

COMME UN POISSON DANS L'EAU

Présentation

Nos voyageurs sont à Capistoliane. Ils découvrent la grande cité. Pour leur premier contact, ils auront l'occasion d'apporter leur aide à un architecte non affilié à la Guilde des Francs-maçons.

De multiples problèmes verront le jour, entravant le bon déroulement des travaux au Pavillon Marin. Cette réalisation originale tend à devenir la plus grande attraction de Capistoliane. Aux voyageurs de se montrer à la hauteur dans cette aventure d'enquête.

Jozar Néril

Les voyageurs sont 'Au vieux Caroube', une auberge chic de Capistoliane, installée sur la Brique. La soirée est bien avancée. A côté d'eux, un homme d'une trentaine d'année est attablé, seul. Ses cheveux roux sont très courts, et ses yeux verts sont empreints d'intelligence. Habillé avec goût et avec une certaine classe, il porte une dague très fine. Depuis plus d'une heure, il boit, tout en dessinant avec une mine friable sur de vieux parchemins grattés. Tantôt il soupire, tantôt il ricane. Bien qu'il ne soit pas encore ivre, il est déjà bien fait.

Tout à coup, il prendra ses voisins, les voyageurs, à témoin. « J'étais le meilleur, il y a fissure sous roche ! » Jozar Néril, architecte, vient de se faire recalier pour l'entrée à la Guilde des Francs-maçons, en tant que Maître d'oeuvre. La guilde recherchait deux nouveaux membres, pour cause de travaux importants, et a organisé une

épreuve entre les prétendants. Jozar est troisième, sur plus de quinze candidats. Mais il ne comprend pas pourquoi certains défauts sont apparus sur le bâtiment qu'il a fait bâtir lors de l'épreuve. C'est tout à fait anormal.

Jozar Néril se laissera aller à des confidences. Son père, le Maître Bâisseur Néril, était un architecte de renom. Sa mère était Diguier. Sa femme, Océane, l'est également. Ils ont trois enfants : Houle, une fille très agitée qui va sur ses neuf ans ; Marin, six ans ; et le petit dernier, Maof, qui vient juste d'avoir trois ans il y a quelques jours. Ses enfants adorent l'eau, tout particulièrement le petit Maof. Il tient bien de ses ancêtres Foameurs. Pour un peu, il vivrait dans l'eau.

Jozar a souffert de la renommée de son père. Il a suivi l'enseignement de la Guilde des Francs-maçons, avec succès mais sans éclat. Tout le monde le comparait à son père, comparaison en défaveur du fils. Las, Jozar a quitté la guilde et est devenu indépendant, non affilié. Plus tard, architecte respecté malgré son jeune âge, il a commencé la construction d'un projet personnel : le Pavillon Marin. Les problèmes ont été nombreux : les ouvriers non affiliés de qualité ne sont pas légion, les autorisations ont été longues à venir, les fournisseurs de matériaux ont voulu être payés sur-le-champ. Bref, il semblait à maître Néril junior que la guilde s'opposait discrètement mais fermement à son projet. Souhaitant éviter tout conflit qu'il ne pourrait que perdre, Jozar a choisi alors de réintégrer la Guilde, en se soumettant à l'épreuve qu'elle préparait. Mais comble de malchance, le jury a décelé des défauts de construction

LES GAGNANTS DU CONCOURS

Les heureux reçus sont deux architectes connus. Le lauréat est Lascar Norel, dit Coup d'Oeil car sa précision n'a d'égale que la valeur de ses estimations, bien qu'il ne les effectue que d'un seul coup d'oeil.

Le second s'appelle Sildourt, fils de Francs-maçons depuis des générations, et fier de l'être.

Autant le premier est agréable, courtois et avenant, autant le second est pompeux, imbu de sa personne et ennuyeux. Si, par la suite, les voyageurs enquêtent sur Sildourt, ils se rendront compte facilement qu'il est mégalomane. Par contre, il sera plus difficile de s'apercevoir qu'il est également complètement paranoïaque.

que notre homme ne s'explique pas. Il vient juste d'avoir les résultats : il ne sera pas membre de la guilde cette année, car deux places seulement étaient disponibles. Jozar n'est pas rentré chez lui, et s'est arrêté à l'auberge. Il a l'air d'être au bout du rouleau. Il craint de ne jamais pouvoir finir son projet.

