

IL Y A TOUJOURS UNE PREMIERE GOUTTE...

La pluie est formée de milliers, de millions, de milliards de gouttes, bref d'une infinité. Mais aussi nombreuses soient-elles, elles ne tombent pas du ciel en même temps. Fatalement, il y a toujours une qui tombe avant l'autre et une en particulier qui tombe avant toutes les autres: la première goutte. Savoir laquelle et l'endroit où elle tombe sont deux grandes questions. Cela pourrait n'être qu'un problème théorique pour savants ou même une discussion purement philosophique, s'il n'y avait un léger détail, un tout petit détail... Parfois, cette première goutte est une gemme...

AVENTURE
HUMIDE

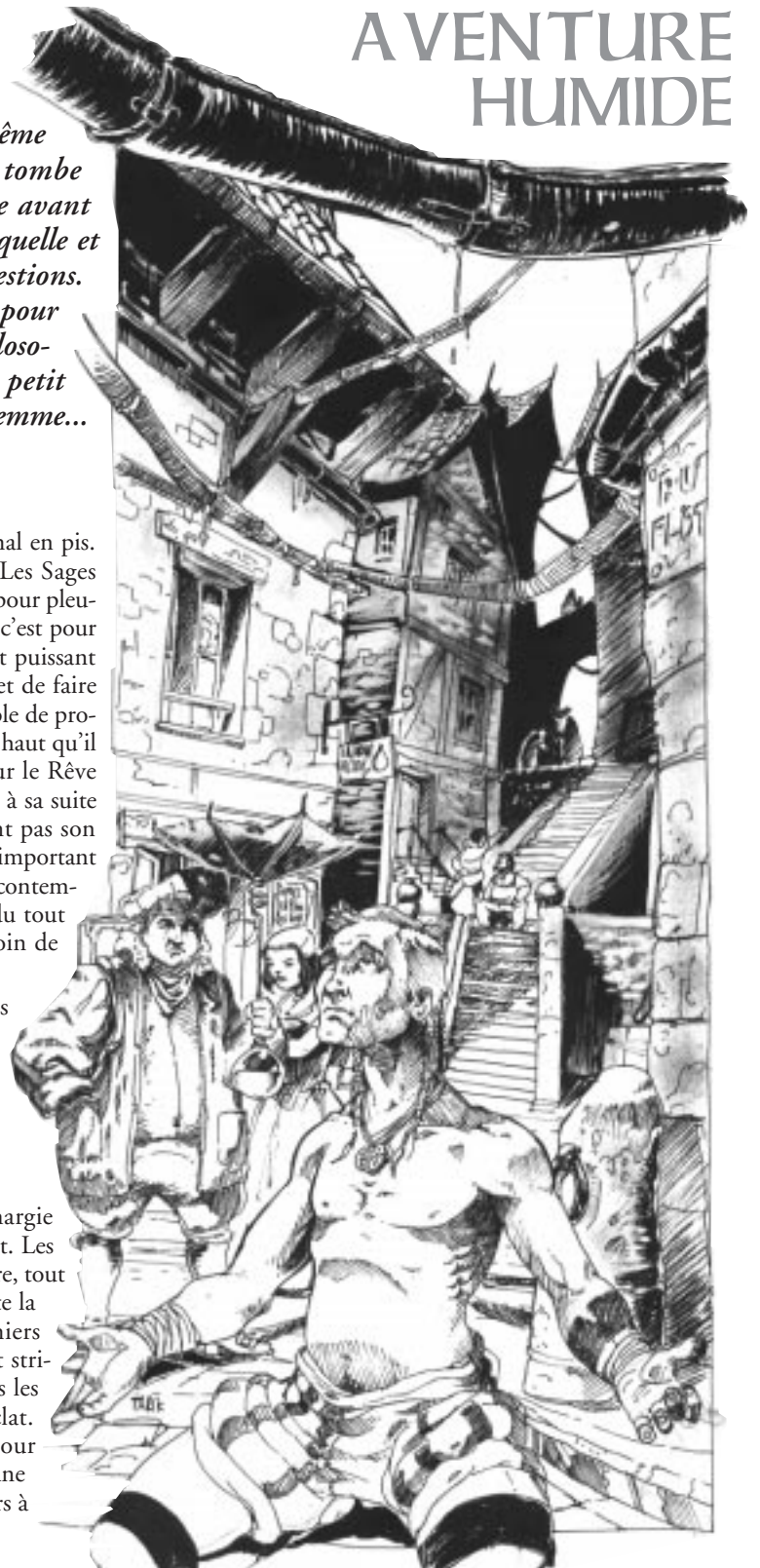
IL ÉTAIT UNE FOIS

À la fin du Second Âge, alors que tout allait de mal en pis. Une terrible sécheresse s'abatit sur le Rêve. Les Sages dirent que les Dragons n'avaient plus de larmes pour pleurer sur leur Rêve ravagé par la Magie des hommes et que c'est pour cela qu'il ne pleuvait plus. Un magicien particulièrement puissant inventa alors un moyen de leur tirer encore des larmes et de faire pleuvoir à nouveau. Ce haut-rêvant créa une statue capable de propulser un morceau de glace fait des larmes des hommes si haut qu'il pouvait atteindre les Dragons. Cette glace retombait sur le Rêve sous forme de larme de Dragon, une gemme, entraînant à sa suite d'autres larmes faites d'eau celles-là. L'histoire ne retint pas son nom, pas plus que la magie qu'il inventa pour y arriver. L'important c'est qu'il y parvint et soulagea un peu le tourment de ses contemporains. Seulement voilà, les Dragons n'apprécient pas du tout qu'on les force à pleurer. Cette invention magique, loin de retarder le Grand Réveil, le hâta en fait un peu plus...

Le hasard fit que l'invention survécut au Réveil. De nos jours, elle est encore utilisée et occasionne des désordres importants et divers dans le Rêve comme le Désert des Éponges, le Pays Vert ou les Larmes des Limbes.

LA OU TOUT COMMENCE

C'est l'aube. Le rêve se tire lentement de la léthargie dans lequel il était plongé au Château Dormant. Les voyageurs sont endormis dans une petite clairière, tout près d'un arbre mort abattu. Celui d'entre-eux qui monte la garde nourrit machinalement le feu alors que les premiers chants d'oiseaux résonnent. C'est alors qu'un sifflement strident comme celui d'une balle perce brusquement toutes les oreilles. Tout près du veilleur, le tronc mort vole en éclat. Réveillés en sursaut, les voyageurs examinent l'arbre pour découvrir une grosse gemme (une larme de Dragon) d'une incroyable pureté fichée en son cœur. La pluie se met alors à tomber et les voyageurs sont tirés de leur rêve...



