

“ INCIDENT FRONTALIER ”

UN « SCENARIO » POUR OLTREE

LES JOUTES DU TEMERAIRE - 2017

« Incident frontalier » est une aventure pour oltrée au cours de laquelle nos intrépides patrouilleurs vont parcourir une région reculée dans l'espoir de porter secours à leurs frères d'armes.



Ce court scénario est un « prêt à jouer ». Vous y trouverez un bref contexte géopolitique, la description d'une mini-région à explorer, quelques événements et lieux typiques à exploiter, ainsi qu'une situation finale à dénouer permettant d'apporter une conclusion satisfaisante aux péripéties des joueurs. Vous serez amené à beaucoup improviser, mais sinon... pourquoi maîtriseriez-vous oltrée, hein ?

Écriture & mise en page : Alexandre Ecuillon

Relectures : Fred Jr, Aun_Shova

Illustrations : John Grümph, avec son aimable autorisation

NOTE D'INTENTION

Ce scénario ... n'est pas un scénario ! Oltrée est un bac-à-sable particulièrement adapté à un jeu en campagne, qui fait la part belle à l'improvisation, pour le MJ comme pour les joueurs. Ce serait donc un non-sens que de proposer un scénario traditionnel ; pour autant l'exploration d'une vaste région ouverte ne peut pas non plus tenir dans un temps de jeu très limité comme c'est le cas dans une convention. Ce « scénario » doit donc en réalité être plutôt considéré comme un « mini bac-à-sable dirigiste » permettant de dérouler rapidement une partie typique d'oltrée, mais dont le début et la fin sont « scriptés ». Nous savons bien qu'en convention le MJ prépare son scénario sur le pouce, aussi tout a été fait pour que la prise en main de ce scénario soit succincte ... nous espérons avoir réussi !

SYNOPSIS

L'Empire est mort et enterré depuis bien longtemps. Seuls ne subsistent que quelques vestiges, telles ces tours en ruine croisées au détour d'un chemin, ou ces routes pavées qui continuent de relier des communautés désespérément isolées les unes des autres. L'âme de l'Empire ne persiste qu'au travers de la Patrouille, un corps d'armée qui puise ses origines dans une époque maintenant révolue. Son objectif est immuable : aider l'humanité à prospérer dans la paix.

Les temps ont changé. Les empires se font et se défont. Le royaume Brumazur s'est développé au point d'être devenu un phare de civilisation dans un monde isolationniste et obscurantiste. La Patrouille n'est pas étrangère à cette réussite ; elle a été le mécène du royaume à ses prémisses, et aujourd'hui elle en est devenue le protecteur –

Brumazur ne voyant pas l'intérêt d'entretenir une véritable armée.

La Patrouille se plaît à croire que Brumazur est le successeur spirituel de l'Empire. Sa capitale, Basserive, est prospère. La science de ses mages est renommée. La Patrouille ne se repose pas sur ses lauriers, elle sait qu'au dehors le danger guette et elle n'a de cesse de cartographier les contrées environnantes, d'y construire des avant-postes, d'y fédérer les communautés humaines. C'est en particulier le cas dans une région reculée du Nord, les Marches-Noires, où des éclaireurs de la patrouille sont entrés en contact avec un peuple jusqu'alors méconnu, les Verbo'ha.



Ironiquement, l'insistance de la Patrouille à sécuriser les frontières du Royaume risque de causer sa perte. Les contacts entre l'avant-poste isolé des Marches-Noires et les Verbo'ha sont sur le point de déboucher sur une guerre totale, suite à un terrible « incident ». Si rien n'est fait, les Verbo'ha vont déferler sur le royaume de Brumazur alors que ce dernier ignore encore jusqu'à leur existence et se croit à l'abri dans le cocon de sa capitale. La Patrouille ne dispose en effet pas des effectifs suffisants pour mériter véritablement le titre d'armée ; elle ne fera pas le

poids face à un peuple qui a fait du combat un art de vivre.

C'est après avoir reçu une inquiétante missive en provenance des Marches-Noires que la commanderie de la Patrouille située à Basserive décide d'y dépêcher un petit corps expéditionnaire pour découvrir ce qui s'y trame. Malheureusement, la région des Marches-Noires est dangereuse et mal connue. Le voyage sera périlleux. Et devinez qui va s'y coller ...



