourra plus le quitter. Joseph tissera un lien indissociable (sauf si le personnage décide de se retrouver volontairement ou non dans un lieu tout noir, auquel cas Joseph disparaîtra à jamais). Vis-à-vis des céphales, l'ombre n'aura aucun talent particulier.

Scène Quatre : conclusion

Les personnages sont désormais intégrés à la Caravane. Progressivement, ils doivent pouvoir se trouver une place et vivre au quotidien le destin d'itinérance. Pour Janus et le Conseil Pastoral tout entier, les personnages peuvent être très utiles. Leur expérience citadine, notamment, pourra leur venir en aide et Janus n'hésitera pas à faire appel aux personnages en cas de problème lors d'un Silence.

Tacitement, les personnages doivent comprendre qu'en acceptant de faire partie de la Caravane, ils admettent devoir rendre service à Janus si celui-ci a besoin d'eux. Un échange de bons procédés qui ne veut rien dire d'autres qu'itinérance est susceptible, dans l'avenir, de leur offrir de multiples aventures.

Notes et remarques

TABLE DES MATIERES

PARTIE I : LA SCÈNE

I) Où l'on découvre Itinérance	5
Où l'on traite de l'origine d'Itinérance	5
Où l'on aborde les idées qui guidèrent la société Felligor	6
Où l'on se prépare à aborder une Itinérance contemporaine	6
II) Un portrait d'Itinérance et sa place dans notre monde	7
Où l'on présente Itinérance en chiffres et en termes techniques... ..	7
Où l'on définit le parcours d'Itinérance	9
Où l'on se penche sur les dangers de la navigation aérienne	12
Où l'on s'émeut à suivre la mort d'un dirigeable	15
III) Où l'on détaille le quotidien de la caravane	15
Où l'on se penche sur les moyens d'entrer dans Itinérance	15
Où, pour plus de clarté, l'on écouterait le laïus destiné aux visiteurs	16
Où l'on découvre les acteurs et l'organisation d'Itinérance	17
Où l'on se soucie de savoir comment mange et s'habille l'itinérant	21
IV) Où l'on se plonge dans le petit monde d'Itinérance.	24
L'Argentant	24
Le Ménestrel	25
L'Échiquier	26
Le Muscha	27
Le Bateleur	28
L'Astra	29
Le Lysandër	30
Le Compagnon	33
La Nef	34
L'Échyridion	35
En guise de conclusion	37

PARTIE II : LA PIÈCE

Scénario I : Le syndrome Kafka	38
Scénario II : Des arbres qui voulaient voler	43
Scénario III : Vandalisme lunaire	47
Scénario IV : Sainte Électricité	51
Scénario V : L'enfant-ombre	56

Itinérance est l'une des plus ambitieuses réalisations de l'univers d'Écryme. Cette grande caravane de dirigeables, infatigable découvreuse de ce siècle, sillonne tout au long de l'année les lieux importants de notre monde. Avec elle, vous pourrez voyager au-dessus de l'Écryme, dans un majestueux périple, survolant des cités et des traverses. En y pénétrant, vous signerez l'engagement de devenir un voyageur du ciel, à la merci des tempêtes et des pirates montgolfiers. Vous apprendrez à côtoyer les artisans et les scientifiques plongés dans leurs travaux. Vous découvrirez les Pasteurs, chefs de file de la caravane. Vous appréhendez petit à petit les réalités sous-jacentes de la caravane, ses traditions, ses secrets inavouables, ses personnages étranges et parfois sinistres. Envolez-vous avec Itinérance dans le ciel d'Écryme, pour le meilleur et pour le pire...



Délires

Prix conseillé : 128 FF.
© 1996 - Délires SARL
ISBN - 2-911072-03-0

Itinérance
Un supplément pour Écryme