Tous ont fait le même rêve, même le veilleur qui s'était assoupi malgré lui. Les voyageurs ne sont plus là où ils se sont endormis, quelque soit l'endroit. Ils se trouvent à présent dans la clairière de l'arbre mort, à l'endroit exact où la gemme est tombée, sauf que le tronc est intact et qu'il n'y a pas de gemme...

Dès lors le but des voyageurs est simple : faire en sorte que leur rêve prémonitoire se réalise et que cette gemme tombe pour qu'ils puissent la ramasser. S'ils se désintéressent de cette histoire, il suffit au gardien de les faire partir de ce rêve comme ils sont arrivé : durant leur sommeil.

PLUVIOSE ET LE PAYS VERT

Dès lors, il ne va pas cesser de tomber une petite pluie fine et pénétrante qui perce vite le cuir des voyageurs, détrempe leur chemise et les mouille jusqu'aux os. Les voyageurs se sont réveillés dans le Pays Vert, un coin de rêve où l'eau ne manque pas puisqu'il y pleut pratiquement en permanence. Actuellement, pour les gens du coin, il ne pleut pas. Enfin, il ne pleut pas «vraiment». C'est même une belle journée, une accalmie entre deux «vraies» averses.

Le Pays Vert

Le Pays Vert est une plaine légèrement vallonnée verdoyante ponctuée de fermes et régentée par une seule cité : Pluviose. La plaine est entouré de frontières naturelles réputées infranchissables pour des raisons diverses.

Au sud, se dressent des montagnes impressionnantes. Rien qu'à les regarder on comprend aisément qu'il faut être un oiseau pour les traverser. La pluie se brise sur ses parois comme les vagues de la mer sur une falaise et ruisselle en de multiples torrents ou tombe en neige sur ses glaciers.

A l'ouest, se trouve la forêt où se sont réveillés les voyageurs. Elle est dite infranchissable car aucune route ne la traverse et que personne n'a envie de s'y aventurer. Trop touffu.

Plus on va vers l'est et plus le terrain est détrempe, la frontière orientale est ni plus ni moins que d'immenses marécages réputés eux aussi infranchissables. En toute bonne logique, les sages et les savants pensent qu'au-delà doit s'étendre une mer, voire un océan... Bonne déduction, mais qui reste une pure théorie en l'absence de vérification. Comme pour la forêt, personne ne s'y aventure profondément. Trop mouillé.

Reste le nord.

Une route dallée, vestige du Second âge, file droit dans cette direction à travers des collines de plus en plus marquées. On l'appelle la Route de la Pluie car on dit que la pluie vient de là. Personne n'a jamais songé à mettre cette croyance en doute, même si personne ne peut jurer avoir vu une seule fois la pluie naître. En revanche, il est certain que les nuages viennent toujours du nord... quelle que soit la direction du vent. La route de la Pluie va jusqu'à la limite du Pays Vert, là où la pluie s'arrête, et continue toujours plus au

nord à travers un vaste désert d'une exceptionnelle aridité : le désert des éponges. Là encore, personne n'a essayé de le traverser. Trop sec.

Pluviose

La lisière de la forêt n'est pas loin de la clairière de l'arbre mort. Les remparts de Pluviose se dressent à moins d'une lieue, au centre d'une toile de champs d'un vert franc, de fermes aux murs mousus et de chemins boueux.

Pluviose, comme toutes les cités, date du Second Âge. Elle n'était plus qu'un amas de pierres quand les Dragons se rendormirent, même son nom avait disparu. Fait exceptionnel, elle a été reconstruite en majeure partie et rebaptisée du nom de Pluviose.

Si cette cité s'appelle ainsi c'est que la pluie est à la fois le symbole du pays et le fondement de la richesse de la ville. En effet, depuis le début du Troisième Âge, des gemmes tombent du ciel, plus ou moins régulièrement, le plus souvent à l'intérieur des murs de la cité, sans que l'on sache vraiment pourquoi. Ce qui est sûr est qu'il s'agit toujours de Larmes de Dragon d'une grande pureté, et que cette chute est le prélude à de grandes pluies.

La loi de Pluviose précise qu'une gemme tombée du ciel appartient au propriétaire de la première chose qu'elle touche. Ceci vaut à la cité son surnom de «ville aux mille gouttières». En effet, Les toits sont en majorité en forme de parapluie inversé et se chevauchent allègrement pour capter le plus de pluie et donc avoir le plus de chance de récupérer une gemme. Les gouttières au diamètre démesuré s'envolent vers le ciel comme des cheminées d'usine et s'ouvrent en pétales comme des marguerites, toujours pour récupérer le plus tôt, le plus vite, l'eau de pluie. Plus un citoyen est riche et plus il possède de surface de recueil. Le blason de la ville est à l'image de la ville : un parapluie inversé rempli de gemmes...

La cité possède une très complexe jurisprudence sur les diamètres, largeurs et hauteurs maximales des toits et gouttières. Des fortunes entières sont englouties dans des procès sans fin pour des querelles de chevauchement de toits ou de hauteur de gouttière. Pour désengorger autant que faire ce peut les tribunaux de ce genre de différends, un permis de construire particulièrement tatillon a été instauré pour tout ce qui touche à la toiture. Ceci n'a fait qu'ajouter des affaires de corruption aux affaires de voisinage...

Les rues de la cité, surplombées par les encorbellements des maisons et les innombrables canalisations et vases de recueil sont très sombres mais sèches si on excepte les fuites. De nombreux pauvres vivent là, à l'abri de la pluie incessante mais sans lumière...

LA ROUTE DE LA PLUIE

Si les riches attendent tranquillement qu'une gemme perfore un pétale de leurs gouttières ou s'écrase sur leur toit, les pauvres en revanche doivent se débrouiller avec les moyens du bord. Par dizaines, ils envahissent



AVENTURE

44

AVENTURE

les rares places de la ville où le ciel est encore visible et attendent, les bras écartés, les mains ouvertes, que la chance leur sourit. On les appelle les «Attentistes de la goutte». Les places sont chères et gare à ceux qui quittent leur emplacement car des dizaines d'autres pauvres gens n'attendent qu'une occasion pour se l'approprier. Des familles entières se relayent ainsi depuis des générations sur un petit bout de terrain où leurs sandales ont fini par user la pierre. Les Attentistes ont des lois non-écrites qui exclut la violence. Les «vols» d'emplacements ne peuvent se faire que dans certaines conditions dont les subtilités échappent aux autres citoyens et voyageurs. C'est une micro-société bien plus civilisée que le reste de la cité où complots, mariages arrangés, assassinats et autres vilénies règlent souvent les litiges embourbés dans des procès sans fin.

