

LES AMANTS SÉPARÉS



MICROLITE 4E

Aventure conçue pour 4 à 6 personnages de niveau 3

Écrite par Philippe «Tymophil» Aubé

L'amour n'est peut-être pas plus fort que tout... Un tremblement de terre le prouve. Nos héros pourront-ils réunir ce que la nature, mais aussi une haine ancestrale, ont séparé ?

PRÉAMBULE

Ce court scénario est destiné à 6 à 8 personnages de niveau 2 pour le système **Microlite 4E (M4)**. Il devrait durer environ 4 heures.

CONTEXTE

Il y a des siècles, deux familles rivales régnaient sur la trouée de *Biguée*. Deux jeunes gens, appartenant chacun à l'un des clans, tombèrent amoureux. Bien entendu, les familles s'opposèrent à leur projet d'union. Les amoureux décidèrent de passer outre. Leur mariage fut, comme on pouvait s'y attendre, la scène d'un combat sanglant. Les deux amants furent tués en tentant de s'interposer entre leurs parents déchaînés. C'est ainsi que périrent *Géfalot* et *Hesta*. Ils n'eurent pas même le temps d'être officiellement mariés...

Ce drame mit en lumière toute la vanité de cette antique vendetta. On enterra donc les deux amants dans la crypte du temple local, au milieu des morts les plus notables de *Biguée*. Beaucoup d'entre eux étaient d'ailleurs tombés victimes de vengeance ancestrales. Désormais, le village vivait paisiblement sous la bénédiction de ce sacrifice d'innocents.

Malheureusement, un tremblement de terre (ces phénomènes telluriques sont fréquents dans cette région montagneuse) récent a fissuré la tombe séparant les dépouilles des deux amoureux malheureux.

Les esprits des ancêtres vindicatifs n'étant plus tenus en respect par la bénédiction des deux amants sortirent de leur sommeil de mort, reprenant leur vendetta là où la mort de leurs enfants l'avait laissée. Le désespoir des deux fiancés se transforma en une brume qui tira une terrible vengeance des paisibles paysans par-delà la tombe...

LIEN AVEC LES SCÉNARIOS PRÉCÉDENTS

Afin de donner un sentiment d'inclusion dans le monde, on pourra lier ce scénario avec les trois précédents de la série (**Un Bien Précieux Flacon**, **L'Odysée du Négociant Soucieux** et **La Demeure Maudite**). Il suffit, pour cela, que le duc *Bobibor* ait entendu parler des personnages par son fournisseur en vins et spiritueux : *Maître Fagel* le négociant qui fut leur commanditaire pour ces trois scénarios. C d'autant plus aisé si les héros se sont sortis avec brio de ces trois aventures, dont la dernière qui avait tout de l'enquête.

MACABRE ?

Selon le ton que le meneur de jeu veut donner à ce scénario, il devra songer à ce qui est advenu des habitants du village. Il pourra les avoir fait fuir vers le nord (et la garnison ducale placée là, donc loin de la *Belle Vallée du Méridion*). Il pourra aussi les avoir plongés dans un sommeil magique. Il peu aussi, pour un public plus averti, les avoir tué dans leur sommeil. Les descriptions des rues de *Biguée* seront alors beaucoup plus macabres. Pour un groupe qui aime le combat, on pourra aussi les faire revenir sous forme de zombies. L'aventure étant initialement destinée à de jeunes gens, j'ai opté pour une version où les habitants ont fui, paniqués en pleine nuit devant la brume violette...

SYNOPSIS

Les personnages sont envoyés dans une vallée qui est frappée par une terrible malédiction : une brume opaque a envahi toute la région chassant les habitants... En tout cas, ceux qui en eurent le temps.

Ils vont pénétrer dans le village couvert entièrement d'une brume opaque et suffocante. Un nuage de pure haine aveugle les personnages.

Une rapide exploration devrait les amener à comprendre que le cœur de cette malédiction bat au sein du temple du village, dans la crypte de ce lieu saint.

