

# Introduction : Pirates !

Voici la trame du scénario d'introduction que j'ai fait jouer.

## Les Personnages

La campagne se déroulant au Gondor en 1019, les races suivantes ne sont pas disponibles : hobbit, homme du Rohan, béornide et oriental.

*Suvac*, dunéen guérisseur, fait partie d'une tribu dunéenne des Pinnath Gelin. Apprenti du shaman de la tribu, il jouit d'une forte notoriété au sein de son clan.

*Ormalus*, marin Haradrim, est originaire du Harondor. Il travaille sur un important bateau marchand qui sillonne la baie de Belfalas.

*Gror*, nain prospecteur, appartient à la tribu de Durin. Gror désire voir le monde extérieur et quitte le Khazad-Dûm pour l'Anfalas dont la rumeur dit qu'une ruée vers l'or y a lieu.

*Arophel*, sinda chroniqueur, vit aux Havres Gris. Il se rend en bateau à Edhellond, à l'embouchure de la Morthond, pour y consulter des archives historiques.

*Meltin*, marchand gondorien, habite Pelargir mais il est le plus souvent sur les flots à bord d'un navire marchand.

## À l'abordage

Le bateau marchand sur lequel se trouvent Ormalus et Meltin est attaqué par des pirates au large de l'Anfalas. Après un court combat et la victoire des pirates, les marchandises précieuses sont transportées sur leur navire. Les morts et les marins survivants sont jetés à la mer...Ormalus et Meltin ainsi qu'une poignée d'autres sont emprisonnés dans les cales pour être utilisés plus tard comme esclave. Ils y font connaissance d'Arophel, capturé quelques jours plus tôt. Le capitaine pirate déclare : « le seigneur Neithan sera content de moi ! ».

Alors que le navire essuie une tempête au large d'Anfalas, il est attaqué par un Kraken. Les pirates se défendent vaillamment mais le bateau est disloqué. Les trois compagnons en profitent pour s'évader et dérivent sur un radeau de fortune dans la baie de Belfalas. Harassés par la faim et la soif, ils échouent sur la rive de l'Anfalas de nuit. Au loin, ils repèrent un feu de camp et ils y retrouvent Suvac et Gror.

## Le don de soi

Gror est pris en embuscade par des Dunéens alors qu'il traversait les Pinnath Gelin. Dépouillé de ses biens, les Dunéens le ramènent à leur village où ils décident de le sacrifier à leurs dieux. Mais Suvac, un membre du clan, s'y oppose. Les sages du village, mécontents, acceptent la position de Suvac mais le bannissent pour le prix de la vie de Gror. Le nain reconnaissant, propose à Suvac de l'accompagner à Lond Galen, lieu de départ pour la ruée vers l'or. Lors d'un campement près de la côte, ils sont rejoints par trois personnages déclarant être les survivants d'un naufrage.