



SCENARIO

L'ŒIL NOIR

Le Bâton de Mylène

Ce module est prévu pour être joué par quatre ou cinq Héros de niveau 3 ou 4. Il fait suite au **Domaine de Rocfaucou** (voir **Info-Jeux N°3**), mais peut être joué seul.

Pour les Héros qui ont survécu au Domaine de Rocfaucou :

Lorsque les Héros retourneront au temple d'Angélique, Prosécurdef les accueillera les larmes aux yeux, ne sachant comment les remercier. Une fois l'émotion passée, il leur dira que l'heure est venue pour eux d'aller remettre la statuette à sa place pour finir de chasser le mal qui s'est répandu dans le village. Nos Héros se retrouveront donc dans la salle de cérémonie du temple, où le trou creusé par la Fouineuse est en train d'être bouché tant bien que mal par Casse-Noix.

Prosécurdef prend la statuette en main, s'approche de l'autel et, après quelques prières de remerciement à Angélique, la repose sur son socle. A ce moment, la terre commence à trembler et, quelques instants après, dans un grand bruit de tonnerre, les Héros peuvent entendre un cri rauque et inhumain déchirer l'atmosphère. Au même moment, une lumière semblable à celle qui entourait Tête-Dure pendant le combat qui l'opposa à Azel dir Badern se répand dans la pièce et vient entourer la statuette d'Angélique. Alors que le prêtre tombe à genoux en récitant des litanies, les Héros peuvent voir la bouche de la statuette s'animer et une voix divine leur dire : « Ceci est loin d'être fini, mes Héros. Vous n'avez franchi qu'une étape dans la destruction du Maudit. Il est toujours là, et son serviteur essaiera encore et encore de le libérer. Si votre bonté égale votre courage, détruisez son émissaire et vous mettrez ainsi fin au règne du Maudit sur terre. Mais, en attendant, je vais déjà vous récompenser pour tout ce que vous avez fait. »

A peine a-t-elle prononcé ces mots que tous les Héros retrouvent les points d'Energie Vitale et Astrale qu'ils avaient perdus lors de l'aventure. et qu'une petite

fiolle apparaît dans leur main. Angélique reprend :

« Cet élixir vous servira à augmenter vos capacités lors d'un combat, un seul ! »

Note pour le Maître de jeu : Cet élixir permet d'augmenter le Courage, la Force physique, l'Attaque et la Défense d'un Héros de 4 points, pour un combat.

« Si vous choisissez maintenant de m'aider, il vous faut trouver le Bâton de puissance, qui vous permettra de détruire Azel dir Badem. Ce bâton se trouve en la possession de la fée Mylène, qui vit dans la Forêt merveilleuse, quelque part dans le Haut Royaume. Si vous désirez vous y rendre, il vous suffira de prononcer ce mot magique : Euqilegna. »

A ce moment, les Héros pourront décider de rentrer chez eux ou alors de poursuivre la quête. Si trop de héros s'en vont, faites entrer les nouveaux de la même manière que les premiers : par un rêve...

Pour les nouveaux arrivants :

Reprendre la description du rêve et du village d'Emehr (voir Info-Jeux N°3). Mais, lorsque les Héros sortiront de l'auberge, ils verront, au centre du village, une énorme faille d'où s'échappent encore quelques volutes d'une fumée noirâtre. Le sol du village semble parsemé de cendres et toutes les habitations sont comme « rongées ». Une étrange odeur acide flotte dans l'air. Prosécurdef, accompagné des Héros restants, les accueillera et leur expliquera toute l'histoire...

Euqilegna

Grâce à ce mot magique, les Héros vont pouvoir continuer leur quête. Dès qu'ils le prononceront, ils se sentiront pris de vertiges et de nausées, alors que la pièce dans laquelle ils se trouvent commencera à tourner, de plus en plus vite... jusqu'à ce qu'ils s'effondrent dans l'inconscience. Lorsqu'ils se réveilleront, ils seront dans le Haut Royaume. L'un des Héros (à désigner au hasard) sera en possession d'un parchemin, décrivant la région dans laquelle ils se trouvent (voir plan 1. La croix les représente).

