

La Fiancée du Libustier

Adaptation de Galaphorn écrit par Guzim

Présentation : Mirmihorn abrite un important chantier naval, Neithan compte le détruire et enlever du même coup son ancienne fiancée, Iriel de Mirmihorn.

Localisation: Le domaine de Mirmihorn dans le Belfalas

Mise en place des Joueurs: Ils ont appris la relation d'Edrahil avec Iriel de Mirmihorn

Une jeune fille en détresse

Le domaine de Mirmihorn se trouve à quatre jours de marche au sud de Lond Ernil au bord de la côte. La route est bien entretenue et serpente entre le rivage et les montagnes du Belfalas. Un soir, alors que d'après les indications qu'ils avaient récupérées, ils sont rentrés dans le domaine de Mirmihorn, le groupe fait halte pour la nuit en forêt. Un jet d'empathie sylvestre permet d'apprendre que la forêt est entretenue, probablement pour l'exploitation du bois. Au cours de la nuit, des cris peuvent réveiller les PJ (test moyen si un PJ est de veille sinon test difficile). Ils proviennent d'une combe en contrebas, en direction de la côte. Il semble que ce soit deux femmes en péril. En effet, en approchant de la source des clameurs, des crépitements se font entendre et des rougeoiements percent la nuit.

Deux femmes, habillées de robes, sont coincées entre les flammes d'un incendie et une paroi rocheuse au sommet de laquelle arrivent les PJ. Elles sont apeurées et tétanisées. Il y a deux moyens de les tirer de ce mauvais pas. On peut les remonter à l'aide d'une corde en les aidant à escalader la paroi ; pour ne rien arranger à l'affaire une des femmes a une légère surcharge pondérale... Il est possible également d'aller les chercher par un sentier qui court plus loin et repasse devant elles en traversant les arbres enflammés, l'incendie n'est pas encore trop violent et c'est plus la peur qu'un véritable danger qui a paralysé les deux femmes.

Une fois sauvées, elles remercieront nos héros timidement et n'engageront pas le dialogue. La première, Iriel, est une jeune fille d'une beauté à couper le souffle et habillée comme pour aller à un bal. La seconde, Estrela, semble être la femme de chambre de la plus jeune (c'est elle qui est un peu forte) et serait disposée à parler si l'autre ne l'en empêchait. Elles refusent de donner leur nom et d'expliquer la raison de leur présence nocturne en forêt. Par contre elles apprécieraient que les PJ les raccompagnent jusqu'à Simir, à une demi heure de chemin, la principale ville du Mirmihorn.

Simir est une belle ville bâtie sur les flancs escarpés de la montagne dominant la baie du Belfalas dépourvue de murailles. Juste à l'entrée de la ville, les deux femmes faussent compagnie aux PJ pour suivre un sentier qui monte vers les hauteurs en contournant la ville. Seule Estrela remercie encore une fois les PJ. Si un PJ tente de les suivre, il les verra arriver à un mur d'enceinte et pénétrer dans le domaine qu'il entoure par une porte discrète. En s'engageant dans Simir, les PJ seront stoppés par une patrouille du guet qui leur demande pour la forme la raison de leur venue. Elle peut également leur indiquer l'auberge au centre du bourg « la galère ». Un jeune homme est de veille à l'auberge pour accueillir les voyageurs nocturnes et leur proposer de coucher dans la salle commune.

Une promenade pleine de surprises

Un page se présente le lendemain matin à l'auberge pour convier les PJ à dîner le midi même au château du seigneur Alcyon de Mirmihorn sans autre précision. Au besoin, c'est l'aubergiste, Othorn, qui réveille les PJ pour leur annoncer la nouvelle. L'auberge est un hymne dédié aux marins : des lampes de tempête remplacent les lanternes habituelles, un filet de pêche orne le mur du fond et un mât de navire avec sa vigie fait office de pilier de soutènement. La plupart des clients sont des marins ou des ouvriers du bois à la retraite. Quelques commerçants en provenance de Linhir qui ont fait relâche dans la baie de Simir ont dormi à La Galère. Il est possible de glaner quelques informations :

- Simir et le domaine de Mirmihorn sont reconnus pour leurs chantiers navals qui équipent une grande partie de la flotte militaire de Lond Ernil.

- La nuit dernière, un incendie a embrasé une partie de forêt destinée à la fabrication des navires. Les pertes ont été conséquentes mais le feu a pu être circonscrit (les PJ ont pu y être pour quelque chose en prévenant le guet la veille).

- Des actes de piraterie ont été signalés récemment dans la baie. La rumeur court que ceux sont les maîtres d'Umbar qui en sont à l'origine.

