

Titre et accroche



SCÉNARIO FLASH SHADOWDARK

Le Marché des Lanternes Mortes

shadowdark · Niveau 1-3 · 2-3 heures · Français

Là où l'on achète la nuit avec des morceaux de soi.

Depuis deux soirs, des habitants de Froidesouches se réveillent sans ombre. Leurs chiens refusent de les suivre et les enfants jurent entendre une cloche au fond du Bois Creux après le coucher du soleil. Une vieille piste de charbonniers mène maintenant à un marché qui n'existe sur aucune carte.

Le Marché des Lanternes Mortes s'ouvre quand la brume étouffe les chemins. Les étals vendent des souvenirs, des serments et des ombres captives. Le Crieur Noir veut acheter la part de ténèbres de tout le hameau contre une saison de récoltes parfaites. Si personne ne l'arrête avant la fermeture, Froidesouches deviendra un village docile et pâle.

- Cran 4 : le Crieur Noir tente d'emporter la Grande Lanterne. Fermer le marché sans combat devient très difficile.

- Niveau recommandé : 1-3
- Joueurs : 3-5
- Durée estimée : 2-3 heures
- Ton : forêt morte, commerce maudit, tension old-school, noir et blanc sans fard
- Promesse de jeu : mini-donjon social et hostile, vraies négociations, issue brutale ou rusée

Hooks immédiats

Choisissez ou lancez 1d4.

1. La meunière offre 80 po si les PJ ramènent l'ombre de son fils avant l'aube.
2. Un PJ trouve au réveil un jeton de fer noir dans sa botte, gravé de son propre nom raccourci.
3. Le prévôt veut accepter le pacte du marché ; un proche supplie les PJ de l'empêcher.
4. Une voleuse locale a disparu près du Bois Creux après avoir juré qu'elle irait "acheter une seconde chance".

Horloge de fermeture

Chaque 30 minutes de détour, de repos ou après chaque marchandage raté, avancez d'un cran.

- Cran 1 : les clochettes noires sonnent ; toutes les réactions des marchands commencent un cran plus hostiles.
- Cran 2 : 1d2 chiens de suif rejoignent la zone 3 ou 4.
- Cran 3 : une ombre captive est vendue ; la victime correspondante subit désavantage à son prochain test de FOR ou DEX jusqu'à récupération.

Le lieu-donjon

À lire aux joueurs

Le sentier s'étrangle entre des troncs gris. Plus loin, un tintement léger, presque joyeux, se répète dans le brouillard. Puis les arbres s'ouvrent sur une clairière trop nette : portique de foire mangé de suie, lanternes pendues sans flamme, étals silencieux et silhouettes immobiles derrière des tissus noirs. Rien ne sent la vie. Même la fumée semble avoir été vendue.

Vérité du lieu

Avant la guerre des cendres, cette clairière servait de marché aux charbonniers. Quand un collecteur y fit pendre des débiteurs, les survivants brûlèrent la foire avec lui dedans. Depuis, une copie nocturne du vieux marché revient certains soirs de brume, nourrie par les regrets et les dettes. Le Crieur Noir n'est ni un fantôme ordinaire ni un démon savant ; c'est l'habitude du troc devenue prédatrice.

Plan du marché

- 1. Portique des Clochettes Noires : arche de poutres calcinées, fanions de cendre, premier péage.
- 2. Etals des Visages Cousus : rangées de comptoirs où l'on vend des noms, des secrets et des traits volés.
- 3. Puits aux Jetons : cœur marchand du lieu, avec caisse commune, ombres captives et garde animale.
- 4. Auberge de la Dernière Flamme : salle de repos faussement sûre, alliés possibles, informations cruciales.
- 5. Halle du Crieur Noir : estrade de vente, Grande Lanterne, scène finale.

1. Portique des Clochettes Noires

Des cloches de fer pendent aux traverses. Quiconque passe sans accrocher un jeton, une pièce ou un objet personnel fait tinter tout l'ensemble.

