



ASTERHAVN

SAISON 1 - LIVRE DU MAITRE DE JEU

La Cloche de Valbois | L'Oeuf des Cendres | La Dernière Leçon

DOCUMENT MJ - CANON DE FIN DE SAISON 1

0. Mode d'emploi et canon final

Ce document rassemble le canon de la Saison 1 et sépare clairement les informations fixes des aides de maîtrise.

CANON Les deux grandes familles actives dans ce livre sont les Orvhalis et les Kaer'zhul. La famille Vael'Myrr est retirée du canon de cette saison.

PJ Les personnages peuvent appartenir à différentes familles. Une information familiale est donnée à tout PJ qui appartient réellement à la famille concernée. Ne réserve jamais automatiquement les indices Orvhalis à un seul personnage.

NIVEAU Tous les PJ restent niveau 1 pendant la Saison 1 et passent niveau 2 uniquement après la conclusion.

NOM DU VILLAGE Le village de la première enquête est nommé Valbois dans ce livre. "Marqueval" était un ancien nom de travail utilisé dans les premières notes.

Comment lire les repères

Repère	Usage
A LIRE	Texte que tu peux lire presque tel quel aux joueurs.
MJ	Information secrète ou intention de mise en scène.
JET	Test conseillé et résultat utile. Les indices indispensables ne doivent jamais disparaître sur un échec.
INDICE	Information permettant de faire progresser l'enquête.
COMBAT	Résumé des objectifs et statistiques utiles.

Structure de la saison

1. Entrée à la Guilde d'Asterhavn : épreuves et formation du groupe.
2. La Cloche de Valbois : disparition des enfants et malédiction de l'ancienne école.
3. L'Oeuf des Cendres : rendez-vous de Garric, montagne, Vaerys morte et découverte de l'oeuf.
4. Le retour à Asterhavn : chasseurs morts, Garric cache l'oeuf, première confrontation avec Caelan Varehn.
5. La Dernière Leçon : fausse piste Kaer'zhul levée, mort de Garric, Académie de Skreex, révélation de Caelan.
6. Le Voile tombe : Selmira tente de supprimer les PJ, intervention Orvhalis, fin de saison et passage niveau 2.



1. Chronologie secrète du MJ

Ce qui s'est réellement passé, dans l'ordre, indépendamment de ce que savent les joueurs.

1. Asterhavn vit sous l'influence de la Couronne, de la Guilde des Aventuriers et de deux grandes familles : Kaer'zhul et Orvhalis.
2. Les quatre aventuriers - Eldran, Gorlan, Laeiknarr et Clénor Conil - passent les épreuves d'entrée de la Guilde et sont regroupés sous la supervision du Sensei Garric.
3. A Valbois, une vieille cloche liée à l'ancien collège incendié réactive une malédiction. Des enfants disparaissent, dont Nino, le garçon au masque d'ours.
4. Les PJ découvrent la classe fantôme, Maître Orvane et la Cloche noire. La cloche est détruite, les enfants sont libérés et l'ancienne école s'effondre.
5. Plus tard, Garric reçoit une mission liée à un nid de dragon. Avant le départ, il demande aux PJ de l'aider à préparer son rendez-vous : bouquet et restaurant.
6. Dame Selmira Orvhalis dirige en secret le Cercle du Voile. Elle veut récupérer un oeuf de dragon comme garantie stratégique pour la famille. Des chasseurs spécialisés sont envoyés au nid.
7. Vaerys, dragonne et épouse de Caelan Varehn/Azharel, refuse d'abandonner son oeuf. Les chasseurs l'immobilisent avec des chaînes et la tuent avec une Lance de Chasse Royale.
8. Le Cercle laisse de faux éléments Kaer'zhul sur place afin de détourner les soupçons. Une caisse d'anciens étendards et insignes Kaer'zhul avait été volée auparavant.
9. Les PJ atteignent le nid après le massacre, découvrent Vaerys morte et récupèrent l'oeuf vivant.
10. Caelan Varehn, commandant de la Racine et dragon noir sous forme humaine, arrive trop tard : il retrouve sa femme morte et l'oeuf disparu.
11. Sur le chemin, Caelan neutralise un groupe de chasseurs qui cherche encore le nid. Les PJ découvrent leurs corps au retour.
12. Garric comprend qu'une faction puissante suit l'oeuf. Il le récupère rapidement et le confie à Skreex l'Archiviste, archimage indépendant.
13. Caelan confronte les PJ mais comprend qu'ils n'ont plus l'oeuf. Il remonte alors la piste de Garric.
14. Le Cercle du Voile cherche Garric avant Caelan. Neris, assassin du Cercle, le transperce dans les souterrains.
15. Garric meurt sans livrer l'oeuf. Sa dernière piste mène les PJ à l'Académie de Skreex.
16. Skreex révèle que l'oeuf est instable. Caelan accepte de ne pas le reprendre par la force et finit par révéler que Vaerys était son épouse et que l'oeuf est son enfant.
17. Selmira estime que les PJ en savent trop et tente de les faire tuer. Dame Selene Orvhalis, alertée par les incohérences internes et les mouvements du Cercle, intervient avec des gardes loyaux.
18. Selmira et les membres du Cercle sont neutralisés ou arrêtés. Les PJ obtiennent la reconnaissance des Orvhalis, Caelan leur accorde sa confiance prudente et la saison se termine au niveau 2.



