



# LE PLOMB DU PHILOSOPHE

par Dominique LAPORTE

UN SCÉNARIO MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE

caractéristiques pour C&S, AD&D, RQ

## 1. Prélude

Depuis la mort du roi Utter, le pays est divisé en comtés et duchés qui se font la guerre et se déchirent pour un prétexte vieux comme le monde : le pouvoir.

Le duché de Margerac n'a pas échappé à ce vent de folie et de haine; voilà maintenant trois ans que la guerre civile fait rage, répandant le sang des habitants sur un sol habitué aux horreurs des combats.

Geoffroy et Richard, les deux fils de l'ancien duc Borric, se font une guerre sans merci et tentent de prendre le titre tant convoité.

Geoffroy est le seul fils légitime du duc et Richard est un bâtard reconnu dont la date de naissance est à la base du présent litige. En effet, par tradition l'aîné monte sur le trône ducal. Les détracteurs de Richard disent que celui-ci est plus vieux d'un mois. Ce que refusent d'admettre les détracteurs de Geoffroy.

Cette situation a très vite dégénéré par manque de directives, dues à la disparition soudaine de Borric, et le pays fut partagé entre partisans de l'un et partisans de l'autre, qui s'entretenaient dans une lutte fratricide...

## 2. Telpère, tel fils

C'est par une belle journée de Septembre, agrémentée de ci, de là, de quelques pendus accrochés aux arbres, que nos aventuriers-voyageurs arrivent en vue du village d'Orquelesne, ou plutôt de ce qu'il en reste. Les différentes incursions des troupes de Richard et de celles des Orques des Terres Sauvages, situées plus au Nord, ont profondément marqué le village.

Le château est en ruines, la plupart des maisons sont détruites et ce qui reste de la population se compose d'un noyau d'irréductibles (mais non, ce ne sont pas des Gaulois !) qui sont nés, qui ont souffert sur ces terres, et ne sont pas prêts à les laisser à n'importe qui.

Ce genre de situation convient parfaitement au groupe de mercenaires formé par les personnages. Dans ce chaos, il y a toujours des occasions lucratives pour celui qui sait en profiter. Et si Geoffroy devient duc, il récompensera largement tous ceux qui l'ont aidé à vaincre l'usurpateur. Alors que ces douces perspectives flottent dans les têtes des aventuriers, un cri de détresse surgit d'un sentier, à droite de la route.

Un homme en cotte de mailles s'avance en titubant et s'écroule à moins de 50 yards du groupe. Sa tunique aux couleurs de Geoffroy (trois bandes de pale en or sur fond d'azur) est en lambeaux et son armure est déchirée en maints endroits d'où plusieurs blessures béantes laissent échapper un flot de sang.

L'homme suffoque de douleur, et des phrases à peine audibles parviennent à franchir ses lèvres fendues :

"... un monstre affreux... ils ont tous péri... il faut trouver l'oracle", dit-il en désignant d'une main tremblante la faille de la montagne, "... il n'est pas encore trop tard... dépêchez-vous. Que Dieu vous vienne en aide."

Ce furent ses dernières paroles avant que sa tête

roule sur le côté et que ses yeux se ferment pour toujours, apportant ainsi le repos à ses tourments.

*Note pour le DM : il ne possède sur lui que 15 deniers (p.a.) et 42 sous (p.c.). Ses armes ont disparu ainsi que son casque, s'il en portait un...*



Le chemin d'où venait ce malheureux remonte vers l'Est en direction d'une faille qui coupe la montagne, telle une tranchée dans le sol. En avançant dans la faille, les aventuriers peuvent sentir le silence qui s'est abattu sur les bois. Des cèdres gigantesques, aux ramures qui s'étendent comme des ailes de rapaces, forment des poches d'ombre et d'obscurité ressemblant à des gouffres. Le soleil est resté caché derrière la masse imposante des montagnes, et il semble pénétrer un monde nouveau et étrange où la lumière n'a plus sa place. Il fait plus frais sous les frondaisons des arbres, qui s'allongent au dessus du sentier, telles des mains griffues de monstres hideux qui réclament leurs proies.

Puis d'un coup, la certitude d'une présence étrangère se fait ressentir. Des cris et des rires grotesques sont faiblement apportés par un vent houleux venant du Sud. En cherchant parmi les arbres, il est possible de trouver du sang et des branches brisées comme si un gros animal était passé par là.

