



DOSSIER DE MISSION

LA CARGAISON DE SAINT-ORME

Session de Vaeloria - Dossier complet du Maître du Jeu

Durée 2 h à 2 h 30	Groupe conseillé 4 PJ, niveau 3-4	Ton Aventure / action
Départ Asterhavn	Destination Saint-Orme	Final Anciennes carrières

Lisible en jeu - structure claire et pratique

Vue d'ensemble de la session

PITCH

A quelques jours du festival d'Asterhavn, trois chariots chargés de décorations et de marchandises en provenance de Saint-Orme ne sont jamais arrivés. La Guilde des Aventuriers envoie les PJ vérifier la situation et ramener le matériel. Une mission banale qui les conduit d'un convoi pillé à une bande de voleurs, puis à une créature souterraine attirée par les mystérieux Cristaux d'Aurore.

Ce que cette session doit donner

- Une mission simple et concrète : récupérer du matériel de festival, sans enquête compliquée.
- Un changement de décor : les PJ quittent Asterhavn et découvrent Saint-Orme.
- Plusieurs manières de jouer : discussion, intimidation, infiltration ou combat.
- Un retournement au milieu : les bandits ne sont pas le véritable danger.
- Une conséquence visible : les objets sauvés apparaîtront réellement lors du festival à Asterhavn.

Déroulé conseillé

1	La mission de la Guilde	10-15 min
2	La route vers Saint-Orme	15-20 min
3	Le chariot attaqué	15-20 min
4	Saint-Orme	15-20 min
5	Les anciennes carrières	20-30 min
6	Bandits, négociation ou combat	20-30 min
7	Le Dévoreur de Lumière	30-40 min
8	Le choix après le combat	10-15 min
9	Retour à Asterhavn	10 min

CONSEIL DE RYTHME

Si la partie prend du retard, ne coupe pas Saint-Orme : raccourcis plutôt la confrontation avec les bandits. Ils peuvent être surpris en train d'ouvrir les coffres et le Dévoreur surgit rapidement. Si au contraire les joueurs vont très vite, ajoute un événement de voyage ou une courte interaction avec les habitants de Saint-Orme.

Le festival d'Asterhavn

Le festival a lieu dans quelques jours. Les rues commencent déjà à changer : cordages entre les maisons, échoppes temporaires, scènes en construction, commerçants qui préparent leurs stocks. L'objectif de cette mission est de faire comprendre aux joueurs que le festival est un événement important pour la ville avant même qu'il commence.

La cargaison attendue

Chariot	Contenu	Importance
1	Tonneaux, boissons, nourriture, grands tissus	Utile pour les stands et banquets
2	Lanternes, décorations, arches en bois, rubans	Très visible pendant le festival
3	Cristaux d'Aurore dans des coffres renforcés	Essentiel à l'éclairage nocturne

Les Cristaux d'Aurore

Pierres pâles légèrement luminescentes. Isolées, elles sont inoffensives. Réunies en grande quantité et sorties de leurs coffres isolants, leur vibration lumineuse se propage dans la roche. Certaines créatures souterraines y réagissent comme à un appel. Le phénomène est connu des artisans de Saint-Orme, mais rarement des voleurs de grand chemin.

A GARDER POUR LE FESTIVAL

Note les éléments de cargaison que les PJ sauvent. Lors de la session du festival, décris explicitement leurs lanternes, leurs tissus ou les Cristaux d'Aurore dans les rues. Cette simple continuité donnera beaucoup de poids à la mission.

SCENE 1 La mission de la Guilde

10-15 min

Objectif de la scène

Donner une mission limpide, introduire l'urgence du festival et laisser quelques minutes aux joueurs pour poser leurs questions ou se préparer.

TEXTE À LIRE

La Guilde est plus animée qu'à l'habitude. Sur les tables s'empilent des listes de commandes, des plans de rues et des demandes de renfort. A quelques jours du festival, tout Asterhavn semble courir après quelque chose. Un membre de la Guilde vous fait signe de venir et dépose devant vous un pli portant le sceau de Saint-Orme.

