

Couverture, accroche et paramètres

SCÉNARIO ÉTENDU

SHADOWDARK

PWYW

"Le Tombeau de l'Œil Silencieux — Édition étendue"

Shadowdark RPG · Niveau 1-3 · 4-6 heures · Français

Un tombeau bâti pour étouffer les prophéties recommence à écouter les vivants.

LE TOMBEAU DE L'ŒIL SILENCIEUX - Édition étendue

Brumecendre n'est qu'un hameau de lande, trop pauvre pour être défendu, trop ancien pour être innocent. On y vit entre tourbières froides, cairns fendus et chemins de crête où les pendus changent parfois de branche quand personne ne regarde. Au-dessus du village dort un tumulus plus vieux que les maisons, plus vieux même que les récits qui prétendent l'expliquer.

Cette nuit, les cloches ont cessé au milieu d'une volée. Les chiens ont ouvert la gueule sans aboyer. Les nouveau-nés ont pleuré sans son. Puis la vieille butte s'est entrouverte le long d'une fissure nette, comme une paupière de granit. Depuis, toute parole prononcée près du tertre se meurt trop vite, avalée par quelque chose qui reconnaît déjà la forme des voix humaines.

Au coeur du tombeau repose l'Œil Silencieux, globe d'obsidienne scellé dans le front d'une oracle pétrifiée. Les Veilleurs du Dernier Souffle l'y ont enfermé jadis afin d'endormir des morts trop lucides et d'empêcher certaines visions de remonter vers le monde. Une confrérie moderne d'augures aveugles, menée par Frère Galt, croit y trouver la révélation parfaite. Elle n'a compris qu'une moitié de la vérité : l'Œil répond, mais chaque réponse nourrit le Gardien du Repos, une puissance de pierre qui transforme les villages en nécropoles silencieuses.

Paramètres de session

- Système : Shadowdark RPG
- Joueurs : 3-5
- Durée : 4-6 heures
- Niveau recommandé : 1-3
- Ton : sépulcral, tendu, old-school, avec découverte progressive d'une vérité funéraire
- Promesse : mini-donjon étendu, village jouable, compte à rebours clair, plusieurs factions et final à choix moral fort

Avertissements de contenu

- Cadavres, reliques funéraires et rites dévoyés
- Mutilation rituelle légère autour des yeux et de la langue
- Pression communautaire, sacrifice possible de PNJ ou de PJ
- Présages, silence surnaturel et morts encore conscients

Résumé du conflit

Les PJ arrivent à Brumecendre alors qu'une confrérie d'augures descend dans un tombeau rouvert pour réveiller l'Œil Silencieux avant l'aube. Le village veut surtout retrouver sa voix, sauver des proches ou tirer profit de la relique selon les intérêts de chacun. Dans les profondeurs, les morts du lieu ne cherchent pas le massacre : ils veulent empêcher qu'un sceau antique soit utilisé comme machine à prophéties. Le vrai conflit n'est donc pas seulement de survivre au donjon, mais de décider qui a le droit d'entendre l'avenir, à quel prix, et si certaines vérités doivent rester ensevelies.

Contexte étendu, vérité cachée et horloge du silence

Avant Brumecendre, la lande s'appelait encore la Marche des Veilleurs. On y dressait des cairns pour les morts qui continuaient à parler après leur enterrement. Les premiers colons découvrirent qu'au fond de certaines collines, des pierres noires "entendaient" les prières, puis les rendaient sous forme de présages cruels. Les Veilleurs du Dernier Souffle naquirent de cette peur. Ni prêtres classiques ni nécromanciens, ils étaient des gardiens de frontière : ils enterraient les voix trop exactes.

Le tombeau fut construit autour d'une volontaire, l'oracle Ithria aux Neuf Veilles. Selon la version pieuse, elle accepta d'être pétrifiée vivante pour tenir l'Œil dans son propre crâne jusqu'à la fin des âges. Selon les inscriptions plus honnêtes, elle savait surtout que la relique ne pouvait être enfermée dans aucune boîte durable tant qu'un esprit humain continuait à "regarder avec elle". Le tombeau n'est donc pas un simple coffre. C'est une machine liturgique complète faite de sel noir, de dalles accordées au son, de puits sans écho et de morts liés par serment.

