TIRELLON · PAR-DELÀ LES CARTES

La Lame Effacée

Scénario d'introduction

LIVRET RÉSERVÉ AU MAÎTRE DU JEU

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

« Dans Tirellon, l'histoire appartient à ceux qui la racontent. »

Sommaire

Présentation 3

La vérité de l'affaire 4

Acte I — La Convocation 5

Acte II — La Route et les Rumeurs 6

Acte III — La Ruine 7

Acte IV — La Vérité de la Lame 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, et peut-être jamais en entier.

Le pitch

Une carte à demi effacée mène à une ruine oubliée, dans les terres du sud de Valdara. Selon le baron Arven, seigneur de Castle-Ryph, elle indiquerait l'emplacement de l'épée des Caerwyn — la relique du fondateur de la maison. Le baron mandate les personnages pour la rapporter, discrètement.

Mais à Tirellon, les cartes mentent parfois, et les reliques ont plusieurs histoires. Ce que les personnages trouveront ne ressemblera pas tout à fait à ce qu'on leur a promis.

Le ton

Mystère, exploration, histoire incertaine. Peu de combat, beaucoup d'interprétation. L'atmosphère prime sur l'action : des terres calmes, des rumeurs qui s'effritent, une ruine plus ancienne qu'elle ne devrait l'être. Le scénario enseigne le cœur du jeu — l'histoire appartient à ceux qui la racontent — sans jamais l'énoncer.

L'affaire se déroule en plein Cycle Blanc, sous le règne d'Henric X, à une époque où les maisons de Valdara mesurent leur poids à l'ancienneté de leurs serments autant qu'à leurs terres.

Structure

- Acte I — La Convocation (Jhalbarde, puis Castle-Ryph)
- Acte II — La Route et les Rumeurs (les premiers doutes)
- Acte III — La Ruine (la descente, les couches du lieu)
- Acte IV — La Vérité de la Lame (l'interprétation, le choix)

La vérité de l'affaire

Pour le MJ seul. Voici ce qui est réellement vrai.

L'épée n'est pas ce qu'on en dit

Il existe bien une vieille lame dans la ruine — simple, ancienne, sans ornement royal. Mais rien ne prouve qu'elle ait appartenu à un fondateur des Caerwyn. La maison a, en réalité, reconstruit son mythe fondateur plus tard, en accrochant son nom à un lieu et à un objet qui lui préexistaient. La relique est authentique ; sa légende, non.

Le baron Arven le pressent — et il a besoin que ce soit vrai

La maison Caerwyn décline : terres grignotées, alliances tièdes, voix qui pèse de moins en moins à la Table des Protecteurs. Une relique fondatrice retrouvée, c'est du prestige, donc du temps. Le baron ne ment pas vraiment : il croit à moitié à sa propre légende, et préfère ne pas creuser. Il veut la lame ramenée, et l'affaire discrète — surtout pour qu'aucune autre maison ne s'en mêle.

Les Exégètes d'Aen Doravel veillent

Un envoyé de l'Ordre a eu vent de l'expédition. Les Exégètes ne cherchent pas la relique : ils cherchent la vérité du registre. Si le mythe Caerwyn est faux, il doit être consigné comme tel. C'est le contre-pôle moral du scénario — non pas un ennemi, mais une autre fidélité.

Et sous le mythe, un serment plus ancien

La ruine n'est pas un tombeau de fondateur : c'est un lieu de serment qui précède la maison Caerwyn elle-même. Une inscription, à demi lisible, témoigne d'un pacte plus humble et plus grand que la légende qu'on y a plaquée. C'est la couche profonde du lieu — celle qui rend possible la plus belle des trois fins.

> *Ne confirme jamais une vérité absolue. Même toi, tu peux garder une part de doute sur ce qu'était vraiment cette lame.*

Acte I — La Convocation

Jhalbarde

Les personnages forment une petite guilde encore sans renom, installée à Jhalbarde, un bourg agricole du sud de Valdara — routes calmes, terres grasses, peu d'histoires. C'est là qu'arrive une convocation scellée : le baron Arven, seigneur de Castle-Ryph, demande à les recevoir. En privé.

