

Titre et menace



SCÉNARIO FLASH SHADOWDARK

Les Cryptes de la Lune Noire

Shadowdark RPG · Niveau 3-4 · 3-4 heures · Français

Quand la lune s'efface, les morts cherchent des yeux neufs.

Depuis trois nuits, les cierges de Valcroissant se noircissent sans brûler, les chiens grognent contre des angles vides et plusieurs habitants jurent avoir vu leur ombre rester immobile alors qu'ils marchaient. Au sommet de la colline, l'abbaye ruinée de Saint-Lazaire, condamnée depuis un siècle, s'est fendue sous le choeur effondré. Un escalier circulaire mène de nouveau aux cryptes lunaires bâties par un ordre funéraire obsédé par les éclipses et la mort choisie.

Au fond du complexe repose le tombeau de Sire Albric de Noirelune, seigneur de guerre enterré avec ses gardes et un miroir d'obsidienne capable de boire la lumière. Un petit culte local, mené par le chapelain déchu Malveen, veut utiliser l'alignement de la Lune Noire pour offrir à Albric un corps vivant et relever ses chevaliers. Si le rite atteint son apogée, la vallée entière sera frappée d'une nuit malade : les flammes s'étoufferont, les morts récents répondront aux cloches et les ombres apprendront à mentir.

- Phase 3 : le miroir d'obsidienne diffuse une obscurité poisseuse ; la première torche allumée dans chaque salle en gagne que la moitié de sa durée normale.
- Phase 4 : le rite touche au Zénith Nul. Albric se manifeste pleinement dans la salle finale, même si Malveen est déjà mort, et une retraite propre devient impossible.

- Niveau recommandé : 3-4
- Joueurs : 3-5
- Durée estimée : 3-4 heures
- Ton : catacombes froides, symbolisme lunaire, tension old-school, ténébres qui pensent
- Promesse de jeu : mini-complexe mortuaire lisible, pression de temps simple, vrais choix d'exploration, fin négociable ou brutale

Hooks immédiats

Choisissez ou lancez 1d4.

1. Le prévôt de Valcroissant offre 180 po si les PJ font cesser les phénomènes avant la prochaine nuit sans lune.
2. Une jeune novice de l'ancien hospice affirme que son frère a été entraîné vers l'abbaye par des silhouettes portant des lanternes éteintes.
3. Un antiquaire paie d'avance pour tout symbole noble ou astrolabe récupéré dans les cryptes, mais interdit expressément de toucher au miroir d'obsidienne.
4. Un PJ découvre au réveil un croissant de suie sur sa paume et rêve d'un sarcophage qui s'ouvre de l'intérieur.

Horloge de la Lune Noire

Toutes les 30 minutes d'hésitation, de repos, de détour bruyant ou chaque fois que les PJ laissent le culte agir sans pression, avancez d'une phase.

- Phase 1 : les ombres se décalent. Les tests pour repérer des mouvements ou des silhouettes trompeuses dans les cryptes se font avec désavantage.
- Phase 2 : les gardes funéraires des sarcophages penchés s'éveillent à moitié ; ajoutez 1d2 sentinelles à la zone 4.

Synopsis, contexte et lieux 1 à 3

A lire aux joueurs

L'air devient plus froid à chaque marche. Vos lumières découpent des arcs de pierre couverts d'un badigeon blanc presque intact. Plus bas, des éclats d'argent terni brillent dans le mortier comme des dents. L'odeur est nette, sèche, trop propre pour une crypte. Quelque chose a récemment balayé la poussière. Puis vous voyez le premier reflet bouger avant vous, alors qu'aucun de vous n'a encore levé le bras.

Synopsis

Les PJ descendent dans un sanctuaire funéraire où un culte d'éclipse veut réveiller un seigneur enseveli. Le complexe tient en cinq zones et se joue comme une descente compacte : trouver la bonne voie, comprendre le rite, exploiter les factions et décider si le miroir d'obsidienne doit être brisé, calmé, volé ou utilisé. Le culte n'est pas nombreux, mais le lieu lui-même défend le tombeau.

