

# La Crypte de l'Oubli

Un scénario d'initiation de WORLDS AWAKENING écrit par Silverus.

Les illustrations sont disponibles et les PJ peuvent être créés sur le site : <http://www.worlds-awakening.com/fr>  
Ce scénario est fourni pour un usage strictement personnel et privé. Toute reproduction, distribution, publication ou vente de ce scénario, en tout ou partie, à des fins commerciales est formellement interdite.

## Caractéristiques :

Pour 2 à 4 joueurs de niveau 1.

Difficulté : ♦♦♦♦♦, Action : ♦♦♦♦♦

Interaction : ♦♦♦♦♦, Investigation : ♦♦♦♦♦

## Avant-propos :

Ce scénario d'initiation court (1h30) est conçu pour des PJ voulant se familiariser avec les mécaniques du jeu Worlds Awakening. Le MJ est libre des dialogues et interactions selon la trame du scénario. Les PJ possèdent en début de partie une potion de soin mineure chacun (Rend 1D4+4 PV) en plus de leur équipement de classe.

## Background :

Après avoir suivi une des multiples rumeurs qu'offre l'Auberge de Jade de la cité elfique de Nyalond, des aventuriers prennent la route vers le Nord-Ouest, car il s'y trouverait, dit-on, un lieu bien étrange nommé la Crypte de l'Oubli. Un lieu rempli de mystères, puisque la connaissance de sa construction originelle se perdit et qu'à ce jour personne n'en est revenu vivant... Seule information, une Sylphide, une sorte d'esprit ailé féminin, y aurait élu domicile il y a des centaines d'années. A leur "mort", ces esprits se cristallisent en une silice contenant l'ensemble de leur pouvoir...

## Début de l'aventure :

Le scénario peut donc débuter aux abords de la crypte alors que le soleil touche son zénith. Les PJ remarquent une femme, épée à la main, aux prises avec un goblin. Les PJ accourent à son secours, mais soudain le sol du parvis de la crypte s'effondre sous leurs pieds et c'est la chute au travers des dalles dans un puits pour tout le monde, y compris la femme rencontrée et le goblin...

## Le réveil :

Les PJ se réveillent de leur lourde chute dans une grande grotte humide. Un test de **CON difficulté 8** permet

d'identifier s'ils sont blessés suite à leur chute (un échec blessera le PJ à hauteur de -2 PV). Ils aperçoivent la femme qui se présente comme étant une Rôdeuse cherchant à vérifier les rumeurs à propos de ce lieu. Cependant, le goblin a disparu, probablement à la recherche de babioles brillantes. Après vous avoir expliqué ses motivations, la Rôdeuse vous quitte poursuivant la créature, par un passage sombre présent dans la grotte.

## Repérages :

Les PJ tentent de se repérer dans la cavité. De la lumière vient faiblement du plafond. Un test de **SAG difficulté 7** permet de trouver au sol un parchemin où est dessiné une sorte de plan du lieu, probablement perdu par la Rôdeuse. En parcourant ce dernier, ils s'aperçoivent que la grotte dans laquelle ils se trouvent n'apparaît pas sur la carte. Mais selon leur point de chute par rapport à l'entrée de la crypte vue à l'extérieur, ils estiment leur position approximative.

*Révéler le plan de la crypte aux PJ.*

## Exploration :

Choissant, à défaut, le passage emprunté par la Rôdeuse, les PJ parcourent une galerie étroite naturelle. Peu après, au bout de ce passage, ils discernent un mur de pierres, face à eux, ayant l'air d'une construction artificielle. A la base de celui-ci une petite ouverture permet de le traverser. Les PJ entrent donc dans une pièce octogonale avec face à eux une espèce de lourde porte en pierre dotée de ce qui semble être un mécanisme. Sur leur gauche se situe une nouvelle galerie, construite cette fois-ci, et de part et d'autre de la pièce, ils observent quatre sépultures dans des sortes de chapelles. Au regard des informations de la pièce, les PJ confirment leur emplacement sur le plan.

*Indiquer aux PJ leur position sur le plan de la crypte.*

En observant le sol, ils voient des traces de lutte. La poussière à l'air toute retournée par endroit. On peut aussi voir des traces de sang qui partent vers la galerie. Un test de **SAG difficulté 5** permet de découvrir un morceau de cuir identique à la cuirasse de la Rôdeuse que vous avez aperçue plus tôt... Les PJ pourraient décider de traquer la créature dans la crypte ou de tenter d'ouvrir la porte verrouillée. Si les PJ pistent la créature, les laisser évoluer dans la Crypte. S'ils décident de s'attaquer à la porte, un test de **FOR difficulté 8** indiquera que cette dernière est trop imposante pour être

forcée (un échec déclenche un piège de pics qui blessera le PJ à hauteur de -2 PV). Un test **INT difficulté 9** révélera que le mécanisme sur la porte est une sorte de serrure et qui leur faudra en trouver la clef. Ne pouvant faire quoi que ce soit de plus dans cette pièce, la seule option est de suivre les traces de sang...