« Trois chariots. Partis ce matin. Toujours pas arrivés. Je veux que vous alliez jusqu'à Saint-Orme, que vous trouviez ce qui les retient et que vous rameniez autant de matériel que possible. Essayez, pour une fois, de ne pas transformer les décorations en bois de chauffage. »

Ce que la Guilde sait

- Les chariots ont quitté Saint-Orme tôt dans la matinée.
- Le trajet est normalement sûr et prend quelques heures.
- Aucun message de retard n'est parvenu à Asterhavn.
- La cargaison doit absolument être là avant les derniers préparatifs.
- Les PJ reçoivent un ordre écrit autorisant la récupération de la marchandise.

Si les joueurs négocient la récompense

Persuasion DD 12 : petite avance ou consommations gratuites au festival. DD 16 : prime supplémentaire si les trois chariots reviennent. Un échec ne réduit pas la récompense de base.

RÉCOMPENSE CONSEILLÉE

Base : 50 PO par PJ. Bonus : +20 PO par PJ si plus de 80 % de la cargaison revient. Tu peux remplacer l'or par une faveur de la Guilde si ton économie est différente.

SCENE 2 La route vers Saint-Orme

15-20 min

Commence calmement. Le trajet sert surtout à montrer que le festival attire déjà du monde vers Asterhavn : familles, artistes, marchands, musiciens et voyageurs chargés de cadeaux.

Petits événements de route - optionnels

d6 1	Une troupe d'artistes demande si Asterhavn est encore loin. Un enfant reconnaît peut-être un PJ.
d6 2	Un marchand transporte des masques de festival et tente d'en vendre un aux PJ.
d6 3	Un chariot de vin bloque la route quelques minutes : entraide ou impatience des PJ.
d6 4	Des corbeaux s'envolent brusquement d'un bois. Rien de dangereux : simple tension avant le vrai problème.
d6 5	Des voyageurs parlent de Saint-Orme et de ses anciennes carrières abandonnées.
d6 6	Une courte pluie rend le sol boueux, ce qui rend les traces du convoi plus faciles à lire.

PAS D'ENQUÊTE LONGUE

Le chariot attaqué doit être trouvé automatiquement. Les jets servent à obtenir des avantages ou des informations supplémentaires, pas à bloquer la progression.

SCENE 3 Le chariot attaqué

15-20 min

TEXTE À LIRE

Le chemin tourne entre deux talus rocheux. Une roue apparaît d'abord dans le fossé. Quelques mètres plus loin, un chariot est couché sur le côté. Des tissus colorés pendent d'une caisse éventrée et bougent lentement dans le vent. L'un des chevaux est encore attaché, nerveux. Il y a eu une lutte ici.

Jets utiles

Jet	DD	Résultat
Perception	10	Repère immédiatement traces de lutte, caisse ouverte et sang léger.
Investigation	12	Comprend que plusieurs personnes ont fouillé le chariot méthodiquement.
Survie	11	Suit les traces de plusieurs hommes et de deux chariots vers les collines.
Survie 15+	15	Estime 8 à 12 assaillants et remarque qu'ils transportaient quelque chose de lourd.
Médecine	10	Stabilise rapidement le conducteur caché et réduit son stress.

PNJ : Orsen, conducteur du convoi

Apparence

Environ 50 ans, barbe courte, veste de travail, front ouvert par un coup. Il s'est caché sous une bâche après l'attaque.

Façon de parler

Rapide, essoufflée, beaucoup de détails inutiles quand il panique. Il se calme si on lui donne une tâche simple.

Ce qu'il sait

Une dizaine de bandits. Deux chariots emportés vers les anciennes carrières. Ils semblaient pressés de quitter la route.

Détail important

Un des bandits répétait : « On ouvre les coffres là-bas et on dégage avant la nuit. » Orsen ignore ce qu'ils contiennent.

RÉPLIQUE

« Ils ont pris les deux autres ! Les lanternes, les tonneaux, tout ! Et ils sont partis vers les vieilles carrières. Je vous jure, ils avaient plus peur de rester ici que de nous affronter. »

SCENE 4 Saint-Orme

15-20 min

Saint-Orme sert de respiration avant la carrière. Ce n'est pas un simple point de passage : fais-en une petite ville identifiable que les joueurs pourront reconnaître plus tard.

