



Galaphorn

Synopsis :

Ce scénario se déroule dans la province de Dor En Ernil, au sud du Gondor, dans la glorieuse Baie de Belfalas. Il se situe en 1974, peu de temps avant la terrible bataille qui a eu lieu en Arnor et qui a vu la chute de Fornost Erain.

Le Roi Sorcier, dans sa préparation de la guerre qui va détruire l'Arthedain, a peur du soutien que pourrait apporter le Gondor à ses cousins d'Arthedain. Aussi a-t-il envoyé quelques émissaires en Harad, et dans le sud du Gondor pour fomentier des troubles dans ces régions.

Ce premier scénario va introduire le Seigneur Galaphorn qui est englué dans les affres de son fils Mirmiborn. Les personnages devront résoudre un petit problème de piraterie et d'héritage...

TABLE DES MATIERES

<i>Galaphorn</i>	1
<i>Incendie de forêt</i>	3
La nuit dans les bois	3
Sauvetage	3
<i>Galaphorn</i>	4
La Seigneurie	4
L'arrivée des personnages.	4
La galère	4
Le dîner	5
<i>L'enlèvement</i>	5
Les pirates	5
Le message	6
<i>L'île des crabes</i>	6
<i>Bataille navale</i>	7
<i>Sinistre retour</i>	7
<i>Annexe : les personnages</i>	8

Incendie de forêt

La nuit dans les bois

Les personnages sont dans les collines boisées de Dor En Ernil. Les raisons de leur présence en ce pays peuvent être multiples : compagnonnage pour les artisans, pays d'origine pour les autres ou encore sont-ce de simples marchands ou des mercenaires se rendant à Lond Ernil (qui deviendra Dol Amroth en 1981 du TA) pour vendre leurs compétences.

Toujours est-il que les personnages sont en chemin vers la grande cité des Princes et traversent une nature généreuse, vallonnée et fort boisée. La région est peu peuplée mais le temps doux invite aux nuits à la belle étoile. Ils trouvent une petite clairière intimiste dans un coin de la forêt bien propre qu'ils traversent. Un jet d'empathie horticole moyen permet de dire que cette forêt est très entretenue, certainement pour l'exploitation du bois. Ainsi nos personnages se préparent-ils à une bonne soirée, le cuisinier du groupe est en train de plumer le couple de canards qu'ils ont attrapés dans la journée, pendant que le hobbit de la troupe (s'il y en a) part à la recherche de navets sauvages, d'asperges, champignons ou tout autre compagnon digne d'accommoder ces canards. Le foyer est prêt à se transformer en autel de la gastronomie et rapidement la petite clairière, où glougloute un ru frais, s'anime des légendes racontées par le plus loquace des personnages. Bientôt les étoiles s'accrochent en scintillant à la voûte céleste, indiquant l'heure du repos.

Si personne ne veille, et c'est inutile dans ces régions normalement, tous les personnages devront faire un jet de perception difficile. Si un/des personnage(s) veille(nt), un jet de perception moyen suffira pour ce(s) personnage(s).

Les personnages réussissant ce jet entendront des bruits qu'ils situent à environ une centaine de pas, dans une petite combe en contrebas de la clairière ou ils ont campé. La source des bruits semble unique. Peu de temps après, les personnages repèrent des crépitements et une lueur rougeâtre.

Sauvetage

Que les personnages soient réveillés ou qu'ils dorment, un grand cri les tire définitivement de leurs rêveries. Un homme crie de douleur et de colère. Il s'agit de Mirmihorn, un jeune Dunedain. Les personnages le trouvent au fond de la combe, entouré de flammes l'épée sortie mais dans la main gauche (il a entendu les personnages), le visage pâle et le bras droit visiblement abîmé.

Mirmihorn a allumé l'incendie (nous verrons pourquoi plus tard) puis a voulu remonter les versants escarpés de la combe, il a chût et s'est cassé le bras.

Aux personnages d'organiser son sauvetage. Mirmihorn leur racontera qu'il rentrait discrètement chez lui après une visite courtoise à une fille de bûcheron et qu'il a surpris des individus louches en train d'allumer un feu dans les bois de son père. Il a voulu leur sauter dessus, est tombé et s'est cassé un bras. Les individus se seraient enfuis.

Plusieurs indices peuvent indiquer aux personnages que son témoignage n'est pas très conforme à la vérité.