2. Asterhavn, la Guilde et les grandes familles

Les éléments à connaître pour comprendre les enjeux politiques de la saison.

Asterhavn

Capitale et quartier général de la campagne. Asterhavn concentre la Couronne, la Guilde des Aventuriers, les domaines des grandes familles, des quartiers savants et des réseaux souterrains plus anciens que certaines parties de la ville. La cité est suffisamment stable pour que les rivalités restent politiques - jusqu'à ce que l'oeuf de dragon introduise un avantage stratégique capable de faire basculer l'équilibre.



Hall d'accueil de la Guilde des Aventuriers d'Asterhavn.

La Guilde des Aventuriers

© Point de départ des PJ et centre de leurs premières missions.

- Les épreuves d'entrée mélangent QCM / connaissances, exercices physiques et dernière épreuve pratique.
- Environ 25 candidats restent après les premières sélections.
- Garric supervise la dernière phase et devient le Sensei du groupe.
- La Guilde sert de cadre neutre entre les familles, mais n'est pas assez protégée pour conserver un oeuf de dragon lorsqu'une faction familiale agit clandestinement.



Cérémonie et rassemblement de la Guilde.



Kaer'zhul

Spécialité : Combat, commandement militaire, défense de la cité.

Rôle à Asterhavn : Bras armé d'Asterhavn. Leur puissance repose sur des soldats, officiers et unités d'élite.

Membres connus : Draven Kaer'zhul (chef), Lyssandra, Soren et Rhaen (ses enfants).

Couleurs dominantes : rouge. Dans la Saison 1, leur emblème sert de fausse piste : une caisse d'anciens étendards et insignes a réellement été volée.



Orvhalis

Spécialité : Information, espionnage, infiltration et techniques d'assassin.

Rôle à Asterhavn : Réseau de renseignement d'Asterhavn. La famille officielle n'est pas responsable des crimes du Cercle du Voile.

Membres connus : Dame Selene Orvhalis (matriarche), Caelan Orvhalis (héritier et relais politique), Nymera Orvhalis (assassine / enseignante de techniques), Erian (cousin), Selmira Orvhalis (membre influente et cheffe clandestine du Cercle du Voile).

Couleurs dominantes : noir et violet. Si un ou plusieurs PJ sont Orvhalis, ils peuvent reconnaître certaines runes, méthodes ou usages familiaux. Les avantages de fin de saison concernent le groupe entier, avec une reconnaissance personnelle supplémentaire pour les membres Orvhalis.

A NE PAS CONFONDRE Caelan Orvhalis est un membre de la famille Orvhalis. Caelan Varehn / Azharel est le dragon noir et commandant de la Racine. Ce sont deux personnages différents.



3. Personnages principaux

Fiches courtes destinées à être relues rapidement avant une scène importante.

Nom	Qui c'est	Rôle dans la Saison 1
Eldran	PJ - elfe roublard	Membre du groupe principal. Appartenance familiale non figée dans ce document.
Gorlan	PJ - guerrier humain	Membre du groupe principal. Utiliser son appartenance familiale réelle de fiche, sans présumer automatiquement Orvhalis.
Laeiknarr	PJ - nain clerc	Membre du groupe principal. Appartenance familiale non figée dans ce document.
Clénot Conil	PJ - rôdeur lapin	Membre du groupe principal. Appartenance familiale non figée dans ce document.
Garric	Sensei des aventuriers	Mentor, superviseur de Guilde. Léger dans les scènes quotidiennes, très sérieux face au danger. Meurt en protégeant l'emplacement de l'oeuf.
Caelan Varehn / Azharel	Commandant de la Racine, dragon noir, père de l'oeuf	Identité humaine connue : Caelan Varehn. Nom dragon : Azharel, connu seulement des dragons. Marche toujours avec une canne à cause d'une ancienne blessure infligée par des chasseurs de dragons.
Vaerys	Dragonne, épouse de Caelan, mère de l'oeuf	Déjà morte quand les PJ la trouvent. Les chasseurs du Cercle du Voile l'ont tuée parce qu'elle refusait de céder son enfant.
Skreex l'Archiviste	Archimage kobold à l'apparence de drakéide	Indépendant, difficile à intimider ou acheter. Stabilise l'oeuf et force Caelan à privilégier la survie de son enfant à son impatience.
Dame Selmira Orvhalis	Antagoniste - cheffe du Cercle du Voile	Pragmatique. Veut un dragon comme garantie politique. Elle pense agir pour la survie des Orvhalis et décide d'éliminer les PJ lorsqu'ils en savent trop.
Dame Selene Orvhalis	Matriarche Orvhalis	Représente la famille officielle. Intervient à la finale contre Selmira lorsque le Cercle agit ouvertement hors de son autorité.
Neris	Assassin du Cercle du Voile	Participe aux opérations du Cercle et tue Garric dans les souterrains.