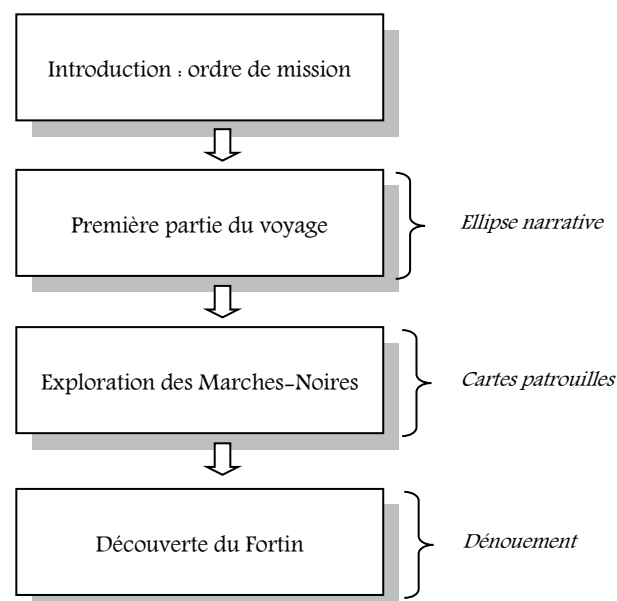
A propos du royaume de Brumazur

Brumazur est à l'apogée de son évolution culturelle. Cette civilisation très avancée se repose énormément sur les sciences et la magie, indissociables l'une de l'autre. La plupart des citoyens maîtrisent quelques pouvoirs de base bien utiles au quotidien et il est impossible de s'élever dans les couches sociales sans démontrer de grandes aptitudes à la magie. Le royaume est dirigé par une oligarchie de mages, le conseil des Trente-Trois, qui suit une politique pacifiste dédiée au développement. La capitale, Basserive, concentre la quasi-totalité du pouvoir et des richesses, le reste du royaume n'étant guère dédié qu'à l'agriculture. Les activités physiques sont très dépréciées et Brumazur n'entretient qu'un embryon d'armée, persuadé (à tort) qu'il ne sera jamais nécessaire de résoudre un conflit par les armes. La Patrouille ne joue aucun rôle officiel dans le gouvernement, bien qu'elle soit le protecteur du royaume de fait. La plupart du temps elle est parfaitement autonome, mais lorsque le conseil des Trente-Trois la sollicite, le commandeur répond toujours à leurs attentes. La Patrouille est donc le bras armé bienveillant de Brumazur.

RESUME DE L'AVENTURE

Le scénario s'articule comme suit :

- Introduction : on donne aux patrouilleurs leur ordre de mission. Ils partent pour les Marches-Noires. Les premiers jours de voyage se situent en zone civilisée et se passent sans encombre ; c'est l'occasion pour les joueurs de présenter leurs personnages puis de créer des rumeurs. Cette partie du voyage est brièvement résumée (ellipse narrative).
- Exploration des Marches-Noires : les patrouilleurs progressent dans cette contrée inhospitalière et peu connue à la recherche du fortin occupé par leurs camarades. Cette partie se repose sur les cartes de Patrouille habituelles d'Oltrée, et est donc improvisée sur la base des propositions des joueurs.
- Découverte du fortin : les patrouilleurs arrivent enfin au fortin. Ils découvrent que leurs frères d'armes subissent un siège des troupes Verbo'ha. Selon leurs actions, le scénario se conclue par une confrontation ouverte ou une résolution pacifique.



Le timing dans ce scénario

« Incident frontalier » est un scénario très ouvert et vous devez garder un œil sur la montre. Comptez environ ½ heure pour la distribution des personnages, l'explication des règles et l'introduction. Veillez à ne pas perdre de temps sur la première partie du voyage en terres connues, qui doit être résumée en quelques minutes. L'exploration des Marches-Noires à la recherche du fortin devrait se jouer en 6 à 8 cartes patrouilles – c'est le cœur de la partie. Si les événements sont trop paisibles, rajoutez des difficultés (une attaque du campement de nuit, par exemple). Si au contraire les événements provoquent beaucoup de jeu, accélérez leur résolution (évitons par exemple de provoquer un combat si le temps manque, faites plutôt perdre des ressources au groupe). Les joueurs doivent arriver au fortin lorsqu'il reste 1h à 1h30 de jeu. Vous aurez alors le temps suffisant pour conclure le scénario.

BRIEFING

Tout débute à Basserive, la capitale de Brumazur. Les PJ's vaquent à leurs occupations habituelles à la forteresse de Langrur, la citadelle historique de la Patrouille. En fin d'après-midi, ils sont convoqués par le commandeur Wilhelm Gerulf. Il leur expose le contenu d'une missive reçue le matin-même par pigeon-voyageur en provenance du fortin des Marches-Noires (voir aide de jeu N°1), rédigée de la main du plus haut gradé en poste là-bas, Baldik Froward. La lettre est concise mais inquiétante, elle relate les tensions croissantes entre les Patrouilleurs et des indigènes – les Verbo'ha – au point de craindre de devoir abandonner le fortin à court terme. Baldik réclame des renforts. Les Marches-Noires forment une zone frontalière inhospitalière et mal connue où la Patrouille s'est installée depuis à peine 3 mois, avec pour ordre de cartographier la région. Le contingent d'hommes sur place est très limité, seulement une dizaine de soldats. Les PJ's ont pour mission de rallier le fortin, de prendre connaissance de la situation et au mieux de la résoudre, au pire de revenir avec

