

Le Hollandais Volant

par Père Carmody

Cette aventure parodico-burlesque peut être adaptée à Chtulhu 90, Delta Green, Conspirations, ou Paranoïa... Tous les jeux où des Petits-Gris sont présents peuvent accueillir ce scénario tordu, à l'ambiance claustrophobique, où le postulat de départ est lancé sur une fausse situation, et où les rôles des PJ seront pour une fois inversés.

Ce scénario représente un bon compromis pour débiter une campagne, ou pour former un groupe soudé, qui va démarrer en trombe dans les abîmes de la plus sombre des terres. La légende du Hollandais volant est l'adaptation d'une nouvelle de Heinrich Heine qui inspira notamment Richard Wagner pour son opéra *Le Vaisseau Fantôme*. Ça, c'était juste pour votre culture générale. Qui a dit que le jeu de rôle n'apprenait rien à personne ?

Prologue

A une date obscure placée entre les années 1992 et 2005, des scientifiques américains (menés par le Professeur Kurt Henschel) travaillant pour la NASA ont lancé un satellite espion permettant de capter au spectromètre de flux les « entités ectoplasmiques » (comprenez « des fantômes », et tout ce qui n'est pas, humainement parlant, vivant, mais possédant tout de même un champ électromagnétique appelé sommairement « âme ») déambulant sur la surface de la terre.

En ce 3 juillet, voilà qu'ils ont détecté en plein triangle des Bermudes une forme étrange, ressemblant de haut et par la taille à un galion du XVII^e siècle. Il semble vide et un doute les étreint...

Henschel est persuadé qu'il a trouvé le Hollandais Volant. Ce navire légendaire a été vu un peu partout sur le

globe, à chaque apparition pendant seulement quelques secondes, et là, voilà plusieurs heures d'immobilité. L'occasion est trop belle.

Sous prétexte d'une étude de la composition chimique et physique du célèbre navire flottant dans les airs, et de la récupération de cette technologie mystique, Henschel appelle l'armée et obtient rapidement une autorisation d'exploration des Bermudes. Pour l'équipe du savant et pour ce dernier, l'enjeu est évidemment de faire la lumière sur ce mystère qui a alimenté jusqu'aux délires d'un roi d'Angleterre...

Il ne reste plus qu'à monter l'équipe. Cette équipe, ce sont les PJ, bien entendu. Ce scénario nécessitera donc quelques scientifiques (au moins deux ; qu'ils soient archéologues, spécialistes du paranormal, chimistes ou physiciens n'a pas beaucoup d'importance), escortés par quelques hommes de terrain, des Forces Spéciales ou d'une organisation gouvernementale, ou un marin leur servant de guide.

Leur mission sera simplissime, pour une fois : embarquer pour le prochain avion à destination des Bermudes, prendre là-bas un bateau de l'armée, trouver le navire fantôme, invisible à l'œil nu (mais détectable grâce à une mini-lunette agissant comme un spectromètre de flux), et embarquer dessus. Là, il faudrait faire toutes sortes d'études, établir un rapport et, si possible, remorquer le galion une fois les

études achevées.

Le MJ est un sadique, et il le vaut bien ! Et en plus, il le sait !

Vous vous en doutez, ce ne sera pas si simple : le Hollandais Volant fait partie d'une étude menée par les Petits-Gris (des extra-terrestres gris, quoi, vous lisez pas Stephen King ?), dont le but est de connaître la réaction des têtes pensantes terriennes (les scientifiques envoyés) face à une montée de stress et de risques imprévue. Savoir comment réagissent ces satanés humains dans une terreur noire pourrait s'avérer très pratique lors d'une future invasion... Bien sûr, lorsque la phase de test sera terminée, l'enlèvement pour analyse des scientifiques ira de soi : on ne va pas laisser des brillantes personnalités retourner servir des intérêts si faiblement humains... Evidemment, les PJ sont très loin de soupçonner tout ça.

On leur a simplement demandé de débarquer dans les bureaux scientifiques du Pentagone avec des vêtements de rechange pour temps plutôt chaud. La mission durerait un maximum de deux jours et le chef du service de spectrologie de la NASA, Kurt Henschel, leur fait le topo sur sa découverte. Ce n'est qu'ici qu'ils prendront connaissance de la

raison de leur venue, on les a simplement contactés pour travailler sur « une mission ultra-secrète pour le gouvernement ».

