

Hook + Vue d'ensemble

SCÉNARIO FLASH SHADOWDARK

Le Tombeau de l'Œil Silencieux

Shadowdark RPG · Niveau 1-2 · 2-4 heures · Français

Un tombeau où les mots meurent, mais où les présages saignent encore.

Cette nuit, les cloches de Brumecendre se sont tuées d'un seul coup. Au même instant, la vieille butte funéraire des collines s'est ouverte comme une plaie nette dans la pierre. Depuis, les chiens n'aboient plus, les nouveau-nés ne pleurent plus et les prières dites près du tertre s'évanouissent avant d'être entendues. Les PJ sont les seuls assez fous, cupides ou loyaux pour descendre avant l'aube.

Au fond du tumulus repose l'Œil Silencieux, un globe d'obsidienne scellé dans le front d'un oracle pétrifié. La relique absorbe les sons, apaise les morts et attire ceux qui veulent des révélations parfaites. Une confrérie d'augures aveugles, menée par Frère Galt, compte achever ici un rite interdit. Si elle réussit, le Gardien du Repos s'éveillera et toute la lande tombera sous un silence surnaturel où les morts marcheront sans bruit.

- Niveau recommandé : 1-2
- Joueurs : 3-5
- Durée estimée : 2-4 heures
- Ton : old-school tendu, exploration resserrée, décisions à conséquences
- Promesse de jeu : un site compact mais dense, deux voies d'approche, plusieurs solutions et une relique trop utile pour être laissée tranquille

Hook immédiat

Choisissez ou lancez 1d4.

1. Le bourgmestre offre 100 po et l'effacement de toute dette locale à qui fera cesser le phénomène avant l'aube.
2. Yselde la veilleuse supplie les PJ de sauver son frère, réquisitionné de force comme porteur par les augures.
3. Un PJ entend dans son sommeil une voix muette lui promettre un secret personnel s'il touche l'Œil avant les prêtres.
4. Les PJ poursuivaient déjà des pilleurs de tombes ; leur piste mène directement à la faille béante du tertre.

Ce qui se passe si les PJ tardent

Toutes les 30 minutes d'hésitation, de repos ou de détour, cochez une étape.

- Étape 1 : des éclaireurs cultistes verrouillent l'entrée secondaire.
- Étape 2 : la novice Sera est sacrifiée ; le rite gagne en puissance.

- Étape 3 : le Gardien du Repos s'anime partiellement ; ajoutez son aura dans la salle finale.
- Étape 4 : l'aube approche, le tombeau exhale un silence sur toute Brumecendre et la fin ne peut plus être totalement propre.

Situation + Structure du tombeau

À lire aux joueurs

Le vent glisse sur la lande sans un sifflement. Devant vous, le tumulus s'est entrouvert le long d'une fissure nette, comme si une lame géante avait soulevé la colline. Des pieux d'os bordent l'accès. Des rubans noirs y claquent sans bruit. Plus bas, dans l'ouverture, la lumière de vos torches semble brûler avec peine, avalée par quelque chose qui déteste les voix.

Vérité du lieu

Le tombeau fut construit par les Veilleurs du Dernier Souffle, un culte funéraire ancien qui emprisonna l'Œil Silencieux dans le crâne d'un oracle volontairement pétrifié. Tant que le sceau demeure intact, la relique garde assoupis les morts des collines et étouffe les présages qui voudraient sortir de terre. Frère Galt n'a compris qu'une moitié de la vérité : l'Œil peut bien révéler l'avenir, mais seulement en nourrissant le Gardien du Repos, une entité de pierre et de silence liée au tombeau.

Structure jouable

Le site doit se jouer comme un mini-donjon lisible.

- Entrée fendue : approche frontale, rapide, dangereuse.
- Couloir effondré : accès secondaire par une cassure humide, plus lent mais plus discret.
- Salle des Stèles : lieu de lecture, de secret et de rencontre surnaturelle.
- Crypte Noyée : zone de détour, de risque et de ressources.
- Puits Aveugle : carrefour tactique verrouillé par un obstacle sonore.
- Chambre de l'Œil : scène finale, négociation possible, combat probable, choix moral certain.

Zones clés

- Entrée fendue : marches suintantes, bottes fraîches dans la boue, deux torches cultistes, un mort récent dont la bouche est bourrée de cendre noire. Fouille : 8 po, un crochet tordu, une bague d'argent valant 12 po.
- Couloir effondré : boyau de pierres cassées, passage à quatre pattes, air glacial. Un PJ en armure lourde doit abandonner sac ou bouclier pour passer sans test. En contrepartie, cette voie débouche derrière des niches funéraires rarement surveillées.
- Salle des Stèles : sept monolithes gravés d'oreilles barrées, d'yeux clos et de bouches cousues. Une écoute attentive révèle que chaque stèle absorbe un type de bruit différent. En chuchotant contre la bonne pierre, on ouvre un passage secret vers la Crypte Noyée.
- Crypte Noyée : eau noire jusqu'aux genoux, niches ouvertes, lampes votives noyées, huile en surface. Des sangsues d'écho infestent les parois. Des ossements ficelés au plafond tombent si le lieu est traversé brutalement.
- Puits Aveugle : large margelle entourant un puits vertical sans écho. Cinq dalles de bronze noir sont incrustées dans le sol. Chaque vibration non maîtrisée alerte la salle finale et accélère le rite.