Vérité cachée pour le MJ

L'Œil Silencieux ne révèle pas l'avenir. Il assemble des possibilités en volant des fragments de voix, de mémoire et d'attention à ceux qui l'interrogent. Plus on l'utilise, plus le monde proche devient silencieux, littéralement privé de parole, et plus le Gardien du Repos gagne en densité. Les Veilleurs l'avaient compris. Frère Galt, lui, croit qu'il s'agit d'un prix acceptable pour obtenir une prophétie enfin pure.

Le Gardien du Repos n'est pas un démon indépendant. C'est la part fonctionnelle du tombeau, la volonté minérale qui se lève quand le système de confinement est tordu vers la divination. Il protège le silence comme d'autres monstres protègent un trésor.

Ce que veulent les forces en jeu

- Les augures aveugles : entendre l'Œil avant l'aube, même au prix d'un sacrifice et d'un réveil partiel du Gardien.
- Les morts liés au tertre : empêcher qu'on convertisse leur prison en oracle de guerre, de richesse ou de pouvoir.
- Brumecendre : retrouver une vie normale, sauver les disparus et si possible transformer la catastrophe en avantage.
- Les PJ : survivre, s'enrichir, secourir des innocents, chercher un présage ou simplement ne pas laisser un artefact pareil aux mains d'autrui.

Horloge du silence

Utilisez une horloge de 0 à 6. Ajoutez 1 quand :

- les PJ perdent 30 à 45 minutes sans progrès clair
- un grand vacarme, un combat prolongé ou un effondrement secoue le tombeau
- le sang touche une surface rituelle non purifiée
- un PJ utilise l'Œil, un fragment de l'Œil ou un rituel incomplet pour obtenir une vision
- les augures gagnent du temps grâce à un mensonge, une diversion ou un prisonnier non secouru

Effets recommandés :

- 0-1 : silence local, voix étouffées, torches qui brûlent court près des stèles
- 2-3 : apparition de souffles noirs sur les murs, chiens mutiques dans le village, un porteur disparaît dans les galeries
- 4 : le Gardien du Repos reçoit son premier souffle, la chambre finale devient active, Galt refuse désormais tout compromis propre

- 5 : le silence déborde du tertre sur Brumecendre ; les cloches ne sonnent plus du tout et les morts récents du cimetière ouvrent les yeux

- 6 : le tombeau choisit une résolution brutale ; le Gardien s'éveille pleinement ou l'Œil se détache de son hôte

Pression et lumière

Comme toujours dans Shadowdark, rappelez que la lumière est du temps. Dans ce tombeau, la dépense de torches devient aussi un baromètre rituel. À partir de l'horloge 4, toute source de lumière laissée sans surveillance près d'une stèle, d'un puits ou de l'Œil perd 10 minutes de durée supplémentaires.

Acte 1 : Brumecendre avant la descente

L'Acte 1 doit installer le village comme autre chose qu'un vestibule. Brumecendre a besoin des PJ, mais tout le monde n'a pas la même idée de ce qu'il faut sauver.

À lire aux joueurs

Le hameau s'accroche à un repli de la lande comme s'il espérait ne pas être vu du ciel. Toits de chaume lourds de pluie, murets de pierre noire, cimetière bas, tour de cloche maigre tordue par le vent. Pourtant, ce soir, le vent existe sans bruit. Les habitants parlent trop près les uns des autres, comme si leurs propres mots risquaient de se perdre entre leurs lèvres et les oreilles voisines.

Sur la place, une corde pend encore au battant de la cloche. Elle bouge. Aucun son n'en sort.

PNJ de surface essentiels

Yselde la veilleuse

Fouilleuse de cairns, récupératrice de reliques, assez pieuse pour craindre le tertre et assez pauvre pour y penser comme à un revenu. Elle a vendu à Galt un plan incomplet du tombeau sans imaginer qu'il tenterait un réveil. Elle veut maintenant sauver son frère Doran, enrôlé comme porteur.

Bourgmestre Hallen Rusk

Pragmatique, nerveux, autoritaire seulement quand quelqu'un l'écoute. Il offre une récompense réelle aux PJ, mais son vrai réflexe reste de préserver le village avant la justice. Il préférerait voir la relique rescellée et l'affaire enterrée.

Soeur Neva de la route blanche

Pèlerine blessée retenue à Brumecendre par la pluie et le mauvais sort. Elle reconnaît sur les pieux d'os de vieux symboles de Veilleurs. Si les PJ la traitent avec respect, elle apporte des détails liturgiques utiles et une morale moins cupide que celle du village.

Doran

Frère d'Yselde, porteur robuste, aperçu vivant quand les augures l'ont emmené avec des sacs de sel et des outres d'eau noire. Son sauvetage donne au scénario une urgence concrète.

