

# L'ALCHIMISTE



Aventure parue dans

**Dragon Radieux 7 (novembre 1986)**

*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 voyageurs confirmés (niveau de meilleure compétence +4 ou +5).*

## LE SUJET DANS SES GRANDES LIGNES

Ce scénario propose une quête de souvenirs de l'archétype. Après avoir aperçu une vieille tour au sommet d'une île sur un lac, et s'être renseignés sur elle, les personnages font tous le même rêve. Apparemment envoyés par un personnage important, ils rendent visite à l'alchimiste qui réside dans cette tour pour s'informer du résultat de ses travaux. Au réveil, ils sont tous en proie à la même sensation de frustration et d'excitation : la certitude que ce rêve était le souvenir d'une vie antérieure. Or ils sont surtout marqués par trois détails. Parmi les appareillages de l'alchimiste, un liquide rouge vif argenté de paillettes passait d'une cornue à une autre à travers un serpent, le feu ronflant dans l'âtre projetait tout cela en ombres chinoises, et au moment même où l'alchimiste allait parler, une horrible grincette se fit entendre dans la pièce. Pour retrouver ce rêve, pour se souvenir de leur archétype, et en termes de jeu gagner des points d'expérience, les personnages doivent réunir à nouveau toutes ces conditions : se trouver dans le laboratoire de l'alchimiste, voir le liquide rouge passer dans les tubes, les ombres chinoises projetées par le feu, et entendre simultanément une grincette.

Tout cela n'ira pas sans problèmes. La tour sert actuellement de repaire à une bande de brigands qu'il faudra d'abord déloger. Parmi les débris d'une cave, les personnages trouveront des grincettes, mais restera à en capturer une. Pour le liquide alchimique, ils trouveront tous les ingrédients nécessaires dans le laboratoire, excepté une plume

de zyglute qu'ils devront aller chercher dans les marais. Le feu ne voudra pas prendre dans l'âtre, la fumée sera refoulée. Le conduit de la cheminée est obstrué par un noir de suie, une entité de cauchemar incarnée. Et enfin, si l'alchimiste du groupe commet une erreur de manipulation en recréant le fluide rouge, il risque de se produire une très violente explosion. Ce scénario est prévu pour des personnages déjà confirmés niveau +4 ou +5 dans les meilleures compétences. Leur nombre ne doit pas excéder 5. Il est indispensable que l'un d'eux maîtrise la compétence *Alchimie*, niveau zéro au minimum.

## INTRODUCTION

Tout commence par un bref aperçu de la **tour de Són**. Au mois de la Couronne, début de l'été, en voyage vers le sud-ouest dans la **Vallée des Lacs**, les personnages arrivent en vue du lac de **Kaldrémur** vers la fin de l'heure des Épées. La route fait un coude et longe ensuite le lac vers le sud. A quelques 700 mètres du rivage, au sommet d'une île escarpée, les ruines d'une vieille tour se découpent dans le soleil couchant. Le paysage est intéressant et les voyageurs peuvent s'y attarder quelques instants ; mais à part cela, rien de particulier.

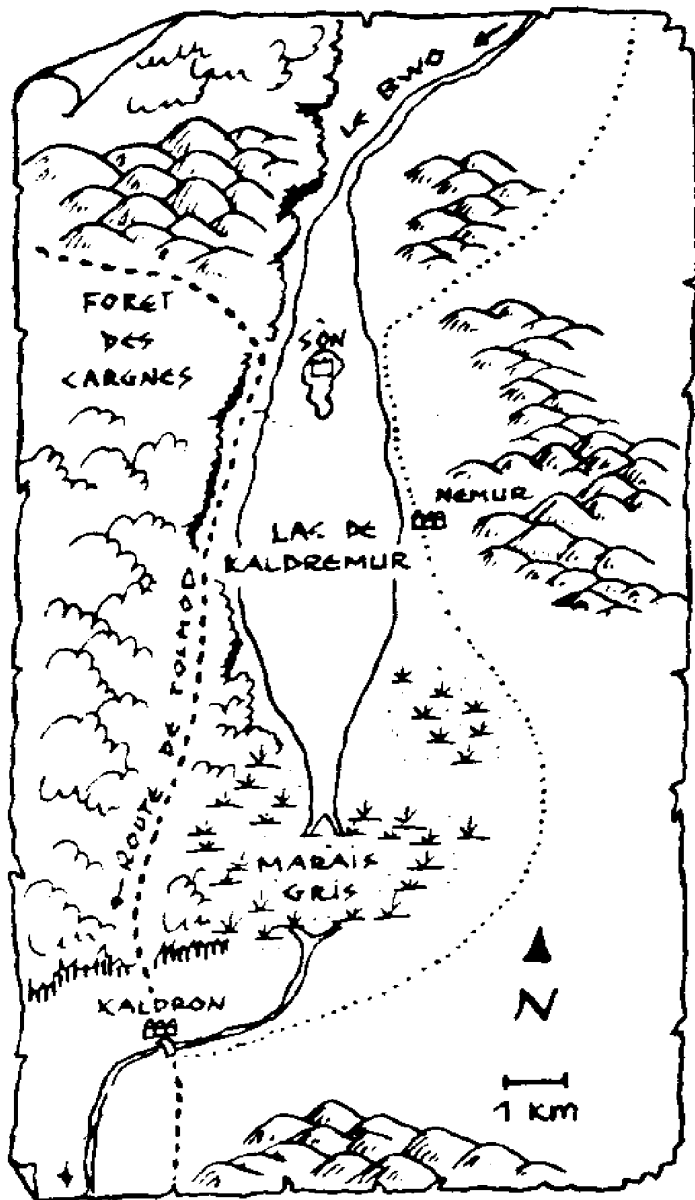
Trois kilomètres plus loin, le petit village de **Némur** se tasse entre les collines et les rives du lac. C'est un village agricole (la vigne pousse bien sur les coteaux à l'est) et de pêcheurs. Plusieurs barques sont amarrées à un appontement. La Maison des Voyageurs y est accueillante. Les voyageurs pourront obtenir les renseignements suivants sur la région.