Interpréter Caelan Varehn

- Il est fatigué et endeuillé, pas fou.
- Il possède une immense puissance mais ne l'utilise pas pour humilier les PJ.
- Il observe, déduit et négocie. Il ne lit pas les pensées.
- Il ne menace que si un danger réel pèse sur son enfant.
- Il peut changer d'avis si une autre décision protège mieux l'oeuf.
- Il ne confond pas vengeance et justice.

“

Caelan : « La colère permet d'agir vite. Elle permet rarement d'agir juste. »

“

Caelan : « Je pourrais employer la force. Cela ne signifie pas que ce serait la bonne décision. »



4. Prologue - Les épreuves de la Guilde

Le point de départ du groupe. Cette partie peut être jouée rapidement ou utilisée comme rappel si elle a déjà été faite.

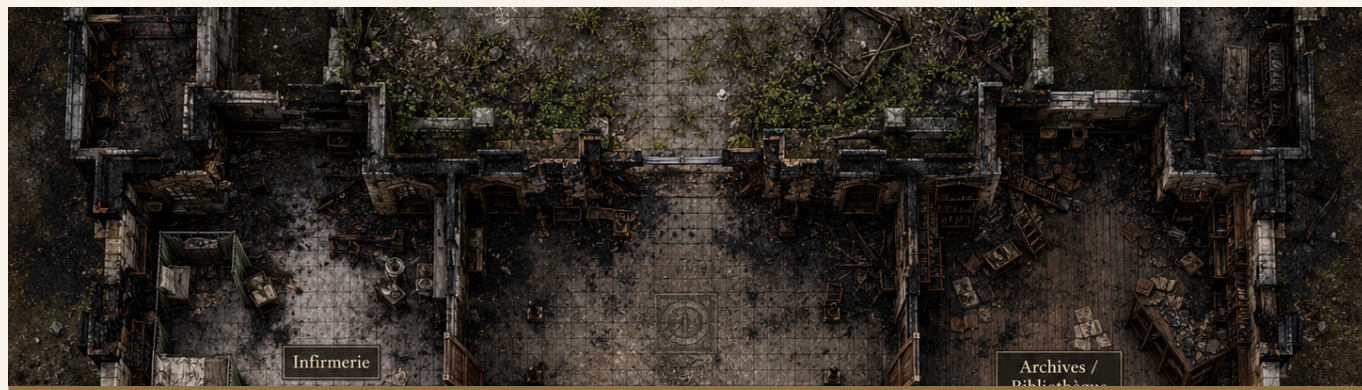
Objectifs

- Réunir Eldran, Gorlan, Laeiknarr et Clénor Conil dans une même équipe.
- Présenter Asterhavn comme leur base.
- Présenter Garric comme un mentor capable, mais humain et parfois distrait.
- Faire sentir que la Guilde sélectionne des aventuriers, pas seulement des combattants.

Déroulé connu

1. Les candidats se présentent à la Guilde.
2. Une première partie prend la forme d'un QCM / test de connaissances.
3. Des épreuves physiques et pratiques réduisent le nombre de candidats.
4. Environ 25 candidats restent.
5. La dernière épreuve est supervisée par Garric.
6. Les quatre PJ sont finalement associés et placés sous sa supervision.

OPTION MJ Si tu rejoues ce prologue : utilise DD 10 pour une épreuve simple, DD 11 pour un obstacle normal et DD 12 pour un test difficile. Un échec ne doit pas éliminer un PJ ; il change seulement la manière dont Garric les évalue.



5. Episode 1 - La Cloche de Valbois

Enquête niveau 1 : fête villageoise, disparition des enfants et ancienne école incendiée.

Pitch

Les aventuriers arrivent à Valbois pendant une fête. Gorlan se lie notamment à Nino, un enfant portant un masque d'ours. Une cloche retentit. Nino et plusieurs enfants disparaissent. L'enquête ramène les PJ vers l'ancien collège incendié, où une classe fantôme est maintenue par une cloche noire et par le souvenir déformé de Maître Orvane.



Plan de l'ancienne école / académie incendiée de Valbois.

PNJ de l'enquête

PNJ	Rôle	Ce qu'il apporte
Nino	Enfant au masque d'ours	Disparaît après le tintement. Sa présence rend l'affaire personnelle.
Mila Veyran	Soeur de Nino	Inquiète. Cache qu'elle s'est déjà approchée de l'ancien collège.
Père Calduc	Prêtre local	Semble suspect car il est honteux / réticent. Peut fournir des éléments sur la cloche et les morts.
Odran Bellac	Maire de Valbois	Veut éviter un scandale autour de l'incendie et des anciennes morts.
Lysa Marlot	Aubergiste	Relais de rumeurs et de témoignages de villageois.
Tobin	Enfant du village	Témoin utile sur les habitudes des enfants et le son de la cloche.
Soeur Eline	Ancienne soigneuse / institutrice	Peut relier l'école actuelle aux événements de l'incendie.
Garric Fend-Bois	Bûcheron local	Témoin secondaire. A ne pas confondre avec Sensei Garric.
Maître Orvane / le Sonneur Noir	Ancien professeur devenu esprit hanté	Pensait protéger les enfants. Est désormais lié à la classe fantôme et à la cloche.