Scènes d'ouverture recommandées

Le récit officiel

Hallen explique que "des fanatiques venus des pistes du sud" sont descendus dans le tertre pour voler une relique. C'est vrai, mais il omet que Brumecendre pillait déjà discrètement les niches extérieures depuis des années et que certains objets du rite manquent à cause du village.

Les chiens muets

Un détail simple et fort : les chiens du hameau suivent les PJ partout, gueule ouverte, sans un son. Si un personnage leur parle doucement, l'un d'eux fixe la colline et gratte la terre trois fois.

La cloche silencieuse

Un PJ qui examine la cloche voit sous le bronze des inscriptions usées : "Ce qui ne doit pas être entendu doit d'abord être nommé." C'est un indice direct vers la logique du tombeau.

Hooks pour impliquer les PJ

- 1. Hallen promet 120 po, une faveur locale durable et tout butin non sacré récupéré dans le tertre.
- 2. Yselde supplie les PJ de sauver Doran avant l'aube, puis avoue à demi qu'elle a aidé les augures sans mesurer leur folie.
- 3. Un PJ a rêvé la nuit précédente d'un oeil fermé dans une pierre humide qui prononçait son nom sans bouche.

- 4. Soeur Neva affirme qu'un texte ancien parle d'autres reliques soeurs de l'Œil, enfouies dans les collines de frontière.

Ce que les PJ peuvent apprendre avant d'entrer

- Les augures se sont mutilé les yeux volontairement pour "ne plus voir que l'intérieur".
- Une entrée secondaire existe par une cassure humide au nord-est du tertre.
- Les pilleurs locaux évitent une chambre où le moindre bruit semble revenir plus lourd qu'avant.
- Huit personnes sont descendues : Galt, quatre augures, Sera la novice, Doran le porteur et un second porteur déjà mort ou perdu.

Fin d'Acte 1 attendue

À la fin de cette page, les PJ devraient être motivés par au moins deux moteurs simultanés : une récompense, un sauvetage, la curiosité envers la relique ou la peur de ce que Galt peut libérer.

Acte 1 : approche du tumulus et premières chambres

Le tertre doit se jouer comme un mini-donjon lisible. Les premières zones enseignent la logique du lieu : ici, le son est matière, la lumière est un compte à rebours, et les indices peuvent vraiment servir.

Carte textuelle

- 1. Entrée fendue -> 2. Narthex des Porteurs et 3. Couloir effondré
- 2. Narthex des Porteurs -> 4. Salle des Stèles Muettes
- 3. Couloir effondré -> 5. Crypte Noyée
- 4. Salle des Stèles Muettes -> 6. Puits Aveugle
- 5. Crypte Noyée -> 6. Puits Aveugle
- 6. Puits Aveugle -> 7. Galerie du Sel Noir
- 7. Galerie du Sel Noir -> 8. Salle des Paupières d'Argile
- 8. Salle des Paupières d'Argile -> 9. Antichambre du Trône de Sel
- 9. Antichambre du Trône de Sel -> 10. Chambre de l'Œil

1. Entrée fendue

Fissure ouverte dans la butte, marches humides, pieux d'os et rubans noirs sans bruissement. Deux corps gisent près du seuil : un piller aux oreilles saignantes et un porteur étouffé par de la cendre noire.

Indices et gains :

- 9 po, un petit marteau de carrier, une fiole d'huile à moitié pleine
- traces de sacs lourds tirés vers l'intérieur
- signe rituel à la chaux indiquant que Galt compte revenir par cette voie

Risque :

- Si les PJ crient, test DC 11 WIS ou sensation de vertige ; le prochain jet de groupe dans le tombeau se fait avec désavantage narratif si le MJ utilise cette option

2. Narthex des Porteurs

Salle basse aux bancs de pierre. Des silhouettes de serveurs sculptés portent des dalles miniatures sur le dos. Une rigole centrale conduit vers l'intérieur.

Ce qu'on y trouve :

- un sac de sel noir éventré
- des empreintes de Doran qui traînent d'un genou
- un symbole de l'œil fermé gravé récemment au couteau par Sera

Secret :

- sous un banc, une tablette de schiste liste trois injonctions : "Couvrir le bruit", "Refuser le regard", "Ne jamais laisser le sang toucher le front"

3. Couloir effondré

Passage secondaire, humide, étroit, où il faut avancer à quatre pattes. Bon accès pour la discrétion, mauvais pour la panique.