Le Pavillon Marin

« D'ailleurs, j'ai déjà prouvé que j'étais un architecte capable. Il y a deux mois, vous étiez à l'ouverture de la Petite Nageoire ? Non, c'est dommage. Enfin, tenez, voici de quoi y enter, essayez un de ces jours ». Il glisse quelques pièces en forme de queue de poisson dans la main du voyageur le plus proche. En continuant de discuter, les voyageurs apprendront que leur interlocuteur a été le maître d'oeuvre de ce qui est rapidement devenu la nouvelle attraction de Capistoliane : le Pavillon Marin. Composée de plusieurs bâtiments, cette construction, vue de haut, a la forme d'un poisson. La partie ventrale est occupée par la Petite Nageoire : trois bassins couverts, un pour les jeunes enfants, et deux pour les adultes. L'intérieur abrite des jardins, des fontaines et une taverne, 'Le poisson Foam'. Tous les produits qui y sont servis, boisson et repas, proviennent de la mer. Enfin, le Pavillon Marin sera terminé lorsque la Grande Nageoire sera bâtie dans la partie dorsale. Elle sera constituée de quatre nouveaux bassins, dont deux d'eau chaude.

Après s'être si largement épanché, Jozar Néril rentrera chez lui. Il est saoul, et le raccompagner serait une bonne idée. Cela permettrait aux voyageurs de rencontrer Océane, une femme magnifique et étrange. Sa peau est légèrement bleutée, et elle ne semble jamais cligner des yeux, ce qui rend son regard difficile à soutenir. Son sourire

est rayonnant de vie (à un tel point que le Gardien des Rêves peut faire jouer un jet de moral en situation heureuse). Si nécessaire, elle confirmera tout ce que son mari a raconté.

La Grande Nageoire

L'entrée du Pavillon Marin coûte 10 deniers. Avec les pièces données par Jozar, les voyageurs pourront entrer gratuitement.

Lorsqu'ils visiteront le Pavillon Marin, les voyageurs rencontreront le maître des lieux. Il est fort bien remis de ses excès de la veille, et demandera aux voyageurs de l'excuser pour sa conduite. Il leur proposera de visiter les lieux, pour commencer, puis de les retenir à déjeuner (ou à dîner en fonction de l'heure). Tout en commentant la visite, Jozar Néril indiquera qu'il est décidé à continuer les travaux du Pavillon Marin, en commençant dès que possible.

« D'ailleurs, je souhaite associer à mon équipe des personnes extérieures à la cité. Ces dernières seront mes yeux et mes oreilles, et veilleront sur le chantier durant le temps des constructions. Beaucoup de préparatifs sont achevés, la plupart des matériaux sont déjà achetés, les canalisations souterraines pour l'eau chaude sont réalisées. Il est prévu que les travaux durent environ deux mois. Bien sûr, 'Le poisson Foam' serait toujours gracieusement ouvert à ces personnes. Ils pourraient même toucher 50 deniers par jours (75 au plus, repas compris, nuitées non comprises). Qu'en pensez-vous ? »

En fait, si sa déprime était réelle, la veille, il n'en est pas moins vrai que Jozar avait déjà tout prévu pour commencer les travaux sans délai. Il sera tellement enthousiaste qu'il convaincra les voyageurs, espérons-le.

QUELQUES PERSONNAGES

- Tarestoïrne : l'aubergiste du 'Vieux Caroube'.

- Maître Jozar Néril : architecte du Pavillon Marin ;

- Océane, sa femme ;

- Houle, Marin et Maof : leurs trois enfants.

- Lascar Norel, dit Coup d'Oeil : lauréat du concours ;

- Sildourt : second du concours ;

- Mantel et Sporge : membres de la Guilde des Francs-maçons, acolytes de Sildourt.