Esmyr Barakas

Esmyr Barakas était un simple attentiste de la goutte sans aucune famille avant de faire fortune. Un beau jour, un jour de grande chance enfin, c'est affaire de point de vue, une belle gemme lui transperça la main aussi nettement qu'une balle de fusil. La gemme lui revint comme le prévoyait la loi et, du jour au lendemain, il devint riche, très riche. L'argent ne faisant pas le bonheur, la blessure s'infecta et Esmyr resta de longs jours entre la vie et la mort. Durant tout ce temps, brûlant de fièvre, il fit de nombreux cauchemars entrecoupé de délires et d'un rêve lumineux, aussi clair qu'une gemme, aussi réel que la réalité éveillée, aussi entêtant qu'un parfum de femme. Esmyr rêva à la route de la pluie, au soleil implacable du Désert des Éponges et à un bloc de glace qui se changeait en gemme...

Le Grand Plan

Sauvé mais ayant perdu l'usage de sa main, Esmyr ne chercha pas à acquérir une maison pour se lancer à la course au ciel. Il loua une vieille cave qu'il partagea avec tout ceux qui avaient besoin d'un toit et d'une soupe chaude. Le reste de sa fortune fut consacré à réaliser son rêve: transformer de la glace en gemme en empruntant la Route de la Pluie. Jusqu'où? Il ne le savait pas, sans doute au-delà du désert, peut-être plus loin encore...

En grand secret, il finança le transport d'un énorme bloc de glace de près d'une tonne depuis les montagnes du sud. Tout ceci non pour lui, mais pour tous les pauvres de la cité.

Au moment où les voyageurs arrivent à Pluviose, le bloc est sur le point d'arriver et Esmyr cherche des gens sûrs pour l'aider. Il a su convaincre une poignée d'«Attentistes» de le seconder, un exploit vu les risques d'une telle entreprise. En effet, il s'agit pas moins de traverser l'infranchissable et d'affronter le plus-que-sec et la soif... pour des gens qui n'ont jamais voyagé, qui ne savent pas se battre et qui n'ont jamais connu une journée sans pluie, il y a de quoi réfléchir, même s'il y a une fortune à la clef. Pour se lancer dans l'aventure, il lui manque encore des gens agguerris au voyage et au combat pour le guider et le protégé-

ESMYR BARAKAS, né à l'heure de la Couronne, 45 ans, 1m77, 68 kg, cheveux gris, yeux gris, beauté 10.

TAILLE	11	VOLONTÉ	15
APPARENCE	13	INTELLECT	11
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	14
FORCE	12	RÊVE	13
AGILITÉ	14	CHANCE	15
DEXTÉRITÉ	13	Mêlée	13
VUE	14	Tir	13
OUÏE	10	Lancer	12
ODO-GOÛT	10	Dérobée	12
Corps à Corps	niv+2	init 8	+dom 0
Esquive	niv+2		



Vie 11
Endurance 26

Les Attentistes de la Goutte

TAILLE	10	VOLONTÉ	15
CONSTITUTION	9	EMPATHIE	12
FORCE	11	RÊVE	12
AGILITÉ	12	Mêlée	11
DEXTÉRITÉ	12	Tir	12
VUE	12	Lancer	11
OUÏE	10	Dérobée	11
Vie	13	Endurance	25
Corps à corps	niv +1	init 6	+dom 0
Esquive	niv +1		

ger. Dans ces rôles, il préfère recruter de parfaits étrangers, des Voyageurs, afin d'éviter que son plan ne s'ébruite.

Esmyr aborde les voyageurs dans l'auberge où ils sont descendus. Il les a observé durant tout le repas du soir avant de se décider à engager la conversation. Il commence avec un «Croyez-vous que les rêves se réalisent...» puis il leur explique qu'il cherche des gens sûrs, des voyageurs aguerris pour traverser l'infranchissable et apporter le bonheur aux pauvres gens de la cité. Esmyr parle avec la sincérité des idéalistes et au fond des yeux l'éclat brillant comme le diamant des gens illuminés. Il leur promet une gemme à chacun s'il réussit dans son entreprise. Esmyr ne fera aucune difficulté pour leur parler de Pluviose et des gemmes tombées du ciel. En revanche, il reste laconique sur son plan. «Vous verrez bien assez tôt!» lâche-t-il. Tout ce que les voyageurs peuvent apprendre est qu'il leur faudra traverser un désert «sec» puis très certainement affronter l'inconnu...

Le Grand Départ

Une journée se passe. S'ils acceptent, les voyageurs se voient donner rendez-vous au nord des murs de la cité, au jour finissant, près d'une vieille ferme. Là, les attendent Esmyr, ses fidèles attentistes et un lourd chariot baché tiré par quatre bœufs. A l'intérieur du chariot se trouve la glace arrachée aux montagnes du sud qui commence lentement à fondre et des provisions pour une semaine, hommes et animaux comptés. Le départ se fait de nuit, à la lueur de lanternes, pour ne pas attirer l'attention. Après deux jours de voyage sans histoire sur la route de la Pluie, le convoi atteint la limite du Pays Vert.



AVENTURE

45

AVENTURE

LE DÉSERT DES ÉPONGES

La dernière goutte

Tout à une fin, même la pluie. Et de fait, en haut de la crête d'une colline peu marquée, la pluie s'arrête. Net. Il pleut tout le temps sur le versant sud, tandis que le versant nord est un désert brûlé de soleil sans une goutte d'eau : la frontière entre le Pays Vert et le Désert des Éponges. Une auberge est installée juste là, au bord de la route : l'auberge de la dernière goutte. La moitié du bâtiment est battu par la pluie et l'autre est écrasée de soleil. On y sert du vin de Pluviose, agréable mais trop allongé d'eau, et un alcool transparent s'évaporant à vu d'œil : l'alcool d'éponge (-5). L'auberge est tenue par un homme aimable, Maître Soiffard, un ancien voyageur qui a trouvé l'endroit fascinant et à décider de s'y établir. Il a toujours le nez rouge dû à ses expériences de distillation. L'alcool d'éponge est d'ailleurs son œuvre, son Grand Œuvre même. Pensez donc! Arriver à faire un si bon alcool à partir de pierre! Car les éponges en question sont en fait le nom donné à une pierre spongieuse dont des blocs, d'une taille allant de la bille à un tonnelet, jonchent le désert comme s'il en avait plu. Les éponges du désert ont d'ailleurs servi à construire toutes les fermes du Pays Vert et à reconstruire Pluviose. L'auberge accueille rarement des voyageurs. Elle est surtout le lieu de rassemblement des ramasseurs d'éponges, de rudes gaillards aux bras massifs et au dos brisé, qui s'y envoient une dernière goutte avant de partir pour des campagnes de ramassage, le long de la frontière. Les ramasseurs sont des gens simples donnant facilement leur amitié. Ils ne manquent pas de trouver suspect, voire même insultants, les airs de complotiers d'Esmyr et de ses amis qui refusent tout contact. Une bagarre, sans gravité, car vite arrêtée par Soiffard, risque même d'éclater si les voyageurs ne détendent pas l'atmosphère par une tournée générale ou un défi de bras de fer par exemple.