Ysilia

De leur point d'arrivée (1), les Héros verront devant eux une haute muraille, formant un demi-cercle, au pied d'une montagne. Une tour coiffe cette muraille. En s'approchant, ils découvriront une ouverture (probablement une ancienne porte). Derrière se trouvent les ruines d'une ville fraîchement pillée : 80 % des habitations sont détruites, certaines brûlent encore ; des centaines de cada-

vres jonchent le sol. Des corps d'Orques sont visibles. Seule la tour est restée debout.

Si les Héros fouillent les décombres, ils ne découvriront rien de bien intéressant. En revanche, près de la tour, un vieil homme couvert de blessures, une épée cassée à la main, attirera leur attention. A leur approche, il se mettra en garde, prêt à défendre sa vie. Si les Héros ne se montrent pas hostiles, il pourra leur expliquer ce qui s'est passé ici

Note pour le Maître de jeu : si les Héros attaquent le vieil homme, un seul coup suffira à le tuer : il ne lui reste que deux points d'Energie Vitale.

« Je me présente : je suis le chevalier Galois. Je faisais partie de la garde d'honneur. Nous vivions (à ces mots, des larmes commencent à couler le long de ses joues) en paix. Hier soir, au onzième coup de cloche, les gardes postés sur les remparts ont aperçu, venant du sud-est, une troupe d'hommes. En fait, nous nous sommes rendu compte, bien trop tard, qu'il s'agissait d'Orques (pleurs)... Ils se sont déployés pour assiéger la ville, évitant nos flèches grâce à leurs grands boucliers décorés d'un immense aigle noir. Nous préparions notre défense lorsqu'un être monté sur un immense cheval noir ailé nous survola et ouvrit d'un geste de la main les portes de notre ville, nous livrant aux Orques déchaînés. Ils ont tout détruit, tué tout le monde. J'ai eu une chance inouïe d'y échapper car, lors du combat, j'ai été assommé et laissé pour mort ».

Si les Héros lui demandent la raison de cette attaque, il leur dira qu'il n'y en avait aucune, mais qu'il a entendu l'être noir dire à un des chefs Orques :

« Cherchez la femme ! » S'ils lui demandent de les accompagner, il refusera : il doit d'abord donner une sépulture décente à ses compagnons d'armes.

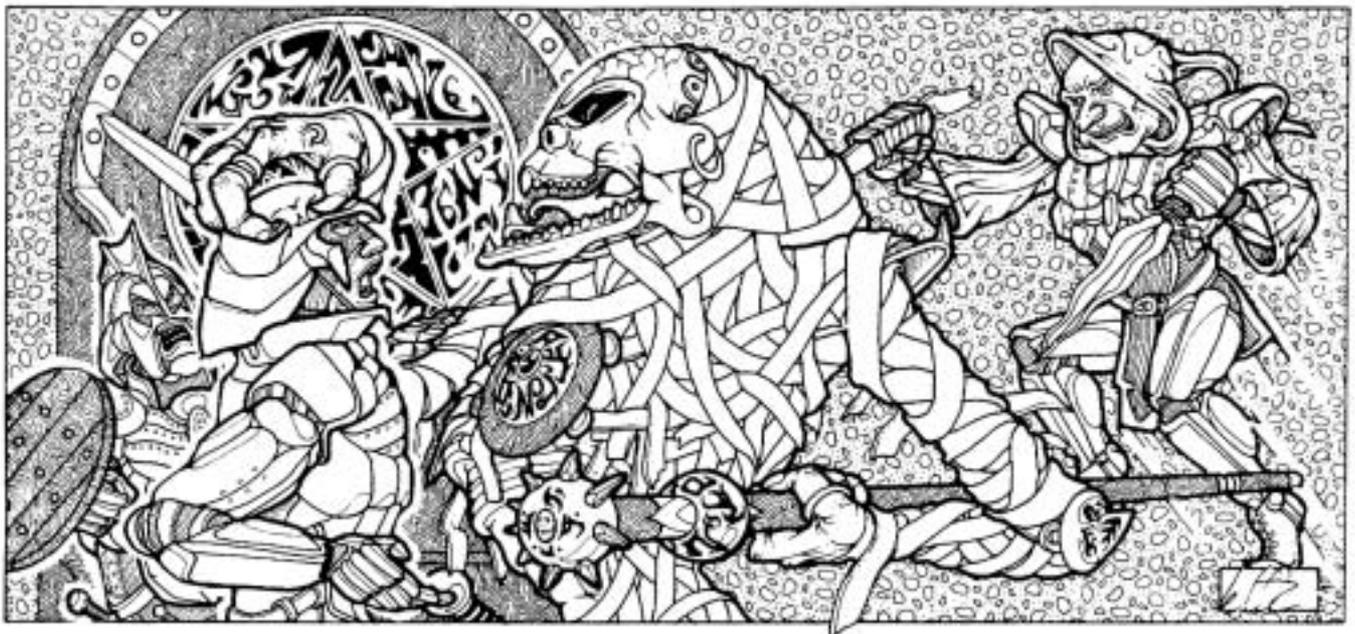
A peine le chevalier Galois a-t-il fini de parler qu'un grognement sourd se fait entendre. Alors, tremblant, il dira : « Ce sont eux ! Ils reviennent... » Si les Héros regardent alentour, une épreuve réussie sous Sixième Sens leur permettra de voir, parmi les décombres, un groupe de huit créatures ressemblant à des porcs, marchant sur deux pattes et vêtues d'une armure de cuir : ce sont des Orques (A). L'arc bandé, ils attendent. Ils décocheront quelques flèches puis se précipiteront sur les Héros, l'épée en avant. Il sera impossible de faire parler les éventuels survivants...