Tests utiles :

- DEX DC 12 pour progresser vite sans perdre d'équipement
- STR DC 13 pour dégager un compagnon coincé

Récompense :

- arrivée directe derrière la Crypte Noyée, avec avantage tactique sur une patrouille éventuelle

4. Salle des Stèles Muettes

Sept stèles hautes comme des géants, gravées d'oreilles barrées, de bouches cousues et d'yeux clos. Chaque stèle absorbe une gamme sonore différente.

Comment la jouer :

- parler contre la bonne stèle ouvre une faille vers le Puits Aveugle
- frapper la mauvaise réveille 1d3 augures ou fait avancer l'horloge du silence
- verser de l'huile sur les gravures permet de lire des mots cachés : "Le silence n'est pas absence. C'est serrure."

5. Crypte Noyée

Eau noire jusqu'aux mollets, chaînes brisées, niches ouvertes et lampes votives renversées. Le plafond est assez bas pour que la fumée s'y couche vite.

Dangers :

- sangsues d'écho dans les parois
- ossements suspendus qui tombent si l'on patauge brutalement
- huile flottante pouvant être allumée pour dégager la zone, mais au prix d'une fumée aveuglante

Butin :

- une lampe votive intacte qui ne s'éteint pas en milieu humide
- un masque funéraire d'argent valant 35 po
- une clavicule gravée pouvant servir de focus au contre-rite

6. Puits Aveugle

Grande margelle autour d'un puits vertical qui ne renvoie aucun écho. Cinq dalles de bronze noir forment une couronne au sol.

Logique old-school :

- chaque vibration importante descend dans le puits et informe la chambre finale
- couvrir les dalles de tissu, de sable ou de boue réduit ce risque
- un personnage qui s'allonge et regarde au fond voit non sa torche, mais son propre visage les yeux fermés

Passer à l'Acte 2 quand :

- les PJ atteignent le Puits Aveugle
- ou sauvent/interceptent Sera
- ou comprennent que le tombeau n'est pas un simple lieu de pillage mais un mécanisme encore en fonction

Acte 2 : profondeurs, révélations et fractures

L'Acte 2 élargit le tombeau moralement. Les PJ ne font plus seulement de l'exploration. Ils entrent dans une architecture pensée pour choisir qui a le droit de savoir.

7. Galerie du Sel Noir

Long couloir où des lignes de sel dessinent un ancien cercle de protection. Les augures l'ont partiellement effacé pour achever leur rituel.

Effets :

- marcher dans une ligne intacte apaise les morts du lieu
- rompre davantage le sel donne à Galt un avantage narratif pour son rite
- reconstituer une ligne demande 1 tour, un peu de sel et un test DC 12 INT ou WIS

Découverte :

- le second porteur, mort mais pas encore entièrement vidé de sa voix ; il murmure "Doran vivant... le couteau... la novice ment et aide"

8. Salle des Papières d'Argile

Niches pleines de visages d'argile aux yeux clos. Chacun contient un fragment de souvenir confisqué par l'Œil au fil des siècles.

Ce que les PJ peuvent obtenir :

- le vrai nom de l'oracle Ithria
- l'image d'un ancien Veilleur accomplissant le contre-rite
- un souvenir personnel volé à Galt, révélant qu'il cherche en réalité à entendre la dernière phrase de sa sœur morte

Coût :

- toucher un visage d'argile force un test DC 13 WIS
- échec : le PJ perd pendant 1 heure un souvenir mineur utile ou embarrassant, que le MJ peut rappeler plus tard sous forme de vide

9. Antichambre du Trône de Sel

Salle de transition pleine de civières anciennes, de crochets et de draps minéraux. Sera peut s'y cacher, y prier ou y trahir selon le rythme voulu.

Sera la novice

Jeune femme scarifiée au cuir chevelu, un oeil encore intact, l'autre déjà couvert d'un voile laiteux par les rites des augures. Elle est terrorisée, fascinée et pas encore perdue.

Ce qu'elle sait :

- Galt a besoin de trois choses pour "ouvrir" l'Œil : sang frais, front dégagé de l'oracle, silence complet
- Doran est vivant mais attaché près de la chambre finale comme réserve de sacrifice
- la prêtresse morte du tombeau continue d'apparaître dans les surfaces polies

Ce qu'elle veut :

- sortir vivante
- ne pas retourner chez les augures si Galt meurt
- peut-être garder un fragment de vision pour elle seule

La prêtresse sans langue

Le fantôme de Dame Thesra, ancienne Veilleuse, apparaît dans l'eau immobile, les masques polis ou la surface de l'Œil lui-même. Elle n'attaque pas sauf profanation grave. Elle veut empêcher l'usage prophétique de la relique.