toutes les informations nécessaires pour une prise de décision. Ils en profiteront aussi pour dresser une carte lors de leur voyage, qui pourra compléter celle réalisée par leurs frères d'armes. Leur paquetage leur est remis le soir-même (équipement standard pour chacun, une mule pour le groupe, une carte très sommaire des Marches-Noires – voir aide de jeu N°2). Ils partent sans tarder, le lendemain matin dès l'aube.



VOYAGE, VOYAGE !

La première partie du voyage est calme et monotone, à défaut d'être reposante (les patrouilleurs sont à pieds). Les patrouilleurs traversent les terres de Brumazur, profitent de routes pavées et dorment chaque soir à l'auberge. Des lettres de crédits couvrent leurs dépenses.

Après 8 jours de marche, ils arrivent en vue de la dernière agglomération connue, Bord-de-Dac, un minuscule village perdu aux confins du royaume. Ils s'y reposent le soir, profitent une dernière fois des commodités de la civilisation et laissent traîner leurs oreilles. Faites le tour de la table, et demandez à chaque joueur de proposer une rumeur sur les Marches-Noires (voir oltreé p80). Notez-les, elles peuvent être vraies ou fausses, et exploitez-les

autant que possible lors de la phase d'exploration à venir. Profitez-en pour glisser quelques informations :

- Bord-de-Dac est une communauté agricole minuscule qui n'a aucun sentiment d'appartenance au royaume.
- Les Marches-Noires sont composées de zones marécageuses que les gens du cru évitent à tout prix. La magie n'y fonctionne pas, personne ne sachant pourquoi.
- Quelques barbares y vivent ; ils s'appellent les Verbo'ha (les habitants de Bord-de-Dac sont loin d'imaginer leur nombre et l'étendue de leur territoire). Les rares contacts n'ont pas été pacifiques.

Au petit matin, les patrouilleurs font le plein de provisions (profitez-en pour faire le calcul des ressources transportées et expliquez-en leur le fonctionnement ; voir oltéré p62) puis quittent Bord-de-Dac. Ils entrent deux jours plus tard dans les Marches-Noires.

Accélérer la cadence

Vous pouvez accélérer le mouvement en commençant directement la partie in medias res à l'entrée des Marches-Noires ; il convient alors de narrer le briefing et le voyage comme de simples souvenirs des jours passés. Quoiqu'il en soit, ne permettez pas aux joueurs de jouer leurs cartes sur cette période (en particulier les cartes persécution) sans quoi ce passage risque de s'embourber dans un jeu potentiellement long et malvenu !

L'EXPLORATION DES MARCHES-NOIRES

UN TERRITOIRE PEU ACCUEILLANT



Les Marches-Noires sont une alternance de zones marécageuses et de profondes forêts. Roseaux, mousses et joncs côtoient d'immenses arbres (principalement des érables, frênes et ormes), le tout dans une ambiance humide et oppressante. De dangereuses tourbières n'y sont pas rares.