La Forêt merveilleuse

Dès que les Héros parviendront à l'orée de la forêt (2), ils pourront ressentir une très forte sensation de bien-être. La forêt est composée d'arbres centenaires dont la cime atteint trente mètres. On y trouve toutes sortes d'animaux : du lapin au cerf, en passant par l'écureuil, mais aucune créature monstrueuse.

Le lac de Neufœil (ou lac enchanté)

En plein cœur de la Forêt merveilleuse se trouve un lac (3), au centre duquel un îlot supporte une construction de bois. L'eau du lac semble parcourue de milliers d'étincelles, comme si un ciel étoilé s'y reflétait. Toute personne buvant cette eau sera soignée de 1D points d'Energie Vitale et guérie de toute maladie ou poison. Cette guérison ne fonctionne que si on boit l'eau directement au lac.



La demeure de Mylène

La fée Mylène vit dans la construction de bois sur l'îlot du lac. Le maître de jeu décrira cette demeure à sa guise. Les Héros doivent seulement y trouver, sur une table, un parchemin. S'ils le déroulent, ils pourront lire :

« Voila qui est fait. Cet enchantement permettra de cacher à certaines personnes les faits suivants: depuis bientôt deux cents ans que je vis ici, je n'ai rien vu de pareil. Le Maudit est en train de refaire surface, je ne sais pas encore sous quelle forme...
...Horreur ! Angélique est emprisonnée. Elle seule connaît le moyen de le bannir une nouvelle fois. Que faire ?
...Aujourd'hui, j'ai trouvé un cadavre dans ma forêt, portant les marques bien connues des attaques des Trolls. Je ne comprends pas ce qui se passe, mais je crois tout de même avoir découvert le repaire de son plus puissant émissaire : dans les volcans du mont Dragon...
...J'entends un bruit dehors. Quelle est cette forme ? On dirait un cheval, mais c'est un monstre ! Il porte un homme tout de noir vêtu. Ils s'approchent... L'épée, l'épée ! Elle avait prévu... »

Note pour le maître de jeu : la créature vêtue de noir n'est autre qu'Azél dir Badem lui-même. Il recherche Mylène sur ordre du Maudit pour la kidnapper et lui voler son Bâton de puissance. Les allusions concernant l'épée seront éclaircies à la fin de cette aventure. Sur le parchemin se trouvent aussi des signes que tout Magicien pourra comprendre. Il s'agit d'un sort très puissant, connu de très peu de personnes. Pour le faire agir, il suffit de prendre le parchemin et de prononcer le mot : « Vie ».

