

# Les Phalanges de la Main Noire

**Présentation :** *Sous l'impulsion de Neithan, le repaire de la Main Noire s'active et fourbit ses armes en attendant de se montrer au grand jour.*

**Localisation :** L'île de Tolfalas

**Mise en place des joueurs:** Découverte de la localisation du repère de la Main Noire  
Engagés par la Main Noire à Linhir

## Dans l'Antre

Différents chemins peuvent conduire les PJ dans le repaire de la Main Noire sur Tolfalas.

- Ils ont été engagés par l'intermédiaire des Bateliers lors de *La Guerre de l'Ombre* dans les troupes de la Main Noire. Après un court voyage sur le bateau de commerce du gang, ils sont débarqués avec le fret sur les débarcadères. Selon toute vraisemblance, ils ont été recommandés par les Bateliers pour leur valeur et leurs compétences et seront affectés aux troupes de soldats ou parmi les artisans.
- Ils ont localisé le repaire suite aux indices récupérés (*La Guerre de l'Ombre* et *la Fiancée du Flibustier*) et se rendent sur Tolfalas. Ils peuvent alors recueillir des informations et des rumeurs parmi les communautés de pêcheurs de l'île :
  - \_ un chasseur solitaire et légèrement paranoïaque a vu des troupes en manœuvre dans le nord ouest de l'île.
  - \_ un vieux pêcheur porté sur la boisson a vu de d'étranges lueurs nocturnes vers les falaises de la côte ouest.
- Ils ont été capturés car ils ont trop attiré l'attention et dispose d'informations utiles ou nuisibles à la Main Noire. Désormais ils seront esclaves ou croupiront dans les geôles s'ils sont trop remuants.

## Le Marös

C'était à l'origine une caverne naturelle où les peuples indigènes de Tolfalas ont célébré des cultes animistes. Par la suite des brigands et des pirates ont investi le site pour en faire leur repaire avant que Zimrakhil et la Main Noire n'en prennent possession. L'essentiel des salles ont d'ailleurs été aménagées par leurs soins. Le site possède deux issues : la première débouche sur la baie de Belfalas par un passage naturel tout juste assez large pour laisser passer une barge de guerre, la seconde est un tunnel qui mène par un large escalier de pierre aux ruines d'un temple indigène en surface.

De part son orientation et la longueur du passage maritime, très peu de lumière rentre dans le Marös, sauf le soir où les rayons du soleil couchant s'infiltrent plus avant dans la grotte. De la même manière, aucune lumière n'est visible de l'extérieur sauf à proximité de l'entrée (attention aux récifs !).