Premièrement, ce fils de noble, richement vêtu, visiblement hautain, ne se serait jamais laissé fourvoyer dans les jupes d'une femelle de basse lignée. Ou du moins ne s'en serait pas vanté.

Deuxièmement, aucune autre empreinte que celles des personnages et les siennes ne sont visibles aux alentours. Attention, si les joueurs pensent à faire pister leur personnage, cachez les jets de dés afin qu'ils ne sachent pas formellement s'il n'y a pas d'empreintes ou s'ils n'en ont pas trouvé.

Mais ne mâchez pas le travail de vos joueurs, ils auront le temps de se forger une opinion sur Mirmihorn assez rapidement.

Mirmihorn leur demande de les accompagner chez lui à Simir. Le trajet ne dure que quelques heures et Mirmihorn n'adresse quasiment pas la parole aux personnages.

Galaphorn

La Seigneurie

La contrée recèle des merveilles de paysages et les couchers de soleil font saigner les falaises de la baie de Belfalas, leur donnant une dimension dramatique qui emplit ces lieux de la magie résiduelle du premier âge. Le temps clément reste doux toute l'année, et la végétation y est luxuriante.

Le Seigneur Galaphorn est amoureux de ses terres et aime à y vivre.

Sa Seigneurie est d'importance puisqu'elle compte une petite ville Simir, à quatre jours de marche au sud de Lond Ernil, deux phares et pas moins de quatre villages. Sa prospérité lui vient surtout de la réputation de ses chantiers navals. En effet, l'activité traditionnelle est la construction de navires. Les besoins du Gondor pour armer sa flotte contre les Corsaires et contre les Haradrims ont largement contribué à la richesse des habitants de la Seigneurie.

Bref Galaphorn serait un homme heureux, son épouse à ses côtés lui a donné six beaux enfants forts beaux et gais, s'il n'avait son fils Mirmihorn traîne savate, fainéant, qui s'oppose à l'autorité de son père par le mépris, la débauche et la provocation.

Simir en est la capitale. Elle se situe sur une falaise qui borde une gorge où un ru se jette dans la mer, acquerrant ainsi le digne nom de fleuve.

L'arrivée des personnages.

Les personnages arrivent le soir à Simir, petite ville d'un millier d'âmes. Sur la route, ils ont croisé de nombreux bûcherons, ainsi que quelques convois de chariots tirés par des bœufs transportant des arbres. A quelques lieues de la ville, le terrain est déboisé en coupes géométriques.

Mirmihorn, très impoliment, remerciera les personnages du coin des lèvres et leur souhaitera bonne route. Si les personnages lui demandent où se trouve l'auberge, il se contentera de dire : « au centre du village ».

Espérons que les personnages trouveront aisément l'auberge nommée La galère.

La galère

L'aubergiste, Othorn, est un homme grand (comme beaucoup dans la région), au visage et aux bras couturés de cicatrices et à la jambe de bois. L'auberge est en bois, et il y respire un parfum de haute mer. Des tableaux de mers déchaînées où luttent des galères décorent les murs, le plus grand mur est orné d'un filet de pêche empli, des lampes tempête remplacent les habituelles lanternes. Un mât de navire, avec sa vigie a été planté au milieu de la pièce comme colonne de soutènement.

Othorn est réputé pour raconter l'histoire (fausse) de sa jambe arrachée lors d'un combat contre ces sales Haradrims puants. En réalité, dans sa jeunesse, il est parti à l'est, à Osgiliath où il a trouvé du travail dans un chantier naval. Il a été victime d'un terrible accident, une poutre lui étant tombée dessus.

L'auberge est quasi déserte la journée, mais le soir, l'ambiance est enfumée, de nombreux marins et ouvriers des chantiers navals sont présents. La bière y coule à flot dans les chants marins, les bagarres et la mauvaise humeur.

L'aubergiste recevra les personnages avec une certaine hauteur, mais se déridera à la vue d'espèces sonnantes et trébuchantes. Les personnages trouveront de la bonne chaire, surtout du poisson, et de bons lits. L'auberge est tenue par une armée de lavandières, à la fois charmantes et prudes, mais surtout très efficaces. Et les personnages se trouveront vite dorlotés par le personnel.

Il n'y a pas d'autres hôtes actuellement à l'auberge.