Elle peut enseigner le contre-rite si les PJ :

- rassemblent sa mâchoire brisée et l'attachent correctement
- replacent un peu de sel noir dans le cercle effacé
- prononcent le nom d'Ithria sans chercher à demander une vision en échange

Révélation majeure de l'Acte 2

- L'Œil ne dit jamais l'avenir "pur". Il construit des futurs possibles avec des morceaux de voix volées.
- Le Gardien du Repos est la fonction défensive du tombeau, pas son occupant originel.
- Galt ne veut pas seulement savoir. Il veut entendre la phrase que sa sœur lui adressait au moment de mourir, phrase qu'il n'a jamais comprise à cause d'un incendie et d'un toit qui s'effondrait.
- Les Veilleurs avaient préparé trois sorties légitimes : rescèlement, transfert à un gardien volontaire, ou destruction par rupture de miroir et de sel. Aucune n'est sans coût.

Complications à injecter

- Doran entend les PJ et se débat, avançant l'horloge s'il n'est pas calmé vite
- Yselde peut avoir suivi le groupe en secret pour récupérer un masque ou sauver son frère au pire moment
- des augures aveugles reculent devant la lumière franche, mais combattent jusqu'à la mort si Galt leur promet une vision immédiate

Acte 2 : préparer le point de rupture

À partir d'ici, le scénario doit cesser d'offrir des solutions neutres. Les PJ ont désormais assez d'informations pour comprendre le prix des choix possibles, mais pas assez de temps pour tout réparer proprement.

Premier contact net avec l'Œil

Quand un PJ regarde une surface polie dans l'antichambre ou approche du front de l'oracle, l'Œil répond même avant d'être totalement ouvert. Il ne parle pas à voix haute. Il termine des phrases que le personnage pensait en silence.

Exemples :

- "Tu veux savoir si tu survivras. Mauvaise question."
- "Le mort que tu pleures ne te reproche pas ce que tu crois."
- "Si je te montre la porte, tu m'offres quelle voix en retour ?"

Jouez l'Œil comme une intelligence froide, précise, jamais hystérique. Il séduit mieux qu'il ne menace.

Les trois routes principales vers le climax

1. Rescellage

Fermer à nouveau le front de l'oracle, purifier le cercle et renvoyer le Gardien au sommeil.

Prérequis :

- sel noir
- nom d'Ithria
- geste de fermeture appris auprès de Thesra ou déduit des stèles

2. Destruction

Briser l'Œil et rompre l'architecture du tombeau avant que l'énergie volée ne se fixe ailleurs.

Prérequis :

- arme lourde, cuivre consacré, ou chute contrôlée dans le Puits Aveugle
- comprendre que le Gardien sortira en force pendant l'opération

3. Appropriation

Voler l'Œil, transférer son ancrage à un volontaire ou laisser Galt l'emporter dans un compromis sale.

Prérequis :

- accepter que la malédiction quitte le tumulus avec un nouveau porteur
- gérer la réaction du Gardien, des morts et des survivants de Brumecendre

Rappel de jeu Shadowdark

Les tests importants ici doivent rester simples et concrets.

- DEX DC 12 pour intervenir vite sous la pression du rite
- INT ou WIS DC 13 pour lire correctement un geste liturgique
- STR DC 14 pour déplacer l'oracle, fermer une dalle ou contenir le Gardien un instant
- CHA DC 14 pour faire basculer Sera, Yselde ou même Galt pendant la scène finale

Avant le climax, laissez encore trois leviers aux PJ

- Libérer Doran pour priver Galt d'un sacrifice
- Retourner Sera afin qu'elle sabote le dernier geste du rite

- Réparer une partie du cercle pour affaiblir l'aura du Gardien

Comment montrer que le lieu se referme

À l'horloge 4 ou plus :

- les murs prennent la texture de chairs minérales brièvement humides
- les mots deviennent plus courts en bouche, comme amputés d'une syllabe
- les lanternes projettent des ombres avec les yeux fermés
- le puits renvoie des battements lents, presque cardiaques

La page doit finir au moment où la porte de la Chambre de l'Œil n'est plus seulement un objectif. C'est un seuil moral.

Acte 3 : la Chambre de l'Œil

Le climax commence quand les PJ atteignent la chambre finale, ou plus tôt si l'horloge du silence atteint 5 et que le tombeau décide de précipiter sa propre résolution.