- **Le poste de garde** est en permanence tenu par cinq soldats qui effectuent la surveillance de l'entrée du chenal et des rondes de nuit. On peut noter les ouvertures dans le mur pour arroser de flèches d'éventuels attaquants. Les salles notées G sont en permanence occupées par un garde de faction.
- **Les débarcadères** se situent sur un bâtiment relié par deux ponts au reste du complexe. Une salle de transit contient les biens pour le prochain bateau à destination de Linhir et ceux qui n'ont pas encore été dirigés vers les différents entrepôts. Deux bateaux sont accostés : un petit bateau de commerce qui sert pour le fret et les déplacements et un navire de guerre mornumenoreen pour la piraterie.
- **Les entrepôts** contiennent les différentes fournitures nécessaires : textiles, cuirs, bois, nourriture peu ou pas périssable, eau potable, métaux mais aussi des produits finis. Dans une salle à part, sont conservés les fruits des différents raids et rapines.
- Un autre pan du Marös est dévolu aux **ateliers** qui produisent ou réparent les biens. Actuellement cela concerne surtout les armes et armures de la phalange mais aussi la réparation du navire de guerre. Une armurerie fournie se situe à proximité.
- **Des baraquements** abritent les quartiers des soldats, phalange et phalange d'élite, relativement sobres. A noter que les soldats dorment avec leur paquetage et leurs armes à portée de main. Les appartements d'Onar, le chef des troupes, se situent également là.
- Une salle monumentale sert aux repas, aux rassemblements et aux entraînements. Les cuisines, voisines, disposent des caves, où sont conservées les vivres périssables et même un peu de vin.
- Dans la grande salle de **la prison** sont parqués les esclaves, qui ne sont pas entravés. Les geôles abritent les captifs de marque ou rétifs (les PJ par exemple ?).
- **Elandir** s'est ménagé une chambre confortable avec tentures, meubles de bois rare, vaisselle. Sur un bureau, des missives font état de ses contacts avec le gang des bateliers à Linhir (livraisons, opérations conjointes), le doyen Fantur à Lond Ernil (corruption de nobles, bateaux à attaquer) et Zimrakhil à Barad Harn (l'imminence du conflit en Harondor, la très relative docilité d'Edrahil). Le Roi de l'Orage est parfois cité. Une deuxième pièce contient une bibliothèque où se trouvent des cartes, des livres et des codex de magie :
  - \_ *Magie Runique* (I) rune mineure de fermeture/ rune mineure de hargne  
 (II) grande rune de défense/ petit brisefer runique  
 (III) entrelacs runique de prouesse (IV) rune mineure de rage
  - \_ *Haute Magie* (I) tourbillon de poussière/ ventriloque  
 (II) extinction de flammes/ mur d'air  
 (III) érosion/ verrou magique  
 (IV) trait de feu (V) gouffre
  - \_ *Sorcellerie* (I) absence / engourdissement  
 (II) refoulement/ mauvais rêves  
 (III) trou de mémoire
- **Azradaur** vit de façon plus monacale dans une pièce peu éclairée. Sur une grande table en bois sont disposées en permanence des cartes marines qui détaillent, les routes commerciales et militaires, les cibles potentielles (chantiers navals, villages côtiers, etc....).
- **Edrahil** a élu domicile dans une partie abandonnée, utilisée par les anciens occupants du Marös, accessible seulement au moyen d'une barque. Edrahil dispose de ses propres esclaves qui le servent lui et Iriel. Dans une partie privative, il conserve les objets marqués du chat déjà en sa possession (au minimum Soroncassa et Annonoisyr).

# Les Maîtres du Marös

*Edrahil/Neithan* : Edrahil est à la fois discret et très présent. Il se montre rarement, ne se mêle presque jamais aux autres occupants du Marös et passe le plus clair de son temps dans ses appartements, également appelés «l'île». Tout le monde parle de lui sous le nom de Neithan, conformément à ses vœux, et seuls Elandir et Azradaur connaissent son vrai nom. Il apparaît comme un homme affairé, perdu dans ses pensées, habillé d'un gilet de cuir sombre. Pourtant son emprise sur le Marös est indéniable. Azradaur est devenu un partisan fervent. Onar et les soldats qui ont été avec lui en mission respectent ses qualités de meneur d'homme. Il ne se sépare jamais de son épée noire, Cirmegil.

*Iriel de Mirmihorn* : Iriel se morfond depuis son enlèvement consenti (cf. La Fiancée du Flibustier). Le Marös ne ressemble que peu au repaire romantique qu'elle s'était imaginée. Edrahil a également déçu ses espoirs, il s'est éloigné du jeune noble charismatique et brillant qu'elle avait connu à Lond Ernil. Elle demeure le plus souvent cloîtrée dans ses appartements, parée de vêtements précieux et de bijoux rares, en compagnie de ses servantes. Les PJ n'auront donc que peu d'occasions de la croiser, Iriel ne se rendant que rarement dans les autres parties du complexe et presque exclusivement lors d'une absence prolongée d'Edrahil.

*Elandir* : Il dirige en théorie le Marös, s'occupant de la logistique, organisant les opérations et en étant l'interlocuteur unique de Zimrakhil. Elandir appartient à une famille noble du Gondor auparavant installée en Harondor et opposée à Ciryaher. Il connaît bien les membres rétifs de la cour royale et le noyau dur des opposants de Lond Ernil. Il est froid et calculateur. Il a été présenté à Akhorahil et a définitivement basculé dans l'Ombre.

*Onar* : Il a été élevé dans les terres arides du Harad dans une famille de chefs de clan. Doté d'une stature impressionnante, il mit rapidement sa force à l'épreuve dans des conflits tribaux. Repéré par des Numenoréens Noirs lors de leurs missions d' enrôlement pour le siège d'Umbar, il dirige désormais les forces militaires du Marös et mène les offensives terrestres ou les missions frontales.