DRAGON

1

RADIEUX



La route se poursuit vers le sud jusqu'au village de **Kaldrón**, où elle rejoint la grande route de **Tolmod**. A **Kaldrón**, il y a un pont pour traverser le **Bwo**. C'est un village de commerçants et d'artisans. Avant **Kaldrón**, la petite route contourne les **Marais Gris**, un lieu invivable de moustiques et de serpents. De l'autre côté du lac de **Kaldrémur**, s'étend la forêt des **Cargnes**. Les **cargnes** sont le nom que l'on donne dans la région à de grands sangliers roux. Quant à l'île, c'est l'**île de Són**, avec la tour du même nom. Personne n'y va. C'est complètement sauvage. Les pêcheurs évitent même de s'en approcher car il y rôde des *choses de cauchemar*. **Són** était le nom d'un haut-rêvant du Second Âge. Honte à lui et à toute sa descendance !...



## DRAGON 2 RADIEUX

### UN REVE MARQUANT

Les personnages n'obtiendront pas d'autres renseignements sur la tour de **Són**. Les villageois n'en savent apparemment pas plus, la superstition et la peur de la magie les rendra muets si l'on insiste. Toutefois, INTELLECT/Légendes à -5 permet de se rappeler

la légende du prince **Obniuk**. Ce seigneur du Second Âge, très désavantagé de sa personne, entretenait un alchimiste dans l'espoir d'obtenir un élixir de beauté. L'alchimiste en question s'appelait **Són**. Puis, qu'ils se souviennent ou non de la légende, les voyageurs feront tous le même rêve. Le nom de **Són** suffira à le déclencher, comme un carillon qui les poursuivra dans leur sommeil jusqu'au profond de leur rêve.

Durant la première séquence, ils se dirigent vers l'île dans une longue barque manœuvrée par une dizaine de rameurs. Eux-mêmes sont assis à la poupe, ils sont richement vêtus et bien armés. Ils savent qu'ils ne font pas un voyage d'agrément, mais qu'ils sont en mission. Au sommet de l'île, se dresse une haute tour de trois étages. Seconde séquence, les personnages sont dans l'île. Ils gravissent à pied un petit sentier entre des hêtres et des châtaigniers. Troisième séquence, ils sont au pied de la tour. On y entre par une large porte située à sa base. Des serviteurs les invitent à entrer. On leur fait descendre un escalier en colimaçon. Quatrième et dernière séquence, les personnages sont dans le laboratoire de maître **Són**. Une pièce de dimensions moyennes, sans fenêtre. Une bonne brassée de bois pétille dans un âtre et fait danser des ombres sur les murs. Sur une longue table encombrée d'un échafaudage complexe de tubes, d'alambics et de cornues, un liquide rouge vif pailleté d'argent bouillonne dans un serpent. L'alchimiste est avec eux. Il est sur le point de répondre à leur question. Les reflets du serpent teintent ses longues mains de rouge. Le feu qui danse dans l'âtre projette sur le mur l'ombre chinoise des cornues. Le temps semble s'arrêter sur cette vision. L'alchimiste va parler et c'est alors que, issu d'un angle de la salle, du côté du tas de bois près de l'âtre, monte le cri d'une grincette, déchirant le rêve en cent lambeaux rouges et jaunes ...

Ce rêve laissera aux personnages une impression pénétrante de frustration et d'obsession. Qu'allait dire maître **Són** ? Et que faisaient ils là eux-mêmes ? Qui étaient ils ? Les personnages auront en effet la certitude que ce rêve était le souvenir d'une vie antérieure. Et une autre certitude s'imposera à eux : s'ils pouvaient se retrouver à nouveau dans le laboratoire de maître **Són**, voir à nouveau le fluide rouge pailleté traverser le serpent, voir à nouveau le feu dans l'âtre faire danser l'ombre des cornues sur les murs, et s'ils pouvaient au même moment entendre une grincette, nul doute qu'ils pourraient continuer leur rêve au point d'interruption et se rappeler une foule de souvenirs de cette vie antérieure. En termes de jeu la réunion de ces 3 éléments catalyseurs, fluide rouge, feu dans l'âtre et grincette, permettra que leur prochain rêve soit un souvenir d'archétype. Chacun recevra alors 60 points d'expérience à répartir dans les compétences de son choix, sous réserve de ne pas dépasser les limites de son archétype. Il y a toutefois un délai : pour que le rêve s'ensuive idéalement, les conditions doivent être réunies au plus tard dans quatre jours. Passé ce délai, le rêve d'archétype pourra tout de même avoir lieu, mais sera affaibli. Les personnages ne gagneront que 50 points le 5ème jour, 40 points le 6ème, etc.