Vérité du lieu

Les cryptes furent bâties par les Chanoines du Dernier Croissant, une confrérie persuadée que la mort parfaite ne devait survenir qu'au moment où la lune disparaît du ciel. Ils embaumaient les grands de la vallée sous un badigeon de chaux, de sel et de poudre d'argent, puis guidaient leurs âmes vers un repos sans rêve grâce au Miroir du Zénith Nul. L'artefact ne ressuscite pas les morts : il choisit, parmi les vivants, des porteurs capables de recevoir une part de leur nuit et de leur volonté.

Quand l'ordre fut accusé d'avoir prolongé la guerre locale en envoyant des revenants nobles au combat, l'abbaye fut brûlée et les cryptes scellées. Malveen, dernier chapelain de Saint-Lazaire, a retrouvé des fragments du rituel dans les archives d'un hospice voisin. Il croit pouvoir invoquer Albric comme protecteur de la vallée. En réalité, il ne fait qu'offrir des corps et des souvenirs à un mort déjà affamé.

Structure jouable

- 1. Escalier des Litanies Blanches : descente propre, premiers signes du rite, rencontre possible avec un survivant.
- 2. Atrium des Reflets Morts : salle de carrefour où la lumière devient un outil autant qu'un piège.
- 3. Ossuaire des Veilleurs : lieu d'information, de négociation avec les morts et d'accès à des ressources.
- 4. Galerie des Sarcophages Penchés : zone tactique, réveils partiels, pièges de procession.
- 5. Crypte du Zénith Nul : scène finale sous le miroir d'obsidienne, négociation, combat ou contre-rite.

1. Escalier des Litanies Blanches

Une vis de pierre descend autour d'un puits sec. Les murs sont couverts de prières peintes à la chaux, presque effacées, sauf là où des doigts récents ont retiré la poussière pour relire certains vers. Trois marches portent des traces de sang séché. À mi-chemin, une niche contient une lanterne d'argent noircie, encore tiède si la Phase 2 ou plus est atteinte.

- Fuille prudente : bourse percée avec 16 po, petite clef d'ivoire, couteau rituel recourbé valant 18 po.
- Danger : une dalle fragile cède sous un poids brutal ; test DC 13 DEX pour ne pas glisser dans le puits latéral, sinon 1d6 dégâts et fracas entendu dans la zone 2.
- Rencontre : Tovin Tremblepelle, pillard blessé, rampe derrière un pilier écroulé. Il a vu Malveen descendre avec trois fidèles et un jeune captif. Il veut sortir vivant plus qu'un trésor.

2. Atrium des Reflets Morts

Salle octogonale à sol de mosaïque lunaire. Huit plaques de métal poli sont encore fixées entre les colonnes, mais quatre sont fêlées. Toute lumière vive produit ici des reflets retardés : une silhouette peut sembler rester debout une seconde après avoir bougé, ou traverser un autre couloir que le vrai. Deux portes de pierre mènent à l'ossuaire et à la galerie, plus une trappe basse vers un conduit de service noyé de gravats.

- Comprendre la salle : un PJ qui observe en silence et réussit un test DC 12 INT ou WIS remarque qu'un seul miroir renvoie la torche sans retard ; orienté vers l'emblème central, il révèle des marques de pas et une phrase cachée : "Le sel apaise ce que la lune appelle."
- Effet : un combat mené ici donne avantage à la première attaque de toute créature qui exploite un faux mouvement ou un reflet trompeur.
- Secret : derrière la plaque sans retard se trouve un coffret mural ouvert par la clef d'ivoire. Contenu : 28 po, une fiole de sel béni, un anneau gravé des Chanoines valant 35 po.
- Présence ennemie : 2 fidèles de Malveen surveillent par intermittence l'atrium. Ils cherchent avant tout à retarder les intrus jusqu'à la phase suivante.

3. Ossuaire des Veilleurs

Longue salle voûtée, tapissée de niches d'os blanchis. Des centaines de crânes regardent vers un autel bas recouvert de poussière noire. On y entend parfois un soupir collectif, jamais assez fort pour être sûr de l'avoir perçu. Une porte grillagée tordue mène à une réserve de bandelettes sèches, d'encens et de jarres de chaux. Plus loin, un couloir étroit rejoint la galerie des sarcophages.