Pour couronner le tout, les fonds octroyés par le département sont maigres : 500 \$ par personne en traveller's checks (aucun moyen de se payer de douces et luxurieuses vacances aux frais du gouvernement), et à chacun une lunette-spectromètre, objet un peu spécial.

Celui-ci se présente comme un casque gris, couvrant le haut du crâne et le flanc droit du visage. Au niveau de l'œil, un petit lorgnon transparent permet de voir. L'appareil se trouve être un combiné talkie-walkie/caméra/casque/lampe et une fois branché, la vision normale (caméra) peut être changée pour découvrir les corps tranchant sur la chaleur ambiante (vision thermographique grâce au bouton rouge sur le boîtier de commande), les variations d'humidité (hygrométrie) grâce au bouton bleu sur le même boîtier) et les entités ectoplasmiques (spectrographie de flux avec le bouton vert).

Les boutons représentent également, pour mémoire, les dégradés de couleur dans lesquelles sont représentées les visions « spéciales » (on verra ainsi tout en vert par le lorgnon si l'on choisit de déceler les ectoplasmes) et le lorgnon prendra la couleur du bouton utilisé (comme ça on ne pourra savoir instantanément ce que fait le collègue...).

La télécommande peut être portée soit à la ceinture, soit en bracelet.

La caméra tourne en permanence, il y a deux cent heures de batterie pour la caméra et le spectromètre réunis, cinquante heures pour la lampe.

Après ça, plus rien... Le MJ se doute bien qu'il y aura également un souci de matos. Sinon, la plaisanterie sera trop courte.

Ce type de matériel a déjà été utilisé avec succès dans les Bermudes, étant donné que les dérangements électromagnétiques y sont légion. L'appareil est conçu avec du polypropylène injecté

à froid et juste assez de métal pour ne pas déclencher de dépression électromagnétique. L'appareil est donc bien plus léger que s'il était complètement en métal (1,2 kg tout de même..., boîtier de commande et batterie compris).

Bien entendu, ce matériel de pointe est très cher (environ 20.000 \$ la pièce) et ne constitue qu'un prêt des services de l'armée. Le matériel devra être rendu sans faute, ou son remboursement sera à la charge de celui qui l'a détruit et/ou perdu. Mais on insistera bien assez dessus pour que les PJ partent déjà paranos, leur valisette contenant leur combiné sous le bras.

Embarquement immédiat pour le Triangle des Bermudes, porte 666

Le départ est immédiat (4 juillet, fête nationale américaine, les aéroports sont bondés). Chacun porte deux valises (les vêtements de rechange et le spectromètre) et est conduit en taxi à l'aéroport de Washington DC, où un Boeing civil les attend.

Après quatre heures passées en seconde classe (occupez-les avec des passagers louches, la phobie des attentats est toujours tenace...), les PJ atterrissent au pittoresque aéroport de « BERMUDES V-KINDLEY », dans l'archipel bien connu.

Ils sont immédiatement pris en charge par un contact de la NASA, le Consultant en Marine Roy Philips, qui les briefera sur la légende du Hollandais Volant et sur sa position très louche (voir annexe 1 pour la légende).

Roy est parti en reconnaissance avec un petit Cessna, et a survolé un cimetière de bateaux au large des côtes. Les relevés sont formels : le Hollandais se trouve, invisible, au milieu du cimetière. L'endroit est glauque et aucun navire d'un tirant d'eau supérieur à celui d'un zodiac ne peut passer. Les PJ travailleront donc sans filet ni assistance. Les PJ pourront négocier qu'un deuxième zodiac se tienne prêt sur le navire militaire dont il est question ci-dessous. Mais la

négociation ne sera pas facile, du fait de l'encombrement et du coût que cela représente.

Le Vaisseau de l'Angoisse

Le bateau militaire (rien de plus qu'un bateau de plaisance blindé et monté d'une tourelle, à la manière des navires de garde-côtes) va larguer, sans autre instruction que de rester prudent dans le coin (à cause des mâts des bateaux coulés, des récifs de corail et des « trucs louches », diront les marins, devant un Roy Philips acquiesçant en silence), les PJ à l'entrée d'un labyrinthe d'îles de navires, jeunes et vieux.

On y voit des navires de pêche, des vieux bricks âgés d'un siècle, des mâts déstructurés, des coques enfoncées, tenant encore miraculeusement debout grâce à des barrières de corail. On se croirait vraiment dans une décharge de navires.