Le dîner

Le Seigneur Galaphorn aura vite été renseigné sur l'incendie et la part qu'ont pris les personnages dans le sauvetage de son fils. Il ne croit pas à l'histoire de Mirmihorn, mais il connaît ses devoirs et il invitera les personnages à dîner avec sa famille et quelques convives. Le dîner est fort champêtre et très gai. Le Seigneur leur fait honneur.

Le lieu est enchanteur, un banquet au château, dans le parc en haut de la falaise, surplombant la mer et le chantier naval. De nombreux convives se baladent dans le parc quand une clameur éclate, un incendie s'est déclaré dans le chantier.

La lutte contre l'incendie s'organise aussitôt. Bientôt les flammes seront éteintes et, finalement, les dégâts occasionnés très mineurs.

Personne n'aura fait le lien entre l'incendie de la forêt et celui du chantier, sauf peut-être les personnages...

Si les personnages en parlent au Seigneur, il ne prendra pas l'affaire très au sérieux.

L'enlèvement

Les pirates

Le lendemain, Mirmihorn invite les personnages à l'accompagner, il veut leur montrer quelque chose : une des beautés de la région. (Les pj devraient avoir des doutes sur Mirmihorn : quel est ce nouvel élan de sympathie ?)

Après deux heures de pas car Mirmihorn a le bras cassé, il ne peut lancer un galop, ils s'approchent d'une plage de sable. Au loin une galère aux couleurs des Corsaires d'Umbar a mouillé. Une barque est échouée sur la plage des traces de pas s'en éloignent pour mourir au seuil d'une grotte dans la falaise. Mirmihorn, qui feint l'étonnement, décide d'aller voir. Il ordonne aux pj de rester là, l'histoire ne les concernant pas.

Que les pj l'accompagnent ou non, Mirmihorn s'approche discrètement de la barque... d'où surgissent trois hommes qui le ceinturent, l'assomment et le jettent dans la barque. Si les pj viennent à son secours, des Corsaires sortent de la grotte, ils sont suffisamment nombreux pour les vaincre (sans les tuer). Les pj pourront soit fuir, auquel cas, les Corsaires sortiront une petite barque de la grotte et rejoindront le bateau, en prenant soin de laisser un message dans une sacoche de cuir, à l'attention de Galaphorn, soit ils seront laissés inconscients et bien abîmés, avec le message dans les saches de leurs chevaux.

Le message

Avec beaucoup de difficultés, les pj arriveront enfin à Simir où le Seigneur sera aux chantiers.

Si les pj sont blessés, le Seigneur fera venir son médecin pour les soigner. Dès qu'il prendra connaissance de la teneur du message, il pâlera. Le texte est assez simple, écrit en Westron :

Rendez-vous sur l'Île des Crabes, avec une embarcation de petit tonnage, nous vous rendrons votre héritier pour la modique somme de 2000 pièces d'or.

Le témoignage des pj plus le mot des pirates mettra le Seigneur dans une colère folle.

Si les pj ont remarqué la comédie du fils et qu'ils en parlent au Seigneur, celui-ci leur avouera que son fils et lui ne s'entendent plus comme avant. Il ne parle que d'héritage et se moque des valeurs ancestrales. Il dépense et fait la fête.

Mais le Seigneur ne compte pas céder aux pirates, il compte se rendre sur l'île, sans or, mais suivi de sa galère de guerre, chargée de ses meilleurs marins et guerriers pour faire rendre gorge à l'odieux kidnappeur.

Il demande au pj de l'accompagner sur le frêle esquif qui l'emmènera sur l'île des Crabes.

L'île des crabes

Le voyage se passe sans encombre et dure toute la journée. Bien que les vents forçissent et qu'une tempête puisse s'annoncer.

La manœuvre d'accostage est réalisée de main de maître par Galaphorn sur la plage obscurcie par la nuit tombante. Deux hommes attendent, l'un sur un tabouret, tient une torche dont les flammes dansent, avec le vent pour cavalier. Il porte une Djellaba, il est noir et chétif. L'autre debout a ses côtés est Mirmihorn, il semble triomphant.

Mirmihorn, l'air sadique s'adresse ainsi à son père :

Alors père, vous faites toujours ce qu'on attend de vous n'est-ce pas ? Je vais vous ...

