

Hook, contexte et rumeurs

SCÉNARIO FLASH SHADOWDARK

Les Tombes du Roi Foudroyé

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

Un roi maudit garde encore l'éclair qui devait tuer son royaume.

Chaque été, les gens de Valclaire laissent une cruche de lait au pied des neuf menhirs pour apaiser le souvenir du Roi Foudroyé, souverain légendaire que les prêtres disent frappé par la colère divine pour avoir voulu voler le feu du ciel. Cette nuit, l'orage est tombé avant la saison. Trois dalles royales ont sauté dans un même coup de tonnerre, et des silhouettes blanches marchent déjà entre les pierres.

Les PJ peuvent être engagés par le bourg, attirés par les promesses de reliques royales ou poussés par un signe plus intime : un rêve de couronne brisée, une marque de brûlure apparue sur une arme, un parent disparu vers la colline. En surface, tout le monde croit à un tombeau punitif. Dans les cryptes, la vérité attend encore sous serment.

- Niveau recommandé : 1-3
- Joueurs : 3-5
- Durée estimée : 2-3 heures
- Ton : tombeau maudit, orage sacré, tension old-school et révélation tragique
- Promesse de jeu : six salles claires, pièges lisibles, négociation possible et final à forte conséquence

Hooks immédiats

Choisissez ou lancez 1d4.

1. Le prévôt promet 90 po à qui refermera les tombes avant que l'orage ne "prenne quelqu'un d'autre".
2. Une bergère jure avoir vu son frère mort depuis un an marcher vers la colline avec une lance de lumière.
3. Un PJ reconnaît le blason du roi sur une vieille médaille familiale censée porter chance contre les tempêtes.
4. Un ermite supplie les PJ de ne surtout pas briser la couronne royale, sans expliquer pourquoi.

Rumeurs de Valclaire

- Le roi a été enterré avec une couronne d'or massif assez riche pour payer une guerre. Faux.
- La foudre suit les lames, les armures et tout ce qui brille de métal dans les tombes. Vrai.
- Les trois tombeaux visibles ne sont que des leurres autour d'une chambre plus ancienne. Vrai.

Pression d'exploration

Chaque fois que les PJ perdent 30 minutes, se reposent longtemps ou déclenchent un grand fracas, montez l'orage d'un cran.

- Cran 1 : une odeur d'ozone envahit les salles ; les gardiens deviennent nerveux.
- Cran 2 : la prochaine torche exposée perd 10 minutes de durée.
- Cran 3 : la chambre finale s'ouvre d'elle-même ; le Roi Foudroyé se réveille armé.
- Cran 4 : si le sceau est brisé à ce stade, l'éclair sort et frappe la vallée avant l'aube.

Carte et salles

Carte textuelle

- 1. Vestibule des Stèles Fendues -> 2. Fausse Crypte du Chien-Roi et 3. Galerie des Tiges de Cuivre
- 2. Fausse Crypte du Chien-Roi -> 4. Ossuaire des Porte-Serments
- 3. Galerie des Tiges de Cuivre -> 5. Salle des Trois Dalles
- 4. Ossuaire des Porte-Serments -> 5. Salle des Trois Dalles par un passage de service étroit
- 5. Salle des Trois Dalles -> 6. Chambre du Roi Foudroyé

1. Vestibule des Stèles Fendues

Vent froid, eau de pluie dans les joints, trois stèles frappées du même symbole de couronne fendue. Toute lumière y prend une teinte bleue.

- Fouille : 11 po dans une urne brisée, une corde goudronnée intacte, et des traces récentes de bottes ferrées.
- Indice : les stèles racontent trois versions contradictoires de la mort du roi ; aucune ne parle de punition divine, seulement d'un "serment pris sous le ciel ouvert".

2. Fausse Crypte du Chien-Roi

Un sarcophage canin colossal garde des bijoux factices et un squelette portant une couronne de plomb doré.