Le zodiac peut suivre une route entre les coques décharnées. Lugubre est l'ambiance, et on pourrait croire que le soleil est voilé par un tissu sombre, tant la lumière a décliné lorsqu'on est entré dans ce dédale.

En pilotant doucement, les PJ arriveront à éviter le corail, les coques pointues, les mâts sortant à la surface et toutes les autres embûches. Si un des PJ joue à Fangio avec le zodiac, crevez-le (le zodiac, pas le PJ). Il sera alors facile de grimper à une coque et de continuer le chemin à pied, de ponts en ponts, au milieu des plaques de rouille ne demandant qu'à rompre, de la menace du tétanos et d'autres joies. Et ce poulpe géant qui dort à fond de cale de l'un des navires échoués ? Se réveillera-t-il en entendant les pas lourds de quelques scientifiques sur le pont au-dessus de lui ?

Au centre de ce macabre labyrinthe, on verra (si l'on utilise le spectromètre) une forme ressemblant à un grand galion. Ses voiles déchirées pendent aux mâts et se balancent au gré du vent. Sans spectromètre, le champ semble désespérément vide. Seul un

œil exercé peut distinguer l'absence d'eau (prenant la forme d'une coque) là où devrait se trouver le Hollandais Volant. L'anomalie est de taille et ne manquera pas de faire tressaillir.

Le spectromètre laissera voir des cordages pendre à l'avant de l'ectoplasme géant : cela semble être la meilleure façon de grimper sur le navire invisible. Brancher le combiné en vert pour mieux voir permettra d'escalader le tout facilement, comme sur une échelle, sinon, sans combiné, tâtonner les cordes pour monter prendra du temps.

L'image incroyable de ces quelques hommes montant à même le vide pourrait rendre fou un observateur quelconque passant par-là (en l'occurrence, des mouettes... Une d'entre elles pourrait, en passant, mourir d'une crise cardiaque, qui sait ?), d'autant plus que leur randonnée sur le pont supérieur du navire (évoluant donc dans l'air, à dix mètres au-dessus de la mer) est des plus étonnantes. Mais après tout, qui s'émeut des miracles ?

Les événements

Le « scénario » (qui n'en est pas vraiment un) consiste maintenant en une série d'événements qui vont faire monter la tension progressivement (pour le plan du galion, inventez-le, faites-vous plaisir ! Ou rajoutez au bordel ambiant en changeant les salles de place, à votre gré !) :

1. Une fois à bord, le soleil se couche subitement (en quelques minutes) et le pont invisible devient progressivement visible pour ceux qui s'y tiennent (plus besoin de spectromètre). Le pont gagne en couleurs pâles d'abord (dans le grisé), puis passe à une couleur plus sombre et moins transparente, jusqu'à devenir complètement « réel », en dix minutes environ. Le bateau est effrayant : voiles déchirées, halo rougeoyant autour de la coque éclairant les navires voisins, le pont est en partie détruit, les canons sont

couchés sur le flanc avec la poudre répandue à côté, et quelques squelettes (encore vêtus, leurs habits du XVII^e siècle sont reconnaissables) gisent sur le pont...

2. Une fois que les PJ sont tous à l'intérieur du galion, on entend les portes donnant sur le pont se verrouiller violemment. Une secousse brusque les fera sûrement chuter, tandis que l'impression d'être dans un ascenseur leur fera prendre conscience qu'ils ont connu une « élévation ». A partir de ce moment, si quelqu'un prend le spectromètre, il remarquera avec terreur qu'il ne voit plus le plancher du navire, mais seulement ses collègues et les navires morts à cent mètres en contrebas (la vision en spectromètre est inversée, ainsi que la thermographie, qui, utilisée sur les PJ, indique une température corporelle proche de celle d'un batracien). Plonger de ces cent mètres est plus que dangereux : un plongeur raté ferait amerrir, à cette hauteur, un homme sur une surface aussi dure que du béton et un plongeur réussi ne vaudrait pas mieux, puisque personne ne sait sur combien de navires et de mâts engoutis on pourrait aller se fracasser...