- Péage : payer 1 po, un objet mineur ou un souvenir honteux raconté à voix haute permet d'entrer sans alerte.
- Franchir en force attire 1d4 portefaix d'ombre depuis les arbres.
- Fouille : sous la boue, 9 po, un couteau de charbonnier et un jeton de fer noir marqué "deux passages".

2. Etals des Visages Cousus

Masques de toile, portraits noircis, dents dans des coupelles. Les marchands n'ont pas de visage visible ; leurs mains seules bougent.

- Acheter une information coûte 1 jeton de fer noir ou un détail personnel réel.
- Les marchands savent que la Grande Lanterne tient le marché ouvert et que trois jetons rendus au Puits peuvent délier une vente en cours.
- Butin visible : 24 po en vrac, trois fioles d'encre de nuit valant 10 po chacune, mais voler ici rend tous les prix hostiles.

3. Puits aux Jetons

Puits maçonné, grille levée, chaîne humide. Au fond flottent des ombres roulées comme des tissus mouillés. Deux chiens de suif rôdent entre des coffres de paiement.

- Tomber dans le puits inflige 1d6 dégâts et éteint toute lumière non protégée.
- La chaîne permet de remonter un paquet d'ombre captive si quelqu'un tient la manivelle pendant 1 round entier.
- Caisse commune : 37 po, 11 jetons de fer noir, une clé de laiton froid.

4. Auberge de la Dernière Flamme

Tables dressées pour des clients absents, bols de soupe noire, foyer couvert d'une cloche de cuivre. Ici tient Mère Cendre, seule figure du marché encore capable de pitié.

- Si les PJ parlent sans arrogance, Mère Cendre explique comment fermer le lieu : rendre trois jetons au Puits, faire taire la cloche du Crieur, puis éclairer la Grande Lanterne avec une flamme vivante.
- Avec la clé de laiton, on ouvre son buffet : 18 po, un flacon d'huile bénite et la Lanterne des Pas Perdus.
- Repos bref possible ici ; au cran 3 ou plus, Mère Cendre exige un service futur ou 1 po par PJ.

5. Halle du Crieur Noir

Estrade de bois sec, gradins de souches, corde de cloche suspendue et, au-dessus de tout, une immense lanterne vide où tournoient les ombres déjà vendues.

- Tout marché conclu ici devient difficile à rompre tant que la cloche sonne.
- Couper la corde de la Grande Lanterne la fait chuter ; toute créature proche subit 1d8 dégâts et le marché vacille pendant 1 round.

PNJ, monstres et trésors

Factions et rencontres

- Portefaix d'ombre : valets maigres qui emportent les achats et chassent les voleurs. Ils craignent la lumière franche.
- Mère Cendre : ancienne tenancière morte dans l'incendie. Motivation : voir enfin le marché fermer pour de bon.
- Lina Varec : voleuse cachée dans l'auberge ou enfermée dans la Halle selon le cran. Elle a volé trois jetons et peut mener les PJ au Puits.
- Clients sans visage : paysans et sergents venus échanger trop cher. Ils fuient si le marché s'effondre.

Créatures Shadowdark

- Portefaix d'ombre : AC 12, HP 6, MV proche, ATK serpe de suie +2 (1d4). Morale 7. Porte-lanterne : sur une attaque réussie, la cible doit réussir un test DC 11 DEX ou laisser tomber l'objet lumineux qu'elle tient.
- Chien de suif : AC 13, HP 8, MV proche, ATK morsure +3 (1d6). Morale 8. Traque obscure : a avantage contre toute cible portant une lumière réduite, couverte ou vacillante.
- Marchand sans visage : AC 11, HP 5, MV proche, ATK dague de comptoir +1 (1d4). Morale 6. Contrat mordant : si on l'attaque après avoir accepté un marché avec lui, il inflige +1d4 dégâts à sa première touche.
- Le Crieur Noir : AC 14, HP 20, MV proche, ATK crochet de lanternier +4 (1d6) ou cloche fendue +4. Morale 10. Cloche fendue : au lieu d'infliger des dégâts, une créature proche doit réussir un test DC 13 WIS ou hésiter jusqu'à la fin de son prochain tour, incapable d'avancer vers le Crieur. Maître des ventes : tant que la Grande Lanterne reste suspendue, le Crieur gagne +2 à ses dégâts.