- Octave : contremaître sur le chantier du Pavillon Marin ;

- Tomé, Djéri : anciens élèves architectes, renvoyés de la Guilde, assistants d'Octave ;

- Pingre : trésorier.

- Maître Cader : fournisseur en bois ;

- Oscarbéli : fournisseur de matériaux de construction

- Maître Higine : membre influent de la Guilde des Francs-maçons.

Les travaux débiteront le lendemain de l'embauche des voyageurs. Jozar Néril présentera le contremaître, Octave, un robuste gaillard d'une quarantaine d'année, au visage barré d'une grosse moustache noire. Le trésorier est surnommé Pingre, un homme à l'âge indéfini, à l'aspect très sec. C'est le seul nom qu'on lui connaisse dans la profession. Il y a là de très nombreux menuisiers et maçons et deux élèves architectes, Djéri et Tomé renvoyés de la guilde pour indiscipline. Ils travaillent en collaboration avec le contremaître.

Les plans

C'est quatre jours plus tard que certaines particularités pourront être remarquées. Faire effectuer un jet d'Intellect / Charpenterie à -5 et un autre d'Intellect / Maçonnerie à -5. Si aucun des voyageurs ne réussit, Tomé, l'un des deux élèves, viendra les voir. Il semble que la construction commence bien mal. Certaines parties ne sont pas bien consolidées, et risquent de s'effondrer avant la fin des travaux. En parler au contremaître, ce qu'a fait Tomé, n'aboutit qu'à une réponse étrange. « Le bâtiment doit être souple, sinon le vent arrachera tout. Regardez les plans. » Effectivement, les instructions portées sur les plans sont respectées (les personnes ayant réussi l'un des deux jets auparavant en sont certaines). Par contre, si on observe la Petite Nageoire, il ne semble pas que les mêmes consignes aient été en vigueur.

La seule manière de tirer cette affaire au clair est de montrer les plans à Jozar Néril. Celui-ci confirmera que les plans indiquent bien de procéder comme cela a été fait. Puis, il regardera les plans avec plus d'attention. « Ce ne sont pas mes plans. Certaines indications sont erronées. Attendez, je vais vérifier, j'ai les originaux chez moi ». Effectivement,

les plans ont été modifiés, ou plutôt copiés et déformés. A l'évidence, de faux plans remplacent les vrais. Jozar voudra connaître l'auteur de cet acte. Il indiquera que c'est à Octave, le contremaître, que les plans ont été confiés. Jozar pense pouvoir lui faire confiance, car il était déjà son contremaître lors de la construction de la Petite Nageoire.

Lorsqu'ils l'interrogeront, Octave leur indiquera qu'il garde les plans avec lui le jour et les emmène chez lui le soir. Il est certain de ne pas les avoir laisser traînés. Si ce que dit Octave est vrai, ce qu'il ne dit pas, c'est que le soir de la reprise des travaux, trois hommes sont venus lui rendre visite chez lui. Ils connaissaient une sale histoire à laquelle Octave avait été mêlé. Ce dernier est en effet responsable de la mort de quatre apprentis lors d'un précédent chantier. C'est la raison de sa non affiliation à la Guilde : il en a été radié. Les hommes lui ont mis le marché en mains : « Tu nous laisses les plans et tu vas te coucher sagement, ou ton idiot d'architecte saura tout du danger que tu représentes pour son projet. On veut juste les regarder, les plans, tu les récupéreras demain matin. De toute façon, on reste là, alors, tu vois... » Octave a cédé. Les hommes sont restés toute la nuit, et sont revenus les deux nuits suivantes. Octave ne connaît pas les hommes qui se sont introduits chez lui, car ils dissimulaient leur visage, et l'enfermaient dans sa chambre. Puis, ils sont partis et, sur le coup, le contremaître a été bien soulagé. Mais depuis, il dort mal ne sachant plus quelle conduite adopter. S'il est vrai qu'il a été responsable par négligence d'un l'accident mortel, il n'en a pas moins un certain amour et respect de son métier.

