TIRELLON · PAR-DELÀ LES CARTES

L'Œuf de Cendre

Scénario

LIVRET RÉSERVÉ AU MAÎTRE DU JEU

Il contient la vérité de l'affaire — que les joueurs ne doivent pas connaître à l'avance.

« Tout vestige ancien n'est pas un trésor. »

Sommaire

Présentation 3

La vérité de l'affaire 4

Acte I — La Demande 5

Acte II — Kalymor 6

Acte III — Bleud-Harth 7

Acte IV — Les Trois Sylves 8

Acte V — La Crypte de Cendre 9

Les trois fins 10

Récompenses & conseils au MJ 11

Présentation

Avertissement — Livret réservé au Maître du Jeu. Il révèle ce qui est réellement vrai dans cette affaire — la couche que les personnages ne découvriront que par fragments.

Le pitch

Un proche des personnages s'inquiète : son ami, l'érudit Lethar Venn, a disparu depuis des semaines. Lethar s'était mis en tête qu'un œuf de dragon ancien existait encore — alors qu'à Tirellon, les dragons ne sont que des légendes. Ses dernières traces mènent à travers le royaume de Virelya, jusqu'aux Trois Sylves.

Les personnages partent le retrouver. Ils retrouveront un mort, un objet qu'on ne saura jamais nommer, et un ami à qui il faudra rapporter quelque chose. À eux de décider quoi.

Le ton

Mystère, exploration, atmosphère forestière et ancienne. Rumeurs contradictoires, découvertes fragmentaires, très peu de combat — et un dilemme final qui n'est pas une énigme à résoudre, mais un deuil à porter. C'est le scénario plus mûr du duo : là où La Lame Effacée parlait de vérité historique, L'Œuf de Cendre parle de ce que la quête de vérité coûte à ceux qui la mènent.

L'affaire se déroule en Virelya — royaume des brumes, des forêts, du runisme et de l'équilibre — sous le roi Clavis Valerys (la maison Valerys élevée en 1302, au sortir de la Guerre Magique), sur la même toile de fond de Cycle Blanc que La Lame Effacée.

Structure

— Acte I — La Demande (un relais de Virelya)
— Acte II — Kalymor (le courtier Dorys, en Cité Libre)
— Acte III — Bleud-Harth (l'ancien dépôt, le gardien d'archives)
— Acte IV — Les Trois Sylves (la forêt, le campement, les notes)
— Acte V — La Crypte de Cendre (le corps, l'objet, le silence)

La vérité de l'affaire

Pour le MJ seul. Voici ce qui est réellement vrai — les personnages n'en toucheront que des fragments.

Lethar est mort, et personne ne l'a tué

Il a suivi une légende jusqu'au bout, seul, dans un lieu qui n'aurait pas dû être rouvert. La crypte l'a eu — air scellé depuis trop longtemps, spores, eau morte, un seuil qu'on aurait mieux fait de laisser fermé. Les indices évoquent un poison ; il n'y a pourtant ni meurtre, ni complot. Juste un homme qui a payé son obsession. C'est plus triste, et plus tirellonien, qu'un crime.

L'objet ne sera jamais nommé — et c'est une règle, pas un manque

Au fond de la crypte repose une forme ovoïde, fossilisée, noircie par le temps. Cela ressemble à un œuf. Mais rien ne le prouve. Ce peut être un œuf fossilisé, un objet rituel, un symbole funéraire, une concrétion liée au Flux. Le MJ lui-même ne tranche pas. L'ambiguïté n'est pas un trou à combler : c'est le cœur du scénario. Tout vestige ancien n'est pas un trésor.

Le vrai enjeu n'est pas l'objet — c'est l'ami endeuillé

Celui qui a envoyé les personnages attend le retour de Lethar. Il aura, au mieux, son corps et la vérité de sa fin. La question que le scénario pose en silence n'est pas « qu'avez-vous trouvé ? » mais « que choisissez-vous de lui rapporter ? » — un mythe ranimé, un silence, ou l'homme qu'était son ami.