3. La visite des lieux n'est guère plus gaie. Des cadavres décharnés, encore en vêtements de marins troués, jonchent le sol des dortoirs, des cuisines, etc. Tout semble être en place comme si ces types n'étaient morts qu'il y a quelques années seulement, alors que ça fait quand même approximativement 3 siècles et demi... Les provisions sur place sont comestibles, si l'on ne craint pas les maux de ventre (on trouvera des pruneaux, une cargaison de bananes, du vin d'Italie, des épices des Indes, et du bœuf conservé dans du gros sel). Emettez toujours un doute quant à la comestibilité des vivres sur place.

4. La visite du galion doit être homogène : des morts partout, dans chaque pièce se trouve au moins un squelette. Dans les quartiers du capitaine, à l'ar-

rière, on trouvera par contre une dizaine de morts, qui se sont visiblement entr'embrochés (scène à la *Reservoir Dogs* au sabre d'abordage...). Leurs squelettes jonchent le sol, et ce qui devait être le capitaine (le plus richement vêtu, avec des galons d'or sur son pourpoint cramoisi), serre encore une carte dans sa main gauche. Un trésor ? Peut-être... (Combien de temps d'attente jusqu'à ce qu'un des PJ veuille récupérer cette carte pour lui et éliminer les autres ? Une heure ? Deux ?)

5. Si un des PJ choisit de manger de la nourriture du bateau, il constatera avec horreur, alors qu'il essaiera de la porter à sa bouche, que des asticots en sortent, se tortillant et grouillant de partout. Les larves se mettent rapidement à ramper vers le PJ, sur ses mains, sur son torse : peut-être veulent-ils rejoindre ceux qu'il sent sous sa langue ? Seul celui qui mange la nourriture du galion verra les asticots. Puis, ils disparaîtront aussi rapidement qu'ils sont apparus et cela ne se reproduira plus pour personne.

6. Si un des PJ choisit de boire le vin d'Italie présent dans les cales, l'un des verres se remplira tout seul d'un liquide bien trop épais pour être du vin. Le niveau montera jusqu'à ce que le liquide déborde, et une flaque de ce qui pourrait être du sang s'étalera sur la nappe. Puis, le verre s'élèvera dans les airs et se brisera en mille morceaux au milieu du... vin renversé.

7. Au cours d'un repas, un des PJ prend un couteau, si froid qu'il lui brûle la main, se colle à sa peau et ne peut, par conséquent, pas être lâché. Le couvert se met alors à décrire des mouvements d'escrime, de taille et d'estoc, comme si le PJ se battait avec quelqu'un en un duel frénétique. Si les autres PJ ne s'écartent pas, ils pourraient bien se retrouver embrochés. La main du PJ tenant le couteau se couvre de sang au cours du combat illusoire. Puis le couteau tombe au sol. Il n'existe plus aucune marque sur

la main du PJ escrimeur malgré lui.

8. Les PJ explorent les salles du galion lorsqu'ils ont l'impression d'être appelés, suivis du regard ; s'ils se retournent, ils ne voient personne. Soudain, le mot « vloek » (signifiant « malédiction », en hollandais) leur est soufflé à l'oreille. Et les voilà tous projetés dans le couloir, où des traînées successives de sang ont formé une douzaine de fois le même mot hollandais sur les murs du couloir... Les PJ comprendront-ils ? A moins que l'un d'eux ne parle hollandais, j'en doute !

9. Dans une des salles, au hasard : les chandelles sont brusquement soufflées et refusent de s'allumer, ou si elles étaient éteintes, s'allument brutalement.

10. La seconde fois que les PJ entrent dans la cabine du capitaine, une fenêtre s'ouvre violemment, apparemment forcée par le vent glacé (étrange, dans le Triangle des Bermudes ?) qu'elle laisse maintenant entrer. Même si l'on ferme et cale solidement la fenêtre, elle s'ouvrira à nouveau. La température de la pièce baisse petit à petit. Le vent fait virevolter dans la cabine des petits feuillets moisissés, des bouts de tissus et fait bouger les corps squelettiques, qui émettent, à cause du mouvement, des petits « clac-clac-clac » osseux (les morts ont-ils froid ?). Les peintures tombent des murs et se brisent, les édredons sont projetés hors du lit dans une avalanche de plumes. La nappe de la grande table se soulève et forme la silhouette d'un visage : le faciès informe caché par la nappe, ouvre, terrifiant, son énorme bouche garnie de crocs, expire longuement et psalmodie des mots incompréhensibles semblant sortir d'outre-tombe. Quelque chose tire les cheveux d'un des PJ. Les flammes des chandelles se transforment en de vrais chalumeaux. Les meubles se mettent à planer dans les airs, ainsi que des chemises vides de corps qui planent à hauteur d'homme et percu-

tent les visages des PJ, les aveuglant sensiblement dans le chaos ambiant. Les PJ ne pourront rouvrir la porte de la cabine qu'à ce moment précis, porte qui semblait bloquée de l'extérieur, les retenant jusqu'à l'apothéose.