Obstacles old-school

- Marchander coûte quelque chose : une vérité humiliante, un souvenir précieux ou un objet aimé valent souvent plus qu'une poignée de cuivre.
- Les clochettes signalent tout : tissu, cire, boue ou simple patience permettent de les étouffer. Les couper les fait sonner une fois, puis se taire.
- Les ombres captives sont fragiles : feu violent, huile renversée ou chute dans le puits peuvent détruire un paquet d'ombre à jamais.

Trésors utiles

- Lanterne des Pas Perdus : une fois par jour, éclaire à portée proche les pistes invisibles, créatures cachées et portes secrètes pendant 3 rounds. Si on la garde toute une nuit, on rêve du marché et on commence le lendemain avec 1 PV de moins.
- Jetons de fer noir : chaque jeton vaut 5 po à un occultiste ou peut payer un service au marché s'il trouve ailleurs.
- Pacte rompu : si les PJ rendent une ombre à sa victime, celle-ci offre souvent 20 à 50 po, un abri sûr ou un futur contact.

Climax, fins et hook

Conduire la scène finale

Quand les PJ atteignent la Halle, le Crieur Noir présente sa meilleure vente : l'ombre d'un habitant de Froidesouches, d'un proche des PJ ou de Lina, prête à être enfermée dans la Grande Lanterne. Il parle d'une voix polie et préfère transformer les PJ en clients plutôt qu'en cadavres.

Pour fermer le marché proprement, les PJ doivent accomplir trois gestes, dans n'importe quel ordre :

- rendre au moins 3 jetons de fer noir au Puits aux Jetons ;
- faire taire la cloche du Crieur en coupant sa corde, en coinçant son battant ou en l'emportant ;
- allumer la Grande Lanterne avec une vraie flamme vivante, pas avec une lumière magique froide ou un feu du marché.

Si un seul geste manque, le marché se disperse seulement pour quelques semaines. Si les trois sont accomplis, la clairière redevient une ruine calcinée et les ombres roulent au sol pour retrouver leurs propriétaires.

Fins possibles

- Fermeture nette : les ombres reviennent, Mère Cendre se dissipe en paix et Froidesouches échappe au pacte. Les PJ gagnent la gratitude du hameau.
- Bonne affaire mauvaise : les PJ sauvent les victimes mais acceptent un contrat du Crieur. Chacun obtient une faveur, puis doit plus tard payer par un nom, un souvenir ou un service.
- Victoire sale : le Crieur est détruit par la force alors que la Grande Lanterne tombe. Le marché s'effondre, mais 1d4 ombres sont perdues ou échangées au mauvais corps.
- Fuite ratée : à l'aube, le marché s'enfonce plus loin dans le Bois Creux avec ses prises. Il faudra suivre sa piste jusqu'à une autre foire morte.

Table 1d6 - Ce qu'un marchand propose à un PJ

1. Oublier une dette contre une mèche de cheveux d'un proche.
2. Le nom d'un passage secret contre le souvenir d'un premier amour.
3. Une ombre étrangère docile contre la propre silhouette du PJ pour une nuit.
4. Un sac de 40 po contre un serment écrit au couteau dans le comptoir.
5. Une vérité sur un ennemi contre la perte d'un rire, d'une chanson ou d'une prière.
6. La sortie immédiate du marché contre la promesse d'y ramener quelqu'un un jour.

Hook de suite

- Un jeton du Crieur porte au revers le dessin d'une barque chargée de cercueils, signe qu'une autre foire morte circule sur la rivière noire au sud.

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

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.