Au bout d'une centaine de yards, c'est l'horrible vérité : deux êtres hideux, de carrure très large et trappue, sont occupés à décharner et à mutiler deux corps d'hommes. En effectuant leur besogne macabre, ils rient et poussent des grognements de plaisir en portant à leurs gueules les entrailles encore chaudes de leurs victimes, et en les dévorant crues.

Dès qu'un personnage attaquera ou sortira du couvert des arbres, les ogres assailliront leurs gourdins et front se ruer sur les intrus. Il n'y a aucune possibilité de dialoguer avec eux et ils se battront jusqu'au bout, tant est grande leur cruauté et leur rage de tuer.

*Notes pour le DM : En fouillant dans le tas de bidoches, qui fut autrefois des hommes, les personnages trouveront 28 deniers et 61 sous. Il y a aussi un message qui a été miraculeusement épargné par le sang (voir document 1). Les restes des trois messagers ne pourront jamais prévenir Geoffroy. Les aventuriers décideront sans doute de prendre les événements en main pour savoir de quoi il retourne et obtenir quelques récompenses financières.*





### 3. Oracle, ô désespoir

C'est ainsi que tout ce beau monde se remet en route pour trouver le fameux Oracle qui doit être le vieil homme dont parlait le texte. La progression devient plus difficile; le chemin se rétrécissant davantage et devenant plus escarpé. Alors que la compagnie peine parmi les buissons de houx et les éboulis, un hurlement sinistre chargé de haine se fait entendre derrière le groupe. Quelle gorge peut donc produire de tels sons avec une telle puissance ? Une chose est sûre : le chemin du retour est coupé par une chose dont le fait d'y penser fait couler une sueur froide dans le dos des guerriers les plus aguerris.

*Notes pour le DM : Ce cri de rage a été poussé par l'ogre Moribond qui, voyant sa progéniture massacrée, est devenu fou furieux et va tenter de se venger des assassins, qui s'en sont pris à deux jeunes bambins sans défense. Il sait que les personnages devront redescendre de la faille, et il va se poster en embuscade à la croisée des chemins pour leur tomber sauvagement sur le dos.*

Enfin, après une pénible marche, une grotte apparaît au détour du chemin, à moitié cachée par la végétation. Un muret en pierre a été érigé pour protéger l'intérieur des intempéries, laissant un passage bas pour l'entrée. A l'intérieur, une voix grave et basse s'élève. Il n'est pas possible de voir la personne qui prononce les paroles car elle se tient en retrait dans la pénombre :

"N'avancez pas plus loin étrangers, et ayez l'obligeance de ne pas troubler ma retraite. Je sais pourquoi vous êtes venus et comment vous avez été mêlés involontairement à cette affaire. Dieu m'a accordé un don qui me permet de voir au delà des choses. Mais je peux vous dire ceci : la mort va de nouveau s'abattre et le sang va encore couler; et que vous le vouliez ou non, vous avez entre vos mains le destin de bien des vies. Et il m'est permis de vous dire encore ceci : notre temps est compté et vous aurez besoin de toute votre célérité.

Un homme dont l'ambition le dévore comme un ver tente de récupérer un objet qui lui permettra de s'allier les puissances de l'Enfer. Il faut prendre cet objet avant lui et le détruire.

Au pied du Cèdre-du-Martyr, vous trouverez l'aide nécessaire pour résister aux forces Ténébreuses. Mais hâtez-vous, après le coucher de la lune il sera trop tard.

Maintenant j'ai assez parlé et je ne dirai plus rien. Le soleil va bientôt se coucher et avec lui l'espoir.

Allez ! Puisse Dieu vous protéger !"

### DOCUMENT 1

29

Jean de Bevoit  
Chevalier Commandeur  
Château d'Orquelesne  
A sa seigneurie Geoffroy  
Château de Quinquerois  
Duché de Margerac  
Le 8 Septembre de l'an 9000,

Monsieur,  
Je vous implore de ne pas rejeter ma demande, mais de la traiter avec le plus grand sérieux. Je dois vous dire que de nombreux faits étranges sont venus troubler vos vassaux, déjà aux prises avec une situation difficile. Ne croyez pas que ce soit à cause des raids des Orques des Terres Sauvages, je n'oserais pas vous importuner pour si peu. Ce que j'ai à vous dire est bien plus grave, et risque de mettre en péril nos dones à tous.