Pour un groupe obscur, c'est un honneur inattendu — et la première anomalie. Pourquoi eux, justement parce qu'ils sont obscurs ? Laisse la question flotter : le MJ connaît la réponse (le baron veut des gens sans attache, donc sans bavardage), les personnages non.

Le trajet jusqu'à Castle-Ryph est court et paisible : champs, quelques regards curieux, une garde de place forte qui les laisse entrer sans empressement. L'ambiance est celle d'une maison qui tient encore son rang, mais dont les murs auraient besoin d'être refaits.

Castle-Ryph — le baron Arven

Le baron reçoit les personnages seul, sans cour autour de lui. C'est déjà un signe.

Arven Caerwyn, seigneur de Castle-Ryph. Calme, courtois, pressé sous la courtoisie. Un homme qui porte un nom plus lourd que ses moyens. Il explique :

- une vieille carte a été retrouvée dans les archives de la maison ;
- elle mènerait à une ruine liée aux Caerwyn, dans les terres du sud ;
- l'épée du fondateur y serait cachée — la relique qui ferait taire ceux qui doutent de l'ancienneté de la maison.

Il tend la carte à demi effacée et insiste, d'une voix plus basse :

> *« Cette découverte doit rester discrète. Ramenez-la-moi, à moi seul. »*

Il ne ment pas. Mais il ne dit pas tout : il veut éviter qu'une autre maison — ou les Exégètes — ne mette le nez dans l'affaire avant lui. Et au fond, il préfère ne pas savoir si la légende tiendra l'examen.

Lecture de la scène (jets possibles, jamais obligatoires)

- Sonder le baron — **Influence, Standard (12)** : il cache moins une intention qu'une inquiétude. Cet homme a besoin que la relique existe.
- Étudier la carte — **Esprit, Standard (12)** : le tracé est ancien, mais certains repères ont été redessinés d'une main plus récente. La carte a été retouchée. Premier fil.

> **Encart MJ —** Le baron n'est pas un commanditaire-piège : c'est un homme acculé. Joue sa fragilité plus que son autorité. Elle rendra le choix final plus dur.

Acte II — La Route et les Rumeurs

Les terres du sud sont moins riantes : haies sèches, hameaux espacés, une lumière qui semble vieillir à mesure qu'on approche. C'est l'acte des premiers doutes. Sème un ou deux des événements suivants, selon le rythme.

Les rumeurs

— **Un vieux voyageur**, à un relais, affirme que « les ruines n'étaient pas là, autrefois » — pas qu'elles ont été bâties récemment, mais que personne n'en parlait avant une génération. (Le faire parler franchement : **Influence, Standard (12)**.)

— **Un berger** explique que les bêtes contournent le vallon où mène la carte. Elles n'y vont pas. Lui non plus.

— **Un fragment de borne cartographique ancienne**, planté de travers en bord de route. Le lire — **Esprit, Standard (12)** — révèle la signature d'une vieille guilde d'arpenteurs, bien antérieure aux Caerwyn. La ruine est donc plus ancienne que la maison qui la revendique.

L'envoyée des Exégètes

Quelque part sur la route, on s'intéresse aux personnages. Un voyageur sobre, attentif, qui pose trop de bonnes questions : **Maelis Doravë**, envoyée de l'Ordre exégète d'Aen Doravel.

Elle n'est pas hostile et ne révèle pas tout de suite sa fonction. Elle veut savoir ce que cherche ce petit groupe pour le compte d'un baron en déclin. Selon comment on la traite, elle se présente plus ou moins tôt — et finit par poser la question qui pèsera tout le scénario :

« Et si ce que vous rapportez n'est pas ce qu'on vous a dit que c'était — à qui le direz-vous ? »

— La jauger ou la faire parler : **Influence, Difficile (16)** — l'Ordre forme ses envoyés à ne céder qu'à la franchise.

— Si on lui ment grossièrement, elle ne se fâche pas : elle prend note, et réapparaîtra à la ruine.

> **Encart MJ —** Maelis n'est pas une rivale à semer : c'est la voix du registre. Plus les personnages s'attachent à elle (ou la fuient), plus les fins 2 et 3 prendront du poids. Donne-lui de la dignité.