*Azradaur* : Son nom provient des circonstances houleuses de sa naissance, sur un bateau lors d'une tempête. Azradaur est devenu un marin hors pair et un capitaine de renom dans la flotte mornumenoreene. Il est chargé de piloter les navires du Marös et est seul capable de passer le chenal qui mène à la grotte avec le navire de guerre. D'un naturel distant et silencieux, il n'a pas son pareil pour apparaître tout d'un coup d'un coin sombre, un sourire étrange aux lèvres.

## Au Quotidien

L'ensemble des soldats intégrés dans les phalanges assume également des tâches utiles au Marös selon leurs compétences : artisans, forgerons, cuisiniers, marins ou tout simplement gardes. Le reste du temps est consacré à la formation militaire et à l'entraînement dans la grande salle. Les repas sont pris en commun par roulement également dans cette salle. Ils proviennent d'origines très diverses : Gondor, Harad et sont parfois Dunedain ou mornumenoréens même si ces derniers intègrent souvent l'élite.

Les soldats d'élite bénéficient d'un traitement de faveur en étant dispensés des tâches quotidiennes. Cependant leur entraînement, encadré par Onar, est agrémenté de sorties en surface pour des manœuvres grandeur nature. Ordre est toutefois donné de privilégier la discrétion, il est primordial de ne pas être surpris par les habitants de Tolfalas. Ils disposent également de dortoirs plus spacieux.

Les esclaves exécutent les tâches les plus serviles : nettoyage, réparation, service durant les repas mais certains sont des artisans doués. Ils sont surveillés dans leurs travaux par des soldats mais cette surveillance est relativement lâche. Seules des esclaves féminines sont affectées au service d'Edrahil et Iriel, elles demeurent à proximité dans une salle de «l'île». Les plus forts sont réquisitionnés pour manœuvrer les rames du navire de guerre. Un seul repas leur est délivré, le soir, dans la prison. Ses esclaves ont été achetés en Harad ou capturés lors de raids.

## Evénements & Intrigues

### La reine silencieuse

Iriel vit mal sa «captivité» au Marös pourtant elle est toujours très attachée à Edrahil. Non seulement elle est amoureuse mais elle se rêve déjà en reine du Gondor, Edrahil lui ayant révélé son secret et ses projets. Elle tient en mauvaise estime les autres occupants du Marös et est révoltée par la condition des esclaves. En fait, en faisant preuve d'éloquence et de persuasion, des PJ intelligents peuvent la convaincre de la ramener chez elle ou de se faire aider.

Si les PJ ont joué *La Fiancée du Flibustier*, ils s'étaient peut-être mis à la recherche d'Iriel pour la ramener à Simir. Après l'avoir trouvée et convaincue (ou non...), le plus dur reste de s'échapper. La tâche peut devenir plus difficile si les PJ sont méfiants envers Iriel, peut-être leur a-t-elle laissé de mauvais souvenirs ? Dès qu'elle sera amenée à les voir, elle les reconnaîtra probablement et cachera difficilement sa surprise (nos héros seront peut-être également surpris de la retrouver là...). Les PJ peuvent avoir peur d'être dénoncés et devront s'activer ! De son côté, si la situation s'éternise, Iriel va se poser de nombreuses questions et risque de faire une gaffe.

Si les PJ n'ont pas joué *La Fiancée du Flibustier*, ils seront sûrement intrigués par la présence surréaliste de cette jeune femme aux vêtements luxueux et au port princier dans un tel endroit. Les phalangistes l'appellent «la reine silencieuse», ils savent juste que c'est la fille d'un seigneur du Belfalas enlevée par Neithan. Certains ont même participé à l'enlèvement.

Iriel peut fournir une aide précieuse aux PJ en leur révélant ce qu'elle sait. Elle peut également se rendre chez Elandir ou l'éloigner si nécessaire car il est enclin à accéder à ses vœux, ne pouvant se permettre de mécontenter Edrahil.

### Le Dépossédé

Il est sans doute préférable que Neithan ne soit pas trop présent pour ne pas précipiter les événements. Il est peut être en mission, en visite à Lond Ernil ou cloîtré sur son «île». Ne privez pas cependant vos joueurs d'une première rencontre...