Instantanément, toutes les personnes que le Magicien désigne récupéreront toute leur Energie Vitale. Une fois lues, les inscriptions disparaîtront... comme les blessures...

Le volcan du Mont Dragon

Ce volcan (4) est encore en activité : les Héros s'en apercevront tout de suite. L'ascension vers le cratère se passera sans encombre. Du sommet, les Héros verront un escalier circulaire descendre vers le centre du cratère. Une épaisse fumée noirâtre limitera leur vision à quelques mètres.

Pendant la descente, les Héros sentiront l'escalier vibrer sous leurs pieds.



A mi-chemin, le Héros qui ouvre la marche verra soudain l'escalier onduler. Quatre gros bras de pierre sortiront du mur et du sol, et le frapperont tout en l'empêchant de fuir. Si l'attaque de ces bras (B) est réussie, le Héros devra réussir une Attaque à +8 pour se libérer. S'il y parvient, les bras disparaîtront. Le phénomène se reproduira chaque fois qu'une autre personne essaiera de passer. En continuant la descente, les Héros arriveront en vue d'un lac de lave, enjambé par un pont. Ce pont est fait d'une matière cristalline noirâtre. Il relie l'escalier à une énorme masse rocheuse, coiffée d'un immense portail de pierre, baignant dans le lac de lave.

Quand les Héros franchiront ce pont, ils seront attaqués par quatre Salamandres de feu (C). Leur méthode d'attaque est directe : pour commencer, ils jetteront sur les aventuriers des rochers, préalablement trempés dans la lave, qui coûteront 1D+4 points d'Energie Vitale. Les Héros touchés devront également réussir une épreuve d'Adresse à +3 s'ils ne veulent pas tomber dans le lac de lave et périr brûlés. Ensuite, les Salamandres sortiront de la lave et s'avanceront sur le pont, leur trident à la main.

Le portail de pierre

Le haut du portail est gravé. Les Héros pourront y lire les inscriptions suivantes :

« Toi, étranger, si tu désires entrer dans ce sanctuaire abandonné, il te faudra passer par cette épreuve de pensée. Ces douze épées tu devras faire aller à travers ces trois coupelles pour enfin arriver à onze dans l'une et une dans l'autre. Mais attention, fier étranger, jamais tu ne devras tricher. Tout le contenu possible devra être transvasé si tu tiens à demeurer. »

A mi-hauteur, trois cavités sont aménagées dans l'épaisseur du portail chacune renferme une coupelle. Douze petites épées sont posées dans la première, les deux autres sont vides.

Note pour le maître de Jeu : pour passer ce portail, les Héros devront réussir cette épreuve, c'est à dire obtenir onze épées dans la première coupelle et une seule dans une autre coupelle. Les trois coupelles peuvent respectivement contenir douze, neuf et sept épées. A chaque manœuvre, le maximum possible

d'épées. doit être transvasé. Si cette condition n'est pas respectée, le Héros effectuant la manipulation recevra une décharge électrique qui lui coûtera 1D points d'Énergie Vitale.

La solution est la suivante : 12-0-0 ; 3-9-0 ; 3-2-7 ; 10-2-0 ; 10-0-2 ; 1-9-2 ; 1-4-7 ; 8-4-0 ; 8-0-4 ; 0-8-4 ; 4-8-0 ; 4-1-7 ; 11-1-0.

La grotte du Maudit

Après avoir résolu l'énigme, les Héros verront le portail s'ouvrir sur un immense voile de noirceur.

Dès que les Héros y pénétreront, ils perdront toute sensation : leur esprit vient de quitter leur corps pour pénétrer dans le domaine du Maudit. S'ils parlent, ils n'émettront aucun son, et seules les pensées émises seront perçues. Pour se déplacer, ils devront penser à la direction qu'ils souhaitent prendre. Peu après, ils verront droit devant eux un point lumineux : c'est l'entrée d'une pièce dans laquelle se trouvent des tombes (une par Héros) et une porte. Elles sont ouvertes et abritent leurs corps. Pour les réintégrer les Héros devront aller vers les tombes. Mais leur corps se dédoublera. L'un d'eux se lèvera, l'arme à la main et tentera de tuer l'autre. Si les Héros le laissent faire, leur double détruira leur

corps, les laissant à jamais sous forme d'esprit. En revanche, si les Héros réintègrent le corps attaqué, ils se réveilleront, prêts à affronter leur double.