Voilà un mois, deux étrangers venus du Nord sont arrivés à Orquelesne. A cette époque, nous avions à faire face à d'autres problèmes et je ne leur ai pas accordé l'attention qu'ils méritaient. Depuis lors, des choses mystérieuses sont apparues et n'ont fait qu'empirer. Mais le pire est survenu hier soir. Je ne pourrais vous le dire car vous me traiteriez de fou. Pourtant je vous l'affirme, Satan est parmi nous !

Je crains que les choses ne se précipitent, aussi je vous supplie de nous envoyer de l'aide. Les trois messagers qui se présenteront devant vous seront accompagnés d'un vieil homme que vous connaissez bien et qui saura vous conseiller sur la matière.

Votre dévoué vassal qui vous reste fidèle jusqu'au bout.

Jean de Bevoit.

*Notes pour le DM : l'Oracle ne dira plus rien. Si les personnages ont l'impolitesse de pénétrer dans son refuge, ils trouveront un homme assis en tailleur dans la pénombre. Il porte une soutane de bure marron avec le capuchon rabattu sur son visage. L'endroit comporte un feu avec une petite marmite, deux écuelles en bois avec des ustensiles de cuisine, une paillassse faite de branches et de fougères, d'un tonnelet d'eau ainsi que de racines, fleurs séchées et poudres en bocaux.*

Le groupe n'aura plus qu'à se rendre au village pour obtenir des renseignements sur le Cèdre-du-Martyr. Soit par la route, soit par le chemin de la clairière. Ce dernier a été piégé à deux endroits pour éliminer les indésirables aux abords du château. Chaque piège est formé d'une arbalète dont la gâchette est reliée à un fil tendu en travers du sentier (3d6 de dégâts pour l'infortuné qui se prend le carreau). Ils sont relevés tous les deux jours par un homme de main.

Le chemin secret menant au château est très étroit, camouflé par la végétation et par conséquent indétectable depuis le chemin de la clairière.

NB : n'oubliez pas l'ogre Moribond qui attend nos PJ de pattes fermes à la croisée...