AMBIANCE À LIRE

Saint-Orme se dessine autour de carrières anciennes et de falaises aux teintes brun-rouge. Les façades sont basses, épaisses, faites de la même pierre chaude. Partout, le bruit du marteau sur la roche résonne entre les ateliers. Des charrettes chargées de blocs passent lentement dans les rues tandis que des artisans sculptent enseignes, statues et ornements pour les villes voisines.

Ce que les PJ peuvent y faire

Voir Maître Borgen

L'artisan responsable de la commande d'Asterhavn confirme les trois chariots et explique le danger des Cristaux d'Aurore.

Acheter rapidement

Cordes, torches, outils, ration, craie, petit matériel. Pas besoin de faire une longue scène de commerce.

Faire soigner Orsen

Un apothicaire peut le prendre en charge gratuitement si les PJ l'amènent jusque-là.

Interroger les habitants

Ils connaissent les anciennes carrières mais les évitent depuis plusieurs années à cause d'effondrements et de bruits souterrains.

PNJ : Maître Borgen

Bourru, fier de son travail, peu patient avec les aventuriers qui cassent des choses. Il tient surtout à ce que les coffres du troisième chariot restent fermés.

RÉPLIQUE CLÉ

« Trois chariots. Pas deux. Pas "presque trois". TROIS. Et écoutez-moi bien : si les voleurs ont ouvert les coffres à cristaux, ne restez pas plantés à côté. Ces pierres font chanter la roche... et certaines choses répondent. »

Information sur les carrières

Borgen peut tracer un chemin grossier. Les carrières possèdent une entrée principale, un ancien chemin de service plus haut et plusieurs galeries partiellement effondrées. Cela prépare trois approches différentes pour les joueurs.

SCENE 5 Les anciennes carrières

20-30 min

Disposition simple

Zone A - Entrée Premier chariot encore roulant, deux chevaux attachés. Un bandit monte la garde.	Zone B - Camp Feu, sacs, caisses ouvertes. Plusieurs bandits trient nourriture et tissus.
Zone C - Coffres Troisième chariot près d'une galerie. Rask et deux hommes forcent les coffres de Cristaux d'Aurore.	Zone D - Hauteur Ancien chemin de service dominant le camp. Bon point d'observation ou d'embuscade.

Approches possibles

Approche	Jet conseillé	Avantage
Observation depuis la hauteur	Perception DD 11	Repère le chef, les archers et les trois chariots.
Contourner le camp	Discrétion DD 12	Commence au contact d'un chariot ou avec avantage de position.
Se faire passer pour des acheteurs	Tromperie DD 14	Rask écoute avant de dégainer.
Arriver ouvertement	Aucun	Discussion directe possible. Les bandits ne tirent pas immédiatement.
Voler un chariot pendant la diversion	Discrétion ou Dextérité DD 13	Récupère déjà une partie de la cargaison.

CE QUE FONT LES BANDITS

Ils ne veulent pas garder les décorations. Ils cherchent surtout ce qui peut se revendre : boissons, métaux, nourriture et surtout les cristaux. Ils ignorent leur danger. Rask veut ouvrir les coffres, répartir le butin et partir avant la nuit.

SCENE 6 Bandits, négociation ou combat

20-30 min

Rask, chef des bandits

Caractère Confiant, moqueur, mais pas suicidaire. Il préfère repartir riche que mourir fier.	Motivation Argent et survie. Il ne travaille pas pour une faction secrète : ce sont réellement des bandits.
Point faible Il sait que plusieurs de ses hommes sont inexpérimentés. Une démonstration de force peut le faire hésiter.	Limite Il ne donne pas les cristaux gratuitement tant qu'il pense pouvoir gagner. Il abandonne si la situation devient clairement désespérée.

