

LE VAL D'EBAMPYRE

**Aventure parue dans
Dragon Radieux 12 (novembre 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.

Cette aventure est prévue pour un groupe de 4 ou 5 voyageurs relativement expérimentés (+ 5 ou + 6 dans les meilleures compétences), et comprenant au moins un haut-rêvant, alchimiste si possible.

INTRODUCTION

C'est la tombée de la nuit, l'heure de la Lyre, dans un paysage sauvage de collines boisées, avec des fourrés denses et des ravins abrupts montrant parfois le roc à nu. L'orage menace et des hurlements de loups se rapprochent. Malgré ces conditions peu engageantes (et peut-être en fait à cause d'elles), les voyageurs cheminent encore. Ils espèrent rejoindre le village d'Ebamp avant la nuit complète, échappant ainsi à l'orage et aux loups. Des montagnards leur ont mentionné ce village le matin même, comme étant situé au fond du val, à l'orée des marais. Pour l'instant, les voyageurs sont hors de tout sentier. Ils se dirigent vers le sud-ouest, espérant bientôt tomber sur l'Hématie, puis suivre cette rivière jusqu'au village ... Ce qu'ils ignorent, c'est qu'Ebamp est situé beaucoup plus au sud qu'ils ne le croient, à encore une bonne douzaine de kilomètres à vol d'oiseau, soit près du double en tenant compte des accidents du terrain. Au moment où l'histoire commence, dans une ambiance plutôt oppressante d'orage grondant et de cris de loups se faisant écho dans toutes les directions, les voyageurs se trouvent à 2 kilomètres au nord-est des ruines de Woxal.

LE VIEILLARD

Un long éclair mauve zèbre soudain le ciel crépusculaire, suivi à quelques secondes d'un fracas assourdissant. Puis, dans le silence revenu, il semble que même les loups se soient tus. C'est alors que les voyageurs peuvent tous entendre des appels à l'aide provenir d'un

bosquet à quelque trente mètres devant eux. Instantanément, les appels sont étouffés par de nouveaux hurlements issus de la même direction ... Deux énormes bêtes sont en train de molester un voyageur isolé. L'homme est un vieillard et n'est armé que de son bâton de voyageur. Le temps que les voyageurs se précipitent à son secours, il gît déjà sur le sol, perdant son sang par de multiples blessures. Les voyageurs doivent pouvoir repousser les loups sans problèmes s'ils sont suffisamment armés. Il suffit en effet qu'un seul des loups reçoive une blessure grave pour qu'il prenne la fuite, entraînant l'autre à sa suite. Hélas ! rien ne pourra sauver le vieillard, atteint d'une blessure critique et déjà mourant. Avant qu'il ne succombe, on pourra toutefois l'entendre murmurer : « Woxal ... l'eau lustrale ... » Si les voyageurs font l'inventaire de sa besace, ils n'y trouveront aucune richesse évidente : 3 points de sustentation de pain et de fromage, quelques chiffons et un briquet à silex, puis, objets plus insolites, une fiole de verre de 20 centilitres, contenant un liquide clair comme de l'eau et étiquetée *eau d'arc en ciel*, un livre à la reliure très usagée, inti-



**DRAGON
1
RADIEUX**

tulé *Légendes de Morts Anciennes*, et une carte du val d'Ebampyre grossièrement dessinée (Cette carte est celle qui accompagne le scénario ; le gardien des rêves peut la photocopier et la tendre effectivement aux joueurs).

Note Si les voyageurs ne tentent pas de secourir le vieillard ou ne s'intéressent pas à ses possessions, la suite du scénario risque pour eux d'être catastrophique. Le vieillard était un alchimiste haut-rêvant qui, sous l'impulsion de quelque obscur message du rêve des Dragons, s'était voué à une terrible quête : détruire les esprits vampiriques qui hantent la région, et, entre autre, les ruines de Woxal. Il lui fallait pour cela concocter de *l'eau lustrale*, seul moyen de venir réellement à bout des vampires. Or l'eau lustrale elle-même n'est même pas terminée ; l'eau d'arc en ciel n'en est qu'un des ingrédients. Le vieillard ne pensait pas se trouver déjà si près des ruines ni que sa quête échouerait prématurément de façon si absurde. Bon gré mal gré, qu'ils le veuillent ou non, c'est maintenant aux voyageurs de prendre le relais.