Le lieu est ancien, touché par le Flux, et vide de récompense

Les Trois Sylves et la crypte impressionnent, le Flux y murmure, mais il n'y a rien à gagner sinon une compréhension. Tiens cette pauvreté : elle est volontaire.

> *Ne confirme jamais la nature de l'objet. Si un joueur demande « mais c'est un vrai œuf ? », la seule bonne réponse est : « personne ne le saura jamais. »*

Acte I — La Demande

Le relais

Le scénario s'ouvre dans un relais ou un bourg de Virelya, sous la brume du matin. Un proche des personnages les attend — **Orven** *(nom modifiable)*, un ami de longue date, marchand ou voyageur de petite envergure. Il est inquiet, et il a honte de l'être.

Son ami **Lethar Venn** a disparu. Lethar est un érudit doux et distrait, passionné d'archives anciennes — et, ces derniers mois, obsédé par les dragons. Il s'était convaincu qu'un œuf ancien existait encore quelque part. Personne ne l'a pris au sérieux. Personne, sauf lui.

Il n'a plus donné de nouvelles depuis des semaines. Sa dernière lettre, qu'Orven tend aux personnages, dit ceci :

> *« Si les chroniques disent vrai, l'Œuf repose là où la forêt garde les serments anciens. »*

Et un nom, en marge : **Dorys**, un contact à **Kalymor**.

Orven ne demande pas un trésor. Il demande qu'on lui ramène son ami — ou, à défaut, ce qu'il en reste, et la vérité de ce qui lui est arrivé.

> **Encart MJ —** Plante Orven avec soin : c'est lui, et non l'objet, qui est l'enjeu réel du scénario. Tout ce que les personnages éprouveront pour lui pèsera dans la fin. Donne-lui un visage, une voix, un détail qui attache.

Acte II — Kalymor

Kalymor, la Cité Libre de Virelya : carrefour de marchands, d'érudits et d'artisans sans allégeance, où l'on a la langue vive et l'œil au gain. C'est ici que Lethar a trouvé son contact.

Trouver Dorys

Dorys est courtier d'informations et récupérateur d'objets anciens — prudent, jamais hostile, mais il ne donne rien gratuitement. Le faire parler demande une approche : **Influence, Standard (12)**, un échange d'information, ou une petite faveur.

Ce que Dorys sait :

— Lethar cherchait un « œuf de dragon fossilisé », qu'il reliait à une vieille crypte forestière, du côté des Trois Sylves.

— Dorys l'a orienté vers la forteresse-dépôt de Bleud-Harth, dernier relais avant la forêt profonde.

Et, si on gagne sa confiance, Dorys parle aussi de l'homme : un érudit qui payait correctement, qui parlait trop, qui revenait toujours à un ami resté au pays. « Il avait l'air de courir après son œuf pour ne pas penser à autre chose. »

Dorys conclut, sans cruauté :

« Ce genre de quête finit rarement par une découverte glorieuse. »

Encart MJ — Chaque témoin (Dorys, puis le gardien de Bleud-Harth) doit livrer deux choses : un bout de la piste, et un bout de Lethar. C'est ce second fil qui, accumulé, rendra possible la fin 3.

Acte III — Bleud-Harth

Bleud-Harth est une ancienne forteresse logistique, à demi désaffectée, plantée à la lisière des Trois Sylves. Un ferrailleur faisant office de gardien d'archives d'expédition y vit seul, parmi des registres jaunis et des outils rouillés.

Il accepte de parler si on négocie (**Influence, Standard (12)**), si on échange une information, ou si on lui rend un service mineur.

Ce qu'il révèle :

— Lethar cherchait une entrée de crypte sous des racines anciennes ;

— un site évité par les bûcherons, dans une zone « où les boussoles hésitent » ;

— il lui donne une direction approximative — pas une carte, juste un cap et un avertissement.

Et sur l'homme : il l'a vu passer, amaigri, fiévreux de son idée, refusant de se reposer. « Je lui ai dit de rentrer. Il m'a souri comme on sourit à quelqu'un qui n'a rien compris. »

Le seuil de la forêt

En quittant Bleud-Harth vers les Sylves, le Flux se fait sentir (Table 1) : une boussole qui tourne lentement, un silence qui s'installe. Un personnage Sensible peut dépenser un Murmure pour révéler — il perçoit que « quelque chose, là-dedans, dort depuis trop longtemps pour qu'on le réveille sans payer ». Rien de plus. Pas de menace nommée : un avertissement du monde.