Le château de Mirmihorn est en fait une grande demeure accrochée à la montagne. Les PJ sont accueillis dans le grand salon par Alcyon : « Je tenais à vous remercier pour l'aide que vous avez fournie à ma fille. Sa gouvernante m'a avoué cette dangereuse équipée nocturne et vanté votre dévouement. Iriel, ma fille, est une personne délurée et a parfois un comportement irrationnel. Elle nous rejoindra pour le repas ». Celui-ci, malgré la bonne chère, est plutôt morne. Iriel se montre toujours aussi peu loquace et Alcyon semble lui reprocher son attitude. La discussion peut se porter sur l'activité du domaine, la situation du Belfalas ou les difficultés du jeune souverain Ciryaher. Si le sujet Edrahil d'Ossarnen est abordé, Alcyon se ferme un peu et Iriel se montre troublée. Alcyon explique qu'Edrahil lui a été présenté il y a plus d'un an par sa fille : « J'ai été impressionné par sa stature et sa prestance mais c'est un homme mauvais qui dénigre l'individu et ne pense qu'à sa propre gloire. J'ai refusé qu'il soit fiancé à ma fille. Elle est mon seul enfant vous comprenez ? ». Iriel s'intéressera au plus charmant des PJ et à défaut celui qui a pris la plus grande part dans son sauvetage la veille. Si le PJ s'y prête, elle se lancera dans le jeu de la séduction.

Suite au repas, Iriel propose au PJ sur lequel elle a jeté son dévolu une promenade à cheval. Si d'autres PJ insistent pour l'accompagner, elle ne refusera pas mais jettera un regard noir à son élu. Au besoin des chevaux seront prêtés aux PJ qui le désirent. Au début la promenade se fait au pas mais Iriel défit ses compagnons à la course en jetant une œillade à son élu. Se déclenche alors une folle course poursuite à travers les bois, sur les sentiers rocailleux pour finir sur une plage de sable. Iriel est une cavalière émérite, il sera difficile de la suivre d'autant plus qu'elle connaît le chemin. Le premier PJ à arriver à la plage voit Iriel, descendue de cheval, s'approcher avec curiosité d'une grande barque échouée sur le rivage. S'il en prend la peine, un PJ peut voir difficilement une galère au large, cachée en partie par une île rocailleuse. Dès qu'Iriel se trouve à proximité de la barque, deux hommes en surgissent et la ceinturent. Si le(s) PJ viennent à son secours, ils feront face à des guerriers sortant d'une grotte à proximité suffisamment nombreux pour les vaincre (sans les tuer). Ils ont tous le même équipement et un tabard marqué d'une main noire. S'ils fuient, ils ne seront pas poursuivis. Les guerriers repartent avec la barque, en ramenant leurs morts, pour rejoindre la galère, laissant derrière eux un tube de cuir contenant un parchemin. Il ne sera pas évident de rejoindre le château de Simir sans de bonnes capacités d'orientation.

Quelques explications

La nuit de sa rencontre avec nos PJ, Iriel avait rendez-vous avec Edrahil. Elle en est complètement enamourée depuis leur rencontre à l'université de Lond Ernil et ne supporte pas l'attitude de son père envers Edrahil. Ce dernier est désormais totalement au service de la Main Noire et réside dans le repère de l'organisation secrète sur Tolfalas. Il compte se servir de la jeune fille pour détruire les chantiers navals et par là même affaiblir la flotte gondorienne. C'est également dans ce but que les hommes qui l'accompagnaient pour cette rencontre nocturne devaient mettre le feu à une importante exploitation de bois de Simir. Mais par accident l'incendie a mis en danger la vie d'Iriel ce qui a mis en rage Edrahil. En effet, elle a consenti à simuler un enlèvement par des pirates pour retrouver son ancien prétendant ce qui permet à Edrahil d'attirer Alcyon et ses troupes hors de Simir et d'attaquer ses installations navales. Il faut signaler que si Edrahil considère qu'Iriel ferait une belle reine, il ne nourrit aucun sentiment à son égard et par conséquent la considère comme sacrificable.