Les 7 informations indispensables

1. Les disparitions sont liées au son de la vieille cloche.
2. La piste conduit à l'ancien collège / école incendiée.
3. L'incendie remonte à environ trente ans.
4. Trois enfants sont morts et leur mort a été dissimulée : Elie Marçan, Rosan Veyre et Tibalt Lorne.
5. Maître Orvane a essayé de sauver les enfants ; il n'était pas à l'origine du drame.
6. La Cloche noire sert d'ancre à la classe fantôme et à la malédiction.
7. Une trappe / un passage mène à la salle souterraine où se trouve la cloche.

Jets et indices

Jet conseillé	DD	Information
Perception / Investigation	10-11	Relier le son de cloche aux disparitions ou repérer une piste vers l'ancien collège.
Survie	10-11	Suivre des traces d'enfants vers les ruines.
Investigation / Histoire / Religion	11-12	Comprendre l'incendie et retrouver la trace des trois morts dissimulées.
Perception / Investigation	11	Trouver la dalle ou la trappe donnant sur le sous-sol.
Force / Outils	11	Ouvrir un passage bloqué sans perdre de temps.
Arcanes / Religion	12	Comprendre que la cloche est l'ancre de la malédiction et qu'il faut la détruire.

REGLE D'ENQUETE Les 7 informations indispensables doivent toujours pouvoir être obtenues. Un jet réussi donne l'information plus tôt, plus précisément ou sans coût ; un échec ne doit pas bloquer la mission.

Fausses pistes à utiliser avec modération

- Père Calvus paraît suspect parce qu'il cache sa honte et certains secrets du village.
- Mila cache son passage près de l'ancienne école.
- Le maire Odran Bellac minimise les faits pour éviter le scandale.

La salle de classe fantôme



Référence visuelle : salle souterraine et grande cloche.

“

« La pièce ressemble encore à une salle de classe, mais tout paraît figé dans un souvenir qui ne devrait plus exister. Les enfants sont là. Au-dessus d'eux, une cloche massive domine la pièce. Et près du tableau se tient un homme aveugle, immobile, comme s'il attendait que le cours reprenne. »

MAÎTRE ORVANE / SONNEUR NOIR

Esprit hanté - boss niveau 1

CA
12

PV
24 (28 si groupe très à l'aise)

Vitesse
9 m

Règle brûlée. +4 pour toucher. 1d4+2 dégâts nécrotiques.

Regard de retenue. Une cible visible : sauvegarde Sagesse DD 11, sinon effrayée jusqu'à la fin de son prochain tour.

Son de cloche. Sauvegarde Sagesse DD 10 ; en cas d'échec, 1 dégât psychique et bref vertige.

SPECIAL Résistance : dégâts nécrotiques. Immunité : poison. Faiblesse : radiant. Vision dans le noir 18 m.

SPECIAL Réaction - Silence ! : Sagesse DD 10 ou désavantage au prochain jet.

MJ Le véritable objectif est la cloche. Orvane ralentit les PJ mais la destruction de la cloche met fin à la malédiction.

CLOCHE NOIRE

Objet maudit - ancre de la malédiction

CA 11	PV 12 (15 version difficile)	Vitesse -
----------	---------------------------------	--------------

Résonance. La cloche amplifie les effets d'Orvane tant qu'elle reste intacte.

SPECIAL Résistance : perforant non magique. Faiblesses : radiant et tonnerre. Sa destruction libère les enfants.

Fin de l'épisode

En tentant de décrocher la cloche, elle se fissure et un enfant disparaît, déclenchant la confrontation. Les PJ comprennent que la cloche est la source de la malédiction et la détruisent. Les enfants sont libérés. L'école s'effondre et le groupe revient sur la place du village avec les survivants.



6. Episode 2 - L'Oeuf des Cendres : la découverte

Début léger avec Garric, puis montée vers la montagne et cliffhanger sur l'oeuf.

I Ouverture : le rendez-vous de Garric

Avant de lancer la mission, Garric demande l'aide du groupe pour préparer un rendez-vous. Cette scène doit être légère et utile : elle rend Garric attachant avant sa mort future.

“

Garric : « *Je peux affronter un ogre sans trembler. Mais apparemment choisir des fleurs est une épreuve de rang légendaire.* »

CHOIX SIMPLES POUR LE RP

- ° Bouquet blanc /bleu : élégant et sobre.
- ° Bouquet rouge : plus romantique, Garric craint que ce soit trop direct.
- ° Bouquet champêtre : simple et personnel.
- ° Restaurant chic : calme, cher, rassurant.
- ° Taverne chaleureuse : bonne cuisine, moins intime.
- ° Terrasse avec vue sur Asterhavn : choix le plus romantique.



Une ambiance possible pour le choix du restaurant de Garric.

Briefing de mission

“

Garric : « Un éclaireur a repéré un ancien nid dans les Hautes-Cendres. Vous vérifiez la zone, vous récupérez l'oeuf si le nid est abandonné et vous revenez. Si vous voyez un dragon adulte, vous courez. Pas de discours héroïque. »

OBJECTIF Rejoindre le nid, confirmer la présence de l'oeuf et le ramener si aucun dragon vivant ne défend le lieu.