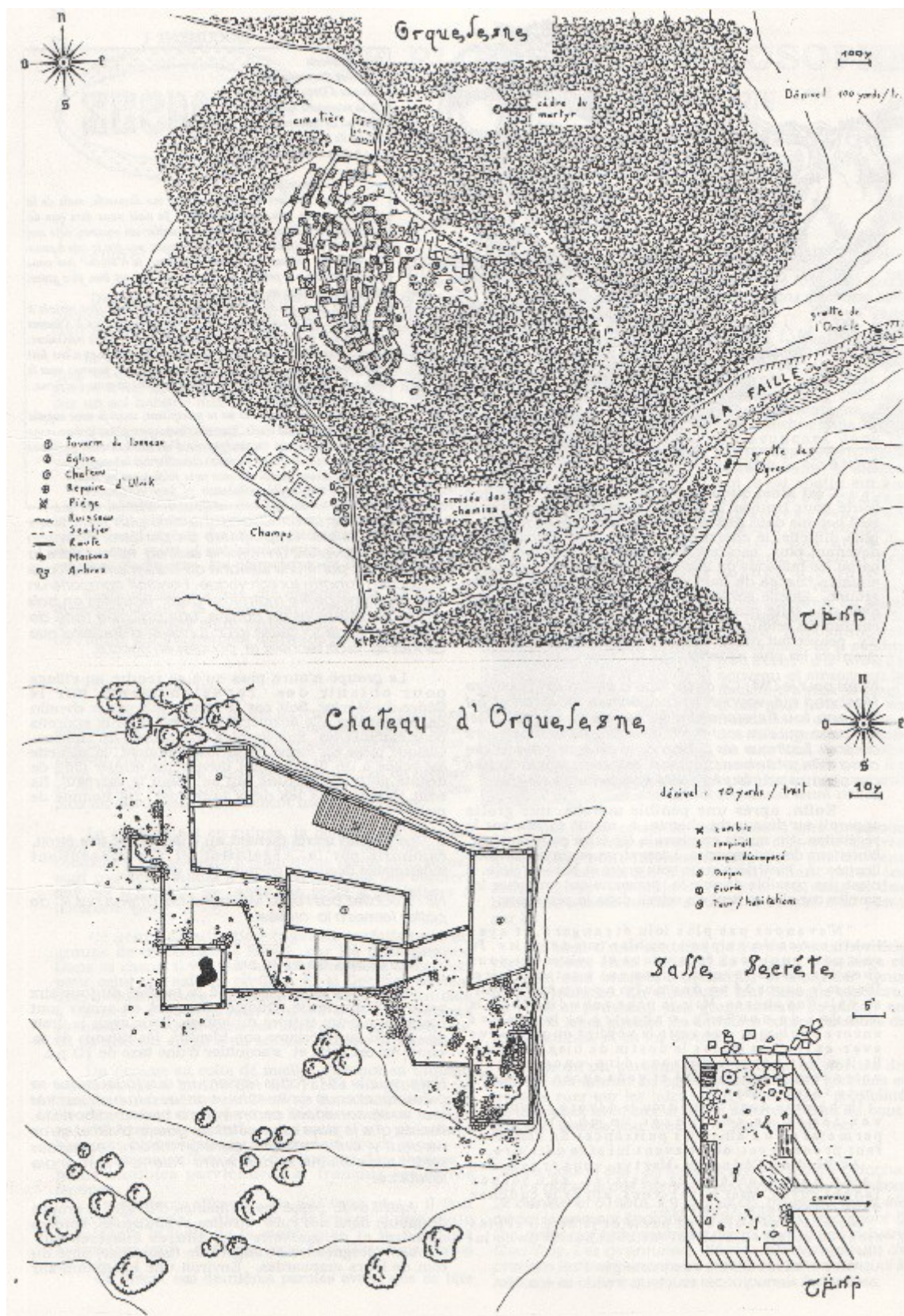
### 4. Couteaux dans la nuit

Nos héros arrivent donc à la tombée du jour aux portes d'Orquelesne. Quatre hommes en armes sont postés aux deux entrées du village. Pour avoir le droit de gîte, il faut déclarer son identité, les raisons de sa venue en ces lieux et s'acquitter d'une taxe de 10 p.c.

*Note pour le DM : faites remarquer aux joueurs que se présenter casqué sur la tête et armés à la main est très mal vu et considéré comme signe ouvert d'hostilité. Pensez que le pays est en état de guerre civile et qu'on ne peut y entrer comme dans un moulin. Les gardes seront très méfiants et donneront l'alerte à la moindre résistance.*

Après avoir passé les formalités d'usage, le groupe débambule dans des rues étroites et sinueuses, bordées de murs et de maisons aux allures austères qui semblent lorgner les étrangers de façon insistante du coin de leurs mansardes. Environ une habitation sur







deux est en ruines ou abandonnée. Parmi cet univers de pierres grises qui se fondent dans le crépuscule terne, les aventuriers voient surgir les lumières d'une taverne située au coin d'une grand' place.

C'est là que les villageois se retrouvent pour discuter autour d'un verre de cidre, des amis morts et des progrès de la guerre. L'intrusion des voyageurs (peu courante ces dernières années) arrêtera momentanément les bavardages. L'atmosphère douce et chargée de tabac contraste étrangement avec la fraîcheur de la nuit. Il y a une quinzaine d'hommes, assis autour de tables en chêne ternies par les ans, ainsi que le tavernier et ses deux filles occupés au comptoir.



*Note pour le DM : par ces temps difficiles, les prix pour la boisson et la nourriture sont triplés !*

Nos héros pourront facilement obtenir des renseignements auprès du tavernier, un gros homme roux à moustache qui aime (est-il besoin de le préciser ?) la bonne chère et les plaisanteries lourdes. Il leur indiquera l'emplacement de l'arbre (cf carte) et si les personnages ont la bonne idée de l'inviter à leur table AVEC un pichet de cidre, il racontera même la légende suivante :



