

**Couverture et infos pratiques**

---

**SCÉNARIO FLASH SHADOWDARK**

# La Crypte du Mage Aveugle

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

Il s'est enterré pour méditer. Quelque chose médite encore avec lui.

Au hameau de Brumeterre, personne ne dort depuis trois nuits. Sous la colline des Ronces Creuses, un chant grave et mouillé remonte du sol après minuit, comme si plusieurs gorges parlaient avec une seule bouche. Tout le monde connaît la vieille crypte d'Avérian le Borgne, mage retiré qui demanda il y a deux cents ans qu'on l'y mure vivant afin de "voir plus loin que les yeux". Personne n'avait entendu sa voix depuis.

La vérité est moins simple qu'un tombeau hanté. Avérian s'est laissé enterrer pour achever un grand oeuvre : enfermer sous sa crypte un oeil de magie souterraine capable de dévorer visions, souvenirs et volontés. Deux siècles de veille l'ont usé, déformé, peut-être sauvé. Les chants signalent que son sceau cède ou qu'il touche enfin au but.

- Niveau recommandé : 1-3
- Joueurs : 3-5
- Durée estimée : 2-3 heures
- Ton : secret enfoui, magie corrompue, tension old-school, pitié mêlée de méfiance
- Promesse de jeu : mini-crypte en 4 zones, indices clairs, danger lisible, final ouvert entre combat, aide et sacrifice

**Ce que savent les villageois**

- Avérian était borgne de son vivant ; il s'aveugla lui-même avant d'entrer dans la crypte, d'où son nouveau surnom.
- Les chants ont commencé il y a exactement trois nuits, toujours quand les torches du hameau vacillent.
- Une chèvre disparue a été retrouvée devant la dalle d'entrée, parfaitement intacte mais privée de ses yeux.

## Contexte, hooks, PNJ et carte

---

### Vérité du lieu

Avérion n'était ni saint ni sage. Il avait découvert sous la colline une "pupille profonde", concrétion magique qui avalait lentement les rêves des habitants, puis leurs souvenirs. Pour l'étudier, il lui offrit d'abord des animaux, puis sa propre vue. Quand il comprit que l'entité finirait par ouvrir un passage, il fit bâtir une crypte-sceau autour d'elle et demanda à être muré vivant afin de la maintenir endormie par un chant rituel.

Les chants entendus aujourd'hui viennent de deux voix mêlées : celle d'Avérion, encore lucide par éclairs, et celle de la Pupille profonde qui apprend enfin à répondre. Si les PJ se contentent de tuer le mage sans stabiliser le sceau, le vrai mal s'ouvrira. S'ils l'aident aveuglément, ils risquent de parfaire un rituel déjà corrompu.

### Hooks immédiats

Choisissez ou lancez 1d4.

- 1. La doyenne Ysolde offre 70 po et le vieux mulet communal si les PJ font cesser les chants avant la prochaine nuit.
- 2. Un PJ rêve d'une salle ronde où quelqu'un lui tend son propre oeil comme une perle tiède.
- 3. Le fossoyeur du hameau jure avoir vu la dalle d'entrée s'entrouvrir seule, puis se refermer comme une paupière.
- 4. Une famille supplie les PJ de retrouver un enfant somnambule parti vers la colline en chantonnant la mélodie gutturale.

### PNJ clés

- Ysolde des Cailloux, doyenne de Brumeterre : dure, superstitieuse, sincèrement protectrice. Motivation : sauver le hameau vite, quitte à faire murer la crypte pour toujours.
- Corin le fossoyeur : maigre, nerveux, connaît les vieilles pierres. Motivation : prouver qu'Avérion était un bienfaiteur incompris. Secret : il a déjà entrouvert la crypte il y a trois jours pour "écouter de plus près".
- Avérion le Mage Aveugle : desséché, assis, la voix usée mais précise. Motivation : maintenir ou achever le sceau avant de mourir vraiment. Secret : le rituel le transforme peu à peu en relais vivant de ce qu'il croyait emprisonner.

### Carte simplifiée

- 1. Puits des Chants Enterrés -> 2. Salle des Paupières de Pierre
- 2. Salle des Paupières de Pierre -> 3. Scriptorium du Cordeau Noir
- 3. Scriptorium du Cordeau Noir -> 4. Cellule d'Avérion
- 2. Salle des Paupières de Pierre -> niche secrète vers 4 si un oeil d'obsidienne est placé dans la statue fendue

## Les 4 zones de la crypte

### 1. Puits des Chants Enterrés

Escalier en vis, humidité froide, murs griffés de phrases répétées par des ongles jusqu'à l'os. Le chant monte du fond, plus sensible dans la poitrine que dans les oreilles.