## L'ILE DE SON

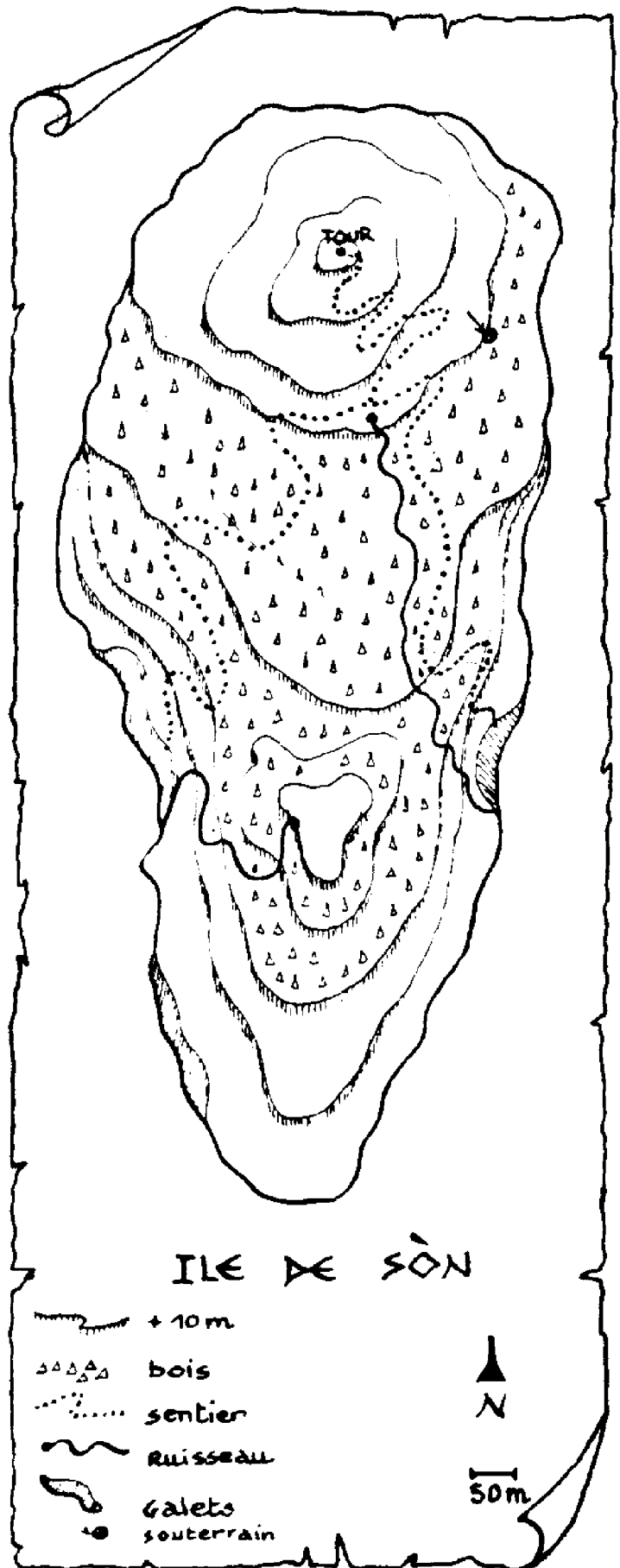
Personne à Némur ne voudra piloter les voyageurs sur l'île. Ils devront acheter une barque ou la louer en payant une caution, ce qui revient au même. C'est l'outil de travail des pêcheurs et ils ne s'en déssaisissent pas volontiers. Pour une barque pouvant emporter 5 personnes, on leur demandera 6 sols (et le pêcheur sera prêt à la reprendre pour 4). Reste également la possibilité d'utiliser le sort *Barque de rêve*. L'île de Sòn fait un peu plus d'un kilomètre de long sur une moyenne de 500 mètres de large. Elle est située à 700 mètres du rivage le plus proche (est comme ouest) mais sa pointe sud est à 2 bons kilomètres de Némur. Alimenté par le Bwo, le lac a un assez fort courant nord-sud. Le Bwo lui-même est une rivière de 20 mètres de large coulant entre des berges encaissées.