LE VIEUX LIVRE

Les voyageurs trouveront tout ce qu'il y a à savoir sur les vampires ainsi que sur la façon de les combattre en lisant le vieux livre : *Légendes de Morts Anciennes*. Le problème est que l'ouvrage ne traite pas que des vampires. D'une manière générale, il relate des légendes de morts mystérieuses, de résurrections étranges, du pouvoir qu'ont les nécromanciens d'animer des squelettes ou des zombies. Le livre ne parle pas non plus de Woxal en particulier. Pour prendre connaissance du chapitre sur les vampires, le lecteur doit lire le livre en commençant par le début. Il n'arrivera au chapitre en question qu'au bout de 5 points de tache de lecture, périodicité 60 minutes, INTELLECT/Écriture à -2. La lecture complète du livre demande 8 points de tache et fait gagner 15 points d'expérience en *Légendes*, niveau maximum +8. L'ouvrage a un encombrement de 1.

Étant donné la situation urgente (la nuit, l'orage et les loups), il est logique que les voyageurs remettent la lecture du livre à plus tard.



DRAGON 2 RADIEUX

LES VAMPIRES

Les vampires sont des **esprits thanataires** (*entités de cauchemar incarnées*) résultant d'un envoûtement particulièrement morbide de la voie de Thanatos. La formule d'un tel envoûtement s'est heureusement perdue avec la fin du Second Âge, mais il n'en existe pas moins des vampires toujours actifs. Privés de maître, ce sont des vampires «sauvages». Ils obéissent aux mêmes règles que les autres esprits thanataires (Cf. *Entités de Cauchemar Incarnées*, livre III, p 58/226) mais avec les particularités suivantes :

— À l'origine, le vampire est invoqué à partir d'un corps humain, et l'esprit thanataire conservera toujours cette forme-là.

— Quand le vampire se dématérialise (à zéro d'endurance) et se replie dans les Limbes, il ne regagne pas des points de Taille comme les autres esprits thanataires, mais des points d'endurance, à raison de 1d8-1 par heure. Comme pour la récupération des points de rêve, si l'on obtient 7, on retire ; et l'on continue de retirer tant qu'on obtient 7. Pour se rematérialiser, le vampire doit avoir récupéré toute son endurance.

— Les vampires sont liés d'une certaine façon à leur ancien corps ou au lieu où celui-ci a été inhumé. Ils ne peuvent jamais beaucoup s'éloigner de ce lieu. Quand ils se rematérialisent, c'est toujours à proximité.

— Les vampires craignent la lumière du jour et se dématérialisent automatiquement à la fin de l'heure du Château Dormant. Ils peuvent rester un nombre indéfini de jours sans se rematérialiser, mais quand ils le font, c'est toujours au plus tôt au début de l'heure du Serpent. À moins d'être réduit à zéro d'endurance, un vampire ne peut ensuite se dématérialiser volontairement qu'à la fin de l'heure du Château Dormant.

— Les points d'endurance perdus suite aux dommages infligés par un vampire ne peuvent être récupérés *d'aucune manière* tant que le vampire n'a pas été totalement annihilé. Il en va de même des points de vie. Les blessures peuvent guérir et cicatriser, magiquement ou non, mais rien ne peut faire remonter l'endurance ni les points de vie perdus. Qui plus est, si un vampire vous a fait perdre ne serait-ce qu'un point de vie, vous en reperdez un, automatiquement, au début de chaque nouvelle heure du Serpent. Il n'y a rien à faire pour enrayer cet affaiblissement progressif, sinon détruire *totalement* le vampire qui en est la cause. Quand la perte des points de vie est telle que la victime meurt, une nouvelle entité de cauchemar se forme à son image, 12 heures plus tard. Un nouveau vampire vient ainsi de se créer. Le vampire a la même caractéristique TAILLE que la victime, et sa caractéristique RÊVE est égale à celle de la victime +1 point. Quand au vampire auteur de la paternité, sa caractéristique RÊVE augmente de 1.