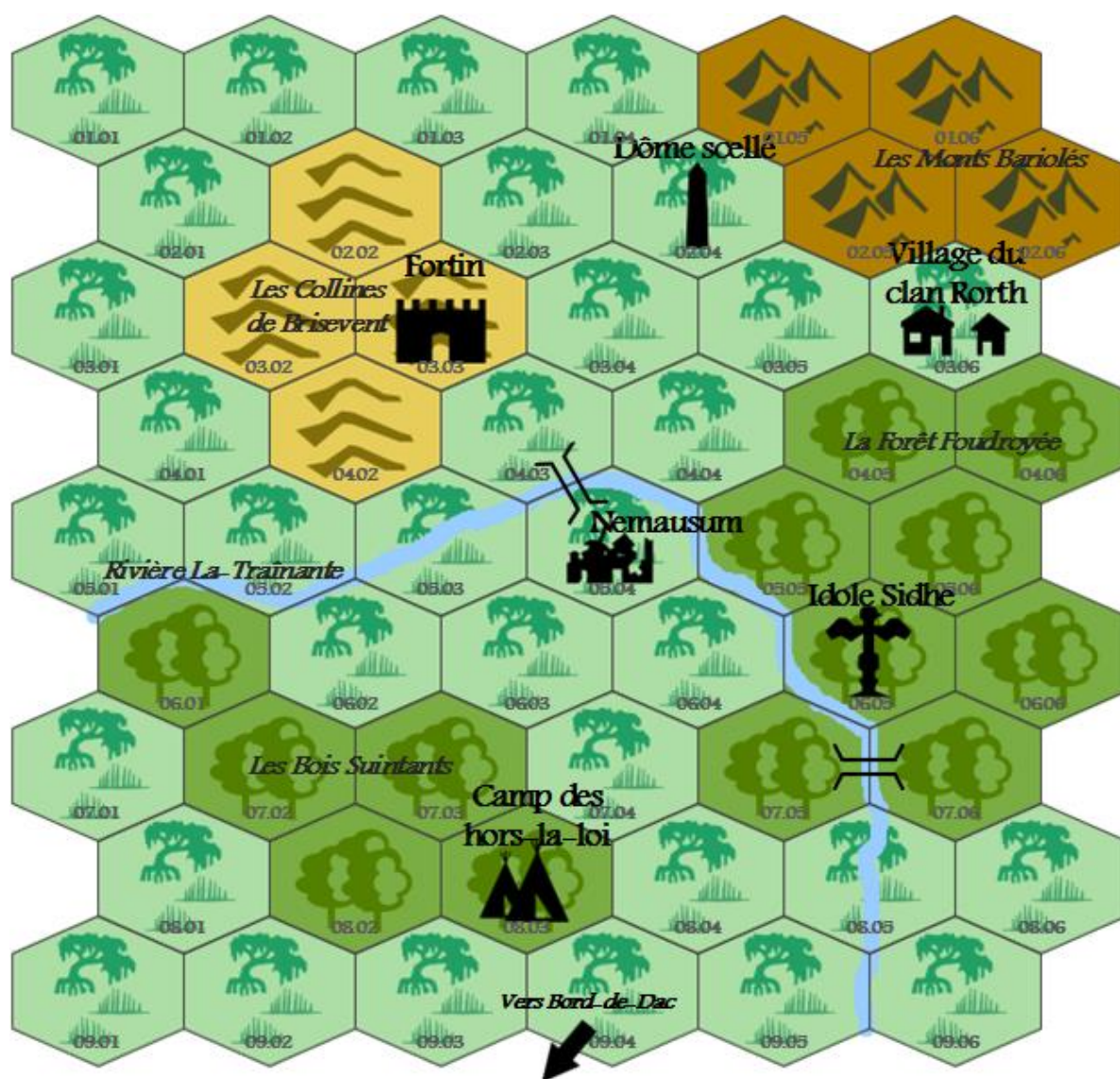
Une rivière paresseuse s'écoule d'Ouest en Sud, « La-Trainante ». Il serait très dangereux de tenter de la traverser directement ; heureusement il existe encore deux ponts utilisables.

Jusqu'à peu, la magie était inutilisable dans cette région.

Les PJs en provenance de Bord-de-Dac accèdent aux Marches-Noires en case 09.04.



CARTE COMPLETE DES MARCHES-NOIRES (POUR LE MJ)



De l'usage de la magie dans les Marches-Noires

La première fois qu'un patrouilleur lancera un sort dans les Marches-Noires, il éprouvera une sensation étrange en manipulant les flux magiques. En se penchant un peu sur cette étrangeté, le mage pourra découvrir que l'espace astral de la zone est étonnamment vierge, comme si aucune magie n'avait jamais été pratiquée ici. En fait, c'est presque le cas ! Jusqu'à peu, aucune magie n'était possible à cause du dôme-scellé. Maintenant que l'enchantement est brisé, les sortilèges fonctionnent à nouveau.

Camp des hors-la-loi (08.03)

Une modeste communauté de mages renégats s'est établie ici. Ils ont été chassés des académies de magie de Brumazur pour « magie déviante » (comprenez qu'ils sont allés trop loin dans leurs recherches ...). Leur signature magique étant détectable par leurs comparses, ils se sont réfugiés dans les Marches-Noires pour éviter les représailles, car la magie n'est pas censée y fonctionner ; malheureusement avec la disparition du dôme-scellé, cette protection n'existe plus. Les hors-la-loi envisagent de s'enfoncer encore plus profondément dans les Marches-Noires pour « mettre de la distance » avec Brumazur. Ils ne voient pas d'un bon œil le récent établissement des patrouilleurs, qu'ils considèrent à la solde du conseil des Trente-Trois.



L'idole Sidhe (06.05)

Un petit clan de Sidhe protège farouchement les bois. Ces elfes dégénérés sont les derniers représentants d'une nation autrefois glorieuse.



Ils se complaisent dans la barbarie et vouent un culte féroce à une ancienne idole impie. Ils chevauchent d'étranges reptiles à deux pattes.