Route vers les Hautes-Cendres

- Chaîne épaisse rompue.
- Traces de plusieurs personnes lourdement équipées.
- Carreau ou pointe de chasse plantée dans la roche.
- Morceau de tissu noir et violet ; un PJ Orvhalis peut reconnaître les couleurs mais pas identifier le coupable.
- Silence anormal dans la montagne.

JET Perception ou Survie DD 10-11 pour obtenir un indice supplémentaire. L'absence de réussite ne doit pas empêcher l'arrivée au nid.

CHAROIGNARD CENDRÉ

Créature mineure - rencontre optionnelle

CA
12

PV
6

Vitesse
9 m

Morsure. +3 pour toucher, id4+1 perforants.

SPECIAL Fuite instinctive : les survivants fuient dès que deux charognards sont vaincus.

MJ Utilise 3 créatures maximum. Ce combat sert à rythmer le voyage, pas à épuiser le groupe.

Le nid

“

« L'odeur du sang arrive avant le corps. Une immense dragonne repose contre la roche, une aile brisée, des chaînes encore fixées à une patte et une longue lance métallique plantée dans la poitrine. Derrière son corps, protégé jusque dans la mort, repose un oeuf sombre parcouru de fines veines rouges. »

Le cliffhanger conseillé

“

« Lorsque votre paume touche la coquille, une chaleur douce remonte dans votre bras. Puis vous le ressentez : un battement. Lent. Fragile. Mais bien vivant. »

COUPURE Fin idéale de la session : ne fais pas encore l'enquête complète du nid. La prochaine séance commence par la décision de récupérer l'oeuf.



7. L'Oeuf des Cendres : le retour

Investigation du nid, chasseurs morts, Garric récupère l'oeuf et Caelan apparaît.

Investigation de Vaerys et du nid

Jet / condition	Information
Sans jet	Vaerys est déjà morte. L'oeuf est vivant.
Médecine ou Nature DD 10	Mort depuis moins d'une journée.
Investigation DD 11	Plusieurs personnes l'ont immobilisée avec des chaînes.
Investigation DD 12	Un insigne Kaer'zhul est trop propre et semble avoir été posé après le combat.
PJ Orvhalis	Une rune sur une chaîne utilise une ancienne technique de leur famille.
Histoire / Arcanes DD 12	La longue lance ressemble à une arme de chasse conçue pour percer une créature magique massive.

MJ Note si les PJ referment les yeux de Vaerys, retirent ses chaînes, couvrent son corps ou lui rendent un autre hommage. Caelan le remarquera plus tard.

Scène secrète : Caelan arrive trop tard

« Plusieurs heures plus tard, le bruit d'une canne résonne dans les ruines. L'homme découvre l'emplacement vide de l'oeuf, puis Vaerys. Sa canne tombe sur la pierre. Il s'agenouille contre sa compagne. Pendant une seconde, ses pupilles deviennent verticales. 'Je suis arrivé trop tard... mais je retrouverai notre enfant.' »

MJ Cette scène peut être montrée comme une courte cinématique. Elle explique la fatigue et la retenue de Caelan lors de sa première confrontation.

Les corps sur le chemin du retour

Les PJ découvrent quatre chasseurs morts qui n'étaient pas présents à l'aller. Ils transportent des filets renforcés, des chaînes, une carte du nid, des fioles soporifiques et une cage démontable. Ils appartiennent au second groupe du Cercle du Voile.

- Médecine DD 11 : chaque homme a subi une seule blessure mortelle, très précise.
- Survie DD 12 : une seule personne semble les avoir affrontés.

◦ « Un survivant peut murmurer : « L'homme... à la canne... il cherchait le nid... »

- ^c Une pièce noire porte un symbole du Cercle du Voile ; un PJ Orvhalis peut reconnaître qu'il ne s'agit pas d'un insigne officiel actuel.

Garric récupère l'oeuf

“

Garric : « *Donnez-moi l'oeuf. Maintenant. Je ne vous demande pas de me faire confiance pour toujours. Seulement pendant les prochaines minutes.* »

S'ils hésitent trop, Garric utilise le Pas du Faucon : un dash très rapide, saisit l'oeuf avec précaution et part vers Asterhavn. Il va directement chez Skreex.

“

Garric : « *Continuez vers Asterhavn. Ne prononcez plus le mot dragon.* »

Première confrontation avec Caelan



Référence de mise en scène : Caelan et les forces qui barrent le chemin.

“

Caelan : « *Vous revenez du nid des Hautes-Cendres. Vous y avez trouvé un oeuf. Remettez-le-moi.* »

“

Caelan : « *Si une grande famille obtient un dragon, l'autre n'y verra pas un enfant. Elle y verra une arme. Chacun appellera cela de la prudence. Et chacun préparera la guerre.* »

MJ Caelan ne lit pas les pensées. Il comprend que l'oeuf n'est plus là en observant les sacs, la chaleur absente et les réactions du groupe.