- Les morts ici ne sont pas immédiatement hostiles. Si on remet en place des os renversés, si on verse une pincée de sel sur l'autel, ou si l'on parle bas avec respect, la prieure spectrale Dame Ysendre se manifeste.
- Dame Ysendre, dernière gardienne lucide : figure translucide sous un voile funéraire raidé comme du parchemin. Elle explique que le miroir ne doit pas être regardé de face lors du rite et qu'Albric ne peut prendre chair que si un vivant lui donne volontairement son nom ou son sang devant le sarcophage.
- Elle offre une aide concrète si les PJ promettent de refermer la crypte : un contre-sceau de cendre et de sel qui protège un porteur contre la première tentative de possession ou de charme venue du miroir.
- Ressources : 3 doses de chaux sacrée. Jetées sur une ombre animée ou un revenant, elles infligent 1d6 dégâts et révèlent sa vraie position jusqu'à la fin du round.
- Complication : si les PJ pillent l'ossuaire brutalement, 1d4 veilleurs décharnés s'animent et tentent surtout de pousser les profanateurs vers la galerie.

Lieux 4 à 5, créatures et PNJ clés

4. Galerie des Sarcophages Penchés

Couloir monumental où douze sarcophages de pierre sont dressés de biais dans des alcôves, comme s'ils glissaient lentement hors du mur. Le sol est marqué de rails de procession. Au plafond pendent des crochets d'argent destinés à porter des tentures rituelles. Une plate-forme de bois pourri traverse la moitié de la galerie au-dessus d'un fossé rempli de tessons, de bandelettes et d'eau noire.

- Pression : tout bruit violent, chute ou lumière brusquement révélée réveille 1 garde funéraire supplémentaire.
- Piège de procession : deux dalles sombres actionnent encore le vieux mécanisme des tentures. Test DC 13 DEX pour l'éviter ; en cas d'échec, un rideau lesté de chaînes tombe, inflige 1d8 dégâts et plaque la cible au sol jusqu'à un test DC 12 FOR.
- Exploitation : le treuil mural peut faire basculer un sarcophage. Sur un ennemi proche, test opposé de FOR ; réussite, la dalle écrase pour 2d6 dégâts. Échec, le sarcophage s'ouvre quand même et libère son occupant.
- Butin visible : chaque alcôve porte une petite obole d'argent terni ; 60 po au total si on prend le temps de les desceller.

5. Crypte du Zénith Nul

Salle circulaire en contrebas, moitié chapelle, moitié tombe de guerre. Au centre repose le sarcophage d'Albric sur un daïs de basalte. Au-dessus, suspendu par trois chaînes noires, le Miroir du Zénith Nul tourne lentement sans aucun souffle d'air. Des anneaux de suie dessinent un rite incomplet autour du tombeau. Des cierges éteints flottent dans des coupelles pleines d'huile froide. Si la phase 3 ou 4 est atteinte, les parois semblent respirer à la lumière des torches.

Malveen prie à genoux près du cercle, entouré de deux fidèles exténués et du captif s'il n'a pas été sauvé plus tôt. Il préfère parler quelques secondes, surtout s'il croit les PJ divisés. Il promet pouvoir calmer la vallée, rendre un mort précieux ou offrir à un PJ la force d'un chevalier enseveli. Il ment sur le prix exact, mais pas sur la puissance.

- Le miroir : quiconque le regarde de face plus d'un round doit réussir un test DC 13 WIS. En cas d'échec, il voit une version victorieuse de lui-même couronnée d'ombre et agit avec désavantage à son prochain test pour refuser un pacte, une proposition ou une fuite facile.
- Le contre-rite : verser la fiole de sel béni ou la chaux sacrée sur le cercle, retourner le miroir à l'aide des chaînes, puis fermer le sarcophage avec du sang vivant déposé sur le sceau extérieur, pas à l'intérieur. Cela blesse Albric, rompt la cérémonie et laisse les morts se rendormir.
- Destruction brutale : si le miroir est fracassé sans précaution, toute la salle reçoit 2d6 dégâts nécrotiques et 1d4 ombres affamées s'échappent pour une dernière mêlée avant de se dissiper à l'aube.