- Piège lisible : si l'on prend la fausse couronne sans caler le couvercle, des javelots de cuivre jaillissent. Test DEX DC 12 ; échec : 1d6 DMG.
- Butin : 26 po, deux bagues de bronze valant 8 po chacune, et une tablette signalant que "la vraie chambre repose derrière les porteurs du serment".

3. Galerie des Tiges de Cuivre

Un couloir de tiges métalliques pend du plafond jusqu'au sol. Le moindre contact les fait résonner comme des cloches sèches.

- Traverser en armure métallique ou avec une arme longue sans précaution déclenche un arc : 1d4 DMG à la créature la plus chargée de métal.
- Solution : envelopper les tiges de tissu, avancer à plat ventre ou les fixer avec la corde goudronnée.
- Secret : derrière une plaque noircie, un renforcement contient 1 fiole d'huile sainte et un éclat d'ambre valant 20 po.

4. Ossuaire des Porte-Serments

Des niches remplies d'os enrubbannés de fils de cuivre entourent une chaise de pierre. Ici erre la Vestale d'Ambre, spectre pâle au visage brûlé.

- Si les PJ montrent du respect, elle révèle la vérité : le roi n'a pas été puni, il a volontairement reçu l'éclair pour l'emprisonner dans sa couronne-sceau.
- Elle sait comment finir le scénario : remettre la couronne en place et prononcer le vieux serment, ou bien guider la charge dans un réceptacle préparé.
- Profaner les os ou mentir ouvertement la rend hostile.

5. Salle des Trois Dalles

Trois pierres funéraires nues couvrent le sol. Chacune porte une rune : roi, ciel, clé.

- Marcher sur une mauvaise combinaison referme la porte de sortie et appelle 1d3 sentinelles de cuivre.
- Indice : dans l'ossuaire, trois crânes regardent vers les runes ciel, roi, clé.
- Bonne séquence : ciel -> roi -> clé. La dalle centrale s'abaisse et ouvre la chambre finale.

6. Chambre du Roi Foudroyé

Salle ronde, couronne brisée suspendue par des chaînes de cuivre au-dessus d'un trône de basalte. Sur ce trône siège le roi desséché, traversé d'une veine de lumière blanche qui pulse au rythme du tonnerre.

- Toute torche non protégée ici perd 10 minutes après chaque round de combat ou grand sort lumineux.
- Si les PJ entrent sans lumière vive, le roi parle d'abord. Il demande qu'on le tue seulement si quelqu'un accepte de reprendre son fardeau.
- Butin visible : sceptre d'orage, sceau royal, trois ambres noirs. Le vrai prix est le choix final.

PNJ, créatures et trésor

Rencontres et intentions

- Sentinelles de cuivre : anciens gardes liés aux tiges de la galerie. Ils repoussent les intrus mais n'attaquent pas quelqu'un qui avance couronné de plomb et arme basse.
- Vestale d'Ambre : dernière servante loyale. Elle préfère sauver la vallée plutôt que le roi lui-même.
- Le Roi Foudroyé : ni démon ni héros pur. Il est épuisé, lucide par éclairs, et veut que son supplice finisse sans condamner d'innocents.

Créatures Shadowdark

- Sentinelle de cuivre : PV 7, AC 13, ATT lance fulgurique +2, DMG 1d6, Spécial : sur 18+ naturel, ou si la cible porte une armure métallique, inflige aussi 1 DMG de foudre et fait vaciller une source de lumière à portée proche.
- Vestale d'Ambre : PV 9, AC 12, ATT toucher cendreau +2, DMG 1d4, Spécial : n'attaque jamais en premier ; si apaisée, elle bénit une torche ou lanterne qui ne perdra pas de durée lors du prochain effet d'orage et peut absorber le premier arc libéré dans la chambre finale.
- Roi Foudroyé : PV 22, AC 15, ATT lame royale +4, DMG 1d8, Spécial : à la fin de chaque round, un arc frappe la créature métallique la plus proche pour 1d4 DMG ; présenter la couronne-sceau ou prononcer le vieux serment suspend ses attaques pendant 1 round.