Seuls les voyageurs, étrangers à la ville, pourront finir par faire avouer Octave. Ce sera d'ailleurs plus une confiance

MANGER FOAM

Exemples de quelques plats typiques que les voyageurs pourront déguster au Poisson Foam.

- Moules géantes farcies (crevettes et méduses) à la Capistolienne
 - Oeufs de Turlinges (poissons des fonds marins) sur pain de mer
 - Miettes de crabes aux Zalgues brunes
 - Douceurs de poissons à l'écume des jours
 - Haricots marins sauce corail
 - Herbes des profondeurs en cresson
 - Fruits des eaux calmes
 - Sorbets de mystères marins
- En accompagnement, un vin blanc Foam 'Côteaux du delta', très doux bien qu'en peu salé.

qu'un véritable aveu, car l'homme est sincère. Il ne sait plus vers qui se tourner. Si quelqu'un lui tendait la main encore cette fois-ci, il lui vouerait une estime sans limites. Le mieux serait que les voyageurs, accompagnés d'Octave, se rendent chez Jozar, et lui racontent tout. Octave aura une attitude pitoyable : il souhaite continuer à travailler sur le chantier, même sans être payé ! En fait, Néril en voudra plus à la guilde, qu'il imagine derrière tout cela, qu'à son contremaître. Il consentira même à le garder, si toutefois les voyageurs s'en portent garant.

Les faux plans contiennent un premier indice. Effectués sous l'ordre d'un architecte mégalomane, celui-ci les a signés. Pas en gros, bien entendu, et dans la continuité d'autres tracés. Il faudra observer les plans avec beaucoup d'attention pour trouver ces signatures. On ne peut pas tomber dessus au hasard. Si l'un des voyageurs recherche un indice, ou examine les plans minutieusement, il effectuera des jets de Vue / Maçonnerie à -3, avec une périodicité d'une heure. Lorsqu'il aura atteint cinq points de tâche, il pourra pointer un symbole curieux, figurant sur toutes les feuilles du plan, mais jamais répété plusieurs fois sur une même feuille. Jozar ou Octave pourront confirmer qu'il ne s'agit pas d'un signe couramment utilisé comme symbole de construction. Si les voyageurs ne font pas de recherche sur les plans, c'est Octave qui s'en chargera, et qui découvrira les signatures. C'est pour lui une manière de payer sa dette envers son employeur.

Seules la Confrérie Foam et la Guilde des Francs-maçons seraient capables d'identifier les signatures. Mais comment demander, et qui contacter ? Si personne n'a d'idées ingénieuses, Océane tentera d'avoir l'information auprès de la Confrérie Foam. Après tout, ses

parents en faisaient partie, et elle-même y a suivi son enseignement, bien qu'elle n'ait jamais pratiqué.

Si les voyageurs se rendent à la Guilde des Francs-maçons, leur requête sera patiemment écoutée. On leur demandera de laisser les plans, et une adresse où les joindre. Dans les deux cas, il ne faudra pas moins de deux semaines pour connaître le nom de l'architecte concerné. Car plutôt que d'utiliser sa signature actuelle, l'auteur des faux plans s'est servi de celle avec laquelle il paraphait ses essais en tant qu'apprenti.

L'escroc

uelques jours plus tard, les voyageurs pourront faire de nouvelles découvertes, s'ils indiquent qu'ils vérifient les matériaux. Sinon utiliser Octave comme déclencheur. Si les affaires ont mal tourné pour lui, le Gardien des Rêves fera intervenir Tomé à sa place. Il s'agit de grandes poutres en bois qui n'ont pas la qualité nécessaire pour ce genre de construction. Un jet réussi d'Intellect / Charpenterie à -3 permettra d'en être certain.

