



**Aventure parue dans  
Dragon Radieux 10 (juin 1987)**

*Version revue par Denis Gerfaud pour la seconde édition des règles.*

*Nous remercions Denis Gerfaud et Paul Chion du Dragon Radieux pour leur autorisation de parution.*

**SUR LA ROUTE  
DE WALLISBURG**

C'est l'automne, aux derniers jours du mois de la Lyre. Les voyageurs cheminent vers le nord en direction d'une chaîne de montagnes : les Pateristes. Ils ont appris que, dans les premiers contreforts, se nichait la petite cité de Wallisburg, et ils ont pu en faire le but actuel de leur voyage. Le reste de la région est très vallonné, boisé, avec de fréquentes lignes de collines barrant l'horizon. En ce début d'automne, les pluies sont abondantes et les chemins détrempés. Voilà déjà plusieurs jours que les voyageurs n'ont aperçu que fugitivement le soleil, entre deux rassemblements de nuages lourds, et l'on peut supposer qu'ils ont hâte d'atteindre le confort relatif d'un milieu citadin.

Lorsque commence cette aventure, les voyageurs viennent de quitter le village de Krost, où ils ont passé la nuit. C'est un village paisible, comportant une maison des voyageurs, et devant son existence au carrefour de deux routes. Celle de l'ouest, d'où viennent les voyageurs, continue vers le nord en direction de Wallisburg. Celle de l'est pénètre dans la grande forêt des Abîmes et rejoint Épaf, au bord de la Grande Eau.

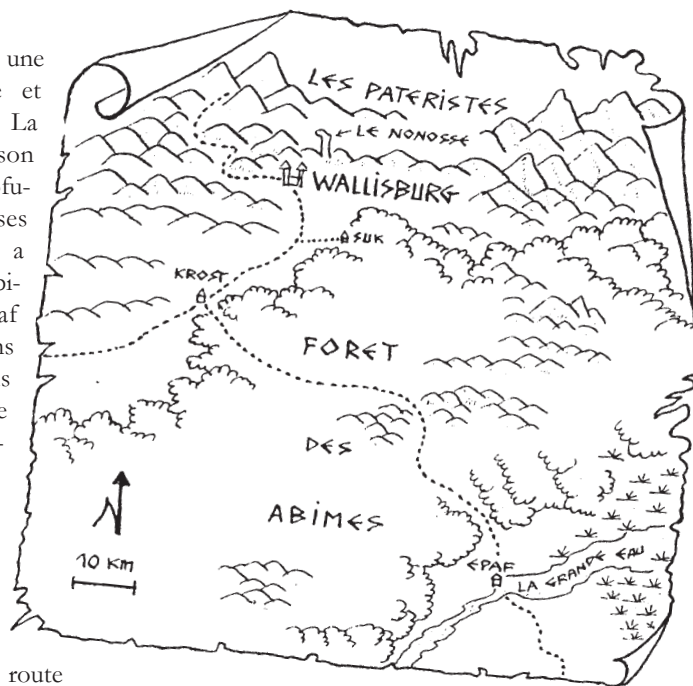
Les voyageurs auront pu apprendre que Wallisburg n'est plus qu'à une trentaine de kilomètres (environ quatre heures de marche). C'est une cité de commerce et d'artisanat. Au-delà, une route en lacet serpente jusqu'à un col et dessert quelques villages de montagne. Épaf, en revanche, est à plus de 80 km : deux journées de mar-

che à travers une forêt sombre et accidentée. La forêt doit son nom à la profusion de ses ravins. Il n'y a aucun lieu habité avant Épaf et, dans un sens comme dans l'autre, la route est peu fréquentée.

Comme la veille, le ciel est gris et il tombe déjà une petite pluie fine. La route

n'est qu'une succession d'ornières boueuses. À 5 ou 6 km au nord de Krost, venant apparemment de Wallisburg, une charrette est précisément embourbée. C'est un véhicule à deux roues, entièrement bâché, tiré par une vieille mule essoufflée. Les deux hommes qui l'accompagnent essaient comme ils peuvent de lui faire reprendre la route.

Celui qui dirige est un homme grand (1m95), large d'épaules et pourvu de mains puissantes. Sous son capuchon dégoulinant, on ne distingue surtout qu'une broussaille de barbe et de cheveux noirs. L'autre a l'air plus jeune, et comparativement, tout maigre et tout frêle. On peut supposer que les



**DRAGON  
1  
RADIEUX**



voyageurs leur proposeront spontanément leur aide. S'ils ne le font pas, le géant brun le leur demandera, assez brutalement, sans grande politesse.

Les voyageurs pourront supposer que c'est la contrariété qui rend ces personnages si désagréables. Car de fait, ils n'auront droit à aucun geste de reconnaissance, pas un remerciement ni même un sourire. Le jeune n'ouvre pas la bouche et l'autre ne semble capable de jurons.

Bien entendu, les voyageurs peuvent se désintéresser d'eux et poursuivre leur propre route sans s'attarder. Mais ce faisant, arrivés à Wallisburg, il y a peu de chances qu'ils se souviennent de la rencontre. Or, quoique intégralement fausse piste, les deux hommes constituent néanmoins le chaînon indispensable pour mener l'aventure à bonne fin.