— Tous les vampires peuvent à volonté lancer l'équivalent du sort d'Hypnos *Transfiguration*, avec un effet uniquement applicable aux *objets*. Cette illusion ne leur coûte aucun point de rêve ; il n'y a pas non plus de montée en TMR.

— Pour annihiler définitivement un vampire, il faut asperger ses véritables restes mortuaires de quelques gouttes d'eau *lustrale enchantée*. Cela a pour effet d'obliger le vampire à se matérialiser aussitôt près de son ancien corps, même si son endurance n'est pas à fond, et à se fondre avec lui. Cette fusion se traduit par la création d'un zombi (ou d'un squelette, selon l'état des restes) obéissant en tous points aux règles qui régissent les zombis (ou les squelettes) ordinaires. Les points de rêve qui animent le zombi sont équivalents au RÊVE du vampire. Sous cette forme, il peut alors être détruit définitivement.

Noter que si des restes correspondants à un vampire sont brûlés, les cendres restent soudées ensemble et ne peuvent être dispersées. Si le vampire est ensuite rappelé dans ce corps, il forme un «zombi de cendre» aussi matériel qu'un zombi ordinaire.

Physiquement les vampires ressemblent à ce qu'était leur corps au moment de la mort. C'est ainsi qu'ils ont généralement le teint pâle et les lèvres bleuissantes. Mais cela peut s'arranger avec du maquillage. Les vampires peuvent se vêtir, se servir d'objets, parler, boire (jamais manger) comme des Humains apparemment ordinaires. Leurs ongles sont toutefois incroyablement durs et leurs canines exagérément longues, mais ils s'efforcent de dissimuler ces particularités jusqu'au moment voulu. De ce fait, surtout sous un mauvais éclairage, il n'est pas évident de deviner que l'on a affaire à une entité incarnée et non à un véritable être humain.

Tous ces renseignements peuvent être trouvés dans le vieux livre, de même que la recette de l'eau lustrale.

L'EAU LUSTRALE

Pour fabriquer une fiole d'eau lustrale, il faut une mesure (20 cl) d'eau pure recueillie au pied d'un arc en ciel, y ajouter 7 larmes de jeune fille vierge quoique pubère, et distiller l'ensemble selon le procédé dit de *reliquéfaction d'Algagath le Vieil* en utilisant du *satum* exclusivement (Cf. *Principes d'Alchimie*, livre III, p 29/197). Pour conférer à l'eau lustrale le pouvoir de détruire les vampires, il faut en outre l'enchanter avec au moins 7 points de rêve (Utiliser normalement le rituel de Narcos : *Enchantement*.)

Si la recette de l'eau lustrale figure dans le vieux livre, la reliquéfaction d'Algagath le Vieil n'y est pas par contre expliquée. Elle est en principe connue de tout alchimiste ayant au moins un niveau zéro. À défaut, réussir INTELLECT/Alchimie à zéro pour la connaître.

LES RUINES DE WOXAL

Mais retrouvons nos voyageurs près du cadavre du vieillard. Que vont-ils faire ? Probablement se remettre en route sans tarder. En effet, le déchaînement de l'orage est imminent, et de toutes parts, les hurlements des loups reviennent en force. Il fait maintenant nuit ; c'est le début de l'heure du Serpent ... Quelque quinze minutes plus tard, les voyageurs devraient apercevoir une lumière entre les troncs noirs : la meurtrière du premier étage éclairé de la tour de Woxal. En toute logique, ils devraient alors se réfugier auprès de ce signe de « sécurité ». S'ils hésitent, le gardien des rêves est invité à faire surgir des loups innombrables et à précipiter sur

eux un orage effarant (branches brisées, troncs calcinés et déracinés ...) jusqu'à ce qu'ils se résignent à la solution de « sagesse ».

Au sommet d'un mamelon rocheux se dressent les ruines d'un ancien castel. La plupart des murs sont écroulés et se devinent à peine parmi les ronces et les orties. Une tour subsiste encore jusqu'au premier étage. Le reste n'est que chicots de pierre rongés de mousse et de lichen. C'est de l'étroite fenêtre de cette tour que provient la lumière ; et avec un jet d'*Ouïe* à - 2, on peut même entendre, malgré les rafales de l'orage, le son d'une musique plaintive et désaccordée.