Ils découvriront qu'un petit tremblement de terre a provoqué ces terribles événements. Ils prennent leur source dans une antique histoire d'amour... À eux de réunir à nouveau les amants dans leur éternel sommeil en évitant les effets de leur désespoir.

ACCROCHE POUR LES PERSONNAGES

Les aventuriers sont convoqués par le duc de la *Belle Vallée du Méridion*, sire *Bobibor*, en sa bonne ville de *Sorgal*. Le Duc désire les envoyer vers le nord pour découvrir ce qui se passe dans la trouée de *Biguée* : la vallée encaissée entre les *Monts de Fer* et les *Monts Tristes*. Des marchands ont fait état d'une brume violette qui recouvrirait le sol de cette vallée. Ils n'ont pas osé pénétrer dans la région et plus personne n'en sort depuis des semaines. Il faut des héros déterminés pour explorer cet endroit.

VERS LA TROUÉE DE BIGUÉE

Quand tous les joueurs sont prêts...

Sur la route vers les montagnes, les villages sont tranquilles et prospères. Cependant, les paysans du cru sont mal à l'aise quand il est question de la Trouée de Biguée. Cette vallée particulièrement prospère est maintenant considérée comme maudite. Personne n'ose plus y aller. Les marchands effectuent un long détour pour passer par les vallées voisines. Aucun des habitants de la Trouée de Biguée n'est sorti de cette région depuis l'apparition de l'étrange brume violette...

L'ÉCHEC EST INTÉRESSANT

Comme pour les autres scénarios de cette série, chaque test de compétence est accompagné d'un court texte indiquant ce que le meneur de jeu peut dire en cas d'échec au test. Ces textes sont en italiques et entre crochets [comme ceci].

CE QUE SAVENT LES AVENTURIERS CULTIVÉS POURRAIENT SAVOIR

Les héros peuvent connaître cette vallée. Les **DD** élevés sont dus au fait que la vallée est si paisible que l'histoire officielle ne garde que peu de traces de cet endroit.

- ✦ **VOL+ERU DD12** : La trouée de Biguée est une route commerciale connue et une étape fameuse pour la qualité des repas de ses auberges. *[Les habitants de la vallée sont souvent pris comme exemple de gens qu'on ne peut énerver.]*
- ✦ **VOL+ERU DD13** : Les montagnes autour de la trouée sont un peu instables. Il survient tous les siècles ou deux, un tremblement de terre. *[Les montagnes autour de la vallée sont habitées par des gobelins isolés et peu dangereux généralement.]*
- ✦ **VOL+ERU DD15** : Le village de Biguée ne possède aucun châtelain. Il dépend directement du duc de la Belle Vallée du Méridion. Aucun château n'y a été bâti. *[Comme pour tous les villages de cette région, on peint les maisons avec des couleurs vives et variées.]*
- ✦ **VOL+ERU DD17** : Le village de Biguée est protégé par les troupes royales, placées par delà la vallée, face aux Landes Brûlées et leurs monstres. *[Le village est protégé par la grâce du dieu solaire, comme presque toutes les communautés paysannes de la Belle Vallée du Méridion.]*
- ✦ **VOL+ERU DD20** : Un proverbe ancien dit : « Qui vit en Biguée du Méridion, connaît de l'Amour la protection. » *[Le poste de bourgmestre du village de Biguée est souvent utilisé comme symbole de sinécure.]*

CE QUE SAVENT LES HABITANTS VOISINS DE LA VALLÉE

En dialoguant avec les villageois des régions traversées, les personnages peuvent apprendre ce qui suit.

- ✦ **VOL+INF DD10** : La vallée était, de loin, la plus riche de la région. *[Les habitants de la vallée sont presque tous blonds et leurs yeux sont généralement bleus.]*
- ✦ **VOL+INF DD12** : Ses habitants étaient particulièrement paisibles et la trouée de Biguée était notoirement la moins touchée de toutes par les raids des gobelins des Monts de Fer. *[Il faut une demi-journée d'une marche harassante pour les atteindre]*
- ✦ **VOL+INF DD15** : On a ressenti un léger tremblement de terre il y a une quinzaine de jours. *[On a un printemps particulièrement précoce et doux.]*
- ✦ **VOL+INF DD20** : Personne n'a osé entrer dans la bru-

me violette qui a envahi la vallée. *[Il paraît que des explorateurs sont entrés dans la vallée, malgré la brume violette. Ils ne sont jamais ressortis.]*

CE QUE SAVENT LES MARCHANDS RENCONTRÉS

En dialoguant avec les villageois des régions traversées, les personnages peuvent apprendre ce qui suit. Le test proposé suppose que les personnages utiliseront la diplomatie, on adaptera la caractéristique et la compétence en fonction de la méthode mise en œuvre. Par exemple, **VIG+INF** si l'on cherche à intimider.

- ✦ **VOL+INF DD10** : La vallée est une étape incontournable entre la Belle Vallée du Méridion et les plus riches du royaume elfique de Aléniandé... *[Les habitants de la vallée tirent une grande partie de leur richesse du commerce entre les hommes, les elfes et certains royaumes Nains des Monts de Fer.]*
- ✦ **VOL+INF DD12** : La vallée produit une bière qui se vend très bien, même aux Nains. On la sert souvent pour bénir un mariage. *[Il faut une demi-journée d'une marche harassante pour les atteindre].*
- ✦ **VOL+INF DD15** : L'auberge des Deux Amants est la meilleure de la Belle Vallée du Méridion. De nombreux marchands faisaient un détour pour passer par cette vallée. *[Cette vallée possède pour spécialité une galette pour deux qui est succulente.]*
- ✦ **VOL+INF DD20** : si les habitants ont fui, ce doit être vers le nord et la garnison ducale de Fort la Trouée. *[On devrait déjà avoir eu vent du sort des habitants, les nouvelles vont vite dans ces régions... Ils sont sans doute tous morts...]*

LA VALLÉE SOUS LA BRUME

Quand les aventuriers atteignent la troue de Biguée...
Du col en surplomb vous voyez la vallée. Elle est moyée sous une épaisse brume violette d'où n'émergent que les toits des maisons. Le clocher du temple du village dépasse lui aussi...

LA BRUME EST DANGEREUSE

Il est fondamental que les joueurs perçoivent bien le danger que représente cette brume. Il pourra ainsi insister par une description comme...

Aucun son ne parvient du village englouti. Pas même celui d'un chien, d'un oiseau... Rien...

Chaque demande de renseignement sur la scène sera ponctuée d'un test de **CARACTÉRISTIQUE + COMPÉTENCE DD12** approprié afin de donner le temps au meneur de jeu de fournir une description en accord avec l'action envisagée.

On n'est pas obligé d'en modifier le contenu selon que le test est réussi ou non. Il suffit de changer son ton, si le test est un échec...

DANS LA BRUME

Les actions que les héros feront dans ces conditions seront affectés d'un malus de -5, à moins que les personnages ne mettent en avant des idées intéressantes (le malus passant alors à -2). S'ils combinent plusieurs idées provenant de plusieurs joueurs, ils peuvent annuler ce modificateur.

LA FIÈVRE VIOLETTE

Une fois par heure passée dans le village sous la brume, chaque personnage doit effectuer un test **VIG+ATH DD20**. S'il le réussit, il encaisse **8 DÉGÂTS**, s'il le rate il perd **2D6+6 DÉGÂTS**.

La brume est d'origine maléfique, elle appartient au domaine des Ombres. Elle peut être donc perçue comme magique (arcanique) et divine d'une certaine façon. On utilisera cette information pour évaluer les actions envisagées par les personnages pour contrer ses effets.

On pourra accorder un bonus aux actions qui prendraient en compte l'information sur le domaine d'où la malédiction tire sa puissance : le personnage aura ainsi montré son implication dans la maîtrise du système de jeu.

CONTRE-MESURES

Il est important que le meneur de jeu laisse les joueurs lancer des idées et même les pousse à en exprimer le plus souvent possible. Par conséquent, les contre-mesures que prendront les héros pour se préserver des effets de la brume seront généralement efficaces.

Pour mesurer l'efficacité d'une action contre les effets de la brume, le meneur de jeu fera effectuer un test de **CARACTÉRISTIQUE+COMPÉTENCE DD12** approprié afin, une fois de plus, de se donner le temps de décrire le niveau d'efficacité de l'action envisagée.

Quelques idées pour guider le travail du meneur de jeu :

- ✦ Un foulard mouillé permet d'atténuer la perte de points de vie engendrée par le fait de respirer cette brume. Le test contre les effets de la brume passe de **DD20** à **DD12**.
- ✦ Utiliser de l'eau bénite peut encore améliorer l'efficacité d'un foulard mouillé, en divisant les dégâts par 2.
- ✦ Un personnage peut connaître un antidote (**VOL+ERU DD15** ou **DD20** selon la qualité de l'interprétation et de l'idée émise).
- ✦ Un héros pourrait demander des renseignements sur la nature de la brume. Par exemple : « Est-ce une brume d'origine magique ? » On accordera un test **DD15** pour fournir une information intéressante. Si un personnage rebondit sur l'information obtenue pour mettre en œuvre une action appropriée, on pourra baisser le **DD** du test ou diviser les dégâts.

DANS LE VILLAGE

Se diriger dans la brume est difficile : on n'y voit rien. On fera effectuer des tests **DD15**, dont on adaptera la Caractéristique et la Compétence mises en jeu pour décider s'ils parviennent à se diriger dans le village.

Il n'y a qu'un endroit important : le Temple. Le reste du village est sans intérêt. Cependant, quelques indices permettent de comprendre ce qui c'est passé...

Un petit tremblement de terre a eu des conséquences désastreuses en séparant deux amants dans la crypte du Temple. Le meneur de jeu devra distiller intelligemment les indices.

- ✦ Certains murs présentent des fissures (difficiles à voir dans la brume violette bien entendu).
- ✦ Quelques tuiles sont tombées dans les rues du village.
- ✦ Quelques portes sont particulièrement difficiles à ouvrir : les linteaux sont inclinés.

Il est probable que les personnages fouilleront plusieurs endroits avant de se rendre dans le Temple.

PREMIER BÂTIMENT VISITÉ

La première maison fouillée ne présentera aucun danger...

La maison est envahie par la brume violette. Les habitants ont visiblement été surpris dans leur sommeil par l'étrange phénomène. On les devine reposer sereins dans leurs lits. Malheureusement, leur peau est froide et rugueuse. Elle semble être de pierre...

On s'inspirera de cette description pour les autres maisons visitées, en l'adaptant aux différents types de bâtiments visités.

MAUVAISE RENCONTRE

Quand les personnages sortiront de la première maison ou qu'ils auront traîné trop longtemps dans le village au goût du meneur de jeu...

La température chute brutalement. Surgissant de la brume des fantômes vous assaillent sans pitié !

On effectue les tests d'initiative des spectres et des héros et le combat commence. Les deux spectres sont au beau milieu des aventuriers.

2 SPECTRES (MORTS-VIVANTS NIVEAU 4)

REF14 VIG17 VOL17 57PV

Intangible : la créature ne subit que demi-dégâts des domaines autres qu'arcanique ou divin.

+ TOUCHER NÉCROTIQUE 17vs**VIG 12** dégâts

AURA DU DÉSESPOIR (si plus d'une créature est au contact) **VOLvsVOL 9** dégâts + **paralyse**

Ces créatures sont des émanations désespérées des deux amants séparés et combattent jusqu'à la destruction.

On pourra permettre aux aventuriers quelques tests pour percer une partie du mystère de ces spectres. La



CARACTÉRISTIQUE ET LA COMPÉTENCE dépendent de l'action envisagée et on utilisera un **DD15**. On pourra recueillir les renseignements suivants :

- ✦ L'un des spectres est indéniablement un homme, l'autre une jeune femme.
- ✦ Ils attaquent sans pitié, mais on sent que c'est le désespoir qui les pousse, pas vraiment la haine.
- ✦ Quand les spectres sont voisins l'un de l'autre, on peut percevoir qu'ils échangent des mots d'amour.

LE TEMPLE

Le saint bâtiment est celui qui a le plus souffert de la récente secousse tellurique. La statue du dieu solaire est abattue au sol.

Si la chute de la statue est évidente. Il faut fouiller un peu plus longtemps et plus méticuleusement pour en découvrir un peu plus.

Si un ou plusieurs personnages indiquent qu'ils explorent le temple...

Sous la brume, une large fissure forme une sorte de cicatrice dans le sol du temple.

La fissure est impressionnante, mais elle ne permet pas de passer (elle ne mesure pas plus de 10 cm de large).

LA FRESQUE

Dès qu'un personnage indique qu'il explore encore plus, il effectue un test **VOL+SUR DD12** à fond...

À travers la brume, vous devinez que derrière l'autel, le mur est orné d'une fresque.

Si le test est réussi, on complète par...

Cette grande fresque décrit un mariage.

Ce sera une information que fournira un test ultérieur quoi qu'il arrive, avant qu'on donne les autres indices...

Si les tests sont des échecs on commencera par indiqué qu'il s'agit d'une réunion d'un grand nombre de personnes, pour une cérémonie mal définie, etc.

Pour obtenir de plus amples informations, il faut des

test, traduisant la difficulté à percevoir les détails de la fresque dans la pénombre. On dotera donc ces tests d'un **DD14**. Selon l'orientation des actions personnages et questions des joueurs, on donnera des renseignements ressemblant à ceux qui suivent :

- ✦ **VOL+ERU DD14** : Une scène de mariage ne cadre pas parfaitement avec la statue du Dieu Solaire qui devait se dresser devant. On a un avatar de la divinité symbolisant la fertilité : on s'attendait à une scène de moisson. *[La scène est parfaitement normale dans un lieu dédié, notamment aux cérémonies matrimoniales.]*
- ✦ **VOL+ERU DD14** : On assiste au début de la cérémonie : le moment où les parents amènent les deux fiancés. Généralement, on montre plutôt le moment où les deux mariés échangent leurs vœux ou s'embrassent. *[La fresque est dans un style qui est assez difficile à dater, car on l'utilise depuis longtemps et il est toujours à la mode.]*
- ✦ **REF+INF DD14** : les participants à la cérémonie sont particulièrement austères, voire soucieux. *[L'artiste n'était pas très bon, les visages ne sont pas très expressifs.]*
- ✦ **REF+FIL DD14** : Tous les hommes sur la fresque, sauf le fiancé, portent des armes et ont la main sur la garde de leurs épées. *[Ce sont deux familles riches, il y aurait de la perle à voler...]*
- ✦ **REF+ERU DD14** : Chaque famille, de part et d'autre porte des habits de couleurs différentes. À droite, on est principalement en vert. À gauche, le rouge domine. Les artistes évitent souvent le vert, pas celui-ci... *[L'artiste n'a pas lésiné sur l'or fin pour illuminer son œuvre : les personnages sont couverts de bijoux. Ils ont, notamment, tous une grosse chevalière... Quel mauvais goût !]*

L'ESCALIER

Il faut passer derrière l'autel pour découvrir...

Derrière l'autel, un trappe s'ouvre sur un étroit escalier à vis permet de descendre, sans doute vers la crypte...

L'escalier permet en effet d'atteindre la crypte du temple. Les personnages peuvent effectuer quand ils le descendent quelques tests :

- ✦ **VOL+ATH DD10** : le personnage ressent un courant d'air assez froid allant du bas vers le haut. *[La brume ressemble à un souffle, sans doute celui d'une créature gigantesque.]*
- ✦ **VOL+ATH DD12** : La brume provient de la crypte, elle y est clairement plus épaisse. *[La brume doit venir des entrailles de la terre.]*
- ✦ **REF+INF DD15** : Des fresques ornent les murs de l'escalier. *[La brume semble vous faire halluciner, des formes danseraient près de vous dans la brume.]*
- ✦ **REF+INF DD20** : La fresque est une danse macabre où les morts poursuivent des pillards de tombe. *[La fresque est une danse macabre, où les morts et les vivants]*

dansent ensemble, presque joyeusement.]

LA PORTE DE LA CRYPTTE

La cryptte est barrée par une porte. Elle est verrouillée par magie.

L'escalier donne sur une porte de bois renforcée de métal. Il vous semble qu'elle est ornée de mots qui forment une ronde : « Cupide voleur mourra ! Inepte ? Habile ? Détale ! »

Il est possible d'ouvrir la porte de diverses façons.

- ✦ On peut découvrir une serrure cachée sur un test **REF+FIL DD20**, puis la forcer avec un nouveau test **REF+FIL DD25**.
- ✦ On peut dissiper la magie protégeant la serrure par un **RITUEL** comme ouverture magique (niveau 2), Passe-murailles (niveau 4) ou Désenchantement (niveau 5). Il faudra alors réussir une attaque magie contre une **DÉFENSE 20**. On pourra, si le joueur décrit le rituel avec talent, ajouter le niveau du rituel en bonus à l'attaque.
- ✦ On peut enfoncer la porte par un test de **VIG+ATH DD30**. Si plusieurs personnes combinent leur action (en utilisant un bélier, par exemple), on effectuera un unique jet de d20, ajoutant tous les scores

de **VIGUEUR** et d'**ATHLÉTISME** des brutes qui s'attaquent à cette pauvre porte. En cas de maladresse, la porte résiste, et le meneur de jeu récupère autant de **POINTS DE MACHINATION** que de brutes. Pour améliorer le niveau de réussite du test, il faut que chaque personnage participant ajoute un **POINT D'ÉCLAT**.

- ✦ On peut aussi résoudre l'énigme dissimulée par les mots formant la ronde : cupide voleur mourra inepte habile détale. En prenant la première lettre du premier mot, la deuxième du deuxième, et ainsi de suite, on obtient le mot « couple ». Ce mot déverrouille la serrure (et fournit un indice pour la suite).

LE COULOIR PIÉGÉ

Par-delà la porte verrouillée...

Un long couloir s'étale devant vous. Ici la brume se tient au sol, comme si elle rampait. De part et d'autre, on peut voir des sarcophages. La brume semble se glisser sous la porte face à vous à une dizaine de mètres.

Les sarcophages ne représentent strictement aucun danger. Ce qui ne signifie pas que le meneur de jeu doit le dire aux joueurs... Bien au contraire, il faut entretenir la paranoïa des joueurs en rebondissant sur les idées, forcément délirantes et amusantes des joueurs.

Le danger se trouve sous la brume qui dissimule le sol. Quand un personnage marche sur la zone marquée d'une croix (voir sur le plan), cela libère des carreaux d'arbalète qui visent toutes les personnes présentes dans le couloir et le bas de l'escalier à vis.

PIÈGE DES CARREAUX (NIVEAU 5)

Détection : **VOL+FIL DD20**

Désamorçage : **REF+FIL DD15**

Déclencheur : un personnage marche sur la plaque à pression figurée sur le plan par une croix.

Effet : Chaque personne présente dans le couloir ou le bas de l'escalier est attaquée par 6 tirs d'arbalète.

+14vs**REF 5** dégâts

Les carreaux d'arbalète du piège ont des caractéristiques un peu étranges, qu'on pourra détecter sur une série de tests **DD13**. Le Meneur de Jeu adaptera les caractéristiques et compétences selon les actions envisagées.

- ✦ La pointe des carreaux a la forme d'un cœur. [Ces pointes sont en acier... Étonnant...]
- ✦ Le fût des carreaux est cyprès, l'arbre des amoureux. [Le fût des carreaux est anormalement long et en bois.]
- ✦ On a gravé deux lettres sur les deux lobes du cœur que forme la pointe de la flèche : G et H. [L'artisan qui les a fabriqués pourrait être le légendaire Hans Grudi. Il est surtout célèbre pour ses salières en argent...]





LA TOMBE FISSURÉE

Quand les personnages entrent dans cet endroit...

La porte ouvre sur une grande salle souterraine qu'une fissure balafre en son milieu. Autour de la fissure des squelettes semblent se disputer. Tout autour de la salle, de nombreux sarcophages ont été ouverts et devaient servir au repos des squelettes qui sont maintenant entrain de s'invectiver. Quand votre présence est détectée, les squelettes se tournent vers vous, taisant leur querelle pour tourner leur haine vers vous.

Si l'un des héros demande des informations supplémentaires, on ajoutera.

La brume violette sort des cercueils ouverts. Les squelettes semblaient s'affronter autour d'une dalle funéraire que la fissure a fendu.

Si les personnages ne posent pas plus de question, cela signifiera que la peur les a saisis et que toute leur attention est focalisée sur les squelettes qui passent à l'attaque.

12 SQUELETTES (NIVEAU 2)

REF15 VIG15 VOL15 35PV

Haine éternelle : un squelette ne peut être détruit tant que les amants sont séparés. Il récupère un 1PV au rond qui suit sa mise hors de combat, tant qu'ils sont séparés.

Respect pour les Amants : Les squelettes n'attaquent pas un personnage qui se tiendrait sur la pierre tombale des deux amants.

† **GRIFFES DE LA MORT** VIGvsVIG 10 dégâts

☼ **VENGEANCE IMMÉDIATE** (si une attaque au contact le touche) VIGvsVIG 10 dégâts

LES ALLIANCES

Au début de chaque tour de jeu, un héros commence par un test **REF+FIL DD12**. S'il est réussi, il remarque les anneaux brillants.

Deux squelettes portent des anneaux d'or que le temps n'a pas terni.

Chaque bague est une chevalière portant les armes d'une famille différente. On ne peut les ôter qu'à des squelettes qui seraient hors de combat.

Ces anneaux sont nécessaires pour marier les amants (voir plus loin).

LA PIERRE TOMBALE DES DEUX AMANTS

Si un héros s'approche suffisamment de cette pierre tombale...

La pierre porte le nom presque effacé des deux personnes enterrée là. La fissure est plus large ici et a séparé les deux gisants.

Pour en découvrir plus, il faut effectuer un test de **REF+FIL DD15** : on lit alors le nom des deux amants Géalot et Hesta. [Un test raté ne permet que de voir les initiales des amants : G et H.]

On peut se glisser dans la faille en réussissant un test de **REF+ATH DD15**. On entre ainsi dans la tombe des deux amants (voir plus loin).

Dans le cas d'un simple échec, le personnage se rend compte qu'il s'y prend mal et s'extirpe de la faille. Il subit, néanmoins, 5 dégâts en se coupant aux bords de la faille.

Si le test est une maladresse, le personnage est coincé dans la faille (un test de **VIG+ATH DD15** est alors nécessaire pour se dégager), et les dégâts ont de 10.

DANS LA TOMBE DES DEUX AMANTS

Quand un héros est parvenu à se glisser dans la faille... La brume violette provient de cet endroit, si bien qu'on n'y voit strictement rien.

Pour y voir quelque chose, il est nécessaire que le héros entreprenne une action destinée à améliorer sa vision. On peut penser à utiliser une torche, une lanterne, ou un autre moyen plus futé encore. Chaque idée sera sanctionnée d'un test adapté de **CARACTÉRISTIQUE + COMPÉTENCE DD15**, auquel on ajoutera un modificateur de ± 2 selon la description du joueur. Un sortilège sera plus efficace et entraînera une réussite automatique.

En cas d'échec d'une marge importante (plus de 5)... Vous tâtonnez dans le brouillard et votre pied se coince dans une faille qui a fendu le sol.

Le personnage est immobilisé jusqu'à ce qu'il réussisse un test **VIG+ATH DD20**. On pourra varier les effets (il se cogne, il glisse, etc.)

Ou bien (pour un échec plus léger)...

Vous marchez avec précaution, votre pied écrase un objet qui s'effrite sous votre pied en un craquement sinistre.

Il s'agit d'un os du squelette de l'un des amants... On pourra, là encore, varier les effets : le personnage pourrait, par exemple, marcher sur les restes des vêtements, sentir la faille sans y coincer son pied, etc.

Si le personnage parvient à y voir...

Vous êtes dans un espace très étroit que le tremblement de terre a élargi. Une faille en marque le centre. Le sol a basculé de part et d'autre et des os ont roulés vers les bords de cet espace confiné.

Les os séparés sont ceux de chacun des amants. La faille les a séparés. C'est l'événement qui a déclenché la malédiction de la Brume Violette.

Il est possible, avec un test **VOL+INF DD10** de deviner le sexe du squelette (à partir des restes de ses vêtements).

MALÉDICTION DES SQUELETTES (DANGER DE NIVEAU 8)

Vous ressentez une douleur morale brutale et intense vous assaille. Elle envahit votre âme et l'emprisonne dans une haine contre tout ce qui est vivant...

Déclencheur : Quand un personnage touche intentionnellement les os de l'un des squelettes.

19 vs VOL

Effet : 7 dégâts

Réussite : Haine des vivants ☞ La cible effectue, à son tour de jeu, une attaque de base de contact (**VIG vs VIG**) contre le personnage le plus proche.

Il est possible de ne pas être affecté par cette malédic-

tion si l'on est capable d'invoquer le nom de l'esprit : *Géfalot* pour l'esprit masculin ou *Hesta* pour celui de la demoiselle.

LA SOLUTION

Pour mettre fin à l'écoulement de la brume violette hors des sarcophages ouverts, il faut marier les deux amants. Cela doit se faire en deux étapes.

1. Réunir les deux squelettes. Ce qui permet de mettre hors de combat les squelettes (au moins temporairement, car ils se régénèrent). S'ils ne sont pas réunis, les morts-vivants ne peuvent être mis hors de combat, puisqu'on ne peut les faire tomber à moins de 1pv...
2. Consacrer le mariage par un rituel classique que peut accomplir n'importe quel prêtre, druide ou personnage du même genre. La cérémonie de mariage doit se conclure par l'échange des anneaux (qui sont portés par deux squelettes morts-vivants). Cette cérémonie permet de bloquer la régénération des squelettes monstrueux.

Marier les deux amants est l'unique moyen qui permet de chasser la brume violette.

ÉPILOGUE

Quand les aventuriers ont rétabli le contact entre les deux amants défunts, les squelettes deviennent vulnérables (en tout cas momentanément) : on peut les amener à 0pv, mais ils vont se régénérer. En revanche quand on les a mariés, la malédiction de la brume violette se dissipe en quelques minutes et les squelettes sont complètement vulnérables et ne peuvent plus se régénérer.

Selon l'ambiance que le meneur de jeu veut donner à la partie, il peut alors faire revenir les habitants à la vie ou les laisser dans leur pétrification.

D'ailleurs, on pourrait aisément envisager une suite à ce scénario où les héros fouillent dans le passé du village pour remonter à la source de la vendetta pour lever la pétrification qui frappe les villageois... Ils pourraient rechercher les noms des familles à partir des armoiries portées sur les chevalières.

LES AMANTS SÉPARÉS

une case a 1,5m de côté