- Chambre de l'Œil : oracle pétrifié assis sur un trône de sel noir, globe d'obsidienne scellé dans son front, cercle rituel incomplet, encensoirs éteints, traces de sang frais, civière renversée.

Secrets utiles

- Les Veilleurs ne voulaient pas cacher un trésor, mais empêcher le monde d'entendre une prophétie trop vaste pour des mortels.
- Le fantôme de la prêtresse scellée peut enseigner un contre-rite simple, mais seulement à ceux qui rassemblent ses os et referment sa mâchoire brisée.
- Galt n'est pas suicidaire : si le Gardien s'éveille complètement, il tentera de fuir avec l'Œil plutôt que de mourir pour sa foi.

Rencontres + Obstacles + Stat blocks

Rencontres dynamiques

- Les pilleurs terrifiés : deux tomarins blessés, cachés derrière un linteau fendu. Ils ont vu trois augures descendre, un porteur ligoté et une novice en pleurs. Ils échangent ces infos contre une torche, des soins ou la promesse de sortir vivants.
- La suppliante muette : fantôme voilé d'une prêtresse sans langue. Elle n'attaque pas. Elle mime le geste de couvrir les dalles, de fermer l'œil et d'ensevelir le sang. Si apaisée, elle révèle le contre-rite et bénit une torche : sa flamme ne vacille pas dans les zones de silence.
- Sera la novice : jeune augure paniquée, encore voyante d'un œil. Elle peut trahir Galt si on lui promet de la sortir de là. Elle sait que le passage secondaire existe et que Galt garde une lame de sacrifice en cuivre noir.
- Le rite de Galt : quand les PJ atteignent la chambre finale, Galt a presque terminé. Il parle doucement, propose de partager la vision et tente surtout de gagner du temps. Il préfère utiliser les PJ contre le Gardien plutôt que les affronter de front.

Obstacles old-school

- Les dalles sonores : chaque dalle foulée sans précaution déclenche une vibration muette. Au premier déclenchement, les cultistes se préparent. Au deuxième, la novice est blessée et le rite progresse. Au troisième, le Gardien reçoit +6 HP et s'éveille immédiatement si du sang touche l'Œil. Solutions : tissu, sable, planches, progression lente, indications du fantôme, perche, saut risqué.
- La poussière d'étouffement : dans les zones perturbées, une chute de poussière noire force un test DC 12 CON. En cas d'échec, impossible de parler ni de lancer un sort verbal jusqu'à la fin du prochain tour.
- L'huile de la crypte : si enflammée, elle chasse les sangsues et éclaire bien, mais remplit le secteur d'une fumée lourde ; tout le monde agit avec désavantage aux tests de perception visuelle dans cette zone.

Factions et intentions

- Augures aveugles : veulent la révélation absolue. Ils redoutent la lumière franche, le feu soudain et tout ce qui rompt la solennité du rite.
- Morts du tumulus : veulent le silence scellé, pas le massacre. Ils aident ceux qui referment ce qui doit l'être.
- Opportunistes vivants : pilleurs, Yselde, survivants locaux. Ils veulent sortir avec quelque chose, pas forcément avec la vérité.

Créatures Shadowdark

- Augure aveugle : AC 12, HP 7, MV proche, dague +2 (1d4) ou fronde +2 (1d4). Morale 7. Aveugle dévot : si une cible a parlé fort, crié ou lancé un sort verbal ce round, l'augure a avantage sur sa prochaine attaque contre elle.
- Sangsue d'écho : AC 13, HP 9, MV proche nage, morsure +3 (1d6). Morale 6. Voix volée : la cible perd sa voix jusqu'à la fin de son prochain tour ; pour lancer un sort verbal avant cela, réussir un test DC 12 CON.

- Gardien du Repos : AC 15, HP 24, MV proche, poing de pierre +4 (1d8) ou prise +4 (spécial). Morale 12. Aura de silence : à portée proche, les sorts verbaux exigent un test DC 12 INT ou WIS ; en cas d'échec, le sort ne part pas mais n'est pas perdu. Étreinte funéraire : sur une attaque naturelle de 18+, la cible est immobilisée jusqu'à réussir un test DC 13 STR.