Les ruines de Nemausum (05.04)

Nemausum fut autrefois une glorieuse cité de l'empire Verbo'ha. Elle fut détruite par l'usage d'une magie cataclysmique et toute sa population fut réduite en cendre en l'espace de quelques secondes. C'est l'un des événements qui amena ce peuple à rejeter la magie. Les gigantesques pans de murs encore debouts sont recouverts de mousse luxuriante et témoignent de l'incroyable maîtrise en génie civil qu'avait acquise cette nation. La zone est souillée magiquement au-delà de toute rédemption et de ce fait impropre à la vie. Seule une bande d'ogres-mutants y a établi domicile ; très gourmands, ils ne reculeront devant rien pour obtenir de la chair fraîche, de préférence celle des jeunes humains (mais les plus vieux feront aussi l'affaire). Un magnifique pont de pierre bien conservé permet de passer d'une rive à l'autre.



Le fortin des patrouilleurs (03.03)

C'est la destination des PJs. La situation dans laquelle se trouvent Baldik Froward et ses hommes est décrite en détail dans le chapitre suivant.



Le dôme-scellé (02.04)

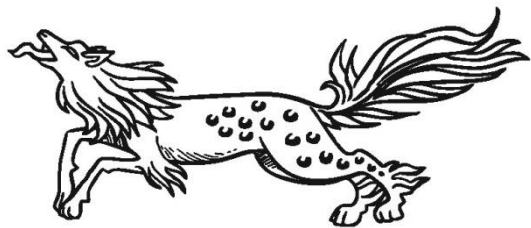
Le dôme-scellé est un obélisque recouvert de glyphes, perdu au milieu des marais. Il en existait trois à l'origine et celui-ci était jusqu'à peu le dernier en activité. Une cavité en son centre accueille un orbe magique, sorte de carburant du dispositif, qui a pour effet d'annuler la magie sur de vastes étendues. Le vol de l'orbe par Ditwin

Fredegar (un mage aux ordres de Baldik Froward) a irrémédiablement rendu hors-service ce dispositif. Le dôme-scellé était protégé par des guerriers du clan Rorth.



Le village du clan Rorth (03.06)

Le clan Rorth est la communauté Verbo'ha la plus proche des terres de Brumazur. La majorité des gens du clan sont des cultivateurs et des guerriers émérites, qui partent en raid contre les autres clans lors de la saison chaude. Le reste de l'année, ils se livrent aux activités agricoles, leur spécialité étant la culture des champignons. Le clan Rorth était chargé de la protection du dernier dôme-scellé depuis des éons. Leur chef se nomme Vorm Ragnek.



EN AVANT !

Remettez, si ce n'est déjà fait, la carte des Marches-Noires aux joueurs et demandez-leur de désigner le cartographe. La phase d'exploration commence, c'est le cœur de la partie.

Pour arriver au fortin, les joueurs devront vraisemblablement tirer entre 6 et 8 cartes Patrouille. Cette partie du jeu peut se révéler très aléatoire car selon les tirages et l'inspiration des participants, vous pouvez enchaîner des événements très riches ou au contraire très pauvres. Vous devez rester vigilant quant au temps qui passe et faire en sorte que les joueurs arrivent enfin au fortin alors qu'il reste entre 1h00 et 1h30 de jeu.

Si vous avez déjà passé trop de temps et qu'il reste des cartes patrouilles à tirer, abrégez les événements et évitez de lancer des combats, par nature très chronophages. Faites en sorte par exemple que ces péripéties fassent perdre des ressources au groupe ou les retardent (dans le jeu !). S'ils se lancent dans l'exploration d'une ruine, réduisez-la au strict minimum. Enfin en dernier recours, annoncez que le reste du voyage se passe sans événement notable et faites-les arriver à bon port sans tirer plus de cartes.

Si au contraire tout se passe trop bien et trop vite, il ne vous reste plus qu'à occuper le terrain avec quelques « rencontres aléatoires » de votre crû. En manque d'inspiration ? Piochez dans la liste d'idées qui suit ! Vous pouvez aussi l'utiliser pour aider les joueurs qui peineraient à proposer des situations lors des tirages de cartes patrouilles.