Une anomalie, déjà

À l'approche du vallon, une première manifestation discrète du Flux : un silence anormal, ou une boussole qui hésite (Table 1). Un personnage Sensible qui veut l'écouter peut dépenser un Murmure pour révéler — il sent que le lieu « se souvient de plus d'une histoire ». Rien de spectaculaire : juste l'impression que le vallon a porté plusieurs noms.

Acte III — La Ruine

Le vallon s'ouvre sur une ruine modeste : pas un monument, pas un tombeau royal. Des pierres à demi enfouies, une entrée basse, une architecture manifestement antérieure aux Caerwyn. Un personnage qui connaît les styles — **Esprit, Standard (12)** — le voit aussitôt : rien ici ne correspond à l'époque qu'on prête au fondateur. La maison revendique un lieu plus vieux qu'elle.

L'atmosphère

Le Flux travaille discrètement (puise dans la Table 1) : un silence qui avale les pas, des échos qui répondent une seconde trop tard, une lumière sans source nette, un déjà-vu partagé. Un personnage Sensible peut dépenser un Murmure pour révéler : le lieu « a été promis à quelqu'un, longtemps avant qu'on lui donne un roi ». Jamais d'effet spectaculaire — seulement le poids d'une mémoire.

Le lieu est instable

Les voûtes sont fatiguées. À un moment de tension — un passage qui s'effrite, une dalle qui cède — propose un **Corps, Difficile (16)** pour éviter la chute de pierres. Un échec, ou le prix d'une Réussite à un prix, inflige une blessure légère (désavantage ponctuel) : poussière dans les poumons, cheville tordue, entaille. Rien de mortel ; juste le rappel que ce lieu n'a pas envie d'être visité.

Les trois découvertes

Au cœur de la ruine, trois choses attendent — dans cet ordre de profondeur.

1 — L'inscription

Gravée près de l'entrée intérieure, à demi effacée. Au premier regard, elle évoque « un serment », pas une épée ni un fondateur. La lire en surface est aisé ; la percer vraiment demande un **Esprit, Difficile (16)**.

- **Réussite** : le personnage comprend que l'inscription scelle un serment antérieur à la maison Caerwyn — un pacte plus humble, prêté en ce lieu par des gens dont le nom s'est perdu. *Ce jet est la clé de la troisième fin : note qui l'a réussi.*
- **Échec** : la pierre garde son secret. La fin 3 restera hors de portée — sauf à y revenir.

2 — Le fragment d'archive gravé

Plus loin, une plaque parle d'un lieu de mémoire, pas d'un trésor. On y honorait quelque chose ; on n'y cachait rien. Cela contredit déjà le récit du baron.

3 — La Lame

Enfin, l'épée. Simple, ancienne, sans ornement royal — une lame de serment, peut-être, ou d'un homme oublié. Elle est réelle. Mais rien ne prouve qu'elle ait été celle d'un fondateur Caerwyn. Le mythe et l'objet ne se touchent que par la volonté de ceux qui le racontent.

Maelis, peut-être

Si les personnages l'ont laissée vivante dans l'histoire, Maelis Doravë peut les rejoindre ici — arrivée seule, par un autre chemin, attirée par les mêmes traces. Elle ne prend rien. Elle regarde, comprend vite, et attend de voir ce que les personnages décideront. Sa présence transforme le retour en dilemme, pas

en simple livraison.

Acte IV — La Vérité de la Lame

De retour à l'air libre, les pièces s'assemblent. Cette convergence ne se joue pas aux dés : c'est aux personnages d'interpréter ce qu'ils ont vu.

Ce que les indices disent, ensemble :

— la ruine était un lieu de serment ancien, antérieur aux Caerwyn ;

— l'épée est réelle mais symbolique — rien ne la lie au fondateur ;

— la maison Caerwyn a, plus tard, reconstruit son mythe en s'accrochant à ce lieu et à cette lame.

L'histoire officielle est peut-être embellie. Peut-être entièrement inventée. Les personnages tiennent une relique authentique — et une vérité inconfortable.