"Voyez-vous mes amis, à l'époque où Utter se convertit à notre religion chrétienne, bon nombre de seigneurs vénéraient toutes sortes de dieux. Ils adoptèrent facilement la croix car la plupart n'en avaient que foudre de porter ce nouvel emblème. Pourtant, il y en avait qui refusaient catégoriquement de se convertir et restèrent fidèles aux anciennes croyances druidiques. Pour ramener les brebis égarées au troupeau, des missionnaires parcouraient les Terres Extérieures pour vaincre les derniers îlots de résistance. Or donc un jour, un pieux du nom de Benoît arriva à Orquelesne pour convaincre le seigneur d'alors du bien-fondé de notre sainte bible. Le malheur voulut que cet homme là était un sanguinaire. Il fit battre et traîner le saint clerc à travers les rues, l'humiliant et mortifiant son corps en peine. Enfin, il le chassa de la ville et l'emmena à un haut cèdre où il le fit pendre. Puis il ordonna qu'on laisse ainsi le condamné jusqu'à ce que son

corps se décompose et soit dévoré par les bêtes sauvages. La nouvelle arriva jusqu'aux oreilles du père de notre regretté et bien-aimé duc Borric, qui fit immédiatement mander son vassal et lui trancha la tête d'un coup d'épée. Le corps du prêtre avait depuis lors disparu, mais il fut institué Saint et d'aucuns disent qu'aucune bête n'a jamais goûté de sa chair."

Par contre, s'il est fait allusion à la venue de deux étranges personnages il y a un mois de cela, le tavernier perdra aussitôt son air jovial. Il regardera furtivement à gauche et à droite avant de quitter ses hôtes en se souvenant qu'il avait autre chose à faire... Il sera impossible de lui soutirer d'autres renseignements.

Ses deux jeunes filles seront d'un plus grand secours mais les aventuriers devront se montrer galants et courtois pour obtenir leurs faveurs. Dans ces conditions, elles dévoileront ces faits :

"Il est vrai, messires, que début Aout, deux hommes sont arrivés à Orquelesne. L'un était un guerrier de forte stature portant une cicatrice sur la joue gauche, et l'autre un personnage au teint pâle tout de noir vêtu quine parlait jamais. Au bout d'une semaine ils ont disparu et des faits terribles ont commencé à se produire. Figurez-vous que des tombes du cimetière ont été profanées. Une dizaine en tout, et Dieu seul sait ce que les corps sont devenus ! Le seigneur de Bevoit a bien tenté de retrouver les coupables mais en vain. Ensuite des rumeurs ont couru à propos d'un balafre qui recrutait la racaille de la ville. Quelques pendaïsons bien menées en guise de répression ne semblaient pas s'avérer efficaces. Puis, il y a deux ou trois jours, des gardes du château ont disparu la nuit de leur poste. De nouvelles pendaïsons furent exécutées afin de rétablir l'ordre. Il faut bien reconnaître que ces mesures se sont montrées inutiles car bon nombre de malandrins rodent dans les rues. Je dois partir car je crains d'en avoir trop dit et les murs ont des oreilles... Restez méfiants gentilhommes."

Une vingtaine de minutes après que la fille du tavernier ait quitté le groupe, un homme portant un cache-œil, qui buvait seul à une table sortira dehors et ira alerter ses chefs de la présence d'étrangers trop curieux. Quand nos héros se dirigeront vers la clairière de l'arbre du martyr, ils auront la surprise (et la joie ?) de voir un comité de réception les accueillir dans les ruelles sombres de la ville. Deux hommes sont postés sur les toits avec des arbalètes pour s'occuper de ceux qui ne portent pas d'armure. Les huit autres se sont séparés en deux groupes afin de couper toute retraite. Ce soir le sang va couler sur le pavé...

*Note pour le DM : ne précisez pas la présence des deux tireurs, sauf si les joueurs demandent des précisions sur ce qui se passe au dessus d'eux. De plus, s'ils ont la bonne idée de faire un prisonnier, ce dernier parlera sous la contrainte en disant que son chef est un puissant magicien noir et que son lieutenant s'appelle Lothar. Il est visiblement terrorisé en évoquant ces noms, et préférera mourir plutôt que d'en dire d'avantage.*

## 5. Rencontres inattendues

Quelques brigands ne font pas le poids face à des guerriers aguerris et c'est en souriant que les aventuriers repensent aux misérables qui ont osé les attaquer. Mais quand même, ce carreau dans l'épaule, ça fait mal !