Événements typiques des Marches-Noires

1	Lieu insolite	Les patrouilleurs entrent dans une zone vide. De tout. Pas d'animaux, pas de plantes, rien de comestible, bref c'est désert. Le plus étrange est que la délimitation de cette zone est brusque. Qu'est-ce qui a bien pu arriver ici ? Le résultat d'une catastrophe magique ?
2	Folie	Les joueurs rencontrent un pauvre hère. Le type a perdu la tête. Il peut aussi bien s'agir d'un simplet qui a peur de tout que d'un puissant mage paranoïaque persuadé que les patrouilleurs sont au service de son rival.
3	Découverte macabre	Un homme est pendu à un arbre. Il porte l'uniforme de la patrouille et a été ... écorché vif ! C'était un des hommes de Baldik Froward, que les Verbo'ha ont attrapé. Qui sait s'ils ne traînent d'ailleurs pas encore dans le coin ...
4	Humour noir	Les patrouilleurs s'engouffrent dans une forêt ancienne, luxuriante et oppressante. Le temps file et l'impression de tourner en rond s'accroît de plus en plus. Les voyageurs n'ont aucune chance d'en ressortir naturellement, car ils sont sous l'emprise du propriétaire des lieux, un être féérique d'une rare puissance. Il va jouer longuement avec eux, les provoquant, apparaissant et disparaissant sans cesse, leur jouant de mauvais tours, les amenant dans des pièges naturels, etc. Finalement, les patrouilleurs finissent par le rattraper. Selon leur attitude, la rencontre peut déboucher sur une étrange amitié (le petit plaisantin pouvant fournir de précieux conseils sur la région) ou finir en une dangereuse confrontation physique.
5	Spirituel	Les patrouilleurs rencontrent un petit groupe de religieux en pleine retraite spirituelle. Ces derniers viennent, comme eux, de Basserive. Ils sont très étonnés de découvrir que la magie fonctionne dans la région, alors que les rumeurs prétendaient le contraire. Selon votre humeur ou le résultat du jet de patrouille, ce sont d'aimables pacifistes un peu à l'ouest, ou de dangereux sectateurs priant de sombres dieux ...
6	Mercantile	Un petit groupe d'hommes et de femmes campent. Il s'agit de Verbo'ha du clan Maekken ; ils sont venus faire du troc avec les clans des environs. Ont-ils déjà entendu parler des Patrouilleurs ? Seront-ils hostiles ou au contraire enclins à commercer ?



DECOUVERTE DU FORTIN

UNE SITUATION TENDUE

Les patrouilleurs finissent par arriver au fortin ... et découvrent une situation explosive.

Le fortin à proprement parler est un camp retranché défendu par une palissade de bois et des fossés (pensez à un camp militaire romain typique). En son sein, il n'y a qu'un seul bâtiment, en bois et de taille modeste. Le reste de l'espace est occupé par des tentes. Les patrouilleurs n'ont en effet pas eu le temps au cours des trois mois écoulés de totalement finaliser l'ouvrage. Baldik Froward dirige ce corps expéditionnaire d'une main de fer et a sous ses ordres 9 patrouilleurs. Il est secondé par Dittwin Fredegard, un jeune archimage plutôt académicien qui n'a aucune envie de se retrouver ainsi affecté loin de son confort habituel.



Le camp est assiégé. Une cinquantaine d'hommes en armes, hirsutes et mal organisés, stationnent aux alentours. Il s'agit des guerriers du clan Rorth (indigènes) et Weryss (le premier clan Verbo'ha à répondre à l'appel). Ils attendent le renfort d'hommes d'un troisième clan (Kumsden) pour lancer la curée. Tous sont temporairement unifiés sous l'égide de Vorm Ragnek.

A propos du peuple Verbo'ha

Les Verbo'ha forment un peuple hétéroclite qu'aucun gouvernement n'a jamais réussi à unifier. Autrefois, les Verbo'ha formaient une société très évoluée, assez semblable à Brumazur. La magie y fut développée jusqu'à son paroxysme, dépassant de très loin les connaissances actuelles. Elle fut utilisée à des fins personnelles et entraîna plusieurs catastrophes de grande ampleur. Le monde faillit à plusieurs reprises être détruit... Les anciens décidèrent sagement qu'une telle connaissance n'était pas faite pour les Hommes. Ils bannirent la magie et utilisèrent des ressources colossales pour construire trois artefacts, les dômes-scillés, ayant pour vocation de drainer le mana environnant ; ce qui empêcha de fait tout usage de la sorcellerie. Des siècles s'écoulèrent. Les Verbo'ha oublièrent ces savoirs et régressèrent. Deux dômes-scillés furent détruits. De nos jours, les Verbo'ha s'organisent sous forme de clans, dirigés par des barons, qui jurent allégeance au lointain roi de Mornebo'ha dont le pouvoir est purement théorique. La société s'organise en trois groupes : ceux qui combattent et dirigent, ceux qui travaillent la terre et nourrissent le peuple, et enfin ceux qui prient, sauvegardent le savoir et le transmettent. Honneur, courage et excellence aux armes sont les vertus fondamentales que chacun se doit de suivre. Les raids entre clans sont monnaie courante ; pire, c'est un mode de vie. Hommes, femmes, enfants : tous savent se battre. Les guerriers professionnels sont incroyablement puissants et monopolisent le pouvoir. Les druides organisent le culte de la Nature (ils honorent divers titans) mais ne pratiquent aucune forme de magie (pas même druidique) : celle-ci est honnie, au cœur des légendes les plus effrayantes, et source de dégoût.