“

Caelan : « *Où est votre instructeur ? ... Garric.* »

“

Caelan : « *Rangez vos armes. Ils n'ont plus ce que nous cherchons.* »



8. Finale de Saison - La Dernière Leçon

Une seule session de 2 h à 2 h 30 : Kaer'zhul innocentés, mort de Garric, Académie de Skreex, Selmira et conclusion.

| Scène 1 - La lettre des Kaer'zhul

Un garde Kaer'zhul retrouve les PJ et leur remet une lettre de l'Intendante. Cette scène doit être courte : elle ferme définitivement la fausse piste.

“

« Suite à votre demande, un inventaire complet a été effectué. Une caisse contenant plusieurs anciens étendards, insignes et pièces d'uniformes Kaer'zhul a bien été dérobée il y a plusieurs mois. Ces objets étaient considérés comme obsolètes et leur disparition n'avait pas été signalée. Il est désormais évident que quelqu'un souhaitait pouvoir laisser derrière lui des traces portant notre emblème. Les Kaer'zhul ne sont pas responsables de ce que vous avez découvert dans les Hautes-Cendres. Demandez-vous qui avait intérêt à nous faire accuser. »

REVELATION Les éléments Kaer'zhul du nid ont été placés volontairement.

| Scène 2 - Garric entre dans les souterrains

En allant vers la Tour des Mages / le quartier savant, les PJ aperçoivent Garric. Il traverse une place, vérifie qu'il n'est pas suivi et descend par une ancienne grille vers les souterrains. Ils le reconnaissent automatiquement.

RYTHME Ne transforme pas les souterrains en donjon. 10 à 15 minutes de tension suffisent.

- ° Deux gardes assommés mais vivants.
- ° Quelques gouttes de sang.
- ° Un morceau du manteau de Garric.
- ° Des marques de magie d'ombre.
- ° Un PJ Orvhalis peut reconnaître le Voile d'Obsidienne, une ancienne technique servant à isoler une zone.

| Scène 3 - La dernière leçon de Garric



Référence visuelle de la dernière scène de Garric.

MISE EN SCENE La barrière est déjà active. Les PJ peuvent frapper, appeler Garric ou chercher un passage, mais la scène ne présente pas de faux jet de sauvetage : Garric est condamné.

“

« Garric avance difficilement dans la cour. Une pointe noire jaillit depuis l'ombre et lui traverse le torse. Une silhouette disparaît avant qu'un bruit de canne ne résonne dans le passage. »

“

Caelan : « Je t'avais pourtant demandé de me dire où il est. »

“

Garric : « Et moi... je t'avais demandé de me dire qui tu étais. »

“

Caelan : « Tu aurais pu vivre. »

“

Garric : « Je n'étais pas certain... qu'il en serait de même pour lui. »

“

Garric : « Skreex... Faites-lui confiance. »

Garric meurt. Caelan lui ferme les yeux.

“

Caelan : « Je ne l'ai pas tué. Vous n'avez aucune raison de me croire. Pas encore. »

INDICES POSSIBLES APRÈS LA MORT DE GARRIC

Jet	DD	Résultat
Arcanes	11	La barrière est une technique Orvhalis.
Perception	12	L'assassin avait déjà quitté la zone lorsque Caelan est arrivé.
Médecine	10	La pointe a frappé Garric depuis l'arrière et à distance.
Fouille	automatique	Une plume bleue / marque de Skreex sert de piste vers l'Académie.

| Scène 4 - L'Académie de Skreex

Quand les PJ arrivent, la conversation est déjà commencée. L'oeuf repose dans un cercle de stabilisation. Skreex protège son développement ; Caelan n'est pas venu avec des soldats.

“

Skreex : « ...et si tu l'avais repris lorsque tu l'as cherché, il serait peut-être mort aujourd'hui. »

“

Caelan : « Je sais. »

“

Skreex : « Alors arrête de regarder cet oeuf comme si quelqu'un allait te le voler chaque fois que tu détournes les yeux. »

“

Caelan : « On vient de tuer ma femme et mon enfant a disparu quelques heures plus tard. Pardonne-moi si ma confiance connaît quelques difficultés. »

LA RÉVÉLATION DE CAELAN

“

Caelan : « La dragonne que vous avez trouvée dans les Hautes-Cendres s'appelait Vaerys. Elle était mon épouse. Et ceci est notre enfant. »

MJ Skreex explique que l'oeuf est instable. Caelan accepte de le laisser à l'Académie parce qu'il privilégie sa survie à son besoin de le reprendre immédiatement.

“

Caelan : « Je ne renonce pas. Je refuse simplement de faire payer mon impatience à mon enfant. »

Scène 5 - Le piège de Selmira



Agent masqué du Cercle du Voile.

Selmira ne cherche plus à convaincre le groupe : les PJ ont relié les fausses preuves Kaer'zhul, les techniques Orvhalis, Garric, Skreex et l'oeuf. Ils en savent trop.

“

Selmira : « J'espérais sincèrement que vous abandonneriez. Mais vous avez continué à tirer sur chaque fil... jusqu'à atteindre quelque chose que vous n'auriez jamais dû voir. »

“

Selmira : « Nous avons protégé l'avenir des Orvhalis. La mère ne nous aurait jamais abandonné son oeuf. »

“

Selmira : « Terminez-en. »

COMBAT FINAL - SURVIVRE ASSEZ LONGTEMPS

NERIS

Assassin du Cercle du Voile - meurtrier de Garric

CA 13	PV 14	Vitesse 9 m
----------	----------	----------------

Dague. +4 pour toucher, id4+2 perforants.