1. Cette salle voûtée de pierre est encore à peu près intacte. On y entre par une porte de bois vermoulue qui se laisse pousser sans difficulté. L'intérieur est inhabité. Parmi des gravats et des dalles descellées poussent des herbes sauvages. La porte ouest (donnant en 2) est restée verrouillée. La difficulté de la serrure est de -5 à cause de la rouille. Mais le bois est si vermoulu qu'il peut être défoncé facilement.

2. La porte de la tour se laisse pousser comme la précédente. Le rez-de-chaussée de la tour est dans le même état que la salle précédente. Le plafond est fait d'une voûte de pierre. Dans l'angle nord-est, une petite porte ogivale, non verrouillée, masque l'entrée d'un escalier en colimaçon qui monte. En réussissant *Ouïe* à +1 dans ce rez-de-chaussée, on peut entendre la musique provenant du premier étage. Mais si les voyageurs appellent, personne ne leur répondra.

3. Le premier étage semble meublé assez richement : tapis sur le sol, tentures aux murs. L'accès des trois escaliers est entre autre masqué par des tentures. Il y a des fauteuils, des sofas, une longue table chargée de chandeliers allumés ainsi que de flacons et de coupes. Aucun feu n'est allumé dans l'âtre. Et dans cette ambiance un peu froide, cinq personnages sont apparemment occupés à se divertir. Une jeune fille est assise au clavier d'une sorte de clavecin, une autre l'accompagne à la harpe. Près d'elles se tient un jeune homme. Un peu plus loin, près de la table, un homme plus âgé tend une coupe à une femme également plus âgée. Tous ont des habits chatoyants de soie et de velours. Ils sont bien coiffés, et même légèrement maquillés ... Les voyageurs seront accueillis gravement et sans qu'on montre la moindre curiosité à leur égard. On les priera d'entrer, de se « joindre à la compagnie », d'accepter une coupe de vin. La conversation roulera d'abord sur des banalités.

« Quel temps épouvantable, n'est-ce pas ? — Et ces loups qui ne cessent de hurler ... »

Les deux musiciennes s'intéresseront visible-

LOUPS

TAILLE	11	VIE	13
CONSTITUTION	14	ENDURANCE	27
FORCE	13	VITESSE	12/38
PERCEPTION	13	Protection	1
VOLONTÉ	10		
RÊVE	10		
Morsure	13 +4	init	10 +dom +2
Esquive	11 +3		
Saut, Course	12 +5		



DRAGON
3
RADIEUX

VAMPIRES

Les caractéristiques sont les mêmes sous les deux formes, vampire et zombi/squelette.