Branches de discussion

Action PJ	DD	Réaction de Rask
« La Guilde arrive derrière nous. »	Tromperie 14	Il hésite et cherche une sortie rapide.
Menace crédible / démonstration de force	Intimidation 13-16	Il peut rendre 1 chariot ou accepter un duel court.
Proposition d'argent	Persuasion 15	Il rend les biens de faible valeur, garde les cristaux.
Expliquer le danger des cristaux	Persuasion 12	Il n'y croit qu'à moitié, mais ordonne d'accélérer l'ouverture. Ironiquement cela déclenche le boss.

DÉCLENCHEUR DU BOSS

Le Dévoreur peut surgir après 2 à 3 rounds de combat, ou après quelques minutes de négociation lorsque les bandits réussissent enfin à fracturer un coffre. Le but est d'éviter que le combat contre les bandits consomme toute la session.

Bestiaire - Les bandits

Bandit	Humanoïde - sbire
CA 13 PV 14 Vitesse 9 m FOR +1 DEX +2 CON +1 INT +0 SAG +0 CHA +0	
Attaques Épée courte. +4, 1d6+2. Arbalète légère. +4, 1d8+2.	Capacités / tactiques Cherche le couvert. Fuit si Rask tombe ou si le groupe perd plus de la moitié de ses hommes. Ne poursuit jamais un PJ hors de la carrière.

Bandit vétéran	Humanoïde - combattant
CA 15 PV 32 Vitesse 9 m FOR +2 DEX +3 CON +2 INT +0 SAG +1 CHA +0	
Attaques Épée. +5, 1d8+3. Deux attaques par tour.	Capacités / tactiques Parade (réaction) : +2 CA contre une attaque au corps à corps. Il protège Rask ou les coffres plutôt que de poursuivre une cible isolée.

Rask, chef des bandits	Humanoïde - chef
CA 16 PV 48 Vitesse 9 m FOR +3 DEX +2 CON +3 INT +1 SAG +1 CHA +2	
Attaques Sabre. +5, 1d8+3, deux attaques. Coup brutal (Recharge 5-6). +5, 2d8+3 ; FOR DD 13 ou à terre.	Capacités / tactiques Commandement, 1/combat : les bandits à 9 m gagnent +2 à leur prochaine attaque. Pragmatique : à 15 PV ou moins, Rask cherche à négocier ou fuir.

Composition conseillée

Groupe	Bandits	Vétéran	Rask
4 PJ niv. 3	3	1	1
4 PJ niv. 4	4	1	1
5 PJ niv. 4-5	5	2	1

SCENE 7 Le Dévoreur de Lumière

30-40 min

ENTRÉE DU BOSS

Un choc sourd remonte dans la carrière. Puis un second. De la poussière tombe des parois. Le sol vibre sous les bottes. Une fissure traverse les pierres près du troisième chariot.

BOUM.

Rask se tait. Un de ses hommes recule. La roche éclate soudain vers le haut et une masse cuirassée jaillit de la galerie, sa gueule entourée d'éclats de pierre lumineuse.

Dévoreur de Lumière

Grande créature souterraine

CA 15 | PV 95 (75 facile / 110 difficile) | Vitesse 9 m, fousissement 12 m | FOR +5 DEX -1 CON +4 INT -3 SAG +1 CHA -3

Attaques

Morsure. +6, 2d8+4.

Charge souterraine. Voir capacité.

Capacités / tactiques

Attiré par la lumière : cible en priorité un porteur de cristal ou une créature près des coffres.

Instinctif : ne poursuit pas au-delà de la carrière si les cristaux sont enfermés.

Capacités

Charge souterraine

Le Dévoreur plonge sous terre. Marque une zone de 3 m qui tremble. Au début de son prochain tour : DEX DD 13. Échec : 2d10+3 et cible à terre. Réussite : moitié.

Cri de la carrière - Recharge 5-6

Toutes les créatures à 9 m : SAG DD 12. Échec : désavantage à la prochaine attaque. Puis une zone subit une chute de pierres : DEX DD 12, 1d8 dégâts.

Dévorer la lumière

Si un cristal est exposé, le monstre peut utiliser son mouvement pour s'en approcher même s'il provoque une attaque d'opportunité. Les PJ peuvent l'utiliser comme appât.