Il est impossible à quiconque d'échanger les poutres une fois livrées sur le chantier, sans se faire remarquer. Elles sont très lourdes et fort encombrantes. Deux pistes s'offrent alors aux voyageurs. Questionner celui qui a acheté les matériaux et celui qui les a fournis. C'est probablement à ce second personnage que les voyageurs s'intéresseront en premier. Jozar pourra indiquer que Maître Cader est leur fournisseur de bois. Il l'est depuis le début des travaux au Pavillon Marin. En se rendant chez lui, les voyageurs rencontreront un homme jovial, et qui le restera quels que soit les faits qu'on pourrait lui reprocher. Il s'absentera dans l'arrière boutique pour apporter les

LE CHANTIER

Il sera très impressionnant de voir travailler tous ces ouvriers, chacun à sa tâche et ne se gênant pas les uns les autres. Par contre, peut-être que les voyageurs seront un peu trop souvent dans leur chemin. Pendant les cinq premiers jours, les préparatifs vont bon train. Les premiers éléments sont élevés durant la sixième journée.

PINGRE

Si les voyageurs ne suivent pas le trésorier lorsqu'il quitte le chantier après sa mise en cause, ils ne le retrouveront pas. Par contre, s'ils le filent, ils constateront que Pingre loue une chambre à l'auberge 'Le fil à plomb'. Il y loge depuis plus d'un an, discret et solitaire. Les voyageurs ne trouveront personne pour leur parler du trésorier. S'ils fouillent sa chambre, ce n'est pas moins de 83 sols que les voyageurs trouveront. Ils sont dissimulés sous le plancher, en dessous du lit. Pingre exerçait déjà ses mauvaises actions lors de la construction de la Petite Nageoire. Mais cela gardait des proportions plus raisonnables.

quittances et les commandes de Pingre. Ces documents permettent de se rendre compte que le bois livré correspond bien à ce qui a été commandé. Maître Cader est prêt à reprendre sa livraison, et à livrer autre chose, si cela est nécessaire. C'est un homme de bonne volonté.

Si les voyageurs interrogent le trésorier, Pingre commencera par nier qu'il y ait une erreur dans sa commande. Puis, il fera celui qui ne comprend pas ce qui a pu se produire. Jozar l'a embauché sur recommandation écrite d'un autre architecte indépendant. Il n'a rien vérifié, et il aurait dû, car cette lettre de recommandation était un faux. En fait, Pingre achète des matériaux de basse qualité et facture à l'architecte au prix fort, empochant la différence. Si les voyageurs se font suspicieux, Pingre laissera les livres de compte et s'en retournera chez lui, faussement offensé. Pingre ne reviendra plus sur le chantier. Il quittera l'auberge où il demeure, et partira exercer ses talents malhonnêtes ailleurs. Pingre est réaliste, et il sauvera sa vie plutôt que son argent.

Pointer les arnaques dans les livres demande d'obtenir 3 points de tâches, période 1 heure, en effectuant des jets d'Intellect / Commerce à -1. Océane assumera la fonction de Pingre jusqu'à la fin des travaux. Elle viendra au Pavillon Marin avec ses trois enfants, qui, pour leur plus grand plaisir, passeront la plupart des journées à la Petite Nageoire.

L'ombre du Poulpe

Quelques jours plus tard, les voyageurs - ou à défaut Octave - se rendront compte que certains matériaux sont défectueux. Cette fois, il s'agit de pierres servant de base pour les murs. Certaines sont extrêmement friables,

comme pourries de l'intérieur. Jamais un mur ne tiendrait sur de tels matériaux. C'est une commande récente, passée par Océane.

Le fournisseur est un dénommé Oscarbéli. Jozar s'est fourni chez lui aussi bien pour la Petite Nageoire que pour le concours. L'homme est très beau, charmeur, et il adore les femmes, surtout celles qui ne posent pas trop de questions et qui lui vouent une certaine admiration, même fictive. C'est son vice. Misogyne, les femmes du groupe l'intéresseront, mais il ne discutera affaire qu'avec les hommes. Il commencera par dire qu'Océane s'est trompée. C'est l'évidence : « Confier les commandes à une femme, faut pas s'étonner si des problèmes surgissent par la suite ! » Ensuite, si preuve est faite qu'il a livré des matériaux défectueux, il s'en prendra à ses esclaves. « Ces Utiles, ça coûte une fortune, et ça vous met au plus mal avec vos meilleurs clients ! » Bref, de l'esbroufe. Il acceptera de changer les matériaux, mais pas avant cinq jours. Plus tard, si d'autres commandes lui sont passées, comme cela est prévu, il livrera de nouveaux des matériaux défectueux.