Pointe noire. +4 pour toucher à 9 m, id6+2 perforants ; recharge 5-6 si tu souhaites prolonger.

SPECIAL Pas d'ombre : une fois par combat, déplacement de 6 m sans provoquer d'attaque d'opportunité.

SPECIAL Neris ne frappe pas un PJ inconscient.

MJ Neris cherche à isoler les personnages les plus dangereux, pas à exécuter immédiatement les blessés.

AGENT DU VOILE MASQUÉ

Garde clandestin

CA 12	PV 6	Vitesse 9 m
----------	---------	----------------

Lame. +3 pour toucher, 1d6+1.

SPECIAL Retraite ou hésitation si l'autorité Orvhalis officielle intervient.

MJ Utilise 2 agents au départ. Tu peux faire entendre des renforts plutôt que d'ajouter immédiatement des adversaires sur la carte.

DECLENCHEUR DE SAUVETAGE Dame Selene intervient quand la situation semble perdue : un ou deux PJ à terre, Neris encore debout, ou Selmira prête à donner l'ordre final. Si les PJ dominent le combat, Selene arrive tout de même avec les gardes officiels pour empêcher Selmira de fuir et officialiser sa chute.

“

Dame Selene Orvhalis : « Ça suffit. »

Des gardes Orvhalis apparaissent aux accès. Leurs armes sont dirigées vers les agents du Voile, pas vers les PJ.

“

Dame Selene : « Tu as confondu la survie de notre famille avec ton droit de décider seule qui devait mourir en son nom. »

“

Selmira : « Sans moi, nous resterons à la merci de ceux qui sont plus forts que nous. »

“

Dame Selene : « Alors nous deviendrons plus forts. Mais nous ne deviendrons pas des assassins pour avoir l'illusion de l'être. »

POUR LES PJ ORVHALIS Si un ou plusieurs PJ appartiennent aux Orvhalis, Selene peut leur adresser une phrase personnelle sur le fait d'avoir protégé le nom de la famille. Si aucun PJ n'est Orvhalis, la scène fonctionne exactement de la même manière : Selene protège l'autorité officielle de sa maison.



9. Fin de saison et récompenses

La tension retombe. La Saison 1 doit se terminer sur une conséquence émotionnelle puis une ouverture vers la suite.

Après Selmira

- Selmira est arrêtée ou remise au jugement interne Orvhalis.
- Neris est arrêté s'il a survécu.
- Le Cercle du Voile est démantelé localement ; quelques membres peuvent avoir échappé à l'arrestation si tu veux conserver une trace pour plus tard.
- Les Kaer'zhul sont officiellement innocents dans l'attaque du nid.
- Skreex garde l'oeuf sous surveillance magique.
- Caelan accepte cette protection et commence à faire confiance au groupe.

Le vide laissé par Garric

Ramène les joueurs à la Guilde avant la récompense. Sur le bureau de Garric se trouve encore un élément du début de l'aventure : le bouquet préparé pour son rendez-vous, un choix de restaurant noté dans un carnet, ou un objet personnel. Les fleurs commencent déjà à faner.

MJ Ne remplis pas ce moment de discours. Laisse la table réagir.

Avantages accordés par les Orvhalis

1. Sceau Orvhalis : le groupe est reconnu comme allié de la famille et peut obtenir plus facilement une audience ou une information administrative.
2. Refuge Orvhalis : accès ponctuel à un lieu sûr, une chambre, de la nourriture et des soins simples dans un domaine de la famille.
3. Une faveur officielle : une fois dans une future aventure, le groupe peut demander une aide importante mais raisonnable - information, escorte, transport, équipement ou protection temporaire.
4. Reconnaissance familiale : tout PJ Orvhalis obtient en plus une reconnaissance personnelle pour avoir empêché qu'une faction clandestine salisse le nom de la maison.

Dernière image de saison

Les PJ retournent une dernière fois à l'Académie. Skreex et Caelan sont près de l'oeuf.

“

Caelan : « Garric est mort en protégeant l'endroit où se trouvait mon enfant. Je n'oublierai pas cette dette. Et vous non plus, j'imagine. »

Un PJ pose la main sur la coquille.

“

« Un battement. Puis un second. Une petite fissure apparaît sur la coquille. »

“

Skreex : « ...Ça, c'est nouveau. »

FIN Tous les PJ passent niveau 2.