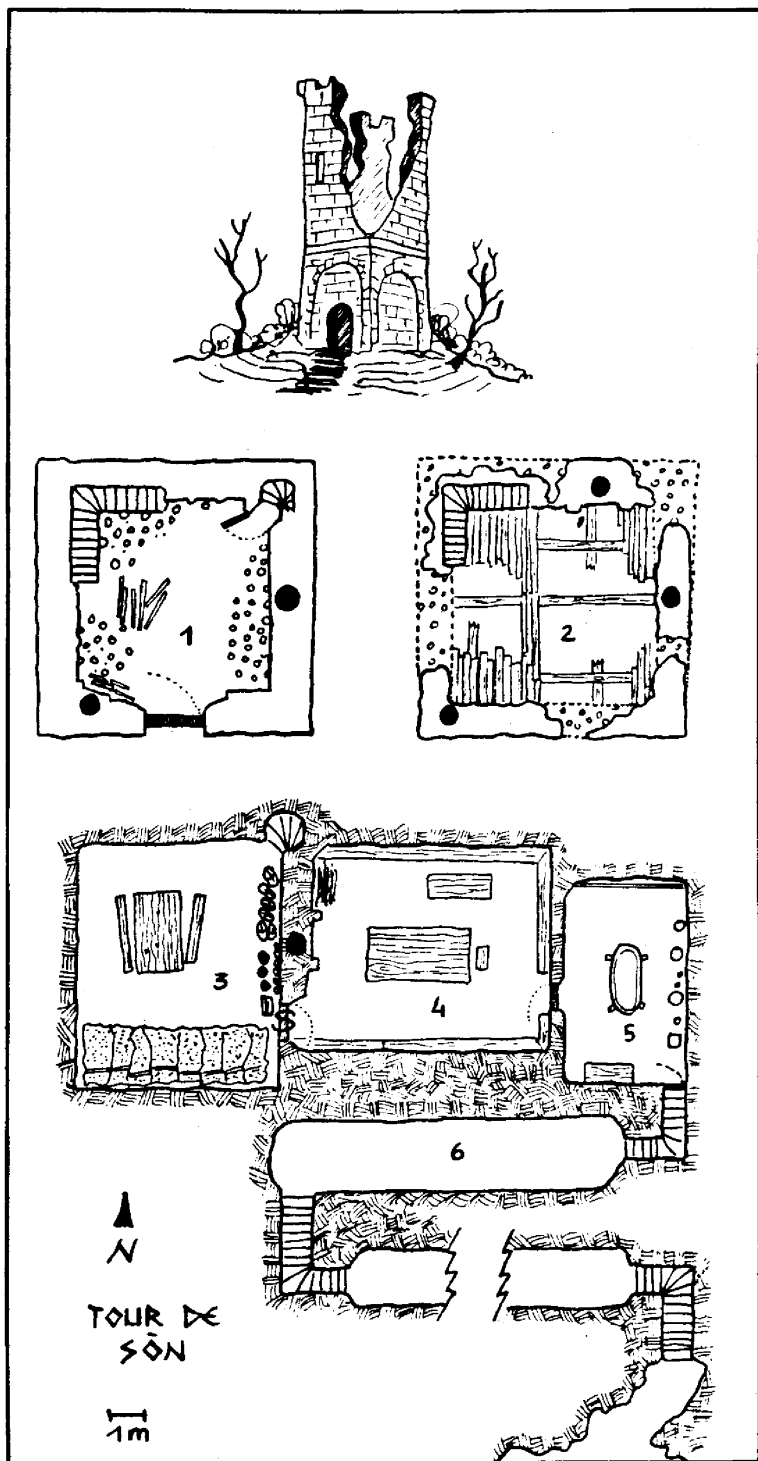
L'île est très escarpée. Hormis les 3 plages de galets, sa côte est constituée de falaises rocheuses d'une hauteur de 5 à 10 mètres dans la partie sud et montant jusqu'à 40 mètres dans la partie nord. Chaque ligne de contour représente sur le plan une élévation de 10 mètres. Toutefois à l'intérieur de l'île, ce ne sont pas des falaises brutales, le terrain s'élève régulièrement. La partie centrale est constituée de bois de hêtres et de châtaigniers. Lapins et pigeons ramiers y vivent en toute insouciance. Ailleurs s'étend un paysage de lande, herbes, genêts, arbustes et arbres isolés.

Contrairement aux rumeurs, l'île n'est hantée par aucune entité de cauchemar. Vers la fin de sa vie, maître Sòn dut quitter sa tour pour entreprendre un voyage, et pour des raisons inconnues, ne revint jamais. La tour connut bien des avatars au cours des siècles mais son laboratoire secret demeura toujours inviolé. Aujourd'hui et depuis quelques mois, elle sert de repaire à une bande de brigands.

## LA TOUR

Le sentier de la plage est n'a pas été emprunté depuis longtemps. Comme il fut jadis empierré, il subsiste encore sous forme de trouée parmi les arbres et les herbes. Le sentier ouest montre par contre des signes de passage évidents, de même que le dernier tronçon au-dessus de la source du ruisseau. VUE/Srv en extérieur à 0 permet d'évaluer qu'un passage a eu lieu tout récemment. La tour est bâtie au sommet d'un mamelon couvert d'herbes et d'arbustes. Seul le rez-de-chaussée subsiste. Les trois étages ne sont plus que des lambeaux de murs enrobés de lierre. La tour devait faire 15 m de haut. L'épaisseur des murs se devine aux pans à demi éboulés, de 1,20 m à 1,50 m. Le sentier mène à une grande porte de bois. Dès les 30 derniers mètres, VUE/Charpenterie à -2 peut faire constater que la porte n'est pas d'époque. Elle a été rafistolée et consolidée.





brigands l'ont également déblayé et y ont entreposé des morceaux de bois provenant du plafond, mais ils ont renoncé à y faire du feu faute de tirage. La porte d'entrée n'a aucun moyen de verrouillage. Les brigands la bloquent de l'intérieur en y poussant un gros pavé.

**2. L'étage.** Sur le plan, les parties en pointillé représentent les 4 premiers mètres de mur, ceux qui forment le rez-de-chaussée ; les parties en trait plein représentent les pans de mur qui s'élèvent encore jusque en haut. On peut accéder par l'escalier à ce semblant d'étage. Les larges trouées entre les pans éboulés forment des créneaux naturels. Les poutres et planchers vermoulus sont plus solides qu'ils ne paraissent mais ne peuvent néanmoins supporter un poids supérieur à 100 kg. Pour se promener sur les poutres isolées (20 cm de large), il faut réussir Agilité à -4 ou AGILITÉ/Acrobatie à 0 (au choix du joueur). On peut encore apercevoir l'âtre de cet étage, inutile et donnant dans le vide.