Le sabotage

Une semaine plus tard, les voyageurs entendront des bruits sur le chantier, en pleine nuit. S'ils ne dorment pas sur place, ce qui serait étonnant, ils seront prévenus à leur auberge par un ouvrier qui passait à proximité du Pavillon Marin. Arrivés sur les lieux, les voyageurs constateront que, sans se cacher, une douzaine d'hommes commencent à démonter des éléments et à en abattre d'autres. Ils ne sont pas armés, sauf avec leurs outils, mais ils défendront chèrement leur peau, si nécessaire. Néanmoins, ils ne seront pas à l'origine d'une éventuelle bagarre : ils

UN PASSÉ TROUBLE

En enquêtant sur Oscarbéli, auprès d'autres marchands, - Maître Cader par exemple - les voyageurs apprendront l'ascension rapide de cet homme venu d'on ne sait où. De fortes rumeurs l'incriminent dans certains incidents et accidents survenus à des marchands concurrents. La garde n'a trouvé aucune preuve, mais on dit que l'homme est protégé. En fait, Oscarbéli est propriétaire de multiples entrepôts de matériaux de construction. Il a prospéré en mettant ses concurrents sur la paille, ne reculant devant rien pour s'enrichir. Il est lié au Poulpe, prêtant sur demande ses entrepôts, contre des services aussi divers que l'intimidation, le chantage, et par deux fois déjà, le meurtre.

sont là pour travailler. L'un d'entre eux est porteur d'un ordre écrit demandant de raser la Grande Nageoire sans délai, pour la reconstruire sur de nouvelles bases. Le parchemin porte le sceau de la Guilde des Francs-maçons. Les ouvriers ont donc obtempéré, sans poser plus de questions. Ils ne partiront que lorsque Jozar Néril lui-même le leur demandera.

L'unique façon de faire évoluer l'enquête, à partir de maintenant, est d'affronter les prétendus ennemis de Jozar Néril. En se rendant à la Guilde des Francs-maçons avec l'ordre de destruction, les voyageurs rencontreront tout d'abord un petit bonhomme très nerveux. Il est fort embarrassé, et conduira les voyageurs auprès du responsable des travaux à Capistoliane. Celui-ci reconnaîtra le sceau, mais affirmera que cet ordre n'est pas parti de chez lui. Il ajoutera que « les affaires de Néril ne concernent en rien la Guilde ». S'ils insistent, les voyageurs seront menés auprès de l'un des dirigeants de la Guilde, Maître Higine. Celui-ci prendra des mesures rapidement pour rechercher l'auteur du message.

Pendant ce temps, il fera aller chercher Néril, s'il n'accompagne pas les voyageurs, et affirmera que la Guilde n'a jamais cherché à nuire aux travaux prestigieux de l'architecte. Puis, en présence de Néril, Maître Higine indiquera même qu'il fut peiné en apprenant les résultats de l'épreuve : « Votre père peut être fier du maître que vous êtes. Vos réalisations sont exemplaires. »

Des preuves

Li ne faudra pas bien longtemps pour que les émissaires de Maître Higine reviennent et s'entretiennent avec lui à voix basse. Un moment plus tard, Maître Higine acquiescera. « Faites le nécessaire.