Acte IV — Les Trois Sylves

C'est l'ambiance centrale du scénario. Des forêts denses, anciennes, silencieuses, où la brume ne se lève jamais tout à fait. On avance au cap donné par le gardien, et le monde se referme derrière soi.

L'atmosphère

Le Flux est partout, discret (Table 1) : un silence total par moments, des ombres légèrement décalées, la sensation tenace d'être observé, de vieilles traces d'expédition à demi effacées. Un personnage Sensible peut révéler (un Murmure) : « on a marché ici récemment, et on n'en est pas ressorti. » Jamais d'effet spectaculaire — seulement le poids du lieu.

Le campement de Lethar

Les personnages finissent par tomber sur un ancien campement : un feu froid, des affaires abandonnées, et surtout les notes fragmentaires de Lethar Venn. Tout suggère qu'il était proche du but — et qu'il n'est jamais revenu chercher ses affaires. Près du campement, un symbole gravé dans l'écorce d'un arbre ancien : une forme stylisée qui pourrait être un œuf. Ou pas.

Les notes — et l'homme

Les notes content deux choses à la fois. D'un côté, la piste : la direction de la crypte, sous les racines, tout près. De l'autre, l'homme : ses doutes, sa fatigue, la peur qu'il refusait de nommer, et — revenant page après page — Orven, l'ami resté au pays, à qui il promettait de rentrer « bientôt, juste après ça ».

Lire les notes pour la piste est immédiat. Mais reconstituer vraiment qui était Lethar — pourquoi il courait, ce qu'il fuyait, ce qu'il aimait — demande de s'y attarder : un **Esprit, Difficile (16)**, ou une vraie attention en jeu.

- **Réussite** : les personnages comprennent l'homme derrière la quête. *Ce fil est la clé de la troisième fin : note qui l'a obtenu.*
- **Échec** : ils ont la direction, mais Lethar reste un inconnu mort dans une forêt. La fin 3 restera hors de portée.

> **Encart MJ —** Si tes joueurs s'attachent à ces notes sans même que tu demandes un jet, accorde-leur la reconstitution : la fin 3 doit récompenser le soin, pas la chance aux dés.

Acte V — La Crypte de Cendre

L'entrée est dissimulée sous des racines et de la pierre, là où « les boussoles hésitent ». Il faut la dégager pour passer. À l'intérieur : une crypte ancienne, modeste, basse de plafond — rien de monumental.

Le seuil qui tue

L'air, scellé depuis trop longtemps, est mauvais. Au franchissement de la salle intérieure, propose un **Corps, Difficile (16)** pour résister à une bouffée d'air mort et de spores. Un échec, ou le prix d'une Réussite à un prix, inflige une blessure légère (vertiges, souffle court, brûlure dans la gorge).

> **Encart MJ —** C'est exactement ce qui a tué Lethar. Lui était seul ; personne ne l'a tiré dehors à temps. Que les personnages le comprennent ou non, c'est la vraie cause de sa mort — pas un meurtre, pas une malédiction. Un homme seul, dans un lieu qu'on aurait dû laisser fermé.

Ce qu'on trouve

À l'intérieur, des artefacts rituels, des objets anciens non identifiés, et des traces d'exploration récente — celles de Lethar.

Puis : **Lethar Venn, retrouvé mort.** Aucune violence visible. Des indices de poison — l'air, sans doute, ou l'eau morte de la crypte.

Et, tout près de lui, posé comme s'il l'avait veillé jusqu'au bout : un **objet ovoïde, fossilisé, noirci par le temps**.

Cela ressemble à un œuf. Mais rien ne le prouve. Ce peut être un œuf fossilisé, un objet rituel, un symbole funéraire, une concrétion liée au Flux. Aucune certitude. Très Tirellon.