L'île des Crabes

Le message destiné au seigneur de Mirmihorn est le suivant :

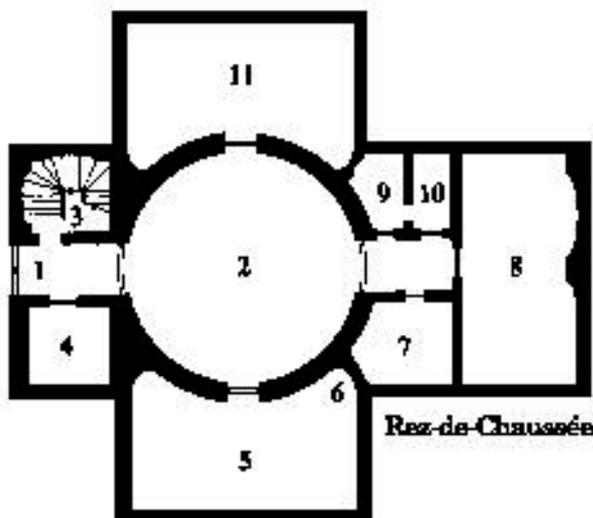
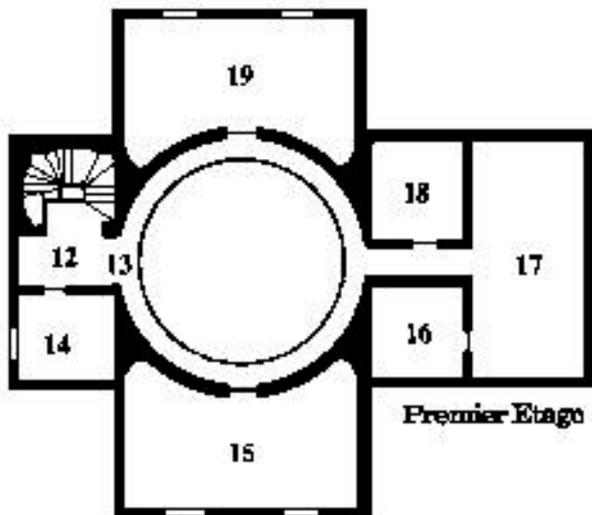
Rendez-vous sur l'île des Crabes, avec une embarcation de petit tonnage, nous vous rendront votre héritière pour la modique somme de 2000 pièces d'or.

Neithan

Alcyon ne compte pas céder au chantage, il veut se rendre sur l'île sans or mais suivi de son bateau de guerre, chargée de ses meilleurs guerriers et marins. Il demande aux PJ de l'accompagner sur le frêle esquif. Il s'inquiètera des compétences nautiques de ceux-ci et demandera, si nécessaire, à un de ses marins de se joindre au groupe pour manier le petit voilier qu'il compte utiliser. En effet la navigation est malaisée sur cette côte. De nombreuses îles rocheuses et des hauts fonds peuvent rendre la manœuvre dangereuse. Ceci interdit catégoriquement la navigation de nuit, aussi le départ se fera à l'aube le lendemain. Le lever du soleil à l'horizon sur l'infini de l'océan est un spectacle somptueux propice à la rêverie ou à un test d'empathie marine pour récupérer des points de communion.

L'île en question se situe au large et est donc exposée aux courants océaniques. Selon les conditions météorologiques, le voyage sera plus ou moins périlleux. L'île est un gros rocher posé dans la mer. Nulle trace d'hommes n'est visible depuis le bateau. L'île semble abandonnée. Au sud ouest de l'île se trouve un bâtiment d'allure ancienne et dont la partie supérieure est en ruine. Alcyon pourra reconnaître un ancien fanal. A ces pieds les restes d'un quai sont visibles. Un soldat est difficilement repérable sur le chemin de pierre entre le quai et le bâtiment. Il ne réagit à aucun appel ni à l'approche des PJ et reste assis sur un rocher. Il porte le même type d'équipement que le groupe qui a enlevé Iriel. Parvenus à ses côtés les PJ pourront s'assurer que le soldat est en fait mort et même peut-être reconnaître un de ceux qu'ils avaient tués la veille (ou mortellement blessé). Le reste de l'île des Crabes n'a aucun intérêt. Il semble donc, et le cadavre tend à le prouver, que le rendez-vous a lieu dans le phare abandonné.

L'Ancien phare de l'île des Crabes



1) Une lourde porte ferrée à double battant ferme l'accès au bâtiment. Elle n'est pas verrouillée mais semble coincée dans l'encadrement. Il est possible de forcer l'ouverture mais cela occasionne l'effondrement de la voûte. *Chute de pierres, dommages 1D12+2. Possibilité d'esquiver ou de parer avec un bouclier (Difficile).*

2) Pièce centrale dont les murs sont recouverts de peintures maritimes écaillées.

3) L'escalier qui permet d'accéder à l'étage est piégé. Des marches ont été affaiblies et cèdent sous le poids entraînant l'infortuné dans le vide. *Chute dégâts= Dé carrure du PJ+2. Possibilité d'atténuer la chute avec Saut ou Acrobatie.*

4) Poste de garde

5) et 11) entrepôts

7) à 10) pièces plongées dans le noir et jonchées de débris

13) Plongée dans le noir, la pièce est occupée par deux félins du Harad affamés et attachés aux portes des dortoirs.