WLADIMIR

TAILLE	13	Endurance	31
RÊVE	18	Vitesse	14/26
Niveau	+4	+dom	+2

Corps à corps 15 niv +4 init 11 +dom +3 (griffes et morsure)
Esquive 13 niv +4

ROXANNE

TAILLE	10	Endurance	26
RÊVE	16	Vitesse	12/24
Niveau	+3	+dom	+1

Corps à corps 13 niv +3 init 09 +dom +2 (griffes et morsure)
Esquive 13 niv +3

EKTOR

TAILLE	11	Endurance	26
RÊVE	15	Vitesse	14/26
Niveau	+3	+dom	+1

Corps à corps 13 niv +3 init 09 +dom +2 (griffes et morsure)
Esquive 12 niv +3

HENRIETTA et JOHANNA

TAILLE	09	Endurance	25
RÊVE	16	Vitesse	12/24
Niveau	+3	+dom	+1

Corps à corps 12 niv +3 init 09 +dom +2 (griffes et morsure)
Esquive 14 niv +3

SQUELETTES DES CELLULES

TAILLE	11	Endurance	22
RÊVE	14	Vitesse	12/24
Niveau	+2	+dom	+1

Corps à corps 12 niv +2 init 11 +dom +2 (griffes)
Esquive 12 niv +2

tiquant la noire voie de Thanatos ! Il voulut contrecarrer ses actions et Woxal se vengea de façon horrible. Il les envoûta, lui, sa femme et ses trois enfants, faisant d'eux ce qu'ils sont maintenant ... Tout cela sera dit posément, aimablement, sur le ton de la confiance, cependant qu'insensiblement les plus jeunes, surtout les filles, « assiègeront » les voyageurs. Et si l'un d'eux demande alors à Wladimir de quel envoûtement il s'agissait, celui-ci retroussera ses lèvres sur des crocs abominables et grondera d'une voix enrouée : « Il fit de nous des *vampires* ! Woxal est maintenant mort depuis des siècles, mais nous sommes toujours là ! » Et sur ces mots, les cinq vampires se ruèrent sur les voyageurs. Si les joueurs n'ont manifesté aucun doute, faire tirer à chaque personnage un jet d'EMPATHIE/Vigilance à 0. Si le jet échoue, le personnage subit la première attaque de vampire en situation de *demi-surprise*.

Le gardien des rêves doit s'appliquer à jouer parfaitement cette scène. Il doit faire ressortir le côté étrange des hôtes, mais ne pas laisser deviner qu'ils vont soudain se ruier sur les voyageurs. D'autant qu'aucun des vampires n'est véritablement armé. La subite révélation de Wladimir doit apparaître comme un coup de théâtre.

Pourtant, bien des détails ont éventuellement pu paraître inquiétants aux voyageurs. Le vin qu'on leur a servi, d'un beau rouge rubis, a en fait un goût et une odeur d'horrible moisissure. Le clavecin et la harpe paraissent neufs et jouent pourtant atrocement faux. Les tentures sont rutilantes ; au toucher elles sont pourtant grumeleuses et pourrissantes ... En fait, tous les objets qui se trouvent dans la salle, de même que les atours des occupants, sont dans un état de délabrement avancé et ne paraissent beaux que grâce au pouvoir d'illusion des vampires.

Au cours du combat, les vampires empêcheront les voyageurs de fuir s'ils le peuvent. L'escalier **B** s'arrête dans le vide au bout de 8 marches, le reste de la tour n'existant plus. L'escalier **C** ne communique pas avec le rez-de-chaussée et descend directement aux cryptes souterraines. Si les voyageurs réussissent à fuir vers l'extérieur, via **A**, les vampires ne les poursuivront pas dehors. Il leur est en effet impossible de quitter les ruines. Si les voyageurs descendent dans les souterrains, via **C**, les vampires les y poursuivront par contre.

Si les voyageurs parviennent à dématérialiser les 5 vampires, toutes les illusions s'annuleront du même coup, révélant un décor plus que sordide.

Maintenant qu'ils savent qu'ils ont affaire à des vampires, les voyageurs peuvent tenter un jet d'INTELLECT/Légendes à -6. S'ils réussissent, ils savent tout ce qu'il y a à savoir sur les vampires, ce qui leur économisera la perte de temps de lire le vieux livre. Toutefois, s'ils peuvent savoir que l'eau lustrale est indispensable pour annihiler définitivement les entités, il leur faudra réussir un autre jet, INTELLECT/Alchimie à -3, pour en connaître la composition.



DRAGON

4

RADIEUX

ment aux voyageurs masculins dont la *beauté* est la plus haute. La claveciniste, brune, dira s'appeler Johanna ; et la harpiste, blonde, Henrietta. S'il y a une fille parmi les voyageurs, le jeune homme, brun, lui murmurer quelques paroles aimables. Il se présentera : Ektor. Les deux plus âgés se présenteront à leur tour : Wladimir et Roxanne.

Bientôt, et surtout si les voyageurs posent des questions, Wladimir racontera leur histoire. Ils faisaient partie de la suite d'un seigneur nommé Woxal. C'était il y a très longtemps. À cette époque, le château était encore en parfait état. Puis un jour, lui, Wladimir, découvrit un épouvantable secret : Woxal était un haut-révant pra-



4. Trois portes donnent sur cet étroit couloir voûté au pied de l'escalier en colimaçon. Aucune n'est verrouillée.

5. Ancienne cave à vin. On y trouve encore une centaine de flacons contenant le même vin moisi que bu précédemment.

6. Le sol de cette cave hexagonale est en pente vers le centre où se trouve la margelle d'un puits circulaire. C'était autrefois la source d'eau potable du château. De l'eau se trouve encore au fond, à 6 mètres, mais vaseuse et croupie. *VUE/Maçonnerie* à -3 permet de détecter qu'un ensemble de pierres peut pivoter sur lui-même, au centre du mur sud, dévoilant un passage secret.