Durthäg a bien d'autres idées en tête en s'approchant de la clairière. Lui et sa bande d'Uruk-Haf n'ont plus rien pillé depuis deux mois. Il est vrai que le dernier raid a été désastreux mais ce soir il en sera autrement. Le plan a été soigneusement préparé et chacun sait ce qu'il doit faire. D'abord les gardes



seront tués silencieusement par les archers puis, par groupe, les maisons les plus proches seront dévalisées et incendiées; les occupants égorgés ou pris comme otages. Pas de cri de guerre cette fois et la clatrière est prise comme point de ralliement. Mais qu'elle n'est pas la surprise du capitaine Uruk lorsqu'il voit un groupe d'hommes s'avancer dans l'étendue dégagée. Cette fois c'en est trop ! Cette attaque ne va pas encore échouer. Les faces pâles sont peu nombreuses et ils seront vite massacrés; ce soir il y aura de la chair humaine à manger.

*Note pour le DM : les Uruk-Hai sont embusqués à la lisière. Quand le groupe sera bien engagé, les huit archers tireront leurs flèches pendant que les sept autres orques (Durthág compris) se lanceront à l'attaque. C'est une race féroce de combattants et ils ne feront retraite que si les 3/4 de leur effectif est décimé. ET si les aventuriers peuvent encore combattre.*

Après ces incidents malencontreux, nos héros devront creuser la terre au pied du cèdre pour trouver l'aide dont parlait l'Oracle. Il s'agit d'un simple bout d'os, une phalange du majeur de la main droite de Saint Benoît. Brandie contre tout mort-vivant, il repousse ces derniers comme une relique bénite; encore faut-il que celui qui le délient ait foi en ce qu'il fait. Ceci ne devra pas être révélé aux joueurs sauf s'il y a un clerc parmi eux.

#### 6. La Mort qui creuse

La quête est loin d'être terminée, et alors que les personnages remontent vers la ville, ils ne se doutent pas que l'horreur a déjà commencé. La lune est maintenant passée au dessus des montagnes et elle éclaire de ses rayons pâles les rues désertes et froides d'Orquelesne. Les bruits de pas précipités résonnent sur le pavé et se répercutent sur les façades des maisons. Le tavernier, baigné de sueur et les yeux exorbités, court de gauche à droite comme un homme qui aurait la mort aux trousses. Ce n'est qu'en apercevant le groupe qu'il se calmera un peu.

"Messires ! Messires ! je vous cherchais partout. Sauvez-la je vous en supplie, sauvez-la par pitié."

"Qui ? Mais ma fille Elodie (celle qui a parlé aux joueurs évidemment). Ils sont venus la chercher; et ils m'ont dit qu'il ne lui sera pas fait de mal si tout se passe bien. Ils m'ont dit aussi de vous faire savoir que vous ne devez pas vous approcher du château sinon Elodie sera exécutée. Pitié mes seigneurs, sauvez-la !"

*Note pour le DM : Jean le tavernier ne pourra pas fournir d'autres renseignements utiles. Si les joueurs décident de ne rien tenter et d'attendre les événements, vous pouvez considérer qu'ils ont échoué dans leur quête. De terribles malheurs se produiront dans le futur dont un des moindres sera l'assassinat d'Elodie (pas de témoins). Par contre, s'ils sont assez malins, ils se dirigeront discrètement vers le château pour savoir ce qui s'y passe.*

Au bout de vingt minutes, nos héros peuvent voir la masse sombre du château se détacher sur le fond étoilé. Il est en partie détruit, les remparts et les tours sont éventrés, des blocs de pierre et des gravats envahissent les allées. Seules les fortifications de l'enceinte intérieure semblent intactes. Il n'y a aucun garde visible sur les créneaux, la place paraît déserte. En s'approchant d'avantage des bruits de raclements se font pourtant entendre vers la tour Est. Sept hommes en armure et portant les couleurs de Geoffroy déblayent des gravats. Leurs mouvements sont lents et ils



soulèvent des pierres d'un poids important. Ils ne bougeront pas si on les interpelle mais attaqueront toute personne s'approchant à moins de cinq yards avec leurs mains ensanglantées et leurs dents.

*Note pour le DM : il s'agit des gardes du château qui ont été tués cette nuit et transformés en zombies (le chevalier de Bevoit se trouve également parmi eux) pour remplacer les autres morts-vivants devenus inutiles. En fouillant aux alentours, les aventuriers trouveront des corps en décomposition avancée. Les vers grouillent sous leur peau olivâtre et leurs mains sont toutes déchiquetées (à force de soulever des pierres et de creuser dans la terre).*

Ils avaient presque fini leur travail et il suffit de dégager encore deux pierres pour découvrir l'entrée d'un soupirail. Ce dernier est étroit et ne permet le passage que d'un homme. Il servait d'aération et pour cela, il donne sur le haut d'une pièce de 15' x 35' x 10'. Heureusement, des éboulis permettent de descendre facilement jusqu'en bas... pour y trouver l'horreur.