1. La salle des morts.

Cette pièce n'est pas éclairée. En allumant une torche, les Héros découvriront, au fond de la salle, quatre marches menant à une estrade supportant un trône de pierre sur lequel est assise une créature mesurant 2,50 mètres de haut, couverte de bandelettes. Ses yeux semblent être deux petites boules de lumière rouges. Dans sa main droite, elle tient un immense bâton. C'est une Momie (D). Quatre Squelettes (E) encadrent l'estrade. Ils sont vêtus d'une cote de mailles et armés d'une faux.

Note pour le maître de jeu : La Momie a la particularité de ne pas être affectée par la lumière des torches. A l'entrée des Héros, la Momie se lèvera et, d'un geste brusque, pointera son bâton dans leur direction, déclenchant l'attaque des quatre Squelettes. Elle les rejoindra pour l'assaut suivant. Derrière le trône se trouve un passage secret. Tout Héros réussissant une épreuve sous Découverte des chemins ou Sixième sens le repérera.

2. Le couloir.

En ouvrant le passage secret, les Héros arriveront dans un couloir de pierre. A droite, le passage est bouché par un éboulement. De l'autre côté, il est terminé par une porte de bois.

Note pour le maître de jeu : tirer secrètement une épreuve sous le Sixième sens pour chaque Héros. Ceux qui réussiront se sentiront observés. Trois fentes sont en effet aménagées dans le mur faisant face au passage secret, à trois mètres du sol, qui permettent aux Trolls de la salle de garde (5) d'observer le couloir.

Si les Héros s'approchent de l'éboulement, ils pourront voir une longue mèche de cheveux blonds dépasser d'entre deux rochers. (Il s'agit bien sûr de cheveux de Mylène.) Il leur faudra vingt minutes pour dégager le passage. Si les Héros ne prennent pas de précautions quant au bruit qu'ils font, il y a 5 chances sur 20 que ce remue-ménage attire la Tarasque de la caverne (3).

3. La caverne de la Tarasque.

Dès que les Héros s'approcheront du passage menant à cette caverne, ils sentiront tous une odeur fétide, si forte qu'elle empêchera les Elfes d'entrer. Cette caverne est habitée par une Tarasque (F). Quand les Héros entreront, il la verront couchée sur un immense tas de pièces et de gemmes. Elle attaquera à vue, n'ayant rien mangé depuis bien longtemps. Si les Héros parviennent à la défaire, ils s'apercevront, hélas ! bien trop tard, que son trésor n'a pas grande valeur à peine 500 Pièces d'Or.