Carapace fissurée

Quand le boss passe sous 45 PV, des plaques se brisent : CA 14 mais sa morsure gagne +2 dégâts. Cela rend la seconde moitié du combat plus nerveuse.

Environnement de combat

Chariot

Un PJ peut grimper dessus avec Athlétisme/Acrobaties DD 10. Une charge du boss peut le renverser.

Coffres de cristaux

Action pour ouvrir/fermer correctement un coffre. Un cristal porté attire fortement le monstre.

Parois fragiles

Avec une attaque lourde ou un sort, un PJ peut provoquer une chute ciblée : attaque/jet DD 13, 2d8 dégâts au boss sur réussite.

Galerie étroite

Le boss ne peut pas faire demi-tour facilement. Les PJ peuvent bloquer un passage avec un chariot : FOR collectif DD 14.

Gérer l'alliance temporaire

Dès l'apparition du Dévoreur, Rask comprend que le problème dépasse son butin. Il peut lancer : « On s'entretue après ! Tuez-moi cette chose ! »

Ne joue pas six PNJ complets

Pour garder un combat rapide, choisis deux bandits et Rask comme survivants actifs. Les autres fuient, protègent les chevaux ou sont projetés hors de la zone. A la fin de chaque round, les bandits infligent automatiquement 1d8+3 dégâts au Dévoreur, sauf si les PJ leur donnent une autre tâche.

Commandes possibles données aux bandits

Ordre	Effet simple
« Protégez les chariots ! »	Pas de dégâts automatiques ce round ; aucune perte de cargaison due au boss.
« Distrayez-le ! »	Un PJ gagne avantage sur sa prochaine attaque contre le Dévoreur.
« Fermez les coffres ! »	Après un round, le boss cesse de prioriser le troisième chariot.
« Tirez ! »	Inflige les 1d8+3 dégâts automatiques habituels.

SI LE COMBAT DEVIENT TROP DUR

Fais mourir un bandit à la place d'un PJ lors d'une grosse attaque, diminue le boss à 75 PV ou laisse Rask attirer volontairement la prochaine Charge souterraine. Si le combat est trop facile, ajoute 15 PV, augmente les dégâts de chute de pierres à 2d8 ou fais apparaître un petit rejeton de 20 PV.

SCENE 8 Le choix après le combat

10-15 min

MOMENT DE SILENCE

Le Dévoreur s'effondre lourdement entre les éclats de pierre. Pendant quelques secondes, on n'entend plus que les chevaux et les gravats qui roulent au fond de la carrière. Rask essuie son sabre, regarde les aventuriers, puis ses hommes encore debout.

« ...Bon. On fait quoi maintenant ? »

Résolutions possibles

Les PJ les laissent partir

Rask abandonne les trois chariots et disparaît avec ses survivants. Il peut devenir un petit PNJ récurrent, ni ami ni ennemi.

Les PJ les arrêtent

Intimidation DD 10 si les bandits sont très affaiblis, DD 14 sinon. Ils peuvent être ramenés à Saint-Orme ou Asterhavn.

Les PJ reprennent le combat

Utilise les PV restants. Rask cherche surtout une voie de fuite et ne combat plus jusqu'à la mort.

Accord avec Rask

Il rend tout le matériel en échange de sa liberté. Les PJ peuvent également exiger qu'il aide à remettre les chariots en état.

Butin possible

Source	Butin
Camp des bandits	35 PO, 60 PA, quelques bijoux bon marché, 2 potions de soin, matériel volé à d'autres voyageurs.
Rask	Un sabre de bonne facture, bague-sceau volée, carte de plusieurs routes commerciales.
Dévoreur	3 à 5 plaques minérales luminescentes. Un artisan de Saint-Orme peut les acheter ou en faire un trophée.

SCENE 9 Retour à Asterhavn

10 min

Le retour doit servir de conclusion courte et satisfaisante. Ne lance pas un nouvel événement majeur. Fais simplement constater les dégâts et donne aux joueurs la sensation d'avoir réellement aidé la ville.