Rencontres et créatures Shadowdark

- Fidèle du Dernier Croissant : AC 13, HP 8, MV proche, couteau courbé +2 (1d6) ou poudre d'aveuglement +2. Morale 7. Fanatisme d'alcôve : tant qu'il combat près d'un mur, d'un tombeau ou d'un pilier, sa première attaque qui touche inflige +1 dégât.
- Veilleur décharné : AC 14, HP 11, MV proche, griffes +3 (1d6). Morale 9. Gardien du seuil : si un ennemi tourne le dos pour fuir la zone qu'il protège, le veilleur attaque immédiatement une fois.
- Garde funéraire de Noirelune : AC 15, HP 16, MV proche, lance d'os noir +4 (1d8) ou poussée de bouclier +4 (1d6). Morale 10. Armure de chaux : réduit de 1 les dégâts perforants et tranchants non magiques ; vulnérable au feu franc et à la chaux sacrée.

• Ombre du Zénith : AC 13, HP 12, MV proche vole, toucher glacé +4 (1d6). Morale 12. Mange-lumière : sur une attaque réussie, la torche ou la lanterne tenue par la cible perd 1 cran de durée supplémentaire.

• Sire Albric de Noirelune : AC 16, HP 28, MV proche, épée funéraire +5 (1d10) ou regard du tombeau +4. Morale 11. Regard du tombeau : au lieu de dégâts, une cible proche réussit un test DC 14 WIS ou reste figée jusqu'à la fin de son prochain tour, envahie par le poids d'une mémoire étrangère. Seigneur de la nuit choisie : si le miroir demeure intact et orienté vers lui, Albric gagne +2 dégâts. Si le miroir est retourné ou souillé de sel, il perd ce bonus et subit 1d6 dégâts au début de chaque round.

• Malveen, chapelain déchu : AC 12, HP 14, MV proche, dague d'argent noir +3 (1d6) ou invocation du reflet +4. Morale 8. Invocation du reflet : au lieu d'attaquer, Malveen crée un double illusoire dans la salle ; la prochaine attaque contre lui a désavantage à moins que l'assaillant n'ait vu son vrai reflet auparavant.

PNJ clés

- Dame Ysendre, prieure des cryptes : lucide, austère, sans haine pour les vivants. Motivation : refermer le tombeau sans détruire la mémoire des morts. Secret : elle consentirait à laisser partir les PJ avec un reliquaire noble s'ils promettent de sceller le miroir.
- Tovin Tremblepelle, pillard blessé : nerveux, opportuniste, pas totalement lâche. Motivation : sortir des cryptes avec quelque chose à revendre. Secret : il a dérobé à Malveen un sceau secondaire permettant d'ouvrir ou de refermer plus vite le sarcophage.
- Malveen, chapelain déchu : autrefois gardien d'hospice, désormais convaincu qu'un mort noble vaut mieux que des vivants faibles. Motivation : offrir la vallée à un protecteur qui lui doit tout. Secret : il sait qu'Albric prendra d'abord son propre visage si aucun autre volontaire plus fort ne se présente.

Trésors utiles

- Miroir du Zénith Nul : trop grand pour être emporté intact sans préparation. Si une écaïlle d'obsidienne en est détachée, elle vaut 120 po à un occultiste. Portée comme amulette, elle permet une fois par jour de voir les portes secrètes et créatures invisibles à portée proche pendant 1 round. Malédiction : chaque nuit portée, test DC 13 WIS ou le porteur rêve d'un tombeau ouvert et commence la journée avec 1 PV de moins.
- Lanterne du Dernier Croissant : trouvée dans l'escalier ou près de Malveen. Allumée avec n'importe quelle flamme, elle éclaire comme une lanterne normale mais révèle aussi les illusions de reflet dans un rayon proche.
- Reliquaires nobles : bijoux funéraires, médaillon héraldique, fermail d'argent et perles noircies pour 140 po au total si l'on ose piller le daïs.