Disposition dramatique recommandée

Dans la chambre se trouvent idéalement :

- l'oracle Ithria pétrifiée sur son trône de sel noir
- l'Œil encore scellé ou déjà à demi ouvert dans son front
- Frère Galt dans le cercle, prêt à finir le geste
- Doran ou un autre captif vivant
- un ou deux augures survivants
- le Gardien du Repos en train d'émerger des murs comme d'une poussière comprimée

À lire aux joueurs

La salle est ronde, trop calme, bordée de stèles basses sur lesquelles reposent des bols de sel, de cendre et de cuivre vert. Au centre, l'oracle siège sur un trône taillé d'un seul bloc. Son visage n'est plus tout à fait humain ; il tient de la statue, du crâne et du masque. Dans son front, le globe d'obsidienne semble plus profond qu'un objet de cette taille ne devrait l'être. Frère Galt ne vous accueille pas avec haine, mais avec soulagement. Comme s'il vous attendait depuis le début.

Frère Galt au climax

Galt doit être joué comme un fanatique fatigué, lucide par éclairs, capable de vraie tristesse.

Ce qu'il propose selon la situation :

- partager la vision si les PJ le laissent finir
- offrir Doran à la place d'un PJ pour éviter un combat immédiat
- abandonner les augures et fuir avec l'Œil si le Gardien s'éveille trop vite
- s'agenouiller un instant si quelqu'un mentionne sa soeur par son vrai prénom, Maerwynn

Actions majeures possibles

1. Négocier sous la menace

Les PJ parlent avec Galt, Sera, l'Œil ou même Thesra à travers les surfaces noires. Très Shadowdark dans l'esprit : une bonne négociation peut éviter un affrontement frontal sans rendre la scène facile.

2. Couper le rite

Éteindre les encensoirs, fermer le front, déplacer la victime, rompre la lame de sacrifice, ou renverser le sel. Chaque option affaiblit Galt mais peut déclencher le Gardien plus vite.

3. Affronter le Gardien

Le Gardien n'est pas forcément le "boss" principal, mais une pression matérielle terrible. Il bloque les sorties, étouffe les sorts verbaux et pousse tout le monde à agir vite.

4. Voler l'Œil

Un PJ peut arracher ou recevoir l'Œil. Faites-en un geste majeur, pas une simple action gratuite. Cela doit coûter du sang, un test risqué ou une conséquence durable.

Conseils de rythme

- donnez toujours une information exploitable avant un danger irréversible
- laissez Galt parler vrai au moins une fois
- récompensez les gestes rituels intelligents même s'ils ne suivent pas exactement le plan prévu

- ne réduisez pas la scène à "tuer le dernier ennemi et fouiller"

Le contre-rite complet

Si les PJ l'ont appris, il tient en trois gestes :

- couvrir l'Œil de sel noir et de tissu sec
- refermer la mâchoire de Thesra ou de l'oracle selon l'interprétation choisie
- dire à haute voix : "Ce qui fut gardé n'est pas donné. Ce qui fut tu n'est pas vendu."

Un personnage qui accomplit ce geste sous pression gagne 1 luck token si votre table en utilise.

Acte 3 : quatre résolutions majeures

Les résolutions suivantes sont les fins fortes du scénario. Elles peuvent être jouées telles quelles ou combinées partiellement selon les survivants.

Fin A - Rescellage juste

Condition : les PJ interrompent Galt, libèrent le sacrifice et complètent le contre-rite avant l'éveil complet du Gardien.

Résolution : Le silence ne disparaît pas d'un coup ; il recule pièce après pièce, comme une marée sombre. L'Œil redevient opaque et sans profondeur. L'oracle s'affaisse légèrement sur son trône. Le Gardien se fige dans la pierre des murs. Les morts du tertre retrouvent un repos inquiet mais stable.

Coût :

- le tombeau reste dangereux et devra être surveillé
- Brumecendre apprend qu'il vit au-dessus d'une prison réelle
- Yselde, Hallen ou Sera voudront peut-être malgré tout revenir un jour

Fin B - Destruction impure

Condition : l'Œil est brisé ou jeté dans le Puits Aveugle avec assez de force rituelle pour rompre son ancrage.

Résolution : Le tombeau convulse. Les stèles éclatent, le puits recrache un souffle chargé de voix anciennes, et le Gardien du Repos se matérialise pleinement pour une courte scène de survie ou d'effondrement. L'artefact est détruit, mais la colline garde pendant des mois une zone de mutisme autour d'elle.