Préparez une réunion du Grand Conseil de la Guilde, et faites vite ! » Puis, il se tournera vers Jozar Néril. Le Gardien des Rêves adaptera le discours en fonction de l'attitude des voyageurs face aux faux plans. « La source de vos ennuis, Maître, porte un nom. Le billet indique que c'est l'un des Maîtres de notre Guilde qui en est l'auteur, car le cachet porté sur le sceau n'existe qu'ici. De plus, il a été changé depuis peu. C'est un premier indice. Il y en a un second. La Confrérie Foam s'est ouverte à nous d'un problème que vous lui aviez soumis. Et les plans confirment notre conclusion. Nombre de symboles qui y figurent sont ceux utilisés par notre Guilde. Maître, nous avons identifié la signature et celui qui vous nuit. »

Maître Higine fera silence, observant Jozar Néril. Devant l'absence de réactions de celui-ci, il partira dans une tirade qui semblera ne jamais se terminer. En substance, il indique à Jozar que la Guilde en elle-même n'est pas en cause. Seul l'un de ses membres s'est fourvoyé dans cette entreprise malhonnête. Les lois et l'esprit qui guident la Guilde sont clairs : respect du travail, du savoir-faire et des secrets des autres, sous peine de perdre toute crédibilité à Capistoliane.

Après être certain que Jozar Néril ait bien compris ce qu'il voulait lui dire, Maître Higine finira par donner le nom du félon. « La signature sur les plans, et l'écriture du parchemin désignent Sildourt, l'élève architecte, classé second lors de la dernière épreuve. La raison de son attitude est encore floue, mais il sera là d'un moment à l'autre. »

Des aveux

En effet peu de temps après arrivent Sildourt, encadré, presque traîné par deux

LA GUILDE DES FRANCS-MAÇONS

- Le concours de recrutement

La Guilde ne procède que très rarement à des concours tel que celui auquel Néril a participé. L'occasion se présente lorsque le nombre d'architectes affiliés disponibles est très inférieur aux chantiers en cours ou en prévision. La Guilde organise alors un concours afin de répondre elle-même aux principales demandes, d'une part, et de rassembler au sein de son organisation les meilleurs architectes, d'autre part.

- Une guilde à principes

La Guilde est très attachée à certains principes, au nombre desquels le respect du travail des autres bâtisseurs et celui des secrets de construction. L'attitude de Sildourt contrevient à l'esprit même qui anime la Guilde. Aussi, la volonté de cette dernière à mener à bien cette affaire est tout à fait réelle. Par contre, il est clair que les responsables de la Guilde ne se sentent en rien coupables de ce qui s'est produit, tout juste redevables.

solides gaillards. Il s'effondra pratiquement face aux preuves énumérées par Maître Higue. Sildourt se mettra alors à parler, sans que rien ne puisse l'arrêter. Dès lors sa mégalomanie et sa paranoïa s'afficheront publiquement. Le Gardien des Rêves en profitera pour jouer le personnage comme s'il s'enfonçait de plus en plus profondément dans sa folie pendant son discours : ricanements, cris, comportements hystériques, etc.

« Mon Maître, vous le savez, ma famille a toujours travaillé pour et avec notre grande Guilde. Nos ancêtres ont bâti la plupart des murs encore debout aujourd'hui. Nous sommes des Bâisseurs, des hommes qui comptent, des esprits subtils. Pas de viles créatures sorties de l'eau, fabriquées par des manipulateurs de rêves. Votre école est pervertie, mon Maître. Certains des professeurs, dont je vous communiquerais les noms, vont jusqu'à donner les constructions minables de Maître Néril, le père de l'autre (il indique Jozar d'un mouvement dédaigneux) en exemple ! Rien d'humain, rien de beau. Regardez plutôt mon père, et son père avant lui. Et ma dernière réalisation, presque la meilleure au concours ! D'ailleurs, quelques juges ont dû être achetés par ce crétin de Norel, vous feriez bien de vérifier. Mais lui là (geste en direction de Jozar), il m'en veut. D'abord, pourquoi il s'est inscrit si ce n'était pour prendre ma place. Il n'a jamais aimé la Guilde. Non, non, pour me voler le titre, être un grand ! Lui, un poisson des marécages, à ma place ! Mais je m'en doutais, j'ai pris les devants. Avec des amis, on a eu vite fait de comprendre ce qu'il fallait faire. Oh ! Ça n'a pas coûté bien cher de faire livrer des matériaux avariés pour l'épreuve d'entrée, et par la suite pour le nouveau chantier. Oscarbéli sait s'y prendre. C'est l'Octave qu'a tout raconté je suis sûr. J'avais dit de lui couper la tête, mais Mantel et Sporge

n'ont pas voulu. Deux crétins, ces deux là. Enfin, tout est clair, hein, mon Maître ? On va le mettre dehors ce gueux, on va pouvoir continuer à bâtir grand et beau ! Et humain ! Hein, mon Maître ? Hein ? »