Neithan conserve ses objets marqués du chat dans une pièce de ses appartements protégée par une lourde porte et une rune mineure de fermeture. Il préfère ne pas les porter, attendant le jour où il pourra révéler sa vraie nature.

Si la Main Noire possède suffisamment d'indices (c'est à vous de décider !), Neithan part avec un groupe restreint de phalangistes d'élite pour Erech et la source de la Morthond. A cette occasion, il emmènera ses objets tutélaires. Le groupe peut partir alors que les PJ sont là, ou non, vous pouvez même décider d'y intégrer les PJ.

Les PJ peuvent compléter leurs informations sur le secret de Beruthiel. Elandir possède un parchemin dans sa bibliothèque qui recense les indices déjà en leur possession (soit au minimum Dulgî et Pharazôn) ainsi que ses présomptions sur la solution de l'énigme. Vous pouvez vous en servir si nécessaire pour orienter vos joueurs vers Erech.

## Autres événements

Si les PJ se sont un peu encroûtés dans le quotidien du Marös, faites les participer à une mission : attaque de bateau, destruction d'un port, apporter un message, etc...

Pour compliquer les choses, ils peuvent croiser au Marös des PNJ antérieurs : «Anarhen», des pirates du scénario d'introduction ou les soldats de la Main Noire combattus dans *La Fiancée du Flibustier*, ce qui peut entraîner des situations délicates. Ils peuvent être également démasqués s'ils portent des objets marqués du chat.

Les PJ peuvent également décider de nuire à la Main Noire avant de s'enfuir en lançant une révolte parmi les esclaves ou en menant des actes de sabotage. Ils peuvent tenter d'alerter les autorités gondoriennes. A Caras Tolfalas, ville principale de l'île, il leur sera expliqué que l'armée est en mouvement à cause des troubles en Harondor mais que les personnes compétentes sur le continent seront averties dès que possible...

---

## Annexe A : Nouveaux Sorts

**Extinction de flammes** : Le lanceur peut éteindre n'importe quel feu. La difficulté du sort dépend de la taille du foyer : difficulté 8 jusqu'au petit feu de camp  
difficulté 11 pour le feu de joie  
difficulté 14 pour le bûcher  
difficulté 17 pour l'incendie

**Mur d'air** : Le lanceur densifie l'air autour de lui en créant un petit tourbillon. La difficulté est accrue d'un degré pour toutes les attaques à distance et de corps à corps visant le magicien. La durée du mur d'air est égale en rounds au score en haute magie du lanceur.

**Ventriloquie** : Tant qu'il se concentre, le lanceur peut parler et sa voix semblera venir de tout point qu'il souhaite dans un rayon de 20 pas et à condition que ce point soit en vue du lanceur.

**Verrou magique** : Ce sort permet de fermer magiquement n'importe quelle porte ou fenêtre pour une durée égale en tours au score de haute magie du magicien. La porte peut être naturellement forcée. Ce sort permet également d'ouvrir une porte verrouillée par ce même sort. La difficulté est alors égale au score réussi par celui qui l'a fermée.

## Annexe B : Plan du Marös





Elandir	□□□□	□□□□	□□□□
Carrure D10	Grâce D10	Prestance D10	Erudition D20
Epée 5 Endurance 4 Sauter 3	Equitation 5 Esquive 5 Poignards 6	Eloquence 6	Westron 3 Adunaic 4 Sortilège 7 Premiers soins 5
Poésie D8	Eveil D12	Noblesse D8	Armes : épée longue (1d8) Dague (1d4) Armure : haubergeon (-1)
	Perception 3 Perspicacité 5		

Désespoir : 6

Haute magie (9): Mur d'air (II), verrou magique (III), Trait de feu (IV)

pts de sagesse : 12

Sorcellerie (4): absence, engourdissement (I), refoulement (II)

Ténèbres : horreur, souffle noir

pts de malice : 6

Iriel de Mirmihorn	□□□	□□□	□□□
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 Armure : aucune
Chant 4	Empathie marine 4 Perception 5 Perspicacité 4	Inspirer confiance 3	