Coût :

- une partie du tumulus s'effondre
- des trésors et des preuves sont perdus
- Brumecendre gagne une ruine maudite au lieu d'un tombeau refermé

Fin C - Vol sacrilège

Condition : les PJ ou Galt s'emparent de l'Œil et quittent le tombeau vivants.

Résolution : Le village retrouve ses voix pour un temps, car la source du silence a quitté la colline. Mais la relique n'est plus enfermée. Le porteur entend les portes secrètes, les cavités creuses et parfois les pensées muettes des dormeurs à portée proche. D'autres factions apprendront vite qu'un tel objet circule.

Coût :

- malédiction progressive sur le porteur
- chasse future par érudits, fanatiques, nécromanciens ou Veilleurs survivants
- Galt peut devenir rival récurrent s'il s'échappe sans l'artefact

Fin D - Pacte prophétique

Condition : un PJ, Sera ou même Galt accepte d'endosser volontairement le rôle de nouvel ancrage humain, en pleine connaissance du prix.

Résolution : L'Œil quitte le front d'Ithria mais ne devient pas libre. Il s'ancre à un nouveau gardien vivant, qui voit désormais les angles morts du monde proche : pièges, portes secrètes, mensonges évidents, présages par éclairs. Le Gardien du Repos retourne au sommeil parce qu'un esprit humain assume la charge.

Coût :

- le nouveau gardien perd peu à peu la chaleur de sa voix

- chaque nuit, test DC 13 WIS ou 1 point de FOR perdu jusqu'au prochain repos complet en lieu saint

- la campagne gagne un porteur d'artefact tragique plutôt qu'un problème résolu

Questions d'épilogue

- Qui à Brumecendre connaît la vraie version des faits au matin ?
- Le groupe garde-t-il le secret du tombeau ou le monnaye-t-il ?
- Si un présage a été entendu, qui en paiera le prix plus tard ?

Tables aléatoires, PNJ détaillés et créatures Shadowdark

Table D6 - Rencontres dans le tertre

- 1. Deux pillleurs cachés dans une niche demandent un partage du butin en échange d'informations paniquées mais vraies.
- 2. Une procession de morts immobiles se tient dans un couloir jusqu'à ce qu'on parle trop fort.
- 3. Sera apparaît seule avec une lampe, prétend vouloir aider, puis jauge qui peut la faire sortir vivante.
- 4. Une ombre lourde traverse un mur de biais : simple signe du Gardien, pas encore son attaque.
- 5. Doran appelle faiblement au secours depuis derrière une dalle mal refermée.
- 6. Le fantôme de Thesra indique sans mots une stèle, une mâchoire brisée ou une ligne de sel à réparer.

Table D6 - Trésors et trouvailles

- 1. Trois bagues funéraires en argent noirci, valeur totale 30 po.
- 2. Encens de veille encore sec ; brûlé dans une salle rituelle, il donne avantage au prochain test lié au contre-rite.
- 3. Lampe des veilleurs ; sa flamme reste stable dans le vent et l'humidité, mais elle attire les morts liés au lieu.
- 4. Lame de cuivre noir ; dague +1 contre morts-vivants et créatures de pierre, mais elle murmure dans le sommeil.
- 5. Masque d'obsidienne mince ; valeur 60 po, ou outil rituel donnant avantage pour parler à Thesra.
- 6. Fragment poli de l'Œil ; une fois par jour, permet de sentir une porte secrète à portée proche, mais impose un test DC 12 WIS à l'aube suivante.

Table D6 - Ce que montre une vision volée

- 1. Un beffroi sans cloche au sommet d'une cité lointaine noyée de brume.
- 2. Un compagnon du groupe mourant devant une porte que personne ne reconnaît encore.
- 3. Un monastère souterrain où d'autres crânes-oracles regardent encore dans le noir.
- 4. La soeur de Galt jeune, vivante, écrivant un nom sur une dalle mouillée.
- 5. Un dragon ou une chose draconique dormant sous une montagne percée de tombes.
- 6. Le porteur de l'Œil assis un jour sur un trône de sel qu'il ne connaît pas encore.

PNJ détaillés

Frère Galt

Ancien novice d'un hospice incendié, devenu chef de fanatiques après avoir confondu deuil et révélation. Voix douce, gestes précis, regard vide mais jamais absent.