**3. La cave.** On y accède par l'escalier en colimaçon au bout de 3 tours de vis, soit une dénivellation de 6 m. Elle fait 7 m sur 6, avec un plafond voûté à 3 m. Les murs sont maçonnés et le sol est dallé. C'est actuellement le logis des brigands. On y trouve leur couche, une longue paillasse d'herbe le long du mur sud, avec une douzaine de couvertures, un tonneau d'eau fraîche, une table, 2 bancs. Des objets usuels sont posés sur la table et sur le sol (vaisselle, lanterne, etc.) Le butin actuel est entreposé contre le mur est : 6 balles de laine, 6 amphores de 5 litres de miel, 3 tonnelets de 20 litres de vin gris et le coffre au trésor commun, en bois cerclé de fer, verrouillé, difficulté -3. C'est naturellement le chef qui en garde l'unique clé. Le coffre contient 32 sols d'argent et 220 pièces de bronze de 10 deniers.

VUE/Maçonnerie à -2 permet de détecter la porte secrète dissimulée dans la maçonnerie. Il est ensuite facile de l'ouvrir : il suffit de pousser l'une après l'autre les pierres qui la composent jusqu'à ce que l'on tombe sur la bonne, celle qui déclenche le mécanisme d'ouverture. En cas de situation urgente, VUE/Maçonnerie à -4 permet de déceler la bonne pierre au bout d'un round d'examen. En cas d'échec à tous ces jets, si les personnages sondent systématiquement les murs, ils finiront tout de même tôt ou tard par découvrir le passage. De l'autre côté, dans le laboratoire, la porte se referme et se verrouille par un anneau nettement visible.

**4. Le laboratoire.** Enfoui sous la tour depuis des siècles, le laboratoire n'est plus qu'un nid de poussière et de toiles d'araignées. Sur la table et sur les étagères, les objets en sont si englués qu'il est presque impossible de les identifier. Un très sérieux coup de balai s'impose.

Remettre le laboratoire en état demandera une trentaine d'heures de travail avec chiffons éponges, seaux d'eau, pour tout refaire briller. Un maximum de 5 personnes peuvent travailler ensemble dans la pièce sans risquer de



DRAGON

4

RADIEUX

**1. Rez-de-chaussée.** Il est constitué d'une pièce unique, carrée, de 5 m de côté. Le sol originellement dallé est couvert de gravats et de moellons éboulés entre lesquels poussent les herbes. La salle est à ciel ouvert. Du plafond à 4 m de haut, il ne reste plus qu'un vague treillis de poutres et quelques lattes de plancher vermoulues. Vus de l'intérieur, les hauts pans de mur semblent prêts à basculer pour s'écrouler une fois pour toutes. Dans l'angle N-O, un escalier de pierre monte encore à ce qui fut le premier étage. Dans l'angle N-E, dans un renfoncement ogival, une ancienne porte se trouve encore intacte. Les brigands y ont déblayé les caillasses pour pouvoir l'ouvrir. Elle donne sur un escalier en colimaçon qui descend. L'angle S-O comporte unâtre. Les

se bousculer mutuellement. 5 personnes mettront donc 6 heures, 4 personnes 7,5 heures, 3 personnes 10 heures, 2 personnes 15 heures et une seule 30 heures (heures draconiques évidemment). Tout personnage qui aura travaillé plus de 3 heures à nettoyer le matériel d'alchimie devra jouer DEXTÉRITÉ/Alchimie à 0 (jouer à -11 si on ne possède pas la compétence). En cas d'échec total ou particulier, et uniquement, il brise un appareil précieux, donnant un malus de -1 (cumulatif) à la future expérience. Les personnages peuvent être prévenus de ce fait avant qu'ils ne touchent au matériel.

La porte est, en bois bardé de fer, est verrouillée, -4. La clé se trouve sur une étagère, quelque part sous la poussière.

**5. La crypte.** Plus humide, avec un sol de terre battue, la crypte est taillée à même le sol et la terre. Elle est basse de plafond : 2,20 m. Malgré la poussière, les toiles d'araignées et les champignons, elle fait penser à une salle de bain. Un grand miroir de cuivre, maintenant corrodé, occupe tout le mur nord. Au centre, une grande baignoire de cuivre, oblongue, est posée sur des cales de pierre comme une baignoire. Le long du mur est sont alignés des brocs et des cuves plus petites. Au sud, le squelette d'une vieille armoire vermoulue est encore adossé au mur. Tout cela croule sous la poussière et les moisissures. La porte sud a les mêmes caractéristiques que la porte ouest. Dès que les personnages auront pénétré dans la crypte, ils seront salués (quelle joie !) par le grincement d'une ou plusieurs grincettes.

**6. Les souterrains.** Ponctué d'escaliers étroits, les souterrains creusés à même la terre et étayés çà et là se tortillent sur près de 600 m et débouchent dans une petite grotte donnant sur le flanc d'un talus à la lisière des bois, à 400 m de la tour à vol d'oiseau. Ils font 2 m de large sur 2,20 m de haut. À l'extérieur, seul le hasard permet de tomber sur la grotte, ou un quadrillage systématique de l'île.