La difficulté, naturellement, c'est qu'au moment de la rencontre, il n'y a encore aucune aventure : ce n'est qu'un banal incident de voyage.

La charrette est très lourdement chargée : un poids énorme pour un volume relativement faible. Questionné à ce sujet, le géant finira par répondre, quoique de mauvaise grâce, que ce sont ses outils de travail. Il est ferronnier de son état. Le jeune est son apprenti. Non, ils ne viennent pas de Wallisburg, mais de Suk, un village un peu à l'écart, à 10 km au sud de la cité. Ils sont partis car il n'y a pas de vrai travail pour eux là-bas. Pas assez de métal pour faire un véritable et digne chef d'œuvre ! Réduits à réparer les vieilles pelles comme de vulgaires forgerons.

À mesure qu'il parle de son travail, l'homme abandonne un peu de sa réserve. Il s'appelle Ravenwork, et c'est un maître ! Ces imbéciles du nord ne savent pas ce qu'est le vrai et beau travail du métal. Alors il s'en va pour toujours, tenter sa chance dans le sud. Si un voyageur lui demande pourquoi il ne va pas plutôt à Wallisburg, cité bien plus proche, il crachera par terre avec mépris ; et l'on n'en tirera rien de plus.

D'ailleurs, les efforts conjugués viennent de désembourber la charrette. Tirant la mule par son harnais, Ravenwork la remet en branle, visiblement pressé de partir. Bientôt leurs silhouettes s'estompent dans la grisaille de la pluie ; les voyageurs ne les reverront plus.

## LA CITÉ

**B**âtie sur une haute colline dans les contreforts des Pateristes, Wallisburg est une petite cité besogneuse. Une foule affairée joue continuellement des coudes dans ses ruelles étroites, où les maisons à encorbèlement se rejoignent presque au dernier étage. Typique cité "médiévale", avec ses échoppes ouvertes sur la rue et ses étals en plein air. Il n'est pas rare qu'un troupeau de chèvres ou de moutons s'engouffre dans une rue, augmentant la pagaille. Le cri des animaux se mêle à celui des métiers, au bruit des outils, aux sifflets, au roulement des charrettes, aux invectives d'un bourgeois éclaboussé, en un fond sonore unique et continu. La cité est entourée de remparts ponctués de tours.



# DRAGON 2 RADIEUX



On y entre par deux portes : la Forestière, donnant dans le rempart sud, et la Montagnarde, au nord-ouest. Au centre, correspondant au sommet de la colline, se dresse la Tour-Dragon : un imposant donjon carré de 20 m de base, haut de 30 m. C'est la résidence du Prince Marchand, et c'est également là, dans la grande salle du bas, que se réunit le Conseil des Métiers, représentant les quelques soixante-dix corporations officielles. Le titre de prince marchand est héréditaire, mais aucune décision importante ne saurait être prise sans l'approbation du Conseil qui, de fait, détient le véritable pouvoir, politique, juridique et économique de la ville. Devant la Tour-Dragon s'étend la place du même nom. Une grande place carrée, pavée et bordée d'arcades. Au centre, sur un piédestal de marbre vert, trône le dragon protecteur de la ville ... ou du moins y trônait-il jusqu'à ce matin ! Jusqu'à ce que les bourgeois éberlués autant qu'horifiés constatent sa disparition ! Il était encore là hier soir, il n'est plus là ce matin ! Et l'angoisse se lit sur tous les visages autant que l'incrédulité : on a volé le dragon de Wallisburg !

## LE DRAGON

Les voyageurs arriveront l'après-midi du même jour. Et comme on le devine, ils ne tarderont pas à être au courant de l'événement. Il alimente toutes les conversations, les suggestions, les hypothèses les plus diverses, pour en revenir toujours à la même question : Qui ? ... Qui a pu oser faire cela ? ... (Noter que la question du pourquoi et du comment semble bien moins tourmenter ces braves gens.)

Les voyageurs trouveront une foule importante à la porte Forestière (par où ils arriveront logiquement, venant du sud). On y entre à peu près sans problème, mais les gardes filtrent soigneusement les sorties et effectuent des fouilles en règle. Tout y passe, chariots et charrettes, brouettes et bagages à main. On pourra même être témoin d'une villageoise explorée s'écriant au garde qui la fouille : "Mais c'est point moi qui l'ai, le dragon ! Et puis même ! Y tiendrait point dans mon corsage ! ..." Il souffle un vent de panique évident : les gardes font du zèle.

C'est probablement à l'auberge du Voyageur Content que nos personnages s'entendront conter toute l'histoire. On leur conseillera cette auberge comme la meilleure de Wallisburg. Elle est située non loin de la porte Forestière, tenue par maître Galochon et son épouse (sa cinquième épouse en vérité !) maîtresse Arissa. Un repas moyen (3 sust) revient à 15 d, la chope de vin à 2 d ; on peut dormir dans le dortoir pour 8 d, ou seul dans une chambre pour 20 d. Il y a bien l'auberge du Dragon, sur la place du même nom, mais elle est plus chère.