Maître Higue fera signe d'emmener Sildourt. Puis, il se tournera de nouveau vers Jozar Néril et lui dira : « Le Grand Conseil se réunit ce soir. Nous vous ferons mander dès demain pour vous faire connaître nos décisions. »

Un homme heureux

Le lendemain, devant les plus grands Bâisseurs de la cité, Maître Higue fera savoir à Maître Néril les points suivants : Sildourt et ses complices Mantel et Sporge, deux élèves de la Guilde, sont interdits de pratiquer l'architecture à Capistoliane, sous peine de mort. Jozar Néril, promu second de l'épreuve d'entrée est déclaré Maître de la Guilde des Francs-maçons. Afin d'effacer le regrettable écart de l'un de ses membres, et reconnaissante de la qualité et des innovations des travaux menés par Jozar Néril, la Guilde le nomme Membre d'honneur du Grand Conseil, dont il deviendra le benjamin. De plus, en soutien de ses projets actuels et à titre de dédommagement, toute l'aide nécessaire lui sera apportée pour la construction du Pavillon Marin.

Jozar Néril est radieux. Maître Higue lui communiquera en aparté deux autres nouvelles. D'une part, Sildourt sera traduit en justice si l'architecte le désire (au choix du Gardien des Rêves, et en fonction de ce qui a pu se produire précédemment). Mais Sildourt semble avoir sombré de plus en plus profondément dans sa folie. D'autre part, Oscarbéli a été retrouvé mort, ce matin, dans l'un de ses entrepôts. L'activité de vente de matériaux de

OSCARBÉLI : SUITE ET FIN

Si les voyageurs se renseignent sur les conditions dans lesquelles Oscarbéli a trouvé la mort, ils pourront apprendre que celles-ci sont pour le moins singulières. L'homme a été retrouvé pendu. Pas par une corde, mais par un fil à plomb. A ses pieds se trouvait une pierre de construction complètement désagrégée, et rompue en deux, comme casée par le poids du marchand. Plus curieux encore, il avait de nombreuses ecchymoses, et un bras cassé. Bien entendu, le Guilde des Francs-maçons n'y est pas pour rien. Elle a payé les services du Poulpe pour éliminer cet odieux personnage, mais a tenu à signer son acte (avec la pierre et le fil à plomb, symboles de la Guilde). Le Poulpe a été ravi de se débarrasser à si bon compte de cet homme trop voyant. De plus, l'organisation compte s'approprier les entrepôts d'Oscarbéli pour ses propres activités.

construction va pouvoir reprendre normalement.

Une grande fête aura lieu deux semaines plus tard, pour la fin des travaux. L'ouverture a lieu avec presque un mois d'avance, grâce à l'aide de la Guilde. Les plus importantes personnalités de la ville seront présentes. Peut-être même que le Mirifique Navigateur passera dans la soirée. Les voyageurs seront conviés à la fête, ainsi que Tomé, Djéri, Octave et les ouvriers. Mets et boissons seront des produits de la mer.

Océane et les enfants seront présents, bien entendu. Elle en profitera pour annoncer à son mari qu'elle est enceinte. Une fois encore, les voyageurs auront le plaisir de voir le petit Maof nager dans les bassins du Pavillon Marin. La ressemblance entre sa nage et les déplacements de certains animaux marins est frappante. Mais ceci est une autre histoire.

Scénario :
Dominique PREVOT

Version définitive jouée à Gagny
le samedi 19 novembre 1994

Scénario
n°10