Et trois personnes attendent quelque chose d'eux : le baron, qui a besoin que la légende tienne ; les Exégètes, qui veulent un registre honnête ; et Jhalbarde — leur propre bourg — où l'on croit déjà, sans le savoir, à la grandeur des Caerwyn. Le choix appartient aux personnages. C'est là que la chronique s'écrit.

> **Encart MJ —** Ne tranche pas pour eux et ne récompense pas « la bonne réponse ». Il n'y en a pas. Pose le poids de chaque partie — le baron acculé, l'Exégète intègre, le village qui rêve — et laisse les dés au repos. La vérité de Tirellon, ici, c'est qu'aucune des trois fins n'est gratuite.

Les trois fins

Aucune n'est « la bonne ». Chacune a un prix, et chacune laisse une Trace différente.

Fin 1 — Nourrir le mythe

Les personnages rapportent l'épée comme la relique du fondateur. Le baron Arven les récompense, soulagé : la maison Caerwyn tient son ancienneté, Jhalbarde garde sa fierté, la version officielle perdure. Mais Maelis et les Exégètes repartent déçus — et l'Ordre n'oublie pas. *Le beau l'emporte sur le vrai.*

> ***Trace : « Vous avez nourri une légende. »***
> *Acquis : un contact durable à Castle-Ryph. Froideur tenace avec Aen Doravel.*

Fin 2 — Servir le registre

Les personnages portent la vérité aux Exégètes. Elle entre dans les archives honnêtes de l'Ordre. Le prestige du baron vacille, la maison Caerwyn perd une part de sa légitimité, et Jhalbarde — qui croyait — perd un morceau de son identité. *Le vrai l'emporte sur le beau — et ça fait mal.*

> ***Trace : « Vous avez préféré le registre au mythe. »***
> *Acquis : un standing réel auprès d'Aen Doravel. Le baron devient un ennemi ; le village vous en veut.*

Fin 3 — Le serment plus ancien

Cette voie n'est offerte que si un personnage a percé l'inscription en Acte III (Esprit, Difficile 16).

Les personnages révèlent que le lieu n'honore pas un fondateur, mais un serment antérieur à la maison Caerwyn — plus humble, et plus grand. La lame n'est pas « l'épée du fondateur » : c'est le témoin d'un pacte qui précède la maison. Présentée ainsi, la découverte permet à chacun d'y trouver son compte — mais il faut encore la faire accepter par le baron et par l'Exégète : un dernier **Influence, Difficile (16)**.

- **Réussite** : le baron sauve la face (le lieu reste sacré, sa maison s'y rattache sans mentir), l'Exégète a sa vérité, Jhalbarde gagne une fierté plus vraie que la légende. Personne n'a menti, personne n'est détruit.
- **Échec** : la révélation ne prend pas — on retombe sur le choix entre la fin 1 et la fin 2.

Une vérité assez grande pour que tous la portent.

> ***Trace : « Vous avez trouvé une vérité que tous pouvaient porter. »***
> *La plus dure à atteindre — et la plus rare.*

Récompenses & conseils au MJ

Récompenses

Au-delà des acquis propres à chaque fin, l'aventure peut rapporter, selon le jeu : une réputation montante pour une jeune guilde, un accès à des archives locales, une rémunération officielle modeste. Mais la vraie récompense de La Lame Effacée, ce sont les liens que les personnages se sont créés — ou brûlés — entre le baron, l'Ordre et leur propre village.

Conseils au MJ

- Ne confirme jamais une vérité absolue. Laisse les joueurs interpréter — et garde, toi aussi, une part de doute sur ce qu'était vraiment cette lame.
- Joue le baron comme un homme fragile, pas comme un manipulateur : le dilemme final n'a de poids que si on a de la peine pour lui.
- Donne sa dignité à Maelis. Elle n'est pas là pour piéger les personnages, mais pour leur tendre un miroir.
- Si la fin 3 t'échappe en table, ce n'est pas un échec : c'est qu'elle se mérite. Les fins 1 et 2 sont déjà de vraies fins.

« Dans Tirellon, l'histoire appartient à ceux qui la racontent. »