11. Le galion est très silencieux. Les Petits-Gris ont choisi cet instant pour récupérer les sujets terrorisés (s'ils ne le sont pas, vous vous êtes mal débrouillés quelque part) de leurs expériences. Mais ils ne vont pas se mouiller à aller chercher eux-mêmes les scientifiques, les squelettes sont leur force d'appoint depuis le début. Les PJ entendront donc cliqueter de partout : dans chaque salle se relèvent les morts ! L'équipage fantôme du Hollandais Volant se réveille pour une dernière mission : acculer les scientifiques dans le gaillard d'avant ! Faites jouer une folle course-poursuite où les PJ seront rabattus vers l'avant du navire comme de vulgaires lièvres. Ils pourront essayer de se battre, mais seront rapidement submergés (il y a une trentaine de squelettes), assommés et amenés à l'avant. La panique devra être totale, tout comme la confusion. Plus personne ne saura qui est où, ni qui est vivant, jusqu'à ce que le groupe soit rassemblé devant des squelettes vêtus comme au XVII^e dans le gaillard d'avant d'un légendaire navire fantôme... Cette histoire met mal à l'aise ? Tant mieux, on ne touche pas aux légendes !

12. Le gaillard d'avant est envahi d'une vive lumière blanche, aveuglant tout le monde. Les PJ ne se souviendront que des visages impies et improbables des Petits-Gris les étudiant, et communiquant grâce à un langage que les PJ ne maîtrisent pas, mais comprennent miraculeusement.

Epilogue

Ce que ces Aliens disent, et c'est bien là tout l'intérêt de ce scénario décalé, ressemble à un commentaire entre copains d'un match de football, vu

avec force détachement. L'un commentera la peur panique d'un des PJ devant une chandelle s'éclairant brusquement, l'autre rira de cet autre qui voulait se jeter de cent mètres dans les eaux profondes des Bermudes... Vous aurez bien compris, le but est d'analyser et commenter avec force piques et dérision les actions paniquées de vos joueurs... Pas pour qu'ils soient dégoûtés du jeu de rôles, loin de là, mais plus simplement pour que cela leur donne envie de comprendre ce qui leur arrive. Et peut-être de mener leur propre enquête sur les extra-terrestres... N'hésitez pas à récompenser d'une remarque affective d'un Petit-Gris un PJ qui s'est distingué par une bonne idée (n'oubliez pas de faire dire à un autre Alien que cet humain est donc dangereux et doit être éliminé).

L'aveuglante lumière blanche cessera après ces commentaires, et les PJ se réveilleront, pâteux, dans la cale du Hollandais Volant. S'ils cherchent ce qui a changé sur eux, ils pourront trouver des marques d'injection et une cicatrice en forme de croix sur leur côté droit, entre deux côtes. Ils pourront essayer de faire disparaître cette cicatrice... Mais rien n'y fera. Ils la garderont à vie.

Au bout de quelques minutes dans l'obscurité (ils sont habillés et ont leur combiné de l'armée, mais il ne fonctionne plus), ils entendront un gargouillement qu'ils reconnaîtront, pour appartenir au langage guttural des Petits-Gris. Cela devrait les conforter dans l'hypothèse qu'ils n'ont pas rêvé...

Il ne leur en faudra pas trop, je pense, pour prendre la poudre d'escampette. Ils sont au milieu du navire, et sortir par les quartiers du capitaine, les sables ou le gaillard d'avant, pourra être une solution envisageable. Encore une course-poursuite, contre des Aliens cette fois, qui, par chance, ne sont pas très rapides. Laissez fuir les PJ, leurs nerfs l'auront mérité. Ils pourront sauter sans trop de risque, le

navire est à l'eau et sauter à la lumière du soleil levant n'est pas très dangereux.

Une fois dans l'eau, ils verront le bateau s'élever doucement dans les airs, accroché à une soucoupe volante de belle taille (plus large que le bateau), clignotant de tous les coins (il y a pas de coins à une soucoupe, bougre d'abruti !) et prenant son envol. Le Hollandais Volant suit l'OVNI, qui disparaît à une vitesse folle dans le lointain.