10. Annexes de lore - Familles et organisations

Informations utiles pour poursuivre la campagne sans surcharger les scènes de la Saison 1.

| Famille Kaer'zhul

- Draven Kaer'zhul : chef de famille et figure d'autorité militaire.
- Lyssandra : enfant de Draven, liée aux unités mobiles.
- Soren : enfant de Draven, associé à la préparation des opérations.
- Rhaen : enfant de Draven, associé aux unités de choc.
- Fonction : défense armée d'Asterhavn, soldats, officiers et combattants d'élite.
- Image publique : directe, martiale, visible. Cette visibilité les rend parfaits comme faux coupables lorsqu'un ennemi veut laisser des preuves grossières.

| Famille Orvhalis

- Dame Selene Orvhalis : matriarche / autorité officielle utilisée pour la résolution de la finale.
- Caelan Orvhalis : héritier principal, diplomate, espion et intermédiaire du réseau d'information à Asterhavn.
- Nymera Orvhalis : assassine principale / enseignante. Une technique d'assassin a été transmise à la famille après une alliance avec une maison d'assassins d'un autre continent.
- Erian : jeune cousin de la branche familiale.
- Selmira Orvhalis : membre influente, mais ses actions avec le Cercle du Voile ne représentent pas l'autorité officielle de toute la famille.
- Fonction : renseignement, diplomatie discrète, infiltration et contrôle de l'information.

| La Racine

La Racine est la force spéciale de la Couronne d'Asterhavn. Caelan Varehn en est le commandant. Cette position explique pourquoi il peut se présenter avec des soldats, accéder à des informations sensibles et agir dans les affaires que la Couronne ne souhaite pas exposer publiquement.

| Caelan Varehn / Azharel - lore complet

- Dragon noir capable de prendre une forme humaine.
- Identité publique : Caelan Varehn. Nom véritable de dragon : Azharel, connu des autres dragons.
- Commandant de la Racine, force spéciale de la Couronne.
- Se déplace toujours avec une canne à cause d'une ancienne blessure reçue face à des chasseurs de dragons.
- Epoux de Vaerys et père de l'oeuf.
- Sa sagesse vient de l'âge et de l'expérience : il refuse d'agir uniquement sous l'effet du deuil.
- Il protège son identité draconique parce qu'une révélation publique pourrait provoquer une crise politique et relancer la chasse aux dragons.

11. Référence rapide du MJ

Les deux dernières pages sont pensées pour rester ouvertes pendant la partie.

Ordre des révélations

1. La vieille cloche est liée aux disparitions de Valbois.
2. La Cloche noire est l'ancre de la malédiction ; Orvane n'est pas le véritable origine du drame.
3. Vaerys a été immobilisée et tuée par un groupe organisé.
4. Des indices Kaer'zhul ont été placés volontairement.
5. Des techniques Orvhalis apparaissent dans l'attaque.
6. Garric a caché l'oeuf chez Skreex.
7. Caelan Varehn n'est pas le meurtrier de Garric.
8. Caelan est Azharel, mari de Vaerys et père de l'oeuf.
9. Selmira commande le Cercle du Voile et a provoqué l'attaque du nid.
10. La famille Orvhalis officielle ne soutient pas Selmira.

DD de référence niveau 1

DD	Quand l'utiliser
10	Information simple, action courante, indice difficile à manquer.
11	Obstacle normal, piste, détail utile.
12	Indice caché, analyse technique, action risquée.
13	Exceptionnel pour cette saison ; à utiliser seulement pour un bonus, jamais pour une information indispensable.

Statistiques express

Ennemi	CA	PV	Attaque / effet
Charognard cendré	12	6	Morsure +3, 1d4+1.
Maître Orvane	12	24	Règle +4, 1d4+2 nécrotique ; Regard SAG DD11.
Cloche noire	11	12	Résistance perforant non magique ; faible radiant / tonnerre.
Agent du Voile	12	6-8	Lame +3, 1d6+1.
Neris	13	14	Dague +4, 1d4+2 ; Pointe noire +4, 1d6+2.

Phrases de secours

“

Caelan : « Je ne vous demande pas de me croire. Je vous demande d'observer. »

“

Skreex : « Dans mon Académie, même les dragons attendent leur tour. »

“

Selmira : « Un dragon serait la raison pour laquelle personne n'oserait attaquer notre famille. »

“

Dame Selene : « Ne confondez jamais la famille avec ceux qui prétendent agir en son nom. »

12. Checklist de continuité

Pour éviter les contradictions au cours des saisons suivantes.

- ° Vael'Myrr n'existe plus dans le canon actif de la Saison 1.
- ° Valbois est le nom retenu pour le village de la cloche ; Marqueval est un ancien nom de travail.
- ° Garric meurt à la finale de Saison 1.
- ° Les PJ passent niveau 2 uniquement à la toute fin.
- ° Kaer'zhul ne sont pas responsables de la mort de Vaerys.
- ° Selmira et le Cercle du Voile ont agi clandestinement ; les Orvhalis officiels interviennent contre eux.
- ° Caelan Varehn/Azharel est le père de l'oeuf, commandant de la Racine et dragon noir.
- ° Caelan Orvhalis est un autre personnage : héritier / diplomate / espion Orvhalis.
- ° Skreex garde l'oeuf à l'Académie après la saison.
- ° Les appartenances familiales exactes des PJ doivent suivre leurs fiches ; les indices familiaux sont disponibles à tous les PJ concernés.
- ° L'oeuf commence à se fissurer en toute fin de saison, sans éclore immédiatement.

FIN DU LIVRE - SAISON 1

Conserver ce document comme référence de canon avant d'écrire la Saison 2.