7. Malgré le délabrement, on peut encore deviner que les instruments et les meubles de cette longue salle appartenaient à une salle de torture.

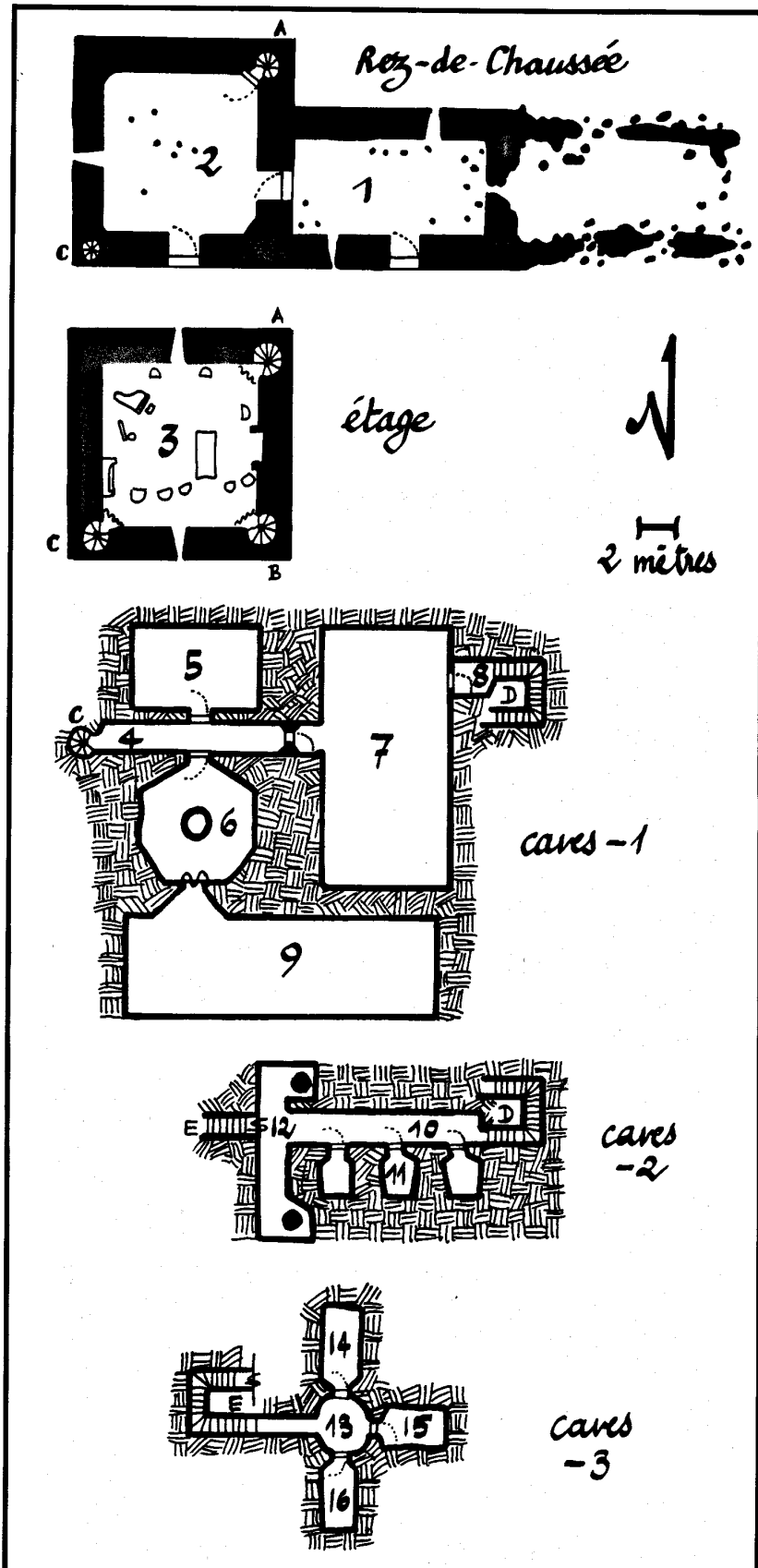
8. La porte nord-est de la salle de torture est verrouillée, difficulté -3. Au-delà, un escalier étroit s'engage encore plus profondément.