Trente minutes après, le zodiac récupéré par les hommes de Roy Philips viendra chercher les PJ, barbotant dans l'eau, ou s'étant plus sagement accrochés à une épave...

Aux PJ de savoir s'ils vont raconter la vérité et se faire interner, ou s'ils vont inventer quelque chose qui les tirera de ce mauvais pas (le laps de temps entre leur évasion et leur sauvetage est là pour ça).

Les hommes de Philips n'ont bien sûr ni vu le Hollandais Volant se lever dans les airs, ni la soucoupe l'emmener. Philips doute d'ailleurs intérieurement du bien-fondé de la mission et croit que ça a juste permis à des agents gouvernementaux de prendre des vacances... Face aux supérieurs, qui sera le meilleur mythomane ?

Annexe : la légende du Hollandais Volant

(source : <http://mysteres.du.monde.online.fr/mysteres/index.php?op=newindex&catid=40>)

La Légende

La légende du vaisseau fantôme, commandé par un "Hollandais volant" date du XVIIème siècle mais varie selon les versions. Dans l'une d'elles, le maître du navire - le Hollandais - est un capitaine nommé Barent Fokke qui vit à Amsterdam vers les années 1650. Ses colères et ses orgies sont célèbres auprès des marins, et son vaisseau est le plus rapide de tous : il va d'Amsterdam à Batavia en trois mois, exploite

exceptionnel à l'époque, qui ne peut s'expliquer, pour beaucoup, que par l'intervention du diable. Aussi, lorsqu'il disparaît en mer, une tradition naît qui lui fait parcourir à jamais les océans, maudit pour avoir passé un pacte semblable à celui de Faust. Dans d'autres versions, le triste héros de la légende est le capitaine Van der Staten, qui subit la même punition pour avoir appareillé un vendredi saint.

Mais la légende la plus répandue met en scène le capitaine Van der Decken. À bord de son vaisseau, celui-ci fait route de la Hollande vers les Indes orientales lorsqu'une violente tempête éclate au large du cap de Bonne-espérance. Follement confiant dans ses talents de navigateur, et en dépit des supplications de son équipage, Van der Decken défie alors avec arrogance le Tout-Puissant de le faire sombrer. Il échappe au naufrage, mais, en châtiment de son blasphème, il est condamné à naviguer éternellement sur les mers...

Une histoire est colportée oralement pendant des siècles avant que le poète allemand Heinrich Heine, en 1830, n'en tire une oeuvre écrite ; le marin errant y est délivré de sa malédiction par l'amour d'une femme qui accepte de mourir pour lui permettre de trouver le repos. Et son navire aux voiles rouges est enfin englouti par les flots... Richard Wagner s'inspire du texte de cette histoire pour composer, en 1843, son opéra le Vaisseau fantôme.

Le nom du Hollandais Volant ne désigne pas le nom du navire, mais bien le surnom des capitaines Fokke et Van der Decken.

Quelques réapparitions du Hollandais volant

En 1887, l'équipage du navire américain Orion, faisant route de San Francisco à la Chine, remarque un trois-mâts ancien éclairé par une étrange lumière blanche. Un instant, le vaisseau se rapproche, puis il disparaît soudainement au moment où les

rayons de la lune sont voilés par des nuages. Il a toute sa toile, alors que souffle un vent très violent.

En 1939, un bateau semblable est aperçu de la terre ferme par une centaine de personnes se trouvant sur une plage d'Afrique du Sud, au Sud-est du Cap. Le navire, qui a toujours toutes ses voiles dehors, traverse la mer à vive allure bien qu'il n'y ait pas la moindre brise. Il s'évanouit mystérieusement en un instant.

On voit encore l'étrange trois-mâts une fois en 1942, à Mouille Point, aux abords du Cap, antique silhouette s'approchant de la baie de la Table. Puis, ses apparitions se raréfient. L'ère des navires modernes semble lui avoir porté un coup fatal, comme à un certain romantisme de la mer.

* * * * *

Rappel : ce 5^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron, sur les éléments donnés par Aeryx (en sa qualité de gagnant du 4^{ème} concours) :

- thème : illusion d'optique ;
- élément : inversion des rôles.

Ou vice-versa...