

**Accroche et contexte**

SCÉNARIO FLASH SHADOWDARK

# Le Puits des Voix Mortes

Shadowdark RPG · Niveau 1-3 · 2-3 heures · Français

Les morts disent vrai. Ce qui les imite veut davantage.

Valbreche est un village de pierre pose au bout d'un chemin sans commerce, entre tourbe froide et vergers malades. Au centre du Carroi, un vieux puits condamne depuis dix-neuf ans s'est remis à parler. Pas avec des gémissements vagues, mais avec les voix exactes des morts du village. On reconnaît la vieille meunière, le garde noyé, l'enfant tombe de la falaise. Tous murmurent des phrases basses, trop précises, souvent honteuses.

Depuis trois nuits, plus personne ne dort porte ouverte. Les chiens reculent devant le Carroi. Les familles des disparus se massent à la tombée du soir autour de la margelle, espérant entendre une excuse, un nom, une dernière vérité. Le maire veut que tout cesse avant que le village ne se déchire. La vieille gardienne du puits veut qu'on descende enfin. Quelque chose, au fond, préfère que chacun continue d'écouter.

- Niveau recommande : 1-3
- Joueurs : 3-5
- Durée estimée : 2-3 heures
- Ton : fantômes familiers, culpabilité locale, eau noire, horreur intime
- Promesse de jeu : enquête en village clos, descente courte et dangereuse, vérités à payer, final moralement sale

**Ce que racontent les habitants**

- La voix du défunt Tomas a dit publiquement : "Maire, ton père m'a attaché les mains avant la chute."
- La morte Elvine appelle chaque nuit Bastien le potier par son petit nom, avec tendresse puis avec colère.
- Le puits a d'abord parlé à l'heure exacte où l'on avait mure sa bouche dix-neuf ans plus tôt.
- Chaque secret avoué au bord de la margelle rend les chuchotements plus nets pour une heure.

**Hooks immédiats**

Choisissez ou lancez 1d4.

1. Le maire Odran Veys promet 80 po aux PJ s'ils font taire le puits avant l'aube et évitent tout scandale.
2. Yselle la gardienne glisse aux PJ un sachet de sel gris et murmure : "Ne croyez pas la première voix qui vous appelle par votre nom."
3. Bastien Craye, le potier, demande qu'on l'attache avant la nuit ; sa bouche parle avec la voix de sa femme morte des qu'il entend l'eau couler.
4. Un PJ reconnaît une voix impossible : celle d'un mort qui ne vient pas de Valbreche, mais qui lui parle pourtant depuis le puits.

## Le puits et ses mecaniques

### Verite du lieu

Dix-neuf ans plus tot, pendant une saison de faim, la guerisseuse Meriane des Joncs accusa le pere du maire et deux notables d'avoir laisse mourir Tomas le garde afin de cacher un trafic de grain. Le village, deja au bord de l'emoute, la traita de sorciere. On lui lia les poignets et on jeta son corps au fond du puits avec les ossements de plusieurs morts pauvres qu'on ne voulait pas enterrer en terre consacree. Yselle assista a la scene et aida ensuite a murer le puits, persuadee qu'il retenait surtout la honte des vivants.

Meriane est bien la, mais elle n'est plus seule. L'eau noire, les os anonymes, les derniers mots et les mensonges accumules ont forme l'Ecouteuse du Fond, une presence qui emprunte la voix des morts pour obtenir encore plus d'aveux. Plus le village dit vrai pres du puits, plus la creature apprend a penser comme un humain.

### Regle de pression psychologique

Chaque fois qu'un PJ reste un tour complet au bord du puits, descend dans le conduit ou ecoute volontairement un murmure personnel, il doit reussir un test DC 11 WIS.

- Reussite : il garde sa lucidite et peut poser une question courte a la voix la plus proche.
- Echec : il gagne 1 marque d'echo.
- A 2 marques d'echo : le PJ lache involontairement une verite embarrassante a la premiere discussion tendue avec un PNJ.
- A 3 marques d'echo : la prochaine nuit, sa voix dort ailleurs que dans sa bouche ; des proches l'entendent repondre a quelqu'un d'invisible.
- Avouer de soi-meme une verite sincere au bord du puits retire 1 marque d'echo, mais nourrit quand meme l'Ecouteuse.

### Descendre dans le puits

Le couvercle de pierre est deja entrouvert. Une corde neuve ne tient pas ; l'humidite la rend glissante en quelques minutes.

- Descente prudente : test DC 12 DEX si les PJ utilisent une corde ou les anciennes prises. En cas d'echec, chute de 1d6 degats et grand bruit.
- Lampe et torche : toute lumiere tenue a la main au fond attire d'abord une voix precise du passe, puis l'Ecouteuse si on tarde.
- Sel gris, eau benite ou priere sincere : un usage au bon moment donne avantage au prochain test DC 11 WIS contre les chuchotements.