*Note pour le DM : une goule a élu domicile dans cette salle. Elle y a pénétré par le réseau des caveaux et venait se repaître tranquillement des cadavres de la guerre, qu'elle avait volé. Lorsque quelqu'un s'introduit dans son refuge (en passant les pieds par le soupirail), elle se jette dessus pour le mettre en pièces de ses griffes et de ses crocs. Si sa victime succombe, elle l'emportera pour la manger à son aise.*

L'endroit est rempli d'une odeur de chair en putréfaction. Le sol est jonché d'ossements humains, de gravats et de morceaux de bois. Il y a aussi tout un matériel hétéroclite : athanor, creusets, étagères, tables, pinces en fer, bouteilles, amphores, etc...

En fouillant minutieusement, les personnages pourront trouver un médaillon représentant un croissant de lune (aucune propriété magique) et un livre passablement abîmé.

Il faudra une heure pour le lire et savoir le sujet qu'il traite.

Il parle d'une partie de l'élaboration du Magistère ou grand-œuvre et notamment des sous-produits obtenus. Ainsi les premières entités de gemmes qui, sous forme potable, permettent d'obtenir des potions magiques; ou bien les premières entités de métaux qui donnent le mercure philosophique contenu dans tout corps. Il y a un passage sur le vrai plomb qui agit comme un négateur magique parfait et permet de lier les démons...

*Note pour le DM : parmi les blocs de pierres, il y a deux amphores intactes qui contiennent respectivement un liquide gris mat (il s'agit de 100 dr - 45 Kg - de vrai plomb) et un liquide rouge sang (30 doses de rubis potable). Le produit tant recherché par Ulrik le Nécromancien n'est autre que le vrai plomb. Les joueurs devront le comprendre grâce au traité alchimique. A part cela, il n'y a rien d'intéressant dans la pièce.*

#### 7. Règlement de compte

En descendant vers le village, les aventuriers seront interceptés dans les rues étroites par Ulrik et ses sbires. Le nécromancien se tient dans l'ombre d'un porche; devant lui il y a son fidèle lieutenant Lothar, serrant fermement Elodie, entouré du reste de ses hommes de main (8 hommes, plus les survivants de la



première attaque \_ cf paragraphe Couteaux dans la nuit \_). Ulrik ne prononcera pas une parole, c'est Lothar qui s'en chargera :

"Je crois qu'on a un marché intéressant à faire. Vous me donnez la jarre et en échange je libère la fille. Si vous refusez je lui tranche la gorge et mes hommes se chargeront de récupérer mon bien."

Sur ces derniers mots, il resserre sa prise et sa dague pénètre légèrement dans le cou frêle et délicat de la jeune fille.

*Note pour le DM : S'il est évident que les joueurs n'ont pas trouvé le vrai plomb, Lothar éclatera d'un rire sauvage et il se retirera avec ses malandrins. Tout ce beau monde ira au château pour trouver ce que n'ont pu les personnages. En revanche, si ces derniers possèdent le plomb philosophique, Lothar exécutera son ultimatum à la lettre. En cas de conflit, les bandits feront un mur entre le magicien et les héros; Lothar restera en retrait pour protéger Ulrik. Ce dernier lancera aussitôt un sort de sommeil suivi d'un sort de peur si cela ne suffit pas. Si la lutte tourne mal pour eux, le nécromancien s'enfuira par le porche pendant que son lieutenant couvrira sa fuite. Au bout d'une centaine de yards, il s'arrêtera et jettera un sort de boule de feu pour être sûr que personne ne le suive. Après cela, il disparaîtra dans la nature...*

## 8. Epilogue

Les aventuriers peuvent avoir réussi le scénario à plusieurs niveaux :

Ulrik, Lothar et les brigands sont en fuite ou arrêtés. Geoffroy les prend aussitôt dans son armée comme mercenaires.

Il ont en plus récupéré le vrai plomb. Le suzerain leur octroie une prime de 50 livres (50 p.o.) par personne.

Par dessus le marché, ils ont sauvé Elodie. Geoffroy les anoblit et leur confie le commandement d'Orquesne (ne croyez pas que ce soit de tout repos).

Ulrik dispose d'une réserve de sorts qui doivent lui permettre de s'en sortir. Ce n'est pas le cas pour Lothar qui préférera se rendre si tout est perdu. Dans ce cas, le magicien viendra le libérer de prison par la suite.

## 9. Reliques et trésors

La phalange de Saint Benoît : elle permet de repousser les morts-vivants comme un clerc de niveau 5. Si un clerc l'utilise, son niveau est ajouté à celui de la relique.

La grande eau de rubis ou rubis potable : prise telle qu'elle, elle rend le buveur immunisé à toute sorte de peur pendant 1d6 heures par dose. Utilisée en potion elle augmente ou réduit le ciblage d'un sort de 10 % (2 au LS pour AD&D).

Le vrai plomb ou plomb philosophique : il est si résistant à la magie qu'aucun sort ne peut le pénétrer. De plus, il est absolument indispensable pour lier des démons de niveau VII à X.

### Bibliographie :

"Le trésor des alchimistes" de Jacques Sadoul, aux éditions J'AI LU. "L'alchimie" de Serge Hutin, aux éditions QUE SAIS-JE ?.

## 10. Les Personnages Non Joueurs

Ulrik, le nécromancien (magicien)

**C&S** Niv:8, PdV:23, Fat:28, PMF:26, DE:13, CO:17, FO:10, IN:20, SA:18, CH:15, AP:7, VB:13, FE:15, PI:10

**AD&D** Niv:8, PdV:24, AC:10, DE:13, CO:16, FO:10, IN:18, SA:16, CH:14, Al:CM

**RQ** PdV:13, DE:13, CO:16, FO:10, IN:18, PO:16, CH:14, TAI:11, armure: sans, arme: dague +1.

Sorts : \_ Charmer les Personnes, Lire la magie, Somnif, Projectile Magique  
\_ Lévitacion, Peur, Obscurité  
\_ Boule de Feu, Vol, Feindre la mort  
\_ Tempête de Glace, Terrain Hallucinatoire.

NB: Ces sorts sont donnés pour AD&D; pour votre propre système, prenez des sorts similaires.

Jerkin (démon mineur, familier d'Ulrik).

Lothar (guerrier, chevalier banni)

**C&S** Niv:8, PdV:40, Fat:30, PCF:22, DE:17, CO:18, FO:18, IN:12, SA:9, CH:10, AP:12, VB:11, FE:12, PI:10

**AD&D** Niv:8, PdV:70, AC:1, DE:16, CO:17, FO:17, IN:12, SA:9, CH:10, Al:CM

**RQ** PdV:16, Att: par type d'arme +25% maîtrise, DE:16, CO:17, FO:17, IN:12, SA:9, CH:10, TAI:15, Armure: cote de mailles supérieure, jambières, casque, bouclier. Arme: fléau, dague, arc long.

Moribond, l'Ogre / les deux jeunes

**C&S** adulte niv:8 / jeune niv:4

**AD&D** HD:5+2, PdV:30, AC:6 / HD:3+1, PdV:20, AC:8. Att: 1 par type d'arme, +2 dû à la force.

**RQ** PdV:20, Att:55% / PdV:17, Att:45%

Durthôg / les Uruk-Hai

**C&S** officier niv:7 / guerrier niv:4

**AD&D** HD:4+2, PdV:28, AC:4 / HD:3, PdV:18, AC:5. Att: 1 par type d'arme, +1 dû à la force.

**RQ** PdV:16, Att:50% / PdV:14, Att:40%

Zombies

**C&S** type moyen

**AD&D** HD:3, PdV:20, AC:6, Att: 3 pour 1-8/1-8/1-4

**RQ** PdV:13, Att:40%

La goule

**C&S** niv:3

**AD&D** HD:5, PdV:30, AC:5, Att: 3 pour 1-8/1-8/1-6

**RQ** PdV:15, Att:55%

Les brigands

**C&S** combattants moyens niv:2

**AD&D** niv:2, PdV:12, AC:8, Att: 1 par type d'arme

**RQ** PdV:12, Att: par type d'arme, +10% maîtrise