Récemment, le dernier dôme-scillé qui était sous la protection du clan Rorth a été détruit. Un homme charismatique a émergé et réclame vengeance. Vorm Ragnek est sur le point d'unifier pour la première fois les Verbo'ha. Déjà, les clans Weryss et Kumsden se sont ralliés à lui. Dispersés, ces clans semblent insignifiants, mais unifiés ils constituent une menace sans précédent pour Brumazur.

LE CŒUR DU PROBLEME

Lorsque les patrouilleurs de Baldik Froward s'installèrent il y a trois mois dans la région, ils se lancèrent dans une campagne d'exploration des terres environnantes et firent la découverte d'un site fort ancien dont émanait une puissante magie. L'archimage Ditwin Fredegar en fut très excité, d'autant plus qu'il n'avait pas manqué de constater qu'aucun sortilège ne semblait fonctionner dans la région, annulant jusqu'à ses propres pouvoirs. Le site était protégé par quelques guerriers Verbo'ha du clan Rorth. Ditwin ordonna leur massacre, certain d'avoir découvert un artefact d'une rare puissance. Il n'avait pas tort et fit main basse sur le cœur du dispositif (un orbe magique), ce qui eut pour effet d'annuler l'enchantement protecteur et de rétablir l'usage de la magie dans le secteur. Il compte rentrer à Basserive avec sa découverte et en percer les secrets, qui dépassent de très loin le savoir-faire actuel de Brumazur.

Ce pillage intentionnel est un affront sans précédent pour le peuple Verbo'ha : non seulement les étrangers ont détruit une relique sacrée qu'ils se sont jurés de protéger, mais en plus cet acte vient de rompre la dernière protection dont ils disposaient contre une magie qu'ils honnissent par-dessus tout, persuadés qu'elle ne peut engendrer que malheurs dans les mains des Hommes. A leurs yeux, il s'agit d'un acte de guerre, les patrouilleurs n'étant qu'une avant-garde préparant le terrain en vue d'une invasion de grande ampleur. Leur ressenti est d'autant plus féroce qu'ils n'ont pas manqués de remarquer l'usage de la magie, hérétique, chez les patrouilleurs.

L'orbe est à ce stade dans les mains de Ditwin Fredegar. Bien qu'elle ait une valeur inestimable, elle ne peut plus servir à restaurer l'antique

système anti-magie, qui est endommagé au-delà du réparable.

TRACTATIONS

Une fois sur place, les PJs devraient réussir à rejoindre discrètement le fortin sous le couvert de la nuit. Entrer en contact directement avec les Verbo'ha est par contre une bien moins bonne idée : la plus légère provocation se soldera par un combat. Les Verbo'ha imagineront, à raison, que les PJs sont des renforts et ils ne les laisseront pas rejoindre leurs homologues à moins qu'ils ne déploient des trésors de diplomatie.



Au fortin, Baldik Froward et Ditwin Fredegar nieront connaître les raisons de ce siège ; le premier parce qu'il protège ses hommes au-delà du raisonnable, le second parce qu'il est trop bien conscient d'être directement à l'origine de tout ceci. Par contre les hommes de troupe, qui sont terrorisés, peuvent aisément parler et informer les joueurs du pillage organisé par Ditwin. Confronté à ces révélations, ce dernier avouera mais justifiera son acte par la découverte d'un artefact d'une valeur inestimable, qui doit impérativement être convoyé jusqu'à Brumazur et être remis au conseil des Trente-Trois.

S'ils réussissent à nouer des contacts pacifiques avec les Verbo'ha, les patrouilleurs pourront entrer en négociation avec leur chef, Vorm Ragnek. Ceci leur permettra d'apprendre les raisons de leur colère, l'histoire de ce peuple, et peut-être de trouver une issue pacifique au conflit.

Voici comment les événements se dérouleraient si les joueurs ne faisaient rien pour l'empêcher :

Chronique du peuple Verbo'ha	
1	Le clan Kumsden rejoint les forces des clans Rorth et Weryss. L'assaut est prévu la nuit suivante.
2	Le fortin est attaqué. Les combats font rage. Les patrouilleurs sont massacrés, un ou deux soldats sont fait prisonniers et seul Ditwin Fredegar réussit à s'échapper en possession de l'orbe. Il tente de rejoindre Brumazur mais meurt en chemin, incapable de survivre seul en terre inconnue. L'orbe est perdu à jamais.
3	Vorm Ragnek unifie encore plus de clans sous sa bannière. A partir des informations arrachées aux prisonniers, les Verbo'ha localisent Basserive.
4	Les Verbo'ha déferlent sur Brumazur. Cette civilisation est rayée de la carte, ainsi que la Patrouille.