#### **Suivre la piste :**

Ne sachant pas réellement orienter le plan en leur possession, les PJ décident que l'entrée indiquée sur la carte est au Sud, et la pièce octogonale qu'ils s'approprient à quitter est à l'Est. Plusieurs grandes pièces sont indiquées en particulier dans la partie Sud en direction de la sortie de la crypte, dans la partie Ouest centrale ainsi qu'au Nord-Ouest. Traversant un passage étroit afin d'atteindre la partie centrale de la crypte, les PJ constatent que les traces de sang prennent la direction de l'aile Nord et des ossements de plusieurs cadavres jonchent le sol. Plusieurs options s'offrent à eux, Il sont libres de les effectuer ou non sachant que la piste des traces de sang est primordiale.

#### **Aile Sud (Optionnel) :**

Se dirigeant vers le Sud en direction de la sortie supposée, les PJ découvrent ce qui semble être le vestibule de la crypte. Des jarres sont entreposées contre les murs, 6 tombes sont alignées au milieu de la pièce sur 2 rangées de 3 sépultures. Un test de **SAG difficulté 5** révèle que deux sont ouvertes et vides quatre d'entre elles sont fermées. Si les PJ décident d'ouvrir les 4 tombes, un test de **FOR difficulté 11** sera nécessaire pour chacune d'entre elles. Les succès aux tests auront les effets suivants :

- Gain d'une potion de soin mineure.
- Gain d'une arme offensive (l'arme d'un PJ est améliorée d'un point de dégât supplémentaire).
- Tombe piégée, le PJ auteur du test est blessé à hauteur de 1D4 de dégâts sur ses PV.
- Gain d'une seconde arme offensive.

Un levier est présent proche de la porte de sortie. L'actionner ouvre cette dernière assurant la possibilité de sortir du caveau le moment venu.

#### **Partie centrale (Optionnel) :**

La partie centrale de la crypte indiquée sur le plan semble plutôt délabrée ce qui confirme l'ancienneté du lieu. Autour des PJ, des débris plutôt en désordre confirment que des affrontements ont eu lieu plus ou moins récemment. L'examen des lieux par un test de **SAG difficulté 9** fera gagner une potion de soin mineure. Un coffre est présent sur une petite estrade. Toute tentative d'ouverture sans réflexion préalable active un piège et

blesse le PJ à hauteur de 1D4 de dégâts sur ses PV. Une enquête approfondie par un test d'**INT difficulté 13** permet son ouverture en sécurité. Gain de pièces d'armure pouvant équiper les PJ entraînant +1 en Def PHY et Def MAG.

#### **Aile Nord-Ouest :**

Suivant les traces de sang, les PJ arrivent dans une grande pièce où sont disposés aux murs 7 statues avec des sortes de braseros à leurs pieds. Ils retrouvent la Rôdeuse blessée qui les met en garde : *“Prenez garde, ce vaurien m'a attaquée en traître, il doit se cacher dans les parages... Les braseros... Par la gauche à partir de l'entrée...”*. Les PJ doivent allumer les braseros dans la pièce dans le sens horaire à partir de l'entrée. Toute autre action déclenche un piège d'embrasement touchant les PJ et les blessant (-1PV). Une fois les braseros allumés dans le bon ordre, une clef est révélée au centre de la pièce sur un piédestal, le gobelin sort de sa cachette, s'empare hâtivement et s'enfuit. la Rôdeuse avertit les PJ : *“La porte fermée... Vite... Je vous rejoins...”*

#### **Chapelle de la Sylphide :**

Retournant à la hâte vers la porte verrouillée, une secousse retentit. Dans la salle octogonale, les PJ constatent que celle-ci vient d'être ouverte. Ils entrent dans une sorte de grande chapelle avec de grandes voûtes et des dorures. Le Gobelin tient dans sa main un cristal luisant qui l'immole immédiatement. Au lieu d'être consumé, il semble avoir absorbé la silice, dégage une aura inquiétante et vous attaque...

**RENCONTRE** : Etalonnage 0 [Gobelin Transcendé \(2/1\)](#)

#### **Epilogue :**

Le Gobelin poussant son dernier soupir, finit finalement anéanti par les flammes l'entourant et un esprit d'apparence féminin apparaît devant les PJ. La Rôdeuse les a rejoints, blessée, et a assisté à l'affrontement : *“Incroyable, les Sylphides se cristallisent effectivement à leur trépas...”*. Au même moment, l'esprit disparaît, dans un scintillement, après avoir esquissé un sourire. *“Non attendez... La rumeur disait vrai : après la cristallisation, le retour vers l'Absolu... Ce gobelin était devenu très dangereux, il aurait été une réelle menace pour Nyalond s'il avait maîtrisé ses pouvoirs...”*. Prenant le chemin vers la sortie en compagnie de votre alliée, les PJ regagnent la surface, les douces lueurs du crépuscule baignent la plaine face à eux. Nul ne saura ce qui s'est passé ici mais, il leur restera le sentiment d'un devoir accompli...

- FIN -