Mais le personnage à ses côtés lui coupe la parole.

Seigneur, je m'appelle Muhammad Benbelta, je suis l'esclave de mon maître Arim El Kébir. Je suis un mort en sursis car vous allez me tuer mais laissez-moi d'abord délivrer mon message.

Depuis des mois nos agents corrompent Mirmihorn pour qu'il collabore à un plan ou il pourrait enfin vous succéder à la tête de la Seigneurie et devenir notre homme de paille. Mais Arim s'est vite rendu compte que Mirmihorn ne valait rien aussi a t'il abandonné l'idée de le mettre à la tête de la Seigneurie mais préféra-t-il s'en servir pour vous attirer hors de la ville et lui permettre ainsi de la détruire, elle et son dangereux chantier naval. La ville devrait être la proie des flammes actuellement. Nous avions supposé que vous auriez mis votre navire de guerre en route pour cette île. Et je lis à votre expression que nous ne nous sommes pas trompés.

Muhammad se tait alors, attendant la mort logique que devrait lui délivrer le père ou le fils.

Mais Mirmihorn est trop hébété pour pouvoir réagir alors que Galaphorn lui, devenant fou de rage, décide de tuer le messager. Si les pj l'en empêchent, Muhammad leur sera très reconnaissant et utile pour les scénarios à venir.

Bataille navale

Mirmihorn se répand en excuses auprès de son père, il lui dit renoncer à son héritage et qu'il quittera la Seigneurie pour errer sur les Terres du Milieu jusqu'à ce que la sagesse l'atteigne.

Galaphorn est touché par son fils et lui ordonne d'accompagner les personnages en direction de la ville. De son côté, il va attendre sa galère et lui ordonner de rejoindre Simir au plus vite.

La nuit, Mirmihorn, qui se révèle être un bon marin, repère et rejoint une galère Corsaire très endommagée et il décide de l'attaquer.

La galère est déjà quasiment détruite, les bancs de nage sont presque déserts et seuls quelques Corsaires et Haradrims sont en vie et ils opposent une faible résistance à la colère de Mirmihorn. La galère a été endommagée dans son trajet de retour par un Kraken qui l'a attaquée. Le mât est brisé, les bords sont éventrés, comme arrachés, des cadavres pendent aux cordages, les rames sont brisées. Seuls quelques hommes démoralisés et blessés attendent la mort sur le pont. Ils sont deux fois plus nombreux que les personnages, mais ils ont tous une blessure légère. D'autres hommes plus blessés regarderont d'un œil morne le combat, ne pouvant intervenir. Les Corsaires, démoralisés, se rendront rapidement.

Mirmihorn sera mortellement blessé dans cette escarmouche. Les pj auront le choix entre couler ou ramener la galère.

Sinistre retour

Le plan machiavélique de Arim El Kébir s'est réalisé, il a entraîné les guerriers hors de Simir et a pu l'incendier avec deux de ses galères et quelques navires de plus petite importance.

Le chantier naval est dévasté. La ville est en cendre.

La galère de Galaphorn arrivera dans un champ de ruines, les personnages débarquant Mirmihorn blessé mortellement et demandant pardon une dernière fois à son père.

Avec un peu de chance, les personnages auront ramené la galère ennemie.

Les rares survivants de Simir se sont réfugiés dans la forêt et Galaphorn pleure ses pertes.

Galaphorn est fou de rage pour s'être laissé berné, et fou de douleur d'avoir perdu son fils. Il demande aux personnages d'aller démasquer son nouvel ennemi mortel Arim El Kébir en territoire ennemi.

S'ils ont été cléments, Muhammad se proposera de les aider. Mais ceci est un autre scénario.

Annexe : les personnages

Galaphorn :