Evaluation de la cargaison

Etat	Réaction
80-100 %	« Excellent. Pour une fois, quelqu'un revient avec ce qu'on lui a demandé. » Prime complète.
50-79 %	« On cachera les trous avec des fleurs. » Récompense normale.
20-49 %	« Vous savez que le but était de ramener les décorations ? » Récompense réduite.
0-19 %	Silence. Puis : « Vous aviez UNE mission. » Récompense symbolique.

DERNIÈRE IMAGE

Quelques ouvriers commencent immédiatement à décharger les caisses. Une lanterne est testée devant les PJ. La pierre d'Aurore s'allume d'une lueur douce. Dans quelques jours, les rues d'Asterhavn seront couvertes de ces lumières - grâce à eux.

Petites accroches pour le festival

- Un artisan reconnaît les PJ pendant le festival et leur offre une boisson.
- Une décoration endommagée pendant la carrière est encore visible, réparée à la hâte.
- Un enfant montre du doigt les Cristaux d'Aurore sauvés par les PJ.
- Si Rask s'est échappé, un des PJ croit l'apercevoir brièvement dans la foule.

Aide-mémoire MJ

DD rapides

Situation	DD
Facile / évident sous pression	10
Normal	12
Difficile	15
Très difficile	18
Perception du chariot	10
Investigation du chariot	12
Suivre les traces	11
Discrétion carrière	12
Intimider Rask	13-16
Négocier après le boss	10-12
Charge souterraine	DEX 13
Cri du Dévoreur	SAG 12
Chute de pierres	DEX 12
Réparer du matériel	12

Suivi de cargaison

Elément	Etat / notes
Chariot 1 - nourriture et tonneaux	_____
Chariot 2 - décorations et lanternes	_____
Chariot 3 - Cristaux d'Aurore	_____
Cargaison totale restante	_____ %
Dégâts / objets remarquables	_____

Initiative / PV

Créature	PV	Notes
Bandit 1	14	
Bandit 2	14	
Bandit 3	14	
Bandit 4	14	
Vétéran	32	
Rask	48	
Dévoreur	95	Cri 5-6 / phase 2 à 45 PV

PNJ - Fiche rapide

PNJ	Rôle	Personnalité	Information clé
Intendant de la Guilde	Donne la mission	Pressé, sec, préoccupé par le festival	Trois chariots manquants ; prime selon l'état de la cargaison.
Orsen	Conducteur survivant	Nerveux, bavard	Bandits partis vers les anciennes carrières.
Maître Borgen	Artisan de Saint-Orme	Bourru, fier	Les Cristaux d'Aurore attirent des créatures souterraines.
Rask	Chef des bandits	Arrogant mais pragmatique	Il veut de l'argent, pas mourir. Peut devenir allié temporaire.

Questions que les joueurs peuvent poser

Pourquoi la Guilde n'envoie pas des gardes ? Parce que les gardes sont mobilisés par la sécurité et les préparatifs du festival. C'est exactement le genre de mission logistique confiée aux aventuriers.	Pourquoi les bandits volent des décorations ? Ils ont attaqué un convoi entier sans connaître le contenu exact. Ils comptent revendre ce qui vaut quelque chose et abandonner le reste.
Pourquoi Borgen ne va pas lui-même aux carrières ? C'est un artisan, pas un combattant. De plus, il doit gérer ses ouvriers et les autres commandes liées au festival.	Peut-on éviter le boss ? Oui, éventuellement : si tous les coffres sont refermés très vite et que les cristaux ne restent pas exposés, le Dévoreur peut ne faire qu'une apparition partielle. Mais pour la session, il est préférable qu'il attaque.
Les bandits peuvent-ils revenir plus tard ? Oui. Si Rask survit, tu peux le réutiliser comme informateur, contrebandier ou gêneur occasionnel sans en faire un grand antagoniste.	

FIN DE PRÉPARATION

La session fonctionne même si les joueurs prennent des décisions inattendues : tant qu'ils suivent la piste vers Saint-Orme puis les carrières, les trois éléments centraux restent les mêmes - la cargaison, les bandits et le Dévoreur. Le reste peut bouger autour d'eux.