- Danger : descendre vite ou avec une lumière agitée impose un test DC 11 DEX ; en cas d'échec, chute brutale, 1d4 dégâts et grand fracas entendu dans toute la crypte.
- Indice : les inscriptions disent toutes une variante de la même phrase : "Ce que je ferme me regarde en retour."
- Rencontre : 1d2 chantres de glaise rampent hors des marches si quelqu'un saigne ici ou parle trop fort.
- Butin : dans une niche, 12 po, une fiole d'huile, une clochette d'argent fendue valant 15 po.

### 2. Salle des Paupières de Pierre

Douze visages aveugles sont sculptés dans les murs. Chacun possède une cavité oculaire, sauf une statue fendue dont l'orbite reste vide. Le sol est poudré de sel gris.

- Piège lisible : prendre un oeil d'obsidienne sans remettre de poids dans son socle déclenche une pluie d'esquilles ; test DC 12 DEX, sinon 1d6 dégâts et désavantage au prochain test de WIS basé sur la vue.
- Solution : caler le socle avec une pierre ronde, un globe, ou refermer le mécanisme avec du sel humide.
- Secret : replacer un oeil d'obsidienne dans la statue fendue ouvre une dalle discrète vers la cellule finale.
- Trésor : 2 yeux d'obsidienne valent 20 po chacun ; l'un sert aussi au rituel final.

### 3. Scriptorium du Cordeau Noir

Tablettes de cire, rouleaux pourris, centaines de fils noirs tendus du plafond aux pupitres comme un réseau de nerfs. Un souffle les fait vibrer et composer des syllabes basses.

- Obstacle : traverser sans couper ni coincer les fils force un test DC 13 DEX ; échec : les cordes s'enroulent autour des bras, 1d4 dégâts et la cible est entravée jusqu'à réussir un test DC 11 STR.
- Rencontre : un guetteur sans paupière flotte ici, nourri par les vibrations et attiré par les sources de lumière.
- Révélation : les notes d'Avérion expliquent qu'il s'est enterré pour empêcher "l'oeil sous la pierre" d'apprendre le langage humain. Les chants actuels prouvent qu'il a presque échoué.
- Trésor : le Bandeau du Dernier Regard, 24 po en vieux gages, et une coupe de sel noir utilisable au final.

### 4. Cellule d'Avérion

Petite rotonde sous une coupole basse. Un cercle de sel et de cire entoure un siège de pierre. Avérion y est assis, bandé des yeux, les mains cousues par un fil de cuivre à l'accouder. Derrière lui, une fissure sombre pulse comme une pupille humide.

- D'abord, il parle. Il demande qu'on le détache seulement si quelqu'un accepte d'achever le chant, ou qu'on l'abatte seulement si le sceau est d'abord refermé avec sel et oeil d'obsidienne.
- Si les PJ attaquent sans écouter, la fissure crache 1 rejeton de l'Oeil Enfoui au round suivant.
- Refermer le sceau exige 3 gestes : replacer l'oeil d'obsidienne dans la fissure, verser du sel noir sur le cercle rompu, puis réussir un test DC 13 INT ou WIS pour reprendre une strophe lisible dans le scriptorium.

- Trésor visible : bâton noueux, coffret de cuivre avec 33 po, et l'Anneau de la Pupille Close sur le doigt desséché du mage.

### Créatures et PNJ Shadowdark

- Chantre de glaise : AC 12, HP 9, MV proche, STR 13, DEX 8, CON 12, INT 4, WIS 9, CHA 3, ATK griffes d'argile +2 (1d6), Morale 7. Chant guttural : sur une touche, la cible doit réussir un test DC 11 CON ou ne peut pas parler clairement ni lancer de sort verbal jusqu'à la fin de son prochain tour.
- Guetteur sans paupière : AC 13, HP 6, MV proche vole, STR 4, DEX 15, CON 10, INT 6, WIS 12, CHA 5, ATK dard d'obsidienne +3 (1d4), Morale 8. Attiré par la lumière : a avantage contre la première créature qui brandit une torche ou une lanterne dans la salle.
- Rejeton de l'Oeil Enfoui : AC 14, HP 15, MV proche, STR 14, DEX 15, CON 10, INT 5, WIS 11, CHA 2, ATK fouet de nerf +4 (1d8), Morale 10. Pupille béante : sur un 18+ naturel, la cible doit réussir un test DC 12 WIS ou reculer de portée proche, submergée par une vision étrangère.
- Avérion le Mage Aveugle : AC 14, HP 24, MV proche, STR 9, DEX 12, CON 15, INT 18, WIS 16, CHA 11, ATK bâton scellé +3 (1d6) ou rayon cécitant +5 (1d8), Morale 10. Chant d'enfouissement : au lieu d'attaquer, Avérion force une créature proche à réussir un test DC 13 WIS ou à rester hésitante jusqu'à la fin de son prochain tour, incapable d'avancer vers la fissure. Grand oeuvre inachevé : si le cercle est réparé, Avérion cesse le combat et aide les PJ ; si le cercle est brisé, il gagne +2 dégâts mais perd 3 HP au début de chaque round.