## LES BRIGANDS

Les brigands sont commandés par un certain **frère Miquel**. Ils rançonnent les voyageurs sur la grande route de Tolmod. Ils dissimulent pour un temps leur butin dans la tour de l'île au moyen d'une barque, puis adoptant eux mêmes l'apparence de marchands, vont écouler les marchandises à Kaldron ou plus au sud encore. Ils se servent pour le transport d'une charrette à bras qu'ils dissimulent entre temps dans la forêt. Pour être sûrs de leur tranquillité, ils n'ont jamais inquiété les villageois de Némur et se cantonnent sur la rive ouest du lac et de l'île. Frère Miquel est un colosse barbu lourdement botté et vêtu de bure. Sous sa robe, il porte une armure de cuir, ce qui ajoute encore à la carrure de sa silhouette. Il se fait passer pour un sage ayant reçu de la part des Dragons en personne la mission de convaincre les haut-révants d'abandonner leurs pratiques. C'est par ce biais qu'il aborde

**Frère Miquel**, né à l'heure du Serpent, 90 kg, 1m99, 38 ans, beauté 10.

TAILLE	14	VOLONTÉ	15	Vie	15
APPARENCE	12	INTELLECT	10	Endurance	32
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	14	+dom	+3
FORCE	18	REVE	17	Protection	2
AGILITE	14	DEXTERITE	10		
CHANCE	12	Mêlée	16		
VUE	12	Tir	12		
OUIE	13	Lancer	15		
ODO-GOUT	10	Dérobée	10		

Épée bâtarde	niv +7	init 15	+dom +7
Dague mêlée	niv +5	init 13	+dom +4
Dague de jet	niv +5	init 13	+dom +4
Corps à Corps	niv +5	init 13	+dom (+3)
Arc	niv +5	init 11	+dom +2
Esquive	niv +6		

Discrétion, Saut, Course, Srv Extérieur, Natation +5 \ Vigilance +9

*Frère Miquel est armé d'un arc, de 12 flèches, de 3 dagues et de son épée bâtarde. Suite à la vente de marchandises volées, il possédera 15 sols d'argent et 60 pièces de bronze de 10 d, le tout réparti en deux bourses.*

## Les huit brigands

TAILLE	11	VOLONTÉ	11	Vie	12
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	12	Endurance	24
FORCE	13	RÊVE	11	+dom	+1
AGILITÉ	13	Mêlée	13	Protection	2
DEXTÉRITÉ	12	Tir	12		
VUE	12	Lancer	12		
OUIE	12	Dérobée	11		

Épée courte	niv +4	init 10	+dom +3
Dague mêlée	niv +4	init 10	+dom +2
Corps à Corps	niv +3	init 09	+dom (+1)
Dague de jet	niv +4	init 10	+dom +2
Arc	niv +5	init 11	+dom +2
Esquive	niv +4		

Discrétion, Saut, Course, Srv Extérieur, Natation +5 \ Vigilance +4

*Tous les brigands sont armés d'un arc, de 8 flèches, de 2 dagues et d'une épée courte. Ils n'ont aucune valeur sur eux.*

ses futures victimes en commençant par leur demander de participer financièrement à sa *mission*. Puis, en réponse à leur refus, il les traite de haut-révants et donne l'ordre à sa bande d'attaquer. Ses hommes sont au nombre de 8 et ne font jamais de prisonniers.

Le jour où les voyageurs commenceront leur quête, frère Miquel et 5 de ses hommes seront justement partis à Kaldron écouler un grand coffre de vaisselle d'étain. Les 3 derniers resteront à la tour pour surveiller le reste du butin, la laine, le miel, le vin et le coffre. Miquel et les 5 premiers devraient revenir le soir même vers l'heure du Serpent, c'est du moins ce qu'attendent les trois qui sont restés. En fait, de légers incidents de commerce les auront obligés à passer la nuit à Kaldron ainsi qu'une partie du lendemain. Ce n'est que le *surlendemain*, donc, à la fin de l'heure du Serpent, que frère Miquel reviendra avec ses 5 compagnons.



DRAGON  
5  
RADIEUX



### Réactions des brigands

La réaction des trois premiers dépendra essentiellement de la propre conduite des personnages. En règle générale, si ceux-ci abordent la tour ouvertement, les brigands paniqueront. Ils croiront que frère Miquel et le reste de la bande viennent de *tomber* et que les voyageurs sont une milice venue les liquider à leur tour. Comme ils savent, à juste titre, qu'ils n'ont aucune clémence à espérer, ils se battront jusqu'au dernier. Tous manient la dague, l'épée courte et l'arc. En temps usuel, deux des brigands sont en bas, dans la cave (N° 3) en train de jouer aux dés, le troisième est à l'étage écroulé, surveillant les alentours par les créneaux naturels. La porte est bloquée intérieurement par une grosse pierre. Nul ne doit sortir. Telles sont les consignes de frère Miquel en son absence. Le guetteur descendra donner l'alerte dès qu'il aura aperçu les voyageurs. Deux brigands commenceront alors à barricader la porte avec de nouvelles pierres, tandis que le troisième, remonté aux « créneaux », essaiera de tirer un maximum de flèches sur les assiégeants.

Si l'un ou l'autre est finalement pris vivant et si on l'interroge, il comprendra vite aux questions posées que frère Miquel est toujours sauf et tâchera de dissimuler son existence le plus longtemps possible. Entre autre, il n'avouera qu'en toute dernière instance que le soir, ils sont censés allumer une lanterne entre les murs ouest (visible depuis la rive du lac) pour avertir Frère Miquel que tout va bien. Noter enfin que les brigands sont sincèrement persuadés que leur chef reviendra le soir même.