Motivations :

- entendre enfin la dernière phrase de sa soeur
- prouver que le monde peut être rendu lisible
- survivre si possible, même au prix de ses disciples

Faiblesses :

- la culpabilité
- les vérités intimes nommées à voix haute

- l'éveil complet du Gardien, qu'il craint plus qu'il ne l'avoue

Sera

Novice pas encore entièrement perdue. Elle peut devenir guide, voleuse, témoin ou future antagoniste selon la fin.

Motivations :

- sortir vivante
- ne pas redevenir personne après avoir entrevu une vision
- choisir elle-même à qui elle appartiendra ensuite

Yselde

Excellente survivante de surface, jamais tout à fait loyale, jamais tout à fait lâche. Si elle descend, c'est moins pour l'or que pour la honte de son propre rôle.

Créatures Shadowdark

Augure aveugle

HP 7, AC 12, ATK dague +2 (1d4) ou fronde +2 (1d4), MV proche, Spécial : si une cible a parlé fort, crié ou lancé un sort verbal ce round, l'augure a avantage sur sa prochaine attaque contre elle. Morale 7.

Sangsue d'écho

HP 9, AC 13, ATK morsure +3 (1d6), MV proche nage, Spécial : voix volée ; la cible ne peut pas parler jusqu'à la fin de son prochain tour, et doit réussir un test DC 12 CON pour lancer un sort verbal avant cela. Morale 6.

Gardien du Repos

HP 26, AC 15, ATK poing de pierre +4 (1d8) ou étreinte funéraire +4, MV proche, Spécial : aura de silence ; à portée proche, les sorts verbaux exigent un test DC 13 INT ou WIS, sinon ils ne partent pas mais ne sont pas perdus. Sur 18+ naturel, l'étreinte immobilise la cible jusqu'à réussite d'un test DC 13 STR. Morale 12.

Thesra, prêtresse sans langue

HP 10, AC 12, ATK toucher sépulcral +2 (1d4), MV proche vole, Spécial : n'attaque jamais en premier ; si apaisée, elle bénit une torche ou un geste rituel, donnant avantage au prochain test de rescèlement. Morale 10.

Frère Galt

HP 12, AC 13, ATK couteau rituel +3 (1d6) ou poudre d'aveuglement +2, MV proche, Spécial : prophète fané ; une fois par scène, il peut forcer un PJ visible à relancer un jet réussi en décrivant aussitôt la pire conséquence entrevue. Morale 8.

Annexes, worldbuilding Shadowdark et pistes de campagne

Conduire le tombeau en vrai style Shadowdark

- Récompensez l'observation concrète : sel, tissu, huile, cordes, planches et silence sont des outils, pas du décor.
- Ne cachez pas toute la logique derrière des tests. Les stèles, les lignes de sel et le puits donnent des indices lisibles.
- Gardez la pression de lumière présente. Dans ce scénario, manquer de torches revient presque à perdre du temps rituel.
- Les monstres les plus importants veulent autant imposer une condition qu'infliger des dégâts.

Relier ce scénario à une campagne Shadowdark

- L'Œil peut n'être qu'un des neuf reliquaires de vision construits à la chute d'un empire oublié.
- Les Veilleurs du Dernier Souffle peuvent fournir une ancienne faction de gardiens, ennemis ou alliés embarrassants.
- Brumecendre peut devenir une base ingrate mais utile entre deux descentes sous terre.
- Un érudit de cité libre, un prince-évêque ou un nécromancien frontalier peut vouloir acheter ou récupérer tout indice issu du tombeau.

Pistes de campagne

- Le nom vu dans une vision renvoie à un second observatoire souterrain enfoui sous un monastère ruiné.
- Galt survit et fonde un culte de la parole volée autour d'un simple éclat de l'Œil.
- Sera devient chasseuse de reliques visionnaires, rivale ambiguë du groupe.
- Le silence qui a touché Brumecendre s'étend à d'autres nécropoles, signe qu'un réseau de sceaux tombe un à un.
- Doran jure avoir entendu au fond du puits une carte vers "la ville sans cloches", lieu idéal pour une suite.

Récompenses et suites locales

- Hallen paie réellement si le village survit et garde sa voix.
- Yselde offre aux PJ l'accès à ses caches de pilleurs si Doran revient vivant.
- Soeur Neva peut orienter le groupe vers d'autres sanctuaires de frontière et fournir une lettre d'introduction sacrée.

Compatibilité et licence

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

Crédits

- Conception et texte : MythCore
- Ligne éditoriale : Scénarios Shadowdark MythCore
- Version : maître FR, édition étendue 10 pages A5

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.