14) poste de garde. La fenêtre peut servir d'entrée au bâtiment

15) et 19) dortoirs

17) Le mess contient encore des tables et des chaises délabrées. Une jeune femme maculée de sang ressemblant à Iriel est attachée contre un mur. Elle est morte.

18) Chambre du sergent du phare.

16) Accès au fanal. L'escalier n'existe plus et l'étage supérieur non plus.

Colfen

Coupable d'avoir créé l'incendie au mauvais endroit mettant alors en danger la vie d'Iriel, comme elle l'a raconté ensuite à Edrahil, ce dernier a décidé de le laisser sur l'île des Crabes (dans le mess) pour subir l'ire d'Alcyon. Colfen ne peut s'enfuir à cause de la présence des deux fauves. Il a pour mission également de dévoiler au seigneur de Mirmihorn le tour qu'il lui a été joué en lui disant que la ville de Simir et ses chantiers navals sont probablement en flammes. Cette révélation ainsi que le corps de la jeune fille qu'Alcyon prend d'abord pour Iriel rends ce dernier fou furieux. Il tente de tuer Colfen. Les PJ doivent l'en empêcher s'ils veulent bénéficier des informations de Colfen. Il sait que son chef se nomme Neithan mais il semble qu'il ait des supérieurs ou associés. C'est une véritable petite armée qui se trouve dans son repère : une grande île qu'il ne peut pas identifier. Lui même a été embauché à Linhir, il y a plusieurs mois, comme une bonne partie de ses compères même si leurs rangs comptent de nombreux Haradrim. Il pense être capable de reconnaître si nécessaire l'île, Tolfalas, en échange de la vie sauve.

Alcyon promet aux PJ son *anneau ducal*, s'ils lui ramènent Iriel.

Développements : Indices sur la localisation du repère de la Main Noire
La Main Noire travaille avec la pègre de Linhir

Аниеван Дискал : Large anneau d'or serti de plusieurs opales. Il sert de sceau représentant un albatros stylisé. Il possède une grande valeur intrinsèque.

A chaque fois que le porteur utilise un don Thaumaturgique, ses effets seront augmentés d'un D4

Алцион de Дирмиhorn	□□□□□	□□□□□	□□□□□
Carrure D12	Grâce D12	Prestance D12	Erudition D10
Endurance 6 Epées 7 Sauter 3	Escalade 3 Esquive 4 Parade 6 Navigation 7	Commander 6 Eloquence 3 Intimidation 5	Westron 3 Adunaic 4
Poésie D8	Eveil D10	Noblesse D12	Armes: épée longue 1d8+1
	Empathie marine 6 Perception 3 Perspicacité 3	Sens de l'honneur 4 Thaumaturgie 5	Armure : mailles (-4)

Don Thaumaturgiques : Feu sacré, Ralliement

Pts de majesté 6

Ириел de Дирмиhorn	□□□	□□□	□□□
Carrure D8	Grâce D12	Prestance D20	Erudition D10
Endurance 3	Equitation 6	Charme 6 Eloquence 3	Premiers soins 3 Westron 3 Adunaic 4
Poésie D10	Eveil D12	Noblesse D8	Armes: poignards 1d4
Chant 4	Empathie marine 4 Perception 5 Perspicacité 4	Inspirer confiance 3	Armure : aucune

Лавы du Нарад	□□□□□	□□□□□	□□□□□
Carrure D12	Grâce D12	Eveil D12	Morsure (1d8+1)
Endurance 6 Bagarre 7	Esquive 5	Perception 7 Pister 5	Armure: cuir (-1)

Leur état fait que les fauves sont insensibles à la fatigue et ne seront jamais « sur la défensive »

Солдаты de la Дайн Noire	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
Carrure D10	Grâce D10	Prestance D10	Erudition D8
Endurance 4 Epées 4 Bagarre 4 Sauter 3	Esquive 4 Parade 4 Poignards 4 Archerie 4	Intimidation 3	Westron 2
Poésie D8	Eveil D10	Noblesse D8	Armes : gourdin (1D6) Cimeterre (1D8) Arc court (1D6) Armure : broigne (-3) Rondache (+1)
	Perception 3 Navigation 3		

Солфен	□□□	□□	□□
Carrure D10	Grâce D12	Prestance D8	Erudition D8
Bagarre 5 Endurance 3	Esquive 4 Poignards 5	Baratin 6 Intimidation 3	Westron 2
Poésie D8	Eveil D10	Noblesse D8	Armes : gourdin (1D6) Dague (1D4) Armure : pourpoint (-1)
	Perception 3		