### Zones du puits

#### 1. Margelle du Carroi

Pierre froide, mousse noire, seau casse remonte a mi-hauteur comme si quelqu'un l'avait laisse en plein geste. A l'interieur, une dent humaine et un ruban pourri.

- Observer les pierres montre des rainures de clous de fer arraches il y a peu.
- Le sceau officiel du maire est grave sur l'une des dalles de condamnation.
- Une voix douce peut attirer un PJ a se pencher trop loin ; test DC 11 DEX ou il lache ce qu'il tenait en main.

#### 2. Fut aux Cordes Pourries

Le conduit descend dans une humidite de cave. Des niches funeraires percees a meme la pierre contiennent des fragments d'os, des anneaux de seau et de vieux tissus ligatures.

- Fouille prudente : 18 po, un chapelet de cuivre, et les os lies des poignets de Meriane dans une niche basse.
- Si quelqu'un prend les os sans les nommer a voix haute, un grondement remue l'eau plus bas et tous font aussitot un test DC 11 WIS.
- Une pierre mobile cache le registre des morts omis : Tomas, Meriane, trois nourrissons sans nom et deux vieillards enterrés sans cloche.

### 3. Cuve des Noms Noyés

Le fond s'elargit en chambre ronde, eau noire jusqu'aux genoux, paroi couverte d'entailles ou des noms ont ete repetes jusqu'a rayer la pierre. Au centre flotte une masse de cheveux, d'algues et de faces a demi formees : l'Ecouteuse du Fond. Derriere elle, la silhouette de Meriane reste coincée entre deux racines de maconnerie effondree.

- Parler d'abord a Meriane permet d'apprendre la verite complete : elle veut seulement que ses os soient remontes, nommes et enterrés hors du puits.
- Combattre dans l'eau impose un test DC 10 DEX apres chaque coup au corps a corps ; echec : chute, torche mouillee, ou arme perdue jusqu'au prochain round.
- Pour apaiser le lieu sans combat, il faut 3 gestes : nommer Meriane, sortir ses os du fut, et faire avouer publiquement au maire ou a un autre coupable ce qui s'est passe.

## PNJ, creatures et objets

---

### PNJ clés

- Odran Veys, maire de Valbreche : bien habille, epuise, autoritaire seulement tant que la foule le regarde. Motivation : étouffer le scandale avant que le village n'accuse sa famille. Secret : il a retrouvé les vieux clous de fer il y a trois jours et a tenté de renforcer seul le sceau, ce qui a réveillé les puits.
- Yselle la gardienne du puits : vieille femme maigre, une oreille presque sourde, doigts noircis par le fer. Motivation : donner enfin un nom correct aux morts oubliés. Secret : elle a gardé le registre d'époque et sait que Meriane n'était pas innocente de toute magie, mais pas du meurtre qu'on lui attribua.
- Bastien Craye, habitant possède : potier large d'épaules, mains fendues par l'argile, regard absent à la tombée du jour. Motivation : protéger sa fille et entendre encore une fois sa femme Elvine. Secret : il a déjà promis à la voix du puits "d'ouvrir la voie" si elle lui rendait un vrai adieu.
- Meriane des Jongs, présence spectrale : silhouette de femme noyée, mains liées, voix calme quand on l'appelle par son nom. Motivation : obtenir sépulture et vérité. Secret : si les PJ mentent pour protéger le maire, elle se tait et laisse l'Écouteuse négocier à sa place.

### Creatures Shadowdark

- Bastien Craye, porte-voix possède : AC 12, HP 10, MV proche, STR 14, DEX 10, CON 13, INT 8, WIS 9, CHA 7, ATK marteau de potier +3 (1d6), Morale 7. Voix empruntée : au premier round, une créature proche doit réussir un test DC 11 WIS ou hésiter jusqu'à la fin de son prochain tour, incapable d'attaquer Bastien. Le frapper avec des dégâts non letaux ou lui montrer un souvenir d'Elvine lui donne aussitôt un nouveau test DC 11 WIS pour reprendre le contrôle.
- L'Écouteuse du Fond : AC 14, HP 22, MV proche, nage proche, STR 13, DEX 14, CON 16, INT 11, WIS 15, CHA 16, ATK mains d'algue +4 (1d6) ou siphon de voix +4 (1d8), Morale 10. Siphon de voix : sur une touche, la cible doit réussir un test DC 12 WIS ou gagner 1 marque d'écho supplémentaire. Choeur vole : une fois par round, l'Écouteuse peut parler avec la voix d'un mort aimé ; une créature proche doit réussir un test DC 13 WIS ou ne peut pas l'attaquer ce round. Nourrie de vérités : chaque confession sincère faite en sa présence lui rend 3 HP, jusqu'à son maximum.