4. Le couloir piégé.

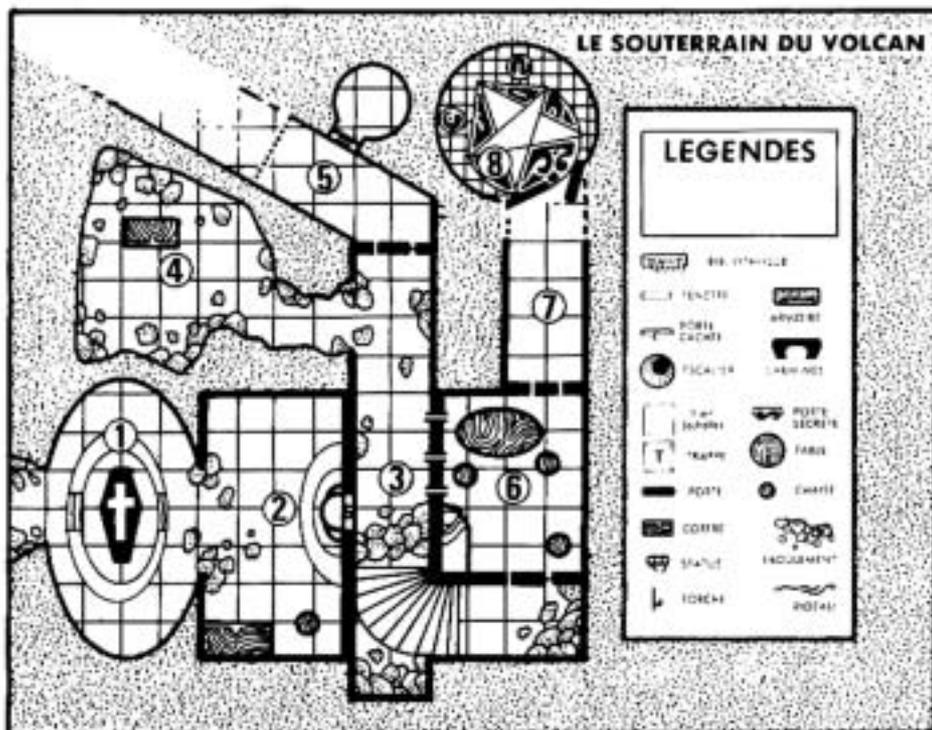
Les Héros ouvriront sans difficulté la porte menant à ce couloir. Alors, ils verront, quatre mètres devant eux, une grande grille de fer, derrière laquelle le couloir continue vers le nord. Sur le mur de gauche est scellé un levier de bois. Les Héros essaieront en vain de lever la grille : elle semble fixée au sol. Si, en revanche, ils abaissent le levier, un passage s'ouvrira dans le mur à droite, laissant sortir un Gorille géant (G)...

Note pour le maître de jeu : le couloir que les Héros aperçoivent à travers la grille n'est qu'une illusion...

5. La salle de garde.

On y accède par l'escalier caché derrière l'éboulement. Les Héros seront stoppés dans leur ascension par un gros rocher. Ils devront réussir une épreuve d'Adresse à +5 ou perdre 3D points d'Énergie Vitale. En haut de l'escalier, ils déboucheront dans une grande pièce dans laquelle 2 Trolls (H) les attendent...





6. Le passage des épées.

Ce couloir s'étend à perte de vue. Après une dizaine de minutes de marche, les Héros verront, à une dizaine de mètres devant eux douze épées flottant dans l'air, la lame dirigée vers le plafond. Une étrange lueur les entoure et l'air semble vibrer autour d'elles, tandis qu'un faible sifflement se fait entendre. Le couloir se termine par un nouveau portail identique à celui du lac de lave. Il est déjà ouvert... sur un voile noir.

Les Héros pourront parvenir au portail sans encombre s'ils le désirent. Mais, s'ils le franchissent, ils se retrouveront dans la salle du Démon (7). En revanche, s'ils essaient de prendre une des épées, le maître de jeu tirera un dé à 12 faces (ou deux dés à six faces : si le résultat du premier dé est 1, 2 ou 3, le résultat total sera seulement le chiffre indiqué par le second dé- Si le résultat est 4, 5 ou 6, on ajoutera 6 au chiffre indiqué par le second dé. On obtient ainsi un résultat de 1 à 12.)

Si le résultat obtenu correspond à l'épée que le Héros tente de prendre, celui-ci se retrouvera entouré d'un halo de lumière blanche et, l'épée à la main, se sentira capable de tout ! Si, en revanche, le résultat est différent, l'épée tentera de frapper le Héros.

Note pour le maître de jeu : cette action se déroule comme un combat, l'épée ayant une Valeur d'Attaque de 15 (Dom : 1D+3). Après avoir porté un coup, l'épée reprendra sa place initiale. En revanche, l'épée magique apportera à son possesseur un bonus de 5 à l'Attaque

et à la Parade (Dom : 3D contre le Démon, 1D+5 sinon).