DENOUEMENTS

Ce scénario peut se conclure de bien des façons...



Voici quelques fins probables :

- Les PJs ne font pas grand-chose. Les événements par défaut se déroulent (voir

« Chronique ») et aboutissent à la destruction du royaume Brumazur.

- Les PJs envisagent de restaurer le dôme-scellé une fois en possession de l'orbe. C'est un coup d'épée dans l'eau : le dispositif est irréparable, la connaissance des rituels magiques nécessaires étant perdue.
- Les PJs combattent aux côtés de leurs frères d'armes contre les Verbo'ha. C'est une défaite cuisante. Peut-être qu'un ou deux survivants réussiront à rejoindre Basserive, pour y connaître plus tard une invasion ... qu'ils ne repousseront pas.
- Les PJs poussent leurs frères à fuir. S'ils réussissent, ils seront traqués. La route du retour sera longue et effrayante. Les joueurs ont guidé le loup jusqu'à la bergerie...
- Les PJs assassinent Vorm Ragnek. Ceci provoque la colère des Verbo'ha qui attaquent sans retenue. Cependant sans chef pour les fédérer, les clans se disputent à nouveau et leur unité éclate en morceaux. Les Verbo'ha retournent à leurs disputes stériles et n'envahiront jamais Brumazur. C'est la meilleure solution.
- Les PJs négocient un traité de paix avec Vorm Ragnek. C'est extrêmement compliqué. Les Verbo'ha n'y verront aucune raison de prime abord, et après des efforts diplomatiques de haute volée, pourraient y consentir sous des conditions très lourdes (restitution immédiate de l'orbe, départ sur-le-champ des « colons », reconnaissance des Marches-Noires comme les terres inaliénables de leur peuple, versement d'un important tribut annuel et abandon à terme de la magie dans le royaume Brumazur).

ANNEXES

PERMUTATIONS POUR UN JEU EN CAMPAGNE

Ce scénario a été conçu pour un one-shot. Vous pourriez cependant vouloir l'utiliser sur plusieurs séances ou comme amorce d'une campagne. Dans ce cas, nous vous suggérons d'y apporter les permutations suivantes :

- Les clans Verbo'ha ne représentent pas une menace mortelle pour le royaume de Brumazur (tout au plus un risque de razzia sur les villes frontalières) et le fortin peut être sauvé... pour devenir la base d'opération des PJs dans la région.
- L'orbe, en plus d'annuler la magie, maintenait une puissante entité endormie dans les ruines de Nemausum. Et c'est elle la véritable menace pour l'Empire !

WHO'S WHO

Wilhelm Gerulf : commandeur de la forteresse de Langrur ; chef des patrouilleurs ; donneur de mission.

Baldik Froward : chef du corps expéditionnaire de patrouilleurs des Marches-Noires.

Ditwin Fredegar : second de Baldik ; un mage obnubilé par le pouvoir ; celui qui a dérobé l'orbe.

Vorm Ragnek : chef du clan Rorth et leader de la "coalition" Verbo'ha ; guerrier exceptionnel.

AIDE DE JEU N°1 - LA MISSIVE

Ce message a été remis par pigeon-voyageur ; une carte l'accompagnait.

Fortin des Marches-Noires, le 7^{ème} jour du Capricorne, an 348

Au commandeur de Langrur, Wilhelm Gerulf.

Selon vos ordres, notre expédition s'est établie dans les Marches-Noires et nous avons posé les bases d'un fortin que nous occupons. Les conditions de vie y sont difficiles, ces marais sont très inhospitaliers. Mes hommes ont commencé une reconnaissance de la région. Je vous adresse une copie de la carte que nous avons dressée, encore très sommaire. Nous avons dû nous confronter à diverses créatures, avec victoire. Alors que nous pensions la zone sécurisée, nous avons dû faire face à un imposant groupe d'indigènes, les Verbo'ha. Ces guerriers tribaux sont très agressifs et mes hommes ne sont pas assez nombreux pour les repousser. Je sollicite expressément des renforts pour pacifier cette région, sans quoi je crains de devoir rapidement abandonner nos positions. Dès que j'en saurai plus sur cette menace, je vous adresserai une nouvelle missive avec de plus amples précisions.

Dans l'attente d'une réponse,

Capitaine Baldik Froward.

AIDE DE JEU N°2 - LA CARTE DES MARCHES-NOIRES

C'est la carte des Marches-Noires dressée par la patrouille de Badik Froward. A remettre aux PJs.