9. C'était ici le laboratoire d'alchimie de Woxal. Autrefois très complexe, il subsiste encore suffisamment de matériel intact pour la confection, somme toute assez simple, de l'eau lustrale.

10. Ce niveau est celui des cellules et des oubliettes. Aucune des trois portes des cellules n'est verrouillée. Au fond des culs-de-sac à gauche et à



DRAGON
5
RADIEUX



DRAGON 6 RADIEUX

droite se trouvent des puits d'oubliette. Douze mètres plus bas, on peut encore y apercevoir quelques ossements.

11. Restes macabres des expériences de l'infâme Woxal, les trois cellules contiennent encore chacune 2 squelettes animés. Ils n'attaqueront que si l'une des portes des cellules est ouverte.

12. Le passage secret au fond du couloir est du même type que celui de la salle 6. Pour le détecter et l'ouvrir, réussir VUE/ Maçonnerie à - 3.

13. Trois portes donnent sur cette petite salle ronde de 3 mètres de diamètre, toutes verrouillées, difficulté -3.

14. Cette crypte étroite et basse de plafond est occupée par un sarcophage de pierre contenant les restes momifiés du véritable Wladimir. Si quelques gouttes d'eau lustrale enchantée sont jetées sur ces restes, l'entité vampirique apparaîtra pour s'y fondre, formant alors un *zombi* ordinaire.

15. Même chose avec deux sarcophages contenant respectivement les restes de Roxanne et de son fils Ektor. Les deux formeront des *zombis*.

16. Même chose avec les sarcophages des deux filles, Johanna et Henrietta qui, moins bien conservées, formeront, elles, des *squelettes*.

LE VILLAGE D'EBAMP

Si les voyageurs parviennent à contrer les vampires, soit en les dématérialisant, soit en prenant la fuite, ils s'apercevront, hélas ! que leurs ennuis ne sont pas terminés pour autant. Endurance et points de vie perdus ne pourront remonter. Soit par leurs connaissances personnelles, soit par la lecture du vieux livre, ils aboutiront à la conclusion qu'il leur faut obtenir de l'eau lustrale. S'ils ont fouillé le vieillard, ils possèdent déjà un des ingrédients les plus difficiles à trouver : de l'eau recueillie au pied d'un arc en ciel. *Enchantement* est une opération banale pour un haut-rêvant. Restent la reliquéfaction et les larmes de vierge. Si aucun d'eux n'est alchimiste, le cas est désespéré, à moins qu'au bout de quelques jours les Dragons ne rêvent providentiellement qu'un voyageur alchimiste passe dans les parages ... Si l'un d'eux est par contre alchimiste, le seul problème consistera à trouver des larmes de jeune fille vierge (quoique pubère !). Le satum, nécessaire à la reliquéfaction, n'est pas une herbe rarissime : on en trouve dans les bois voisins.

Ébamp est un petit village d'une cinquantaine d'habitants (vieillards, adultes et enfants compris), vivant d'un peu d'agriculture, d'élevage de chèvres et de pêche dans les marais. Les Ébampois sont des gens plutôt rudes, austères, mais cordiaux si on ne les traite pas de haut. Ils évitent les collines du Nord qu'ils prétendent non seulement hantées par les loups, mais par de « sombres choses de cauchemar ». Ils évitent tout autant d'en parler. Quoi qu'il en soit, les voyageurs pourront trouver à Ébamp une hospitalité rassérénante.