Auberge de la dernière goutte

Chambre sèche : 15d par personne
Chambre humide : 10d par personne
Repas sec : 7d
Repas humide : 4d
Vin de Pluviose (-1) : 1d la mesure
Alcool d'éponge (-5) : 5d la mesure
Eau : à volonté

Lavez-vous au sud, séchez-vous au nord!

Les Ramasseurs d'éponges

TAILLE	13	VOLONTÉ	13
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	10
FORCE	15	RÊVE	13
AGILITÉ	11	Mêlée	13
DEXTÉRITÉ	11	Tir	12
VUE	13	Lancer	13
OUÏE	12	Dérobée	09
Vie	14	Endurance	27
Corps à corps	niv +3	init 9	+dom +1
Esquive	niv +3		

La théorie des éponges

Maître Soiffard à une théorie sur cet étrange désert et l'arrêt brutal de la pluie, une théorie irréfutable, faite de logique et étayée par une expérimentation sans faille et qui peut se résumer ainsi : S'il ne pleut pas dans le désert, c'est que les éponges se sont décrochées du ciel...

Pour appuyer ses dires, Soiffard pose une véritable éponge et une pierre du désert sur la table. Premier point : les pierres du désert ne sont rien d'autres que des éponges fossilisées. Et de fait, elles ont toutes les caractéristiques des éponges marines. Second point : que se passe-t-il quand on presse une éponge gorgée d'eau? Il pleut bien sûr. Et de fait, quand Soiffard presse l'éponge, de l'eau ruisselle sur la table. Troisième point : il ne pleut pas dans le désert des éponges. Quatrième point : le désert est jonché d'éponges mortes. Conclusion logique : il ne pleut pas dans le désert parce que les Dragons n'ont plus d'éponges à presser pour cela. Et pourquoi? Parce qu'elles sont toutes tombées!

Entraîné par la passion, il développe de manière hardie sa théorie. Cinquième point : l'éponge est un animal marin. Sixième point : le ciel est bleu... comme la mer. Conclusion : au dessus de nous, il y a le fond d'une mer. Ceci explique pourquoi la pluie tombe du ciel, pourquoi les mers ont des marées (quand les Dragons pressent les éponges, le niveau baisse) et pourquoi les fleuves se jettent dans la mer (pour compenser la perte due au pressage des éponges).

Conclusion ultime : les rêves sont empilés comme les verres d'une fontaine de champagne. Reste un dernier mystère (mais il faut bien que les Dragons gardent quelques secrets) : Comment l'eau remonte du Rêve du bas à celui qui est tout en haut pour fermer le cycle?

Les chiards

Après une halte qu'Esmyr veut courte pour éviter les indiscretions et que la glace ne fonde trop le convoi repart et s'engage résolument dans le désert en restant sur la route. La glace qui fond sert à abreuver les bêtes et les hommes.

Le premier jour se passe sans incident. Au second en revanche, au moment d'installer le camp, les bœufs sont pris de panique. Rapidement, les voyageurs aperçoivent des formes rampantes et faméliques qui cherchent à approcher du camp. Il s'agit d'une bande d'une quinzaine de chiards (*Livre des Mondes page 47*) qui a flairé de la viande fraîche. Quelques pierres suffisent à les chasser, mais dès lors les chiards vont suivre le convoi en attendant la bonne occasion pour frapper. Ils vont devenir une menace permanente qui ne pardonnera pas une seule minute de relâchement, surtout la nuit où les lanternes du camp ne portent pas très loin et où les arcs sont inutiles.

Les chiards attaquent toujours en bande et toujours en nombre supérieur. Quand la bande se trouve en nombre inférieur (*morts et blessés graves comptés*), elle décampe sans demander son reste.

Si les journées sont chaudes, les nuits sont très fraîches, voire froides. La glace tient bon. Elle



AVENTURE

46

AVENTURE

fond, mais modérément, de la façon dont Esmyr l'avait prévu. Ce qu'il n'avait pas prévu en revanche est que le sol caillouteux du désert allait avoir raison à force de cahots d'une des roues du chariot. Celle-ci cède avec un craquement sinistre et le bloc de glace culbute sur le sol en broyant sous son poids le côté du chariot. C'est la catastrophe! Adieu les grands rêves de fortune! L'incident jette un froid sur les Attentistes de la goutte qui hésitent à poursuivre et discutent sous les yeux intéressés des chiards. Finalement, ils décident de rebrousser chemin quand il est encore possible de le faire et ce malgré les exhortations d'Esmyr. Ce dernier ne les retient pas, il leur donne même les quatre bœufs pour ne pas condamner les animaux à une mort certaine. Toujours porté par son idéal, Esmyr veut continuer quoi qu'il arrive, en compagnie des voyageurs qui sans doute ne laisseront pas tomber l'aventure si facilement. Quant aux chiards, ils choisissent de suivre Esmyr et les voyageurs...

Le Chemin de Larmes

Esmyr propose de débiter la glace en gros morceaux pouvant être portés à dos d'hommes pour en emporter le plus possible, quitte à réduire les provisions. Chaque gramme de glace n'est-il pas un gramme de gemme potentiel !

Une nouvelle journée passe, harassante, sous un soleil de plomb. La glace débitée en morceaux fond maintenant beaucoup plus vite. Il n'en reste plus que la moitié de ce qu'ils ont emporté quand les voyageurs aperçoivent, au bord de la route, une étrange colonne d'un mètre vingt de haut, comme une sorte de piedestal, à la différence que la colonne porte une petite vasque, de quoi y poser un sac à dos. Cette colonne est en fait magique. Elle «porte» une zone de Froid permanente (Froid : Désolation de Partout 15 pts de rêve ; Permanence de zone : même case). Le froid créé est très intense (-50°C). Un signe draconique semble gravé dans la pierre de la colonne (difficulté -4, Désert). Sa lecture ne donne pas des points de sort mais révèle un morceau de rêve, une pensée laissée là par le sculpteur pour qu'elle soit lue par des haut-révants : «Les larmes des hommes savent à présent faire pleurer les Dragons. Toi qui passe laisse là tes larmes pour apaiser la soif de tous... »

A partir de là, de telles colonnes, toutes identiques, ponctuent la route comme des bornes. une tous les dix lieues. Elles servaient à récolter les larmes des hommes pour l'invention (voir «Il était une fois»). Elles servent à présent à préserver la glace, mais sans que cela serve à quoi que ce soit puisque la seule glace qui puisse se transmuter en gemme doit être faite de larmes...