Le vieux serment

"Que la couronne porte l'éclair, que le royaume porte mémoire, que nul innocent ne paie ma dette."

Prononcé devant le roi avec la couronne-sceau ou en présence de la Vestale, ce serment permet de négocier, de replacer le sceau, ou de transférer la charge à un réceptacle sans combat total.

Trésors

- Couronne-sceau éclatée : relique fendue en trois segments. Une fois par jour, son porteur peut ignorer une source de DMG de foudre ou de tonnerre qui le viserait. Valeur brute : 90 po, mais la vendre attire vite des cultes et des érudits.
- Sceptre d'orage : bâton royal. Une fois par jour, il peut produire un éclair bref qui allume instantanément une torche, un brasier ou une lanterne à portée proche, ou infliger +1d4 DMG de foudre sur une attaque réussie.
- Ambres noirs : 3 pierres valant 15 po chacune.
- Sceau de Valclaire : anneau royal valant 25 po, ou bien une faveur durable du prévôt si on le rend.

Dénouement, complications, suite possible

Fins possibles

- Rescellage : les PJ remettent la couronne-sceau en place et répètent le serment. Le roi retourne à son trône, immobile mais apaisé pour quelques années. Valclair est sauvée, et la Vestale offre le Sceptre d'orage.
- Libération miséricordieuse : les PJ utilisent la Vestale, la couronne ou un réceptacle de cuivre pour détourner la charge, puis abattent le roi ou l'aident à se dissoudre. La colline est frappée toute une nuit, mais la malédiction cesse.
- Vol insensé : les PJ prennent la couronne et fuient. Le roi s'effondre, mais l'éclair les suit dehors comme une dette vivante. À partir de la prochaine étape de campagne, quelqu'un voudra cette relique.
- Succession terrible : un PJ accepte de reprendre l'éclair pour offrir enfin la mort au roi. Il gagne aussitôt 1 luck token. Tant qu'il garde ce fardeau, ses rêves parlent avec la voix du tonnerre.

Complications de sortie

Lancez ou choisissez 1d4.

1. Le prévôt veut la couronne pour légitimer son pouvoir.
2. Un menhir s'ouvre et révèle un second caveau plus profond, jamais consigné dans les chroniques.
3. La tempête a ressuscité 1d4 morts de la colline avant de s'éloigner.
4. Le PJ le plus chargé en métal porte maintenant une marque blanche en forme d'éclair.

Suite possible

- Le sceau royal mentionne "les tombes de l'ouest", indice qu'un autre souverain a enfermé une seconde puissance céleste sous un autre tertre.
- Un ordre de moines-collecteurs apprend que l'éclair a changé de gardien et se met en chasse.

Pour le MJ

- Twist central : la légende du roi blasphémateur est un mensonge pieux. Il s'est sacrifié pour emprisonner un éclair divin destiné à la vallée.
- Pour des joueurs débutants, semez la vérité progressivement : stèles contradictoires, tablette du faux tombeau, révélation de la Vestale, puis parole du roi.
- Torches : rappelez souvent que la lumière compte. Dans les salles 3 et 6, l'orage mange le temps et pousse à agir vite.
- Luck tokens : accordez 1 luck token à un PJ qui tient parole au roi au prix d'un trésor, d'un avantage tactique ou d'une sortie plus facile.
- Si le groupe veut simplement "tuer le boss", laissez-le faire, mais montrez clairement qu'un sceau brisé sans précaution libère une catastrophe locale.

Compatibilité et licence

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

- Publication MythCore pour la gamme Flash Shadowdark, format PWYW suggestion 1 €.

Crédits

- Conception et texte : MythCore
- Ligne éditoriale : Scénarios Flash Shadowdark
- Édition source : version FR pour traduction et génération PDF

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.