Le Flux murmure autour de l'objet — un personnage qui l'écoute (un Murmure, révéler) ne tire qu'une impression : « il a été veillé, attendu, espéré — par bien des gens, sur bien longtemps. » Pas une réponse. Une mélancolie.

> **Encart MJ —** Ne confirme jamais la nature de l'objet, même si on te le demande dix fois. La crypte ne contient aucun trésor : seulement un mort, une énigme, et le choix de ce qu'on en fera. C'est tout. C'est assez.

Les trois fins

Aucune n'est « la bonne ». Le scénario ne demande pas « qu'avez-vous trouvé ? », mais « que choisissez-vous de rapporter à Orven ? »

Fin 1 — Ranimer

Les personnages rapportent l'objet. Orven le reçoit ; des érudits s'y intéressent ; la rumeur d'un œuf de dragon renaît et court de nouveau. La quête de Lethar n'aura pas été vaine — du moins, c'est ce qu'on dira. Mais l'homme s'efface derrière la légende qu'il poursuivait : on parlera de l'œuf, pas de lui. *La légende l'emporte sur l'homme.*

> ***Trace : « Vous avez ranimé une légende. »***
> *Acquis : des contacts parmi les curieux et les érudits de Kalymor. Mais Orven serre un objet, pas un ami — et le sait.*

Fin 2 — Laisser mourir

Les personnages annoncent seulement la mort, et taisent l'existence de l'objet (qu'ils laissent dans la crypte, ou cachent). Pas de relique, pas de rumeur. Le mythe s'éteint doucement, avec celui qui y croyait. Orven a sa vérité — son ami est mort en courant après une ombre — et il peut, enfin, faire son deuil. *Le silence l'emporte sur la légende — et c'est un repos.*

> ***Trace : « Vous avez laissé la légende s'éteindre. »***
> *Acquis : la gratitude tranquille d'Orven. Rien de glorieux ; une paix, et une dette discrète.*

Fin 3 — Rendre l'homme

Cette voie n'est offerte que si les personnages ont reconstitué qui était Lethar, à partir de ses notes (Acte IV).

Les personnages ne rapportent ni un mythe ranimé ni un simple constat de décès : ils rapportent l'homme. Ils disent à Orven qui était vraiment Lethar — pourquoi il courait, ce qu'il fuyait, et qu'il a pensé à son ami jusqu'à la dernière page. L'objet, lui, devient secondaire : qu'on le laisse auprès de Lethar ou qu'on le rende à Orven comme un simple souvenir, il a cessé d'être la question.

C'est la fin la plus humaine, et la plus dure à atteindre — car on ne peut rendre que ce qu'on a pris la peine de comprendre. *L'homme l'emporte sur la légende.*

> ***Trace : « Vous avez rendu l'homme, pas le mythe. »***
> *Acquis : un lien profond avec Orven — un allié né du chagrin partagé.*

Récompenses & conseils au MJ

Récompenses

Au-delà des acquis propres à chaque fin, l'aventure peut rapporter, selon le jeu : un contact à Kalymor, une réputation d'explorateurs fiables, un accès aux archives de Virelya, une rémunération modeste — ou l'objet lui-même, sans pouvoir ni certitude. Mais comme toujours dans Par-delà les Cartes, la vraie récompense n'est pas dans le sac : elle est dans ce que les personnages auront compris, et dans le lien noué avec un homme qui pleurait son ami.

Conseils au MJ

- Ne confirme jamais la nature de l'objet. « Personne ne le saura jamais » est la seule bonne réponse — tiens-la jusqu'au bout.
- Il n'y a pas de coupable. Résiste à la tentation d'inventer un meurtrier : la mort de Lethar est plus forte parce qu'elle n'accuse personne.
- Joue Orven présent, même absent : c'est sa silhouette, au bout de la route, qui donne son poids au choix final.
- Si la fin 3 reste hors de portée, ne force rien. Les fins 1 et 2 sont de vraies fins, dignes et tristes chacune à leur façon.

> *« La quête de vérité peut coûter plus que l'ignorance. Les légendes attirent ceux qui veulent y croire. Et tout vestige ancien n'est pas un trésor. »*