Le désert se termine peu après la septième de ces colonnes, soit 60 kilomètres. Mais avant, une nouvelle embuche guette les voyageurs sous la forme d'une Soif (*Du Voyage et des Voyageurs*, page 154). La Soif est une entité de cauchemar non incarnée (*Livre des Mondes*, page 61). Elle a les traits fantomatiques d'une personne décharnée à la peau desséchée et craquelée. La victime d'une soif est constamment assoiffée et se jette sur toutes les réserves liquides disponibles à

proximité : eau, alcool, encre, poison, etc. Si l'on s'oppose à son désir, elle utilise tous les moyens disponibles pour parvenir à ses fins : la force, la ruse, même le haut-rêve si elle le peut. Elle n'est jamais désaltérée et ne cesse de boire que lorsque les réserves seront vides... jusqu' à ce qu'elle trouve à nouveau de quoi se désaltérer. Une Soif s'abat sur le groupe à la faveur d'une halte et choisit le pauvre Esmyr comme cible à moins qu'un voyageur ne s'interpose. Si Esmyr est possédé, il se mettra à lécher sa glace jusqu'à la dernière goutte, hâtant même se fonte pour la boire plus vite.

LE VILLAGE DE FRILLE

Mout a une fin, même l'infranchissable. Le désert des Éponges touche enfin à sa fin. Peu à peu, buissons, herbe et arbres se mêlent aux pierres et au sable. Le relief s'accroît progressivement et se transforme en des collines croulant de végétation. La route de la Pluie continue, imperturbable, toujours jalonnée de colonnes, avec en toile de fond des montagnes qui se dessinent en ombres chinoises dans le lointain.

Bientôt la route est bordée de champs et finalement arrive à un village adossé à une forêt, aux pieds des montagnes : Frille.

Frille a été construit avec les pierres de la route. De fait, cette dernière finit ici, sur la grande place du village où trône une colonne des larmes. Sans doute continue-t-elle plus loin dans la forêt, sans doute sa trace ne serait-elle pas très difficile à trouver mais ce dernier pied-de-nez du destin achève Esmyr. Désespéré, il s'emporte contre les villageois puis s'écroule, à bout de forces.

Tout à son malheur, il ne se doute pas qu'il est presque arrivé au bout de sa quête. Ce village possède le secret de l'invention à faire pleuvoir des larmes de Dragon. Elle est même l'objet d'une dévotion de sa part et des quelques hameaux qui lui sont rattachés. Depuis toujours, ces gens simples perpétuent religieusement la tradition, sacrifiant tous les ans un de leurs jeunes hommes, sans savoir que la grande sécheresse de la fin du Second Âge est terminée et que la pluie n'a plus besoin de cela pour tomber.

Les voyageurs sont accueillis par un vénérable vieillard au corps décharné mais à l'œil vif. Il se présente comme «Celui qui n'a pas de nom» — un moyen subtil qu'il a trouvé pour que les Dragons ne le retrouvent pas et donc pouvoir échapper à la mort. C'est une ruse bien inutile évidemment, mais il y croit dur comme fer et cela le maintient en pleine forme. «Celui qui n'a pas de nom» est le chef spirituel du village, il offre l'hospitalité aux voyageurs sous la condition que ceux-ci n'interfèrent pas dans la fête annuelle du Grand Choix qui va avoir lieu bientôt.

Le Grand Choix

Esmyr en a vu d'autres et se remet peu à peu de sa mésfortune. Reste le problème de l'Entité de Soif si quelqu'un a été possédé. Dans cette éventualité, le gardien peut décider, en absence d'une solution

Entité de Soif

RÊVE	16
Vitesse	6
Possession	+3



AVENTURE

47

AVENTURE

PJ, de faire un haut-révant du vieil homme sans nom pour mener à bien une annulation de magie. Les jours de repos éventuels peuvent être mis à profit pour se reposer et soigner des blessures, faire connaissance avec les habitants du village, se renseigner sur le Grand Choix, ou explorer la région à la recherche de la route.

Les villageois sont heureux et souriants, aimables et amicaux. Ils aiment s'amuser, danser et chanter. Un voyageur entreprenant peut même trouver une jeune fille peu farouche pour lui faire découvrir les bois alentours. Bref, c'est un vrai petit bout de paradis. Ils ne font aucun mystère des tenants et des aboutissants de la fête prochaine : un des leurs va être choisi pour amener la pluie sur la région pour l'année entière. C'est un voyage sans retour, celui qui part se sacrifie pour le bien de tous. Un seul en est revenu, on ne sait d'ailleurs comment : «Celui qui n'a pas de nom», lui seul connaît le chemin et il ne le révèle qu'à celui qui est «choisi» : le Grand Frilleur. Ceci va peut-être les inciter à participer aux choix. Pour cela, il n'y a que deux conditions : être un homme et être célibataire. En effet sont dispensés les femmes, les enfants et les maris. Toutefois, pour se marier, comme le prévoit la loi de Frille, il est nécessaire d'avoir participé au moins une fois à un Grand Choix.

S'ils explorent la forêt alentours, les voyageurs n'ont aucun mal à retrouver la route, mais cela ne leur sert pas à grand chose car elle se perd dans la végétation quelques lieues plus loin. Ils leur faut donc apprendre le chemin, une connaissance qui est l'apanage exclusif du vieil homme et du Grand Frilleur.

Smyfe et Grassouille

Le matin de la fête, le décor change. Les voyageurs sont réveillés par des concerts de sanglots venant de la place. En ouvrant les portes de la grange où ils sont installés, ils découvrent toutes les femmes assises en cercle, les yeux rougis, les joues ruisselantes de larmes, en train d'éplucher des tas d'oignons. Certaines mêmes font exprès de se frotter les yeux avec des oignons pour pleurer le plus possible... le tout devant le regard imperturbable et inquisiteur du vieil homme qui récolte les plus belles larmes dans une fiole.

La fiole pleine, les femmes rompent le cercle et, alors que deux d'entre-elles emportent les oignons, tout le village se rassemble comme par un appel muet. Le vieux pose la fiole sur la colonne. Le verre éclate aussitôt. Les larmes sont à présent de la glace. Puis, il remplit d'eau une sorte de bac à glaçons en bois et le place à côté de la fiole. Cela semble être un signal car tous les célibataires et les jeunes hommes sortent à contrecœur de la foule pour se présenter au vieil homme.

Un par un, «Celui qui n'a pas de nom» leur glisse un glaçon dans le cou. Aussitôt, les «candidats» frissonnent, claquent des dents, font des grimaces et se trémoussent en tous sens en essayant d'extirper la glace de leur dos. Le Grand Frilleur est celui d'entre eux qui se montre le plus ridicule. La glace est nécessaire pour «stimuler» les candidats qui n'ont pas plus

les uns que les autres envie de se sacrifier. Les familles essayent de ne pas rire, mais le spectacle est trop drôle. Aux larmes d'oignon succèdent bientôt des larmes de joie. Dans le ridicule, le plus fort est sans conteste un nommé Smyfe, il est si frileux qu'il saute sur place, crie, claque des dents aussi fort que des castagnètes et s'agite en tous sens. Les rires sont unanimes, c'est lui le Grand Frilleur de cette année, au grand désespoir de sa fiancée, Grassouille.