### Objets magiques

- Seau des Derniers Noms : vieux seau cercle de cuivre, sec à l'extérieur, toujours humide dedans. Une fois par jour, baisse dans un puits, une tombe ou une citerne funéraire, il permet d'entendre la réponse d'un mort à une seule question. Au lever du soleil suivant, son porteur doit réussir un test DC 11 WIS ou révéler à haute voix un secret qu'il gardait.
- Clou de Vieille d'Yselle : gros clou de fer noirci. Plante dans un seuil, une planche de cercueil ou la margelle d'un puits, il empêche un esprit, une possession ou une voix surnaturelle de franchir la limite jusqu'au prochain coucher du soleil. Quand on l'arrache, le porteur entend pendant un round le dernier mot du défunt le plus proche.

### Tresor et récompense

- Le maire paie les 80 po promis seulement si le puits cesse de parler ou si quelqu'un est officiellement désigné comme responsable.
- Le registre des morts omis vaut peu en or, mais beaucoup en influence : tout parent des six noms oubliés doit un service grave aux PJ si on lui rend la page.

## Climax, fins et table d'ambiance

### Conduire la scene finale

La meilleure fin ne demande pas seulement de vaincre l'Ecouteuse. Il faut choisir quel prix le village accepte pour la verte.

Si les PJ combattent d'abord, l'Ecouteuse tente de les separer en prenant des voix intimes. Elle prefere corrompre un vivant qui ecoutera a sa place plutot que tuer vite.

Si les PJ negocient, elle propose toujours la meme chose : un nom contre un autre nom, un secret contre le silence, une presence au fond contre la paix en surface.

### Fins possibles

- Liberation : les PJ remontent les os de Meriane, les nomment devant le village et forcent Odran ou un autre coupable a avouer. Meriane se dissipe enfin. L'Ecouteuse s'effondre en eau sale et cheveux morts. Valbreche reste marque, mais le puits se tait.
- Corruption : les PJ offrent a l'Ecouteuse un nouveau pacte. En echange d'un secret de poids, d'un innocent livre ou du registre lui-meme, la creature cesse ses murmures pour quelques mois. Un PJ peut gagner le Seau des Derniers Noms sans combat, mais sa propre voix se melera desormais parfois a celles du puits.
- Sacrifice : Bastien, Odran, Yselle ou meme un PJ accepte de rester "gardien du fond", chaine au poignet ou clou plante dans la pierre, afin de contenir l'Ecouteuse par une veille perpetuelle. Le village est sauve tout de suite, mais la bouche du puits n'est jamais vraiment guerie.
- Fuite sale : les PJ tuent Bastien, mentent a la foule ou fuient avec les objets sans traiter Meriane. Le puits se tait une nuit seulement, puis reprend avec une nouvelle voix : celle d'un vivant encore present au village.

### Table 1d6 - Chuchotements au bord du puits

1. "Je ne suis pas tombe. On m'a tenu sous l'eau."
2. "Le maire connait deja ton nom."
3. "Dis la verite et je te rendrai la mienne."
4. "Elle est encore la, les poignets lies, sous tes bottes."
5. "Ne regarde pas l'eau quand elle te reconnaît."
6. "Ce n'est pas ta morte qui te parle. Pas encore."

### Aide MJ

- Ne jouez pas le village comme une foule folle, mais comme une commune fatigee qui prefere un mensonge stable a une verite qui casse les maisons.
- Faites dire des choses vraies par les voix ; le doute doit venir de l'intention de celle qui parle, pas du contenu brut.
- Si le groupe est prudent ou faible, laissez Meriane donner un indice supplementaire avant que l'Ecouteuse n'attaque.
- Si les PJ veulent enterrer toute l'affaire, montrez clairement le prix moral : le puits garde la memoire meme quand les vivants se taisent.

### Compatibilite et licence ORC

- Compatible Shadowdark.
- Produit tiers independant concu pour Shadowdark RPG, sans affiliation officielle avec The Arcane Library.
- Publication MythCore, scenario mensuel GRATUIT dans une gamme compatible ORC.

### Credits

- Conception et texte : MythCore
- Ligne editoriale : Scenarios Flash Shadowdark

Compatible Shadowdark. Produit tiers independant concu pour Shadowdark RPG, sans affiliation officielle avec The Arcane Library. Publie par AITTIA Studio pour l'ecosysteme ORC / open-license du jeu de role.