- Frère Galt : AC 13, HP 11, MV proche, couteau rituel +3 (1d6) ou poudre d'aveuglement +2. Morale 8. Prophète fané : une fois, il peut forcer un PJ visible à relancer un jet réussi ; Galt décrit alors la pire conséquence qu'il prétend avoir vue.

PNJ importants

- Yselde, veulleuse des tertres : récupératrice de reliques funéraires, dure en affaires, pas faite pour mourir pour un trésor. Motivation : récupérer un masque d'argent sacré qu'elle a juré de revendre. Secret : c'est elle qui a vendu à Galt un ancien plan incomplet du tumulus.
- Sera, novice augure : terrifiée, sale, le crâne déjà scarifié pour les rites. Motivation : sortir vivante. Secret : elle a vu que l'Œil regarde aussi à travers la pierre du puits.
- Frère Galt : chef des augures, voix douce, mains tachées d'encre et de sang sec. Motivation : entendre enfin une prophétie sans contradiction. Secret : il sait que l'Œil tue toujours son premier interprète complet.

Trésor et récompenses

- L'Œil Silencieux : une fois par jour, crée une zone de silence total à portée proche pendant 3 rounds. Tant qu'on le porte, on perçoit à portée proche les mécanismes cachés, portes secrètes et cavités creuses comme une pression dans les dents. Malédiction douce : chaque nuit portée, faire un test DC 12 WIS ; en cas d'échec, rêver d'un ciel sans étoiles et perdre 1 point de FOR au réveil jusqu'au prochain repos complet en lieu sacré.
- Masques funéraires d'argent : 120 po au total, mais prendre plus de trois masques sans rite approprié rend les morts hostiles.
- Lame de sacrifice en cuivre noir : dague de belle facture ; si elle inflige le premier sang dans le tombeau, le prochain test lié au rite se fait avec avantage ou désavantage, selon l'usage choisi.

Finale + Tables + Suite + Crédits

Conduire la scène finale

Quand les PJ arrivent, choisissez l'état du rite selon le temps perdu et les alarmes déclenchées.

- Avance faible : Galt négocie longtemps. Sera peut se retourner contre lui. Le Gardien n'est qu'une menace latente.
- Avance moyenne : le cercle pulse, l'oracle suinte une poussière noire, le Gardien bouge déjà sous la pierre des murs.
- Avance forte : le sang touche presque l'Œil. Toute violence brusque peut déclencher l'éveil complet.

Les PJ peuvent gagner de quatre façons : tuer Galt, briser le cercle, accomplir le contre-rite, ou s'emparer de l'Œil et fuir. Toutes ont un prix.

Fins possibles

- Scellement : les PJ terminent le contre-rite, referment l'Œil et rendent le silence au tombeau. Les morts restent calmes. Brumecendre doit une faveur durable au groupe.
- Vol sacrilège : les PJ repartent avec l'Œil. Le village est sauvé pour l'instant, mais des chasseurs de reliques, des mystiques et des morts inquiets suivront bientôt leur piste.
- Réveil contenu : le Gardien se lève, mais les PJ l'abattent ou l'ensevelissent. La lande reste marquée ; les voix y portent mal pendant des semaines et certains nouveau-nés ne crient plus.
- Désastre utile : Galt obtient une vision partielle avant de mourir. L'un des PJ entend aussi un nom, un lieu ou une date capitale pour votre campagne, au prix d'un silence persistant autour de lui pendant 1d6 jours.

Table 1d6 - Ce que murmure l'Œil à celui qui le touche

1. Le nom d'un mort que le PJ croyait oublié.
2. La vision d'une porte scellée sous une autre colline.
3. Le visage brûlé d'un futur ennemi portant le même symbole que Galt.
4. Une pluie d'étoiles noires tombant sur une ville sans cloches.
5. Un proche du PJ debout, immobile, dans un cercle de silence.
6. Un trésor intact gardé par quelque chose qui n'a plus besoin d'yeux pour voir.

Table 1d4 - Complications de sortie

1. Une bande de pilleurs attend dehors, prête à dépouiller les survivants.
2. Le bourgmestre veut l'Œil pour le remettre à un érudit de passage.
3. Sera supplié les PJ de l'emmener loin avant que les autres augures la retrouvent.
4. Le tumulus se referme lentement, piégeant tout retardataire.

Hooks pour la suite

- Une carte gravée à l'intérieur du crâne de l'oracle mène à un observatoire souterrain plus vaste, où d'autres reliques ont été murées avec leurs interprètes.
- Trois factions apprennent l'existence de l'Œil dans la même semaine : un collègue d'astrologues, un prince-évêque collectionneur de miracles et une bande de pillards qui vénère le Gardien comme un saint de pierre.

Compatibilité et note licence

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

Crédits

- Conception et texte : AITTIA Studio
- Développement de gamme : Scénarios Flash
- Édition : AITTIA Studio

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.