Trois jeunes filles peuvent correspondre aux desiderata des joueurs. Les autres sont ou trop jeunes (impubères) ou mariées. Il s'agit de **Chanette**, 14 ans ; de **Marella**, 17 ans ; et de **Liraine**, 20 ans. Arriver à les faire pleurer et à subtiliser leurs larmes ne devrait pas être très difficile, tout dépendant néanmoins de la façon dont les voyageurs s'y prennent. Cette partie de

pur *jeu de rôle* est laissée à l'improvisation de chaque gardien des rêves. Mais les larmes n'auront aucune utilité si la pleureuse n'est pas vierge. Et découvrir ce genre de renseignement risque d'être beaucoup plus délicat. Mais encore une fois, c'est aux voyageurs de voir de quelle façon ils mènent leur enquête, soit par vérification directe et personnelle (un bon moyen pour faire pleurer par la même occasion), par enquête dans le village, par voie de magie. Une *Voix d'Hypnos* pour détecter le mensonge peut se révéler fort utile. Dans tous les cas, les faits sont les suivants :

Chanette n'est pas vierge malgré son jeune âge. C'est une petite brune, maigrelette, aux mollets pas plus gros que des bambous, toujours en train de pleurnicher (un point intéressant). Il est de notoriété publique que son père, un ivrogne invétéré, ne cesse de la battre. Ce que l'on chuchote également, sans preuve bien que ce soit la *vérité*, c'est que le père indigne pratique l'inceste avec sa progéniture.

Marella est une fille joflue et bien en chair, une blonde à la peau rosée. Elle est toujours en train de rigoler (gênant) et de chahuter avec les garçons du village. Et pour dire la vérité, son pucelage n'est plus qu'un très très vieux souvenir.

Liraine est une grande brune mélancolique. Elle parle peu, ne rit presque jamais (appréciable). Elle est bergère et va faire paître ses chèvres à quelques centaines de mètres du village, au pied des premières collines. Au village, on raconte qu'elle est tombée amoureuse d'un voyageur, il y a deux ans. Le voyageur n'est resté qu'une semaine, puis il est reparti. Depuis, Liraine attend son retour ... Le seul intérêt de cette histoire pitoyable est qu'il ne s'est rien passé entre Liraine et le voyageur. La jeune fille est toujours aussi pure qu'à sa naissance ; et c'est aussi la raison pour laquelle il ne faudra pas la pousser beaucoup pour qu'elle éclate en sanglots.

CONCLUSION

Si les voyageurs mettent les mauvaises larmes dans la fiole d'eau d'arc-en-ciel, non seulement ils n'obtiendront aucun résultat, mais ils gâcheront l'eau en question. Il leur faudra alors reprendre la quête à zéro. Et trouver le pied d'un arc-en-ciel pour y puiser de l'eau peut être le sujet de toute une campagne. À chaque gardien des rêves de l'imaginer s'il y a lieu.

Mais si tout se passe bien, si les voyageurs parviennent finalement à détruire les vampires devenus simples zombis et squelettes, outre le stress qu'ils auront pu acquérir précédemment, ils en recevront exceptionnellement 50 points, pour toute la tension qu'ils auront dû endurer.

Aventure : Denis Gerfaud
Adaptation RDD2 : Denis Gerfaud
Illustration : Benoît Dufour
Mise en page : Pierre Lejoyeux

Les 3 jeunes filles

(Ne sont données que les caractéristiques directement utiles au scénario)

Chanette, née à l'heure des Épées, 14 ans, 1m 48, 31 kg, brune, yeux noisette.

TAILLE	06	VOLONTÉ	08
APPARENCE	09	EMPATHIE	09
CONSTITUTION.	08	RÊVE	10
AGILITÉ	10	Beauté	09

Esquive 11 niv -2

Marella, née à l'heure du Dragon, 17 ans, 1m 62, 60 kg, blonde, yeux bleus.

TAILLE	09	VOLONTÉ	09
APPARENCE	12	EMPATHIE	10
CONSTITUTION	12	RÊVE	11
AGILITÉ	12	Beauté	12

Esquive 12 niv 0

Liraine, née à l'heure du Vaisseau, 20 ans, 1m 71, 62 kg, brune, yeux verts.

TAILLE	09	VOLONTÉ	15
APPARENCE	10	EMPATHIE	13
CONSTITUTION.	11	RÊVE	14
AGILITÉ	11	Beauté	11

Esquive 11 niv +3



DRAGON
7
 RADIEUX