7. La salle du Démon.

Le couloir débouche dans une grande salle circulaire, au centre de laquelle est dessiné un pentacle. Au centre de ce pentacle, Azel dir Badem (voir Info-Jeux N°3) à genoux, les bras levés au ciel, prononce d'étranges incantations. A l'entrée des Héros, il s'arrêtera, les regardera et leur dira :

« Voyez ma puissance et craignez la ! »

A ces mots, une créature mesurant trois mètres de hauteur, debout sur ses pattes arrières, dotée d'une queue de deux mètres de long terminée par un trident, apparaît. C'est un Démon (1). Il attaque immédiatement.

Pendant le combat, Azel dir Badem demeurera au centre du pentacle et, au cours du deuxième assaut, fera apparaître un bâton d'une beauté éblouissante : le bâton de Mylène.

Note pour le maître de Jeu : la seule manière efficace de combattre ce Démon est la magie ou une des épées du couloir. Ces épées, contre ce Démon précis, infligent 3D ! Toutes les attaques magiques lancées sur Azel dir Badem seront sans effet, alors que les attaques physiques sembleront rebondir sur son corps.

Si les Héros parviennent à vaincre le Démon, celui-ci disparaîtra dans un nuage de fumée et, à sa place, apparaîtra Mylène, allongée sur le sol : sa beauté est proche de la perfection, et les Héros qui ont déjà rencontré Angélique pourront voir un certain lien de parenté entre elles.

Dès que Mylène apparaîtra, le bâton que tient Azel dir Badem commencera à fumer, lui arrachant un cri de douleur. Le bâton tombera alors à terre et, comme par magie, roulera vers la main de sa maîtresse. Dès qu'elle le touchera, elle se relèvera et le pointera dans la direction d'Azel dir Badem, qui aura juste le temps de dresser son bouclier d'énergie magique avant qu'un rayon ne vienne le frapper. A ce moment, les Héros verront Mylène se précipiter sur Azel, le Bâton en avant. Celui-ci empoignera le bâton et disparaîtra dans un grand éclair noir. Mylène se retournera vers les Héros, les remerciera de l'avoir libérée et, d'un geste de la main, les téléportera dans la Forêt merveilleuse.

De retour chez elle, Mylène remettra le bâton de puissance aux Héros, leur demandant d'en prendre bien soin car cet objet est un élément nécessaire au combat contre le Maudit. Elle leur dira aussi qu'il leur faut maintenant trouver le second élément : la Lance d'or.

Hervé MASSERON.

Caractéristiques des monstres

A. 8 Orques : CM/10 ; CO/8 ; AT/11 ; PRD/17 ; EV/15 ; PR/2 ; PI/1D+4 ; VI/Tab n°1 ; EN/30.

B. 2 Bras de pierre : CM/10 ; M/12 ; AT/9 ; EV/30 ; PI/1D+1 ; VI/15.

C. 4 Salamandres de feu : CM/10 ; CO/7 ; AT/9 ; PRD/7 ; EV/15 ; PR/3 ; PI/1D+3 ; VI/4/Tab. n°2 ; EN/40.

D. 1 Momie : CM/24 ; CO/12 ; AT/7 ; PRD/7 ; EV/35 ; PR/2* ; PI/1D+4 ; VI/2 ; EN/1000. (*Les armes conventionnelles n'ont aucun effet sur les Momies. Elles ne peuvent être vaincues que par le feu ou des armes magiques.)

E. 4 Squelettes : CM/15 ; CO/12 ; AT/7 ; PRD/7 ; EV/ 15 ; PR/3 ; PI/1D+3 ; VI/4 ; EN/1000.

F. 1 Tarasque : CM/50 ; CO/20 ; AT/7 ; PRD/5 ; EV/50 ; PR/4 ; PI/1D,2D,1D ; VI/5 ; EN/100.

G. 1 Gorille géant : CM/30 ; CO/15 ; AT/8 ; PRD/6 ; EV/40 ; PR/2 ; PI/3D+2 ; VI/7 ; EN/20.

H. 2 Trolls : CM/40 ; CO/25 ; AT/10 ; PRD/8 ; EV/70 ; PR/3 ; PI/3D ; VI/7 ; EN/30.

I. 1 Démon : CM/200 ; CO/18 ; AT/16 ; PRD/12 ; EV/120 ; PR/5 ; PI/2D+2,1D+4 ; VI/15 ; EN/ 1000.