

CHAPITRE I

INTRODUCTION

Larguez les amarres est le premier scénario de la Campagne Océanique dans le monde de Hârn. Elle introduit un groupe d'aventuriers d'horizons divers dont l'un d'eux, pilote, possède son propre navire de commerce. Le groupe de personnage sera embarqué à bord du navire et de l'aventure, en qualité d'équipage au début et, il faut l'espérer par la suite, en tant qu'amis et alliés devant faire face aux mêmes problèmes.

Les mettre tous à bord du navire est une chose difficile si nous laissons le hasard faire. Le personnage qui possède le vecteur de l'aventure est, en fait, le seul à décider de qui monte à bord ou non ! Alors à vous d'y trouver une solution avec votre groupe.

Que vous pré-tiriez les personnages ou que vous leur forciez la main, il sera de toute façon nécessaire de les faire monter à bord...

Allons ! En avant et "Larguez les amarres !".

SYNOPSIS

C'est le grand départ ! Le navire va être mis à flot et va partir pour sa première course. L'équipage formé par le pilote/capitaine prend donc la mer ensemble pour la première fois et l'aventure sera rapidement rencontrée.

Après un départ remis en cause par l'arrivée d'une tempête, le navire