### Retour de frère Miquel

Si le signal n'est pas allumé, les brigands montreront la plus grande prudence. Ils n'aborderont pas à leur plage habituelle, mais à la plage sud-ouest, et commenceront par envoyer un éclaireur discret. S'ils le peuvent, ils prendront les voyageurs par surprise. Et à moins que ces derniers ne fassent preuve d'une défense particulièrement efficace, frère Miquel donnera l'ordre de les exterminer jusqu'au dernier. Si par contre le signal est allumé, les brigands tomberont dans le piège que les voyageurs leur auront éventuellement tendu. Frère Miquel, toutefois, se ressaisira très vite. Si le combat tourne au désavantage des brigands et si leurs pertes deviennent supérieures à 2 contre 1, ils tenteront de se replier et de fuir.

### LA GRINCETTE

**D** plusieurs dizaines de ces larves vivent dans la crypte (N° 5). Pour assurer les conditions de leur quête, les voyageurs peuvent en capturer une dans un bocal et ne la libérer dans le laboratoire qu'au moment voulu. C'est la partie la plus facile. Le seul problème reste que les grincettes sont minuscules (1 cm) et se dissimulent très bien dans les débris et les moisissures où elles vivent. Pour en attraper une, une fois localisée, jouer un jet de *Dextérité*, *difficulté libre*, la grincette pouvant « parer » avec un jet de *Discrétion*.

*Pour les grincettes, utiliser les caractéristiques indiquées dans les règles, Les Animaux, livre III, p 49/217.*



DRAGON  
6  
RADIEUX

## LA CHEMINÉE

Les voyageurs auront une mauvaise surprise quand ils voudront allumer du feu dans l'âtre. Toute la fumée refoulera à l'intérieur du laboratoire, rendant l'air irrespirable en quelques rounds. Une conclusion s'imposera : la cheminée est bouchée. Sur le plan, les conduits de cheminée sont représentés par des gros points noirs. Ils font 45 cm de diamètre et s'élèvent verticalement. Les orifices supérieurs donnaient autrefois dans les merlons du chemin de ronde. Le pan de mur situé à la verticale du labo (côte est) s'élève encore à 8 mètres du plancher du «premier étage», soit à 12 mètres de la base. L'orifice du conduit est béant à son sommet, parmi le lierre. Aux personnages de voir comment ils comptent s'y prendre pour ramoner. Grâce au lierre, l'escalade du pan de mur n'est que d'une difficulté -1. Pour pouvoir se glisser dans le conduit, il faut avoir au maximum une taille de 7.

### Le Noir de Suie

La cheminée est bouchée par une entité de cauchemar incarnée, un **noir de suie**. Ces entités se forment dans les vieilles cheminées où aucun feu n'a plus été allumé depuis longtemps. Elles peuvent être détruites par les coups, à condition de réussir un jet de *points actuels de rêve* ajusté à leur niveau comme pour toute entité incarnée. Le feu les enflamme, mais ne les détruit pas.

Les noirs de suie attaquent rarement de leur plein gré, mais se défendent si on les dérange. Ils le font en projetant des paquets de suie sur leurs agresseurs. Ces paquets de suie peuvent être esquivés ou parés au bouclier. Parallèlement, les noirs de suie peuvent esquiver normalement les attaques qu'on leur porte.

Quoique non détruits par le feu, les noirs de suie sont très inflammables. Si cela se produit, ils se défendent alors en projetant des paquets de suie *enflammés*. Les paquets de suie non enflammés causent des dommages sur la table des *Coups non mortels* : +dom [+1]. Enflammés, ils causent des dommages sur la table courante, taux de chaleur et +dom équivalent à leur niveau (en l'occurrence +3). Les noirs de suie recouvrent leurs adversaires inconscients et les transforment en suie en quelques rounds. Même processus que pour le Vaseux (Cf. livre III p 60/228.)

Le noir de suie de la tour occupe tout le conduit entre le « premier étage » et le sommet, soit à environ 6 mètres de la base de la tour. Il est là depuis des siècles et est d'un naturel plutôt paresseux. Les tentatives d'allumer du feu dans l'âtre ne le dérangeront pas. Mais si on le *ramone*, d'une façon ou d'une autre, il sortira de sa torpeur et se laissera couler jusque en bas, faisant irruption dans l'âtre du laboratoire. Faute de victimes vivantes, il commencera éventuellement par transformer en suie tout ce qu'il trouvera en *bois*.

## Recette du précipité d'Ionophraste

*Ingrédients : 5 pépins de candique, 5 pépins de nartha, 10 pépins de suie bien noire, 1 écaille de salpêtre, 1 mesure de sang humain, et 5 pépins de paillettes argentées de plume de zylgute.*

Mélanger le candique, le nartha, la suie et le salpêtre dans ½ mesure d'eau alchimiquement simple, et remuez rythmiquement jusqu'à obtenir une bouillie de consistance serpent-cheval (DEXTÉRITÉ/Alchimie à -2). Ajouter alors le sang et les paillettes et porter le tout à température pourpre-gris-sangue (VUE/Alchimie à -3). Tirer immédiatement hors du feu et laisser reposer une heure dans une cornue propre. Procéder à un assemblage de tubes, serpentins et cornues selon la méthode de van Glüten (DEXTÉRITÉ/Alchimie à 0), et reporter le mélange à ébullition. Un splendide fluide vermillon tout pailleté d'argent doit alors parcourir le serpent, signe que l'on a obtenu le bon bouillon. Si l'on n'obtient qu'une soupe brunâtre, c'est que quelque chose a foiré. Si l'on obtient une violente explosion, c'est que l'erreur était encore plus grave.