Désespoir : 0

CARRURE : Vigoureux

Dé : 12

Fatigue : 5

Blessures légères : 5

Blessures Graves : 5

Bonus aux dégâts : +1

Bagarre 5

Endurance 6

Epées 10

Lances 10

Lutte 5

Natation 8

Sauter 2

GRACE : Adroit

Dé : 10

Actions/Tour : 2

Initiative : 4

Course : 4

Archerie 6

Equitation 8

Escalade 2

Esquive 8

Lancer 6

Parade 8

Pêche 6

Poignards 8

Se cacher 1

PRESTANCE : Agréable

Dé : 10

Charme : 2

Commander 8

Eloquence 8

Intimidation 3

EVEIL : Curieux

Dé : 12

Magie Naturelle : 1

Points de communion : 6

Chamanisme 3

Empathie marine 8

Mémoriser 4

Orientation 4

Perception 4

Navigation 8

ERUDITION : Instruit

Dé : 10

Magie runique : 0

Haute magie : 0

Sorcellerie : 0

Points de sagesse : 0

Adûnaïc : 3

Westron : 3

Géographie 4

Légendes 2

Premiers soins 3

Stratégie 8

Tactique 8

Lire et Ecrire 3

Dons Naturels : Préviation du temps

Dons thaumaturgiques : Ralliement, Immunité royale, Feu sacré et Imposition des mains

Armure : Pourpoint de cuir (1) en bateau ou demi-plate (5) sur terre.

Bouclier : Pavois (+3) sur terre

Armes : Epée bâtarde (1d8) lance d'arçon (1d12), dagues (1d4)

POESIE : Terre à Terre

Dé : 8

Magie Elfique : 0

Magie d'Aman : 0

Points de rêve : 0

Chant 1

NOBLESSE : Droit

Dé : 12

Dons thaumaturgiques : 4

Ténèbres : 0

Points de Majesté : 6

Points de Malice : 0

Résistance à la sorcellerie 3

Résistance aux ténèbres 3

Sens de l'honneur 8

Sentir le mal 3

Inspirer confiance 5

Thaumaturgie royale 5

Galaphorn est un homme encore vert, bien que ses tempes grisonnent et que ses cheveux l'abandonnent. Il porte des favoris et d'énormes bacantes grisâtres qui lui donnent un air jovial. Cet air jovial semble confirmé par un début d'embonpoint qui lui fait rebondir ses joues. Cependant, c'est un homme d'expérience qui sait prendre des mesures vigoureuses et qui mène son domaine d'une main de fer.

Mirmihorn :

Désespoir : 0

CARRURE : Vigoureux

Dé : 12

Fatigue : 5

Blessures légères : 5

Blessures Graves : 5

Bonus aux dégâts : +1

Bagarre 3

Endurance 5

Epées 4

Lances 4

Lutte 2

Natation 5

Sauter 1

EVEIL : Curieux

Dé : 12

Magie Naturelle : 0

Points de communion : 0

Empathie marine 4

Orientation 2

Perception 4

Navigation 4

POESIE : Terre à Terre

Dé : 8

Magie Elfique : 0

Magie d'Aman : 0

Points de rêve : 0

Chant 2

GRACE : Adroit

Dé : 10

Actions/Tour : 2

Initiative : 4

Course : 4

Archerie 2

Equitation 6

Escalade 1

Esquive 4

Lancer 4

Parade 4

Pêche 2

Poignards 4

Se cacher 1

ERUDITION : Instruit

Dé : 10

Magie runique : 0

Haute magie : 0

Sorcellerie : 0

Points de sagesse : 0

Adûnaïc : 3

Westron : 3

Géographie 4

Légendes 2

Premiers soins 1

Stratégie 1

Tactique 2

Lire et Ecrire 2

NOBLESSE : Larron

Dé : 8

Dons thaumaturgiques : 0

Ténèbres : 0

Points de Majesté : 0

Points de Malice : 0

Résistance à la sorcellerie 2

Résistance aux ténèbres 2

Inspirer confiance 1

Thaumaturgie royale 5

PRESTANCE : Agréable

Dé : 10

Charme : 2

Commander 1

Eloquence 1

Intimidation 3

Armure : Pourpoint de cuir (1) en bateau ou demi-plate (5) sur terre.

Bouclier : Pavois (+3) sur terre

Armes : Epée bâtarde (1d8) lance d'arçon (1d12), dagues (1d4)

Mirmihorn est un jeune homme très tourmenté qui ne trouve pas sa place et qui est en conflit avec son père. Il est grand, nonchalant et ses grands yeux noirs ne reflètent que de la méchanceté.

Les Corsaires/Haradrim : voir le bestiaire. : Guerriers Suderons

INDEX

Noms

Lieux		Arim El Kébir	6
L'île des crabes	6	Galaphorn	4
La galère	4	Mirmihorn	4
Simir	4	Muhammad Benbelta	6
		Othorn	4