Smyfe et Grassouille sont nés le même jour et ont été élevés ensemble. Ils n'ont jamais envisagé la vie autrement qu'ensemble, d'autant plus maintenant qu'ils sont tombés amoureux l'un de l'autre. La petite fille bouboule qu'était Grassouille est devenue une belle jeune fille dont le nom ne prête plus à rire. Smyfe est un jeune homme un peu fragile. Il a toujours considéré Grassouille comme sa sœur et vient juste de s'apercevoir qu'elle avait grandi, tout comme lui.

La perspective du Grand Choix les terrifiait tous les deux à juste titre, d'autant plus que c'est la première fois que Smyfe y participait et que pour ne rien arranger il est frileux de nature. Grassouille a pourtant tout fait pour que son amour s'endurisse au froid. Elle le força par des baisers à rester assis dans le courant d'un torrent, elle lui glissa de la glace dans le dos pour l'entraîner, mais rien n'y fit. Smyfe est irrémédiablement frileux et sa «danse» est vraiment désopilante. Même elle en rit... avant d'en pleurer à chaque fois toutes les larmes de son corps.

Grassouille essaye de s'interposer, de couvrir les rires pour crier sa révolte : «Ce n'est pas juste! Nous nous aimons!». Rien n'y fait. Le vieil homme fait taire les rires et murmure de longues minutes à l'oreille de Smyfe. Il est l'heure de la Couronne. La soupe à l'oignon est prête. Chacun mange sa portion sur la place de la colonne, un bal improvisé commence alors qu'au pied de la colonne où trône la glace de larmes, Smyfe et Grassouille se lamentent.

LA FORÊT DES NOIRCEURS

Smyfe n'est pas à proprement parler un homme courageux, mais il ne se dérobe pas à ses responsabilités. Le départ du Grand Frilleur est prévu pour le lendemain matin, à l'aube. Smyfe le veut discret, il se refuse à des adieux déchirants, surtout avec Grassouille. Il sent que si elle le regarde encore une fois, il ne serait plus capable de la quitter. Aussi va-t-il prendre la glace de larmes et partir très tôt, avant le premier rayon de soleil.

De son côté, Grassouille n'a aucune envie de perdre son amour et est décidée à le suivre pour partager le même sort que lui. Les voyageurs, accompagné d'Esmyr, n'ont aucun mal à convaincre soit l'un soit l'autre de les laisser l'accompagner : Smyfe pour l'aider à accomplir sa tâche, Grassouille pour l'aider à rejoindre Smyfe. Tous se préparent à un voyage sans retour...



AVENTURE

48

AVENTURE

Celui-ci est assez court, pas plus de deux jours. Deux jours, c'est également le temps durant lequel le bloc de glace de larmes reste utilisable malgré sa fonte lente mais irrémédiable. Au delà, le bloc est trop petit pour être de quelque utilité. Il faut alors retourner à Frille pour faire de nouveau pleurer les femmes... et manger de la soupe à l'oignon.

Les larmes des limbes

Passées les dernières lieues de route, le voyage continue en pleine forêt suivant un parcours si tortueux à travers les vallons encaissés des contreforts de la montagne qu'il est impossible à deviner. Cependant, la piste de Smyfe n'est pas difficile à suivre et il peut être facilement rejoint par des voyageurs aguerris. En revanche, s'ils sont avec Smyfe, les voyageurs vont vite avoir l'impression d'une présence dans la forêt, quelque chose qui les observe et les suit. C'est bien sûr Grassouille qui les suit à distance, souple et discrète comme une chatte. Elle préfère rester cachée jusqu'à ce qu'il soit trop tard pour revenir en arrière, ainsi Smyfe ne pourra pas la renvoyer. De fait, elle fait tout pour éviter les voyageurs ou Smyfe, ne répondant même pas à ses appels. Pour la débusquer, il faut la chercher activement et réussir un jet de VUE/Survie en Forêt à -4 (à -6 si on veut l'approcher d'assez près pour s'en saisir).

En début d'après-midi, la forêt change de physionomie. Elle semble sans vie, tous les animaux l'ont désertée. Les arbres semblent malades, les couleurs sont ternes et tendent à se fondre dans une teinte unique tirant sur le noirâtre. Là commence le domaine des Noirceurs appelées aussi Larmes des Limbes. Ces larmes sont la conséquence directe de l'utilisation de la machine à faire pleuvoir. Ce sont des morceaux de limbes qui tombent sur le Rêve à chaque fois que de la glace est envoyée vers les Dragons. A croire que la glace perce le Rêve pour s'élever dans les limbes avant de retomber sous forme de gemme. Ca et là, des petites flaques d'un noir sale parsèment le sol. Elles ont tendance à se regrouper, très lentement, pour former une seule et unique flaque. En fait, les voyageurs sont en train de traverser une brèche des Limbes en formation. Attention, même si les larmes sont des petites flaques insignifiantes, ce sont néanmoins des morceaux de Limbes. Tout ce qui y entre est irrémédiablement effacé du Rêve: une branche, une semelle de botte, un orteil...

Heureusement, le domaine des noirceurs est assez petit et Smyfe est prévenu du danger.

Les Fripons

Plus loin, alors que la forêt a retrouvé toute sa verdure et sa vie, une autre embuche connue de Smyfe guette les voyageurs: les Fripons, aussi appelés Taquins ou singes décorateurs (INTELLECT/Zoologie à -5).

Lointains cousins des Glipzouks, les Fripons sont des petits singes inoffensifs à la longue queue préhensile et aux traits humains. Ils ont la particularité d'aimer décorer les arbres de

SMYFE, né à l'heure du Château Dormant, 18 ans, 1m75, 65kg, blond, yeux noisette, beauté 11.

TAILLE	11	VOLONTÉ	11
APPARENCE	12	INTELLECT	12
CONSTITUTION	10	EMPATHIE	13
FORCE	12	RÊVE	13
AGILITÉ	13	CHANCE	13
DEXTÉRITÉ	14	Mêlée	12
VUE	13	Tir	13
OUIË	12	Lancer	12
ODO-GOÛT	9	Dérobée	11

Dague	niv +1	init 7	+dom +1
Corps à Corps	niv+2	init 8	+dom 0
Esquive	niv+2		
Course, Saut, Vigilance +2 Survie en Forêt +3			



Vie	11
Endurance	22
Protection	2

GRASSOUILLE, née à l'heure du Dragon, 18 ans, 1m65, 53 kg, brune, yeux noisette, beauté 13.

TAILLE	8	VOLONTÉ	15
APPARENCE	14	INTELLECT	11
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	12
FORCE	10	RÊVE	12
AGILITÉ	15	CHANCE	10
DEXTÉRITÉ	12	Mêlée	12
VUE	13	Tir	11
OUIË	13	Lancer	11
ODO-GOÛT	11	Dérobée	14

Corps à Corps	niv 0	init 6	+dom 0
Esquive	niv+2		
Course, Saut, Vigilance +2 Survie en Forêt +3			



Vie	11
Endurance	26

tout ce qu'ils trouvent d'étrange et d'intéressant. Ce ne serait qu'une anecdote parmi d'autres sur les bizarreries du monde animal si les Fripons n'avaient pas une autre particularité qui fait toute leur singularité. Ils usent de magie pour se défendre et prendre ce qu'il leur plaît. Les Fripons disposent d'un sort de Sommeil légèrement différent. Si le jet de résistance est inchangé, la victime s'endort en revanche pour une heure draconique entière. Les Fripons ne peuvent utiliser qu'une seule fois ce sort par jour. Le lancer est automatiquement réussi. Leur victime endormie, les Fripons peuvent soit fuir dans les arbres s'il s'agit d'un prédateur, soit la dépouiller entièrement s'il s'agit d'un voyageur. Pour y arriver, ils essaient d'abord d'ôter tout ce qui peut l'être, puis ils s'acharnent sur le reste, tirant de toutes leurs forces, déchirant avec leurs petits ongles ou coupant avec leurs dents. Les Fripons ont un grand sens de la propriété et sont viscéralement envieux les uns des autres. Il est fréquent qu'il se disputent ou se volent les dernières «nouveauautés», les mettant involontairement en pièces à force de se les disputer ou les emportant au plus haut des cimes pour les mettre à l'abri.

Quelque soit les précautions que prennent les voyageurs, ils sont pris par surprise. Un à un, ils

AVENTURE

49

AVENTURE

sont la cible d'un sort. Les Fripons sont au nombre de 12, ils ne s'avouent vaincus que s'ils n'arrivent pas à endormir tout le monde en utilisant tous leurs sorts, soit 12.

Fripons

TAILLE	7	VIE	9
CONSTIT.	10	ENDURANCE	21
FORCE	9	VITESSE	12\26
PERCEPTION	15	+dom	-1
VOLONTÉ	14	Protection	0
RÊVE	13		

Esquive 15 niv +5, Escalade 15 niv +6
Vigilance 14 niv +4

S'ils y parviennent, les voyageurs se réveillent nus ou presque. Les Fripons n'ont laissé que le morceau de glace (*trop froid...*) et les pièces d'équipement d'un encombrement supérieur à 2. Les Fripons ne sont pas bien loin, on les entend se disputer le butin à grands cris aigus. Les voyageurs les retrouvent dans une clairière proche, tout occupés à se voler mutuellement les objets qu'ils entassent près d'eux. Les vêtements sont déjà pendus aux branches basses (*Escalade à -1*) ainsi que, plus haut (*Escalade à -3*), tout ce qui peut être accroché (*bourse, sacoche, ceinturon,...*). Tout les contenants ont été vidés, à part les fioles bouchées hermétiquement que les Fripons considèrent comme un objet à part entière.

A ce stade, deux options sont possibles.

— Les voyageurs se jettent sur les Fripons pour les effrayer. Se sentant agressées, les créatures qui n'ont pas encore utilisé leur pouvoir le font alors. Dans la panique qui s'en suit, les Fripons détalent en emportant tout ce qu'ils peuvent. Chaque voyageur fait alors un jet de CHANCE. Les éléments perdus sont toujours au choix du joueur.

Particulière	il retrouve tout son équipement
Significative	perte de 1d2 équipements
Réussite	perte de 2+1d2 équipements
Échec	perte de 4 +1d2 équipements
Échec particulier	perte de 6+1d2 équipements
Échec total	perte de 8+1d2 équipements

— S'ils ont réussi leur jet de Zoologie, les voyageurs savent alors que les Fripons adorent s'amuser et que c'est la seule activité qu'il préfère à la décoration. Paranos le moindre expose d'ailleurs dans son ouvrage, Nos ennemis les bêtes, plusieurs cas de voyageurs ayant ainsi recouvré leur équipement. Si les voyageurs distraient suffisamment les Fripons, ceux-ci continueront à jouer entre eux et délaisseront leurs trouvailles. Dans cet exercice, la danse du glaçon de Smyfe fait merveille. Il suffit de lui frotter le dos avec le morceau de glace pour qu'il s'agite en tous sens en poussant de grands cris. Les Fripons sont comme fascinés et regardent en silence l'exhibition du jeune homme... puis ils se mettent à l'imiter. L'alternative est de réussir deux jets d'affilée de Jonglerie ou d'Acrobatie à -4. Tout échec spécial est considéré comme une agression...

LE FAISEUR DE PLUIE

Le grand saut

Plus haut encore dans les contreforts, là où la forêt se clairsème pour laisser palce aux rochers, se trouve la dernière étape du chemin de la pluie. Il s'agit de traverser un blurève. Rien de bien compliqué s'il n'y avait pas deux détails. Primo, une famille de glous a élu domicile tout près, dans une caverne donnant sur une corniche à flanc d'un a-pic. Secundo, le blurève se trouve à une dizaine de mètres en contrebas de la corniche, pour ainsi dire devant l'entrée de la caverne, mais surtout flottant en plein vide, à mi-chemin du fond d'une gorge!

Voilà pourquoi le voyage est sans retour car il faut sauter dans le vide pour passer le blurève...

A moins de vouloir combattre des glous, la meilleure heure pour le grand saut est le lever du jour, le moment où les glous ne sont pas encore réveillés et où les premiers rayons du soleil permettent d'y voir assez clair pour faire le grand saut sans risquer de manquer son coup. Le blurève est suffisamment large pour réaliser le saut avec un simple jet d'AGILITÉ. Seul un échec total entraîne un ratage et la mort presque certaine (*chute de 20 mètres, encaissement à +15*)

La peur au ventre, Smyfe saute résolument avec Grassouille, main dans la main, après une dernière promesse d'amour éternel et un dernier baiser, ce qui peut prendre plusieurs rounds.

Dans le blurève, les voyageurs atterrissent comme des plumes au pied d'un mur vertigineux lisse comme le verre. Il n'y a aucun moyen de revenir en arrière. Un peu plus loin, se dessine dans la brume une énorme masse en forme de goutte d'eau. Une entrée y est ménagée. Au-delà, on débouche en pleine montagne enneigée, au-dessus de la limite des neiges éternelles. On est si haut et donc si près des limbes que l'on peut apercevoir les étoiles en transparence dans le bleu translucide du ciel...

La statue des bottes vides

Le faiseur de pluie, l'invention du Second Âge, se dresse non loin, à moitié recouvert de neige. D'aspect, le faiseur de pluie ressemble à une statue de Dragon, du moins à la forme classique qu'ils ont dans les légendes : un grand reptile aux ailes et à la queue démesurées. Ses yeux pleurent de grosses larmes qui coulent le long de ses joues. Sa gueule grande ouverte est tournée vers le ciel comme la bouche d'un canon.

Quand il s'en approche, Smyfe prend garde d'ôter bottes et bas de chausses et les garde à la main. Grassouille l'imite sans comprendre et tous les deux avancent en grelottant, pieds nus dans la neige. Smyfe est si fasciné et si excité par ce qu'il voit qu'il ne pense pas à prévenir les voyageurs des dernières recommandations de «Celui qui n'a pas de nom». En effet, l'utilisation de la statue déclenche une sorte de déchirure qui retient tout les éléments non-vivants qui touchent le sol dont les chausses en tout genre... Au même moment, les PJ peuvent aper-



AVENTURE

50

AVENTURE

cevoir, ça et là, des bottes pourries par l'humidité avec pour certaines encore des bas de chaussettes à l'intérieur, comme si leurs possesseurs avaient rétrécis ou fondus.

Un trou est pratiqué dans la statue au niveau du nombril. On peut y introduire un objet de la taille d'un noyau de pêche. Smyfe taille la glace de larmes et la glisse à l'intérieur. Presque aussitôt, la glace est crachée par la gueule avec la puissance d'une balle de fusil. En même temps, une lumière vive jaillit de la statue et noie les alentours. Tous les êtres vivants qui s'y trouvent sont envoyés ailleurs... une nouvelle fois! Il n'y a aucun moyen de s'en prévenir, à part retourner dans le blurêve...

Peu de temps après, la glace retombe sous forme d'une gemme et il pleut sur le Rêve...

ÉPILOGUE

Les voyageurs sont réveillés comme au début de l'aventure par un sifflement aigu et l'éclatement de l'arbre mort. La gemme est là, et il pleut un crachin pénétrant comme au début. Ils reconnaissent sans peine la clairière. Ceux qui n'avaient pas ôté leur bottes avant le lumière se retrouvent pieds nus! Smyfe et Grassouille peuvent être avec eux, au choix du gardien. Outre la gemme, les voyageurs gagnent tous 1 point de Destinée pour l'ensemble de l'aventure.

Textes: Pierre Lejoyeux
Deffins: Tarik Hamedine

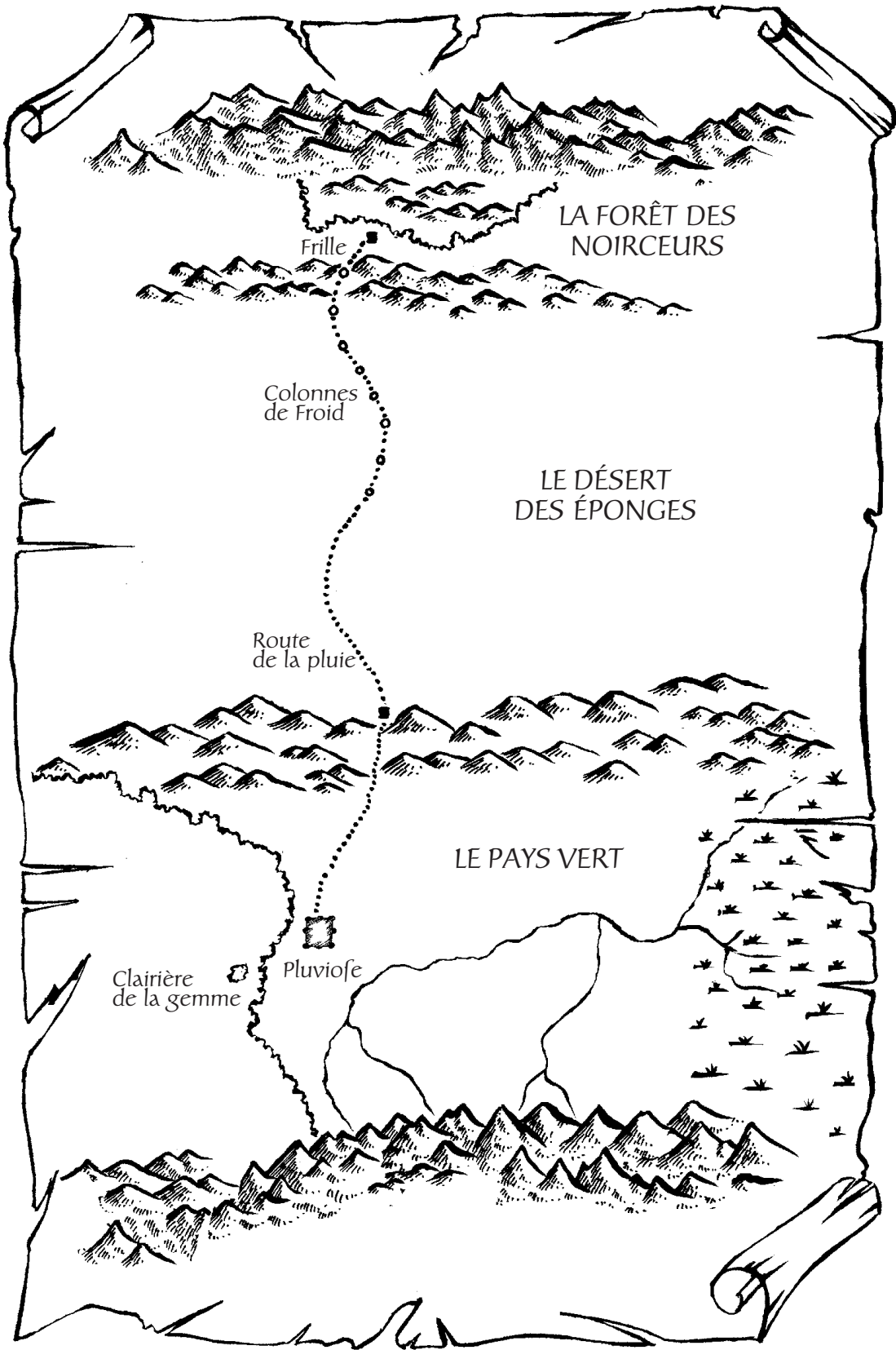
Ce scénario a été joué à Bouffémont lors des Monolithes 95 organisés par Les Forgerons de l'Épée.



AVENTURE

51

AVENTURE



PLAN DU PAYS VERT ET DE LA ROUTE DE LA PLUIE