### Objets magiques

- Bandeau du Dernier Regard : bande de lin gris cousue de minuscules éclats d'obsidienne. Une fois par jour, son porteur peut se bander les yeux pendant 3 rounds pour percevoir portes secrètes, créatures invisibles et pièges à portée proche. Tant qu'il le porte ainsi, il agit normalement en mêlée mais subit désavantage aux attaques à distance. Malédiction légère : après usage, test DC 11 WIS ou rêves troublés, sans récupération de 1 HP au prochain repos.
- Anneau de la Pupille Close : anneau de cuivre noirci. Une fois par jour, le porteur peut ignorer un effet de charme, d'illusion visuelle ou d'aveuglement qui le viserait. En contrepartie, son iris se noircit jusqu'à l'aube et les PNJ superstitieux réagissent d'abord un cran plus mal.

## Tables, fins possibles et aide MJ

### Table 1d6 - Ce que murmurent les chants

- 1. "Laisse-moi voir pour toi."
- 2. "Le mage ment, mais le sceau ment aussi."
- 3. "Un seul oeil suffit pour ouvrir."
- 4. "Le village t'oubliera avant l'aube."
- 5. "Tue le gardien, pas la porte."
- 6. "Chante juste et personne n'aura à saigner."

- 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.

### Table 1d6 - Complications à la sortie

- 1. Corin veut garder un oeil d'obsidienne "pour étude".
- 2. Un enfant du hameau répète encore un fragment de chant pendant son sommeil.
- 3. La colline s'est tassée et révèle une seconde fissure plus profonde.
- 4. Le porteur de l'anneau voit parfois des pupilles dans l'eau noire.
- 5. Ysolde exige qu'on mure la crypte avec ou sans vérité.
- 6. Une chouette blanche sans yeux se perche sur le toit de la maison des PJ.

### Fins possibles

- Sceau réparé : les PJ aident Avérion à terminer le chant et à refermer la fissure. Les chants cessent. Le mage meurt enfin ou sombre dans un sommeil immobile, au choix du MJ. Brumeterre est sauvée, mais les notes du scriptorium laissent entendre qu'il existe d'autres "pupilles profondes".
- Miséricorde prudente : les PJ referment d'abord la fissure, puis accordent à Avérion une vraie mort. Son corps se dissout en cendre grise. Ils repartent avec l'anneau ou le bandeau, et avec une vérité trop lourde pour le hameau.
- Rupture aveugle : les PJ tuent le mage sans stabiliser le sceau ou pillent la salle finale à la hâte. Le rejeton s'échappe, les chants cessent pour une nuit seulement, puis la colline commence à "regarder" le village.
- Héritage terrible : un PJ accepte de reprendre une partie du chant ou de porter l'oeil d'obsidienne dans un bandeau de fortune. Il gagne aussitôt 1 luck token, mais ses rêves parlent désormais avec la voix d'Avérion.

### Aide de jeu MJ

- Jouez Avérion comme un homme épuisé, pas comme un nécromant triomphant. Il peut mentir par honte, jamais par pur sadisme.
- Donnez la vérité en trois temps : inscriptions du puits, notes du scriptorium, puis confession d'Avérion.
- Si le groupe est prudent ou débutant, n'utilisez qu'un seul chantre de glaise et retardez l'arrivée du rejeton d'un round.
- Si le groupe veut seulement "nettoyer le donjon", laissez-le faire, mais montrez clairement qu'un mage tué trop tôt n'efface pas le vrai problème.
- Récompensez toute solution qui combine observation, matériel trouvé sur place et prise de risque morale.

### Compatibilité et licence ORC

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

### Crédits