## L'EXPERIENCE

Le fluide rouge pailleté d'argent est un bouillon destiné à obtenir le **précipité d'Ionophraste** (de l'alchimiste du même nom). Ce précipité entre dans la composition de diverses formules. Au réveil, après le rêve marquant, les personnages ayant zéro ou plus en *Alchimie* pourront savoir cela. Par contre, pour en connaître également la formule exacte, il faudra réussir INTELLECT/Alchimie à -4. Avec une réussite significative ou mieux, on saura également que le bouillon est très instable et qu'il peut réagir violemment. A défaut, les personnages pourront dénicher de vieux parchemins dans le laboratoire. Pour y trouver la formule du précipité, il faudra obtenir 4 points de tâche de lecture, périodicité des jets : 30 minutes, INTELLECT/Écriture à -1.

Tous les ingrédients se trouvent dans le laboratoire, miraculeusement conservés dans des bocaux étanches, sauf le sang, les paillettes et l'eau alchimiquement simple. Avec *Alchimie* à zéro ou plus, les ingrédients peuvent être identifiés automatiquement et l'on est censé connaître la reliquification d'Algagath le Vieil (dont les ingrédients sont également dans le labo). Se rappeler que l'eau obtenue par transmutation élémentaire est également *alchimiquement simple*. (Cf. *Principes d'alchimie*, livre III).

Trouver le sang ne devrait pas poser de difficulté (dommages d'*érafure* et -1d4 points d'endurance pour le donneur) Pour les paillettes, il faudra une plume de zylgute.

**Les Marais Gris.** A Némur, les personnages pourront apprendre qu'on trouve effectivement quelques zylgutes sauvages dans les **Marais Gris** au sud du lac. Mais ces marais ont mauvaise réputation : ils sont infestés de moustiques et de serpents, et des brouillards mouvants s'y forment à tout instant, rendant l'orientation difficile. En termes de jeu, la *survie* y est de difficulté -4. Chaque heure d'exploration, faire tirer à chacun un jet de CHANCE (ajusté astrologiquement). Une réussite annule



DRAGON

7

RADIEUX

un échec, et réciproquement. Si les réussites sont supérieures aux échecs, on découvre une zyglute à la limite de la vision permise par le brouillard (30-40 mètres). Restera à l'attraper pour lui voler une plume. Si les échecs l'emportent, pas de zyglute pour cette heure-là, mais à la place un prédateur quelconque. Si tous les jets de CHANCE réussissent et si quelqu'un réussit VUE/Survie en marais à -4, on trouvera directement une plume de zyglute (une belle plume de queue) abandonnée sur le sol par sa propriétaire.

*Pour les zyglutes, utiliser les caractéristiques indiquées dans les règles, Les Animaux, livre III, p 55/223.*

### L'expérimentation

Comme indiqué dans les règles, l'alchimiste exécute l'ensemble des opérations et ne joue les jets de dés que tout à la fin, en bloc, pour découvrir le résultat final. Si un maladroit a précédemment brisé un appareil, le malus ne s'applique qu'au dernier jet, celui de Dextérité/Alchimie à 0 de l'assemblage de van Glüten.

Si l'un quelconque des trois jets de dés échoue, on obtient la soupe brunâtre, signe de simple échec. Il est toujours possible de recommencer l'expérience à zéro. Candique, nartha et salpêtre existent en quantités suffisantes pour 20 expérimentations. Une plume de zyglute fournit 20 pépins de paillettes (soit 4 essais).

Par contre, un échec *particulier* ou *total* à l'un quelconque des trois jets fera exploser tout l'appareillage, ruinant totalement et définitivement toutes les chances d'obtenir le précipité. Tous les personnages situés à moins d'un mètre de l'expérimentation devront encaisser des dommages à +10, ceux situés plus loin dans le laboratoire encaisseront à +5.

## CONCLUSION

**M**ais si tout se passe bien, si le précipité se transvase sans anicroche, si le feu pétille joyeusement et si la grincette grince (elle ne demandera que ça une fois libérée), les personnages pourront continuer leur rêve dès la prochaine nuit et gagner leurs 60 points d'expérience. Dans leur incarnation antérieure, ils étaient au service du prince Obniuk et envoyés par celui-ci chez maître Són pour savoir où en étaient ses recherches sur l'élixir de beauté. « Elles progressent, répondit maître Són. Mais en attendant le résultat définitif, vous pourrez dire au prince que dans la pièce voisine (la crypte), j'ai installé un dispositif qui, au moyen d'eau chaude, d'éponges, de brosses et de savon, pourrait, dans un premier temps, faire beaucoup pour lui. »

*Aventure : Denis Gerfaud*

*Adaptation RDD2 : Denis Gerfaud*

*Illustration : qu'il me pardonne, je n'ai pas son nom ...*

*Mise en page : Pierre Lejoyeux*



DRAGON

8

RADIEUX