Fin, suites et licence

Conduire la scène finale

Quand les PJ atteignent la crypte, choisissez l'état du rite selon la phase atteinte.

- Phase 1 : Malveen n'a pas encore donné de sang au sceau. Il négocie, temporise et espère dresser les PJ contre Ysendre.
- Phase 2 : le sarcophage a déjà bougé. Albric parle depuis l'intérieur, promettant ordre, richesses et guerre juste.
- Phase 3 : une Ombre du Zénith tourne déjà autour du miroir ; les fidèles sont prêts à mourir si cela suffit.
- Phase 4 : Albric est debout ou à un round de l'être. Les murs rejettent une poussière noire et toute sortie devient un combat de retraite.

Les PJ peuvent réussir de quatre façons principales : tuer Malveen avant l'apogée, accomplir le contre-rite, conclure un pacte limité avec Albric puis l'enfermer de nouveau, ou fuir avec un fragment du miroir en acceptant que la vallée paie le reste du prix.

Fins possibles

- Scellement net : le miroir est retourné, le sarcophage refermé et le cercle souillé de sel. Les ombres retrouvent leur place. Valcroissant est sauvée et les morts demeurent silencieux.
- Paix mauvaise : les PJ concluent un accord avec Albric. Il renonce à se lever en échange d'un nom noble, d'un serment futur ou d'un fragment du miroir emporté dans le monde. La vallée survit, mais une dette funéraire naît.
- Victoire sale : Malveen et Albric tombent par la force, mais le miroir est brisé. Les PJ survivent avec le trésor, tandis que des ombres dispersées hantent les semaines suivantes.
- Aube noire : le rite aboutit. Albric sort avec un corps ou une suite de gardes et se retire d'abord vers les collines, non vers un carnage immédiat. Il devient alors un seigneur errant pour votre campagne.

Table 1d6 - Ce que montre brièvement le miroir à qui ose le fixer

1. Un futur champ de bataille où le PJ marche sous une bannière sans lune.
2. Un parent mort qui sourit avec les dents d'un autre.
3. Une porte de crypte scellée sous les fondations d'un palais.
4. Le visage de Malveen remplacé par celui du PJ.
5. Une couronne de fer noir posée sur un autel de sel.
6. Trois chevaliers en armure pâle attendant déjà dans un autre tombeau.

Hooks de suite

- L'anneau des Chanoines trouvé dans l'atrium ouvre aussi une maison forte abandonnée où furent conservés leurs registres de morts volontaires.
- Un érudit apprend qu'Albric ne fut pas le seul grand seigneur confié au Miroir du Zénith Nul ; d'autres cryptes lunaires existent dans la région.
- Si un PJ a accepté un pacte, des ombres dociles commencent à apparaître autour de lui à la prochaine lune absente.

Compatibilité et licence ORC

- Compatible Shadowdark.
- Produit tiers indépendant conçu pour Shadowdark RPG, sans affiliation officielle avec The Arcane Library.

- Publication MythCore dans une gamme compatible ORC.

Crédits

- Conception et texte : MythCore
- Ligne éditoriale : Scénarios Flash Shadowdark
- Direction de gamme : MythCore

Notes illustrateur

- Couverture : abbaye ruinée sur colline nue, chœur fendu, escalier vers les cryptes, lune absente derrière des nuages découpés, silhouettes d'aventuriers à la torche.
- Intérieur 1 : atrium octogonal aux miroirs fêlés, mosaïque lunaire, reflets retardés d'un groupe avançant avec prudence.
- Intérieur 2 : galerie des sarcophages penchés, dalles sombres, rideaux de chaîne tombant, garde funéraire sortant d'une alcôve.
- Finale : crypte circulaire, miroir d'obsidienne suspendu, Malveen en prière, sarcophage entrouvert, Sire Albric se levant dans une lumière mangée.

Compatible Shadowdark. Produit tiers indépendant conçu pour Shadowdark RPG, sans affiliation officielle avec The Arcane Library. Publié par AITTIA Studio pour l'écosystème ORC / open-license du jeu de rôle.