Or donc, il y avait effectivement un dragon, à Wallisburg. Il trônait sur son piédestal de pierre, le cou tendu vers la grande tour du Prince Marchand.

Il était là depuis toujours, c'est-à-dire depuis la fondation de la cité. Un dragon en fer massif, avec sa tête de chien, ses petites cornes de chamois, son poitrail qu'on aurait dit humain, ses pattes de coq et ses grandes ailes de chauve-souris. Pour l'empêcher de rouiller, il était repeint tous les sept ans, lors de la Grande Barbouille, la plus grande fête chômée de Wallisburg, une fête magnifique, avec des brochettes et des pommes confites. Tous les sept ans, on lui changeait sa couleur, passant successivement du noir au rouge, puis au violet, au bleu, au vert, au jaune, et finalement au blanc, chaque couleur revenant à son tour tous les quarante-neuf ans. Et lors de cette grande fête, on concluait ou renouvelait toutes sortes de contrats importants, alliances, baux, promesses, en présence de la peinture encore fraîche ; car il était de notoriété ancestrale que tout acte rompu entre deux Barbouilles, tout serment renié, toute promesse trahie, entraînerait de sévères réprimandes de la part "de Ceux qui Rêvent en Dormant dans les Étoiles" ...

Et l'on était précisément à dix jours de la prochaine Grande Barbouille. Ce devait être le tour du violet. La peinture était déjà prête, les moutons sélectionnés, les brochettes aiguisées, les pommes cuites dans le miel. Et puis plus rien ! ... Ce matin, la première patrouille a découvert le piédestal vide, avec juste deux traces de rouille à l'emplacement des pattes, et un peu de peinture rouge écaillée. C'est une catastrophe épouvantable ! Sans le dragon protecteur, les contrats seront pleins de tricherie, les buvetiers mettront de l'eau dans leur vin, les filles rompront leurs fiançailles, et plus personne ne pourra faire confiance à personne ! Avant le printemps nouveau, les remparts s'écrouleront sous le rire des nouveau-nés poignardant le sein de leur mère ! Ce sera le chaos ! ... Tels seront en substance les propos dont les voyageurs pourront être témoins. Mais il faudra qu'ils posent les bonnes questions pour avoir les renseignements suivants :

- De quelle taille était la statue ?
- Avec ses ailes à demi repliées sur les flancs, elle était d'une stature presque humaine, environ 1m70 de haut.
- Aurait-elle pu tenir dans une charrette bâchée de deux mètres sur deux ?
- Tout juste.
- Combien d'hommes aurait-il fallu pour la soulever ?
- Plusieurs. Ou alors un homme seul d'une force vraiment colossale ! La statue devait bien peser dans les 500 kilos !
- Les portes de la cité sont-elles fermées la nuit ?
- Non, pourquoi ? Le voisinage est en paix !
- En sorte qu'une charrette aurait pu quitter la ville en pleine nuit sans être arrêtée par les gardes ?
- Hélas oui ! Et maintenant que vous le dites, c'est sûrement ce qui a dû se passer. Les gardes peuvent vainement continuer à fouiller, le dragon est déjà loin !



DRAGON  
3  
RADIEUX

## Blastom

né à l'heure du Roseau, 20 ans, 1m73, 71 kg, beauté 10.

TAILLE	11	VOLONTÉ	13	Vie	12
APPARENCE	11	INTELLECT	14	Endurance	25
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	13	+dom	0
FORCE	11	RÊVE	14	Protection	2
AGILITÉ	12	CHANCE	12		
DEXTÉRITÉ	13	Mêlée	11		
VUE	12	Tir	12		
OUÏE	11	Lancer	11		
ODO-GOÛT	09	Dérobée	11		

Épée dragonne	niv +2	init 07	+dom +3
Dague mêlée	niv +2	init 07	+dom +1
Corps à Corps	niv 0	init 05	+dom [0]
Esquive	niv +3		

Discrétion, Course, Saut, Escalade 0/ Vigilance +3

Équitation +4/ Srv Cté +7, Ext0

Chirurgie +1 / Natation 0

Écriture, Légendes +3/ Oniros +4 / Hypnos +5 / Narcos +1

### SORTS

- O MIROIRS (Sanctuaire) R-5 r5
- O PONT IMMATÉRIEL (Pont) R-6 r2+
- O BOIS EN FEU (Désert) R-6 r4
- O MÉTAL EN BOIS (Collines) R-6 r4
- O TERRE EN EAU (Forêt) R-6 r4
- H FATIGUE (Nécropole) R-7 r5
- H FAUCHAGE (Plaines) R-6 r5
- H HARPE D'HYPNOS (Monts) R-4 r1+
- H MIROIR D'HYPNOS (Nécropole) R-5 r1+
- N ENCHANTEMENT (Cité) R-4 r1+

*Note. Au gardien des rêves de décider quels sorts peuvent avoir été mis en réserve.*

Un rapide calcul peut faire évaluer qu'en quittant Wallisburg à l'heure du Château Dormant, l'heure où le sommeil est si profond, on peut fort bien se retrouver pataugeant dans une ornière des environs de Krost à la fin de l'heure de la Sirène. Et les voyageurs en tireront sans doute très vite leurs propres conclusions, aussi judicieuses que fausses.

Par ailleurs, si l'un d'eux réussit INTELLECT/ Légendes à 0, quelque chose peut le faire tiquer dans le soi-disant dragon, dans ce mélange de chien pour le mufle, de chamois pour les cornes, d'humain pour le torse, de coq pour les pattes et de chauve-souris pour les ailes. Car foin de dragon, c'est exactement la description d'une gargouille ! Mais à supposer qu'on en fasse la remarque aux citadins, on n'en obtiendra que des yeux exorbités : "Ces étrangers sont vraiment malades ! Et de toute façon, ce n'est pas ça qui nous le rendra !" Or, mais il est encore trop tôt pour le savoir, c'est justement là que les Wallisburgeois se trompent ...

C'est en fin d'après-midi que se répandra la grande nouvelle. Après réunion du Conseil, le Prince Marchand fera savoir par les crieurs publics :

"Attendu qu'aucune promesse fiable ne peut plus être tenue dans notre bonne ville de Wallisburg depuis le

vol de son dragon, et qu'il faudrait désormais être fou pour faire confiance à une parole donnée, nous nous engageons solennellement à verser une bourse de septante-sept sols d'argent à quiconque nous rapportera la statue. La somme sera doublée, à savoir cent cinquante et trois sols d'argent, si la restitution a lieu avant la date prévue pour la prochaine Grande Barbouille, dans dix jours d'ici. Qu'on se le dise ! ..."

Effectivement, si l'on refait bien les comptes, il semblerait que l'absence du dragon commence déjà à se faire sentir ... N'importe ! Il est probable que les voyageurs seront tout de même désireux de se lancer sur la piste. D'autant plus qu'ils ont sans doute leur petite idée, n'est-ce pas ?

## BLASTOM

Un autre groupe de voyageurs est descendu à la même auberge que nos personnages. Il s'agit de Blastom, un haut-rêvant, et de sa bande. Ce sont tout autant des aventuriers que des voyageurs, et comme tels, pas vraiment scrupuleux, surtout quand un gain facile se profile à l'horizon. La récompense les intéresse et ils ont décidé de livrer leur enquête, mais d'un genre un peu spécial. Plutôt que de rassembler des indices sur le voleur de dragon, ils tentent d'en rassembler sur l'enquêteur qui semble avoir les meilleures chances. Leur but est de laisser faire le travail, puis de rafler les marrons du feu au tout dernier moment. Après l'annonce des crieurs publics, les coureurs de prime ne manqueront pas. Or, par un hasard vraiment déplorable, ce sont nos voyageurs qu'ils choisiront finalement pour cible.

Bien entendu, si ces derniers sont d'une discrétion exemplaire, la bande de Blastom se tournera vers d'autres ; il se peut même qu'elle ne les remarque pas. Mais pourquoi se cacheraient-ils ? Pourquoi s'entoureraient-ils de précautions extravagantes pour interroger les citadins ? D'autant plus que, de son côté, la bande de Blastom jouera très finement, affectant de n'être qu'un groupe de voyageurs, jovial et sans prétention. En résumé, selon le comportement des voyageurs, c'est au gardien des rêves de juger dans quelle mesure on peut deviner qu'ils ont une piste. Si c'est le cas, la bande de Blastom ne les lâchera pas.

La bande comprend cinq personnes, Blastom y compris. Il y a Norek, un petit bonhomme très agile, pickpocket, acrobate et joueur de luth ; Lyston, un grand maigre aussi peu causeur qu'il est bon archer ; Kendar, plutôt beau garçon, ouvert, sympathique, et redoutable bretteur ; et enfin Ludmilla, jolie brune, affectant l'horreur et l'ennui chaque fois que la conversation roule sur les faits d'armes. Elle prétend que la vue du sang la rend malade et, visiblement, n'est pas armée. En réalité, elle dissimule une dague dans chaque botte et dans chaque manche, et n'a pas son pareil pour les lancer, de préférence dans le dos de ses victimes. Si l'un des voyageurs est sensible au charme féminin, la jeune femme ne devrait avoir aucun mal à devenir "son amie".



DRAGON

4

RADIEUX

La technique de la bande est des plus simples : suivre les voyageurs où qu'ils aillent, sans jamais les perdre de vue. N'intervenant qu'au tout dernier moment, quand il n'y aura plus que le fruit à cueillir. Et alors là, pas de détail : la bande n'en est plus à quatre ou cinq meurtres près. Dans l'intervalle, le moins de provocation possible. Mais si les voyageurs prennent l'initiative de la bagarre, ma foi tant pis ! Quelques imbéciles sont toujours bons à dépouiller. La plupart voyagent souvent porteurs de richesses insoupçonnées ! ...

Détail important, les cinq bandits sont à cheval. En conséquence, si les voyageurs n'auront que peu de mal à se rendre compte qu'ils sont suivis, il ne leur sera pas aussi facile de distancer la poursuite.

Bien entendu, et c'est là que les choses risquent de se compliquer, les voyageurs peuvent fort bien imaginer que la bande de Blastom est directement impliquée dans le vol du dragon.

## L'ENQUÊTE

Les habitants voisins des portes ne se souviendront pas d'avoir entendu sortir une charrette au cours de la nuit présumée du vol ; et aussi rusés soient-ils, les voyageurs ne découvriront aucun indice à Wallisburg. Mais il est probable qu'ils ne perdront pas davantage de temps, et que le soir même de leur arrivée, ils se rueront à la poursuite de Ravenwork.

S'ils ont l'idée de passer par Suk, ils apprendront que Ravenwork y a effectivement vécu près d'un an, avant de partir tout récemment. Auparavant, il venait des montagnes. Avant de s'installer à Suk, il a séjourné brièvement à Wallisburg. "Mais il a dû avoir des problèmes, là-bas, dira un villageois. Il n'en parlait jamais explicitement, mais quand on mentionnait la cité, il crachait toujours par terre !" (La banale vérité est que la corporation des feronniers lui demandait une patente exorbitante pour avoir le droit de s'installer.)

Bref, on aura confirmation de ce qu'on suppose déjà : c'est bien le soir du vol que Ravenwork et son apprenti ont définitivement quitté le village avec leur charrette et pris la route de Krost. C'est-à-dire, faire semblant de prendre la route de Krost, puis, à la faveur de l'obscurité, se diriger vers la cité à peine gardée, dérober la statue, et reprendre la fuite aussi vite. Le mobile semble assez clair : la statue est en métal et l'homme est maître feronnier ! L'un est fait pour l'autre et réciproquement ! Peu importe maintenant qu'il veuille la revendre, la reforge, ou prétendre l'avoir fabriquée lui-même ! Et en vérité, ce raisonnement serait sans faille s'il répondait aussi au "comment". Car même pour un colosse, 500 kilos à soulever, c'est un peu lourd, non ?

## LA FORÊT

Probablement suivis de loin en loin par un groupe de cinq cavaliers, les voyageurs se retrouveront bientôt à Krost. Là, on se souviendra tout à fait du récent passage de la char-

### Norek

né à l'heure du Serpent, 22 ans, 1m75, 50 kg, beauté 10.

TAILLE	07	VOLONTÉ	09	Vie	10
APPARENCE	10	INTELLECT	09	Endurance	19
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	11	+dom	0
FORCE	10	RÊVE	12	Protection	2
AGILITÉ	16	CHANCE	11		
DEXTÉRITÉ	15	Mêlée	13		
VUE	13	Tir	14		
OUÏE	15	Lancer	12		
ODO-GOÛT	09	Dérobée	15		

Dague mêlée	niv +3	init 09	+dom +1
Corps à Corps	niv 0	init 06	+dom [0]
Fronde	niv +3	initi 12	+dom +1
Esquive	niv +3		

Chant +2 / Discrétion +5 / Course, Saut, Escalade +4 / Vigilance +5  
Équitation +4 / Musique, luth +4 / Pickpocket +5 / Srv Cité +7, Ext 0  
Acrobatie +5 / Natation, Serrurerie +3  
Écriture -2

### Lyston

né à l'heure du Faucon, 25 ans, 1m85, 70 kg, beauté 10.

TAILLE	10	VOLONTÉ	12	Vie	12
APPARENCE	09	INTELLECT	10	Endurance	24
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	13	+dom	0
FORCE	13	RÊVE	12	Protection	2
AGILITÉ	12	CHANCE	11		
DEXTÉRITÉ	15	Mêlée	12		
VUE	15	Tir	15		
OUÏE	10	Lancer	14		
ODO-GOÛT	11	Dérobée	11		

Épée dragonne	niv +3	init 09	+dom +3
Dague mêlée	niv +3	init 09	+dom +1
Corps à Corps	niv +3	init 09	+dom [0]
Arc	niv +5	initi 12	+dom +2
Esquive	niv +3		

Discrétion, Course, Saut, Escalade +3 / Vigilance +4  
Équitation +4 / Srv Cité 0, Ext +7  
Natation +3

rette. "L'avait l'air bien lourde, c'te charrette ! Comme si tout le poids du rêve des Dragons y était concentré !" affirmera un vieux villageois à l'air à moitié débile. Et l'on apprendra que les deux hommes sont bientôt entrés dans la forêt, empruntant la route de l'est.

Jusqu'à Épaf, il faut un jour et demi en forçant l'allure, et plus vraisemblablement deux ou trois étant donné l'état de la route. Avec un peu de chance, les voyageurs devraient rapidement regagner leur retard. Hélas, après un voyage plus ou moins mouvementé (les incidents sont laissés à l'improvisation du gardien des rêves : peut-être l'affrontement avec Blastom aura-t-il lieu dans la forêt ?) les voyageurs arriveront à Épaf sans découvrir d'autre signe du feronnier qu'un unique feu de camp déjà froid.



DRAGON

5

RADIEUX



## LA GRANDE EAU

**E**paf est une petite bourgade maussade, aux maisons de planches et de tourbe perpétuellement noyées dans le brouillard, face à un vaste fleuve marécageux, que l'on nomme la Grande Eau. À peine distincte dans la brume, la rive opposée est à 300 m.

Et là, stupeur et consternation ! Les voyageurs découvriront les habitants retranchés dans leurs baraques, armés d'arcs dérisoires et tremblants comme des mouches. Le grand craque-haine s'est réveillé !

C'est une vieille légende, ce craque-haine, le maître souverain de la Grande Eau. Une pieuvre énorme et maléfique, grande comme trois vaches montées l'une sur l'autre, avec en prime un mouton au sommet, ou un âne, à en croire les villageois les plus terrifiés. Et des tentacules longs comme les branches d'un chêne ! Et des yeux ... Non ! ne parlons pas de ses yeux, ou les petits enfants n'arriveront plus jamais à se rendormir ! ... Telles seront les horreurs chuchotées à l'estaminet de la mère Faraude, le seul établissement où la porte acceptera de s'entrouvrir pour laisser entrer les voyageurs. Et devant un pot de bière épicée (2 d la chope), ceux-ci comprendront alors que les vrais ennuis ne font que commencer.

Oui, une vieille légende, le craque-haine. On en parle depuis toujours ! Il est là, tapi au fond de la Grande Eau, à guetter les barcasses imprudentes et les nageurs téméraires ... Mon père en parlait souvent, et ma grand-mère aussi. Ils ne l'ont jamais vu ni l'un ni l'autre, mais leurs parents en parlaient aussi. Et il a fallu que ce soit hier ... Au fait, vous voulez dîner ? Il y a du ragoût d'anguilles, du pain d'avoine, et du fromage de bique. Le tout pour dix deniers (et 3 sust). Si vous voulez dormir, vous pouvez rester devant l'âtre. C'est gratuit. On va quand même pas vous obliger à ressortir, avec le grand craque-haine qui s'est réveillé ! ...

Oui, ça s'est passé hier soir, à la tombée de la nuit. Deux voyageurs sont arrivés avec une charrette lourdement chargée. Un grand barbu et un petit malingre. Ils ont insisté pour prendre le bac tout de suite. Pilate, le batelier, voulait pas traverser maintenant. Il disait qu'il faisait déjà trop sombre. Mais le grand barbu a insisté, il a sorti une pièce d'or en disant qu'il pouvait pas se permettre d'attendre. Alors, Pilate a accepté. Il aurait jamais dû.

Le bac était pas arrivé au milieu de la Grande Eau qu'on a entendu une grande éclaboussure. Suivie par des cris et des craquements. C'était le bac qui volait en éclat. Dans la brume on n'a pas bien vu, mais y avait des vagues jusque par dessus le ponton. Et puis ça s'est calmé, progressivement. Dans la journée, le courant a rapporté des bouts de planches, une chaussure à Pilate et le capuchon du barbu. Tout le reste a été englouti par le craque-haine. Pauvre Pilate, il aura pas profité longtemps de son or ! ...

## LA PÊCHE AU DRAGON

**L**e lendemain se lèvera sur un jour morose et brumeux, et les voyageurs seront sans doute bien embêtés. Craque-haine ou pas, leurs espoirs sont à l'eau. Il se peut qu'ils abandonnent et repartent vers de nouvelles aventures, comme il se peut qu'ils s'obstinent et décident d'en avoir le cœur net. La folie étant souvent récompensée, ils ne seront pas déçus.

Peu à peu, les villageois se remettront de leurs frayeurs. Après tout, puisque le craque-haine ne s'était pas montré depuis des siècles, ils ont théoriquement un délai aussi long devant eux avant la prochaine fois. On indiquera aux voyageurs l'emplacement supposé du sinistre, on acceptera de leur louer une barque (20 deniers par jour + 5 sols de caution), on pourra leur vendre des cordes, des filets et tout le matériel courant dont ils jugeront avoir besoin ; mais nul n'aura encore le courage de les accompagner sur la Grande Eau.

Au lieu du naufrage, le monstre ne devrait plus se manifester, assouvi pour quelques temps. Mais à tout hasard, un gardien des rêves vindicatif peut utiliser les caractéristiques moyennes indiquées dans les règles (Entités de Cauchemar Incarnées).

Le fond du fleuve marécageux n'est que caillasses et débris englués de vase. Parmi les lianes aquatiques, les sangsues, les serpents d'eau, et quelques poissons intrigués, les plongeurs découvriront un grand nombre d'épaves plus ou moins pourries, des débris plus récents appartenant sans doute au bac, une paire de roues correspondant à la charrette, un brasero pas encore rouillé, des pinces, des marteaux, tout un attirail d'artisanat du fer, mais pas un seul cadavre, et encore moins de dragon.

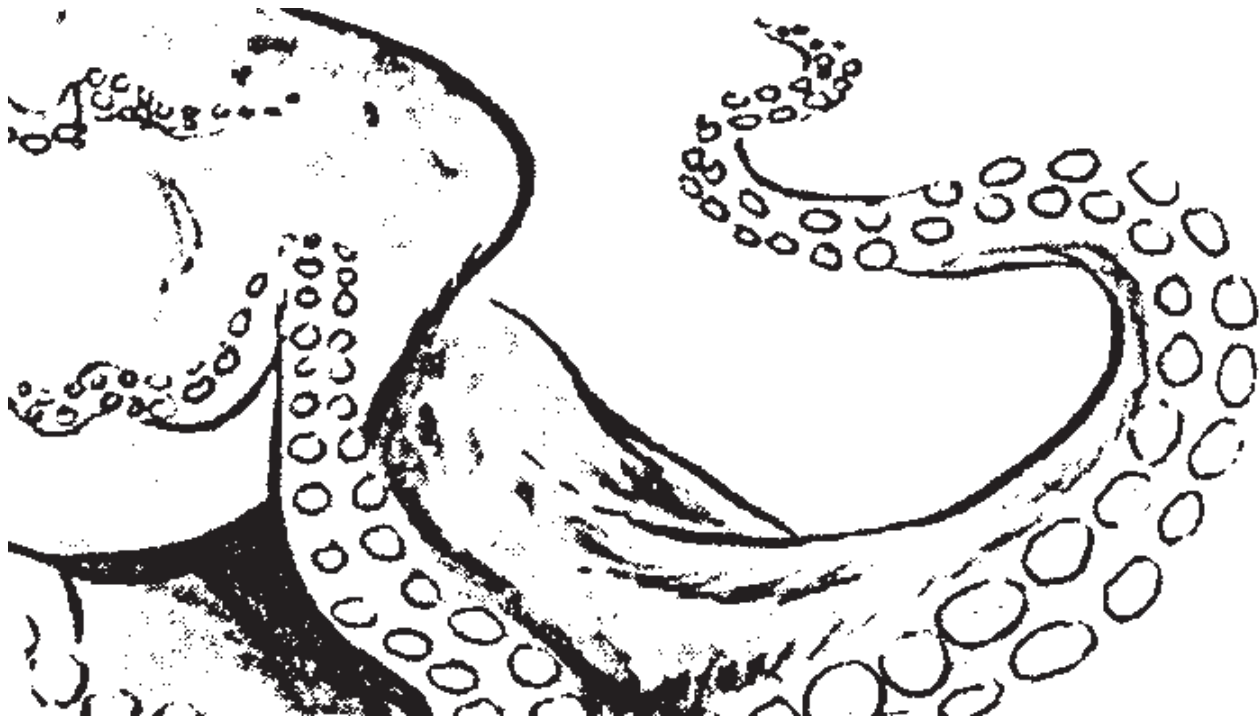
C'est tout de même étrange ! L'infortuné Ravenwork aurait-il dit la vérité ? Retournons-y encore un coup ...

Lors de la dernière tentative (lorsque le gardien des rêves sentira que les joueurs sont prêts à abandonner), l'un des plongeurs remarquera la forme d'un vieux coffre de bronze, complètement englué dans la vase. Le remonter ne sera pas aisé, mais on supposera que les voyageurs y parviennent. La serrure, complètement hors d'usage, devra être forcée.

## LA GARGOUILLE

**L**e coffret contient un paquet de toile cirée, contenant lui-même des parchemins, dans un état précaire. Plus de la moitié sont illisibles. Le morceau le plus gros est constitué par les restes d'un vieux tome. Le début et la fin sont complètement rongés, mais il reste une vingtaine de pages encore lisibles au milieu. Pour les décrypter : INTELLECT/Écriture à -2, 6 points de tâche, périodicité 60'.





Il devait s'agir d'un précis de zoologie légendaire. On y trouve quelques allusions aux sirènes, une fidèle description des tournedents, et ô coïncidence ! d'étonnantes révélations sur le comportement des gargouilles !

Les gargouilles (dont la description correspond au soi-disant dragon de Wallisburg) sont probablement des entités de rêve plutôt que des animaux véritables, quoiqu'on n'en ait pas formellement la preuve, et ont un cycle de vie et de reproduction très particulier. Elles n'ont de vie animée que durant 7 jours, suivis de 777 ans durant lesquels elles s'immobilisent sous forme de statue de fer. À la fin de la longue période, elles se ré-animent pour 7 jours, et ainsi de suite jusqu'à la fin des temps. Il n'est pas très facile d'étudier l'évolution d'une gargouille, cela demande des générations.

Durant ses 7 jours de liberté, la gargouille prend son envol et va se poser sur le point le plus haut qui soit à proximité. Là, elle pond un œuf de fer, d'où ne tarde pas à sortir un gargouillis (bébé gargouille). Le rejeton dévore la coquille de l'œuf (car les gargouilles ne se nourrissent que d'un peu de fer) et grandit à vive allure. Puis, dès que ses ailes lui permettent de voler, il quitte sa mère pour chercher lui-même un site élevé où passer sa première période de statufication. Quant à la gargouille mère, son cycle de 7 jours achevé, elle reprend forme de métal et s'immobilise pour 777 années.

La gargouille est avant tout contemplative, et tout au long de sa vie morcelée, son but semble être de trouver chaque fois un point plus élevé que le précédent pour y passer ses siècles de contemplation. Hélas, pressée par le temps et les douleurs de l'enfantement, elle a rarement le loisir de s'éloigner beaucoup, et ne se contente souvent que de quitter la tour d'un château pour sa voisine, à peine plus haute, le sommet d'un beffroi ou la corniche d'un haut balcon qu'elle enjolive alors de sa présence. La légende voulant qu'un pacte ne puisse être trahi s'il a été conclu en présence d'une gargouille fraîchement repeinte n'est par contre que pure fichaise.

## LE NONOSSE

**M**out devrait alors être clair. Le "dragon" de Wallisburg n'a point été volé : il s'est envolé. Avec un peu de chance, on devrait pouvoir retrouver la gargouille au sommet d'un lieu élevé des environs de la cité. Si la bande de Blastom n'a pas encore été éliminée, c'est maintenant que le jeu va devenir serré.

De retour à la cité, si les voyageurs se rendent sur la place, près du piédestal désert, et tendent le cou dans la même direction que la gargouille tendait le sien, ils apercevront certes la Tour-Dragon, mais juste derrière, dans l'alignement, un haut piton rocheux se profilant dans le lointain. Dans la région, on l'appelle le Nonosse. Il se trouve à deux heures de marche au nord de la cité.

### Ladmilla

née à l'heure du Roseau, 21 ans, 1m68, 57 kg, beauté 14.

TAILLE	08	VOLONTÉ	13	Vie	11
APPARENCE	12	INTELLECT	11	Endurance	24
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	12	+dom	0
FORCE	10	RÊVE	10	Protection	2
AGILITÉ	15	CHANCE	10		
DEXTÉRITÉ	15	Mêlée	12		
VUE	15	Tir	11		
OUIË	15	Lancer	12		
ODO-GOÛT	08	Dérobée	14		

Dague mêlée	niv +1	init 07	+dom +1
Corps à Corps	niv 0	init 06	+dom [0]
Dague de jet	niv +5	init 11	+dom +1
Esquive	niv +3		

Discrétion, Saut +3 / Course, Escalade 0 / Vigilance +4  
 Comédie +7 / Équitation +4 / Srv Cité +7, Ext 0  
 Acrobatie +3 / Natation +3  
 Écriture -1

## Kendar

né à l'heure du Dragon, 22 ans, 1m75, 71 kg, beauté 13.

TAILLE	11	VOLONTÉ	11	Vie	12
APPARENCE	12	INTELLECT	09	Endurance	24
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	12	+dom	2
FORCE	14	RÊVE	12	Protection	2
AGILITÉ	14	CHANCE	13		
DEXTÉRITÉ	12	Mêlée	14		
VUE	10	Tir	11		
OUIË	09	Lancer	12		
ODO-GOÛT	08	Dérobée	12		

Épée dragonne niv +5 init 12 +dom +3

Dague mêlée niv +5 init 12 +dom +1

Corps à Corps niv +3 init 10 +dom [0]

Main gauche niv +5

Esquive niv +5

Discrétion, Course, Saut +3 / Escalade 0 / Vigilance +4

Équitation +5/ Srv Cité +7, Ext +3

Natation +4

Écriture 0

*Note.* La dague de main gauche est exclusivement de parade et ne peut parer que les dagues, épées gnomes, cyanes, esparlongues, dragonnes, et les lances courtes.

Par la face sud, son ascension est des plus périlleuses. Le piton est vertical sur plus de 150 m. Par la face nord, c'est-à-dire en le contournant, seuls les 20 derniers mètres d'escalade présentent une difficulté réelle : 2 jets d'AGILITÉ/ Escalade à -3, un tous les 10 mètres. Au sommet, bien calé sur une protubérance rocheuse, la gargouille de fer contemple la cité en contrebas. Son ancienne peinture rouge est complètement partie : le fer est brut et légèrement luisant.

## CONCLUSION

**R**edescendre avec la statue sera très difficile, pour ne pas dire impossible. La gargouille semble avoir choisi un lieu d'où on ne la délogera pas comme ça, pour lui refaire passer 777 mortelles années sur un piédestal minable au pied d'une tour qui lui fait de l'ombre. C'est naturellement aux voyageurs de voir le plan qu'ils comptent adopter.

Bref, en supposant la gargouille réinstallée à son ancienne place, viendra le moment tant attendu de la récompense. En présence de tout le Conseil, de la foule en liesse et des gardes en tenue de parade, le Prince Marchand s'écriera d'une voix forte : "Ainsi que nous nous y étions solennellement engagés, je vous délivre maintenant cette bourse de septante-sept pièces d'étain ! ..."

Il fallait s'y attendre, non ? Et encore, la dévaluation aurait pu être plus forte ! ... Mais à peine le Prince Escroc aura-t-il prononcé ces paroles qu'un vent violent se mettra à souffler. Simultanément une poussière lui rentrera dans l'œil, une tuile détachée d'un toit viendra lui écorcher le nez, tandis que les 77 oies d'un vol d'oies sauvages passant haut dans le ciel de la ville s'oublieront chacune à son tour sur sa tête ...

"Hum ! ... Je voulais dire septante-sept pièces d'argent, naturellement ! ..."

Et si un voyageur regarde à ce moment la gargouille, il se peut qu'il ait la fugitive impression de lui voir subrepticement cligner de l'œil ...

*Aventure : Denis Gerfaud*

*Adaptation RdD2 : Denis Gerfaud*

*Illustration : Qu'il nous pardonne s'il se reconnaît, nous n'avons pas son nom ...*

*Mise en page : Colin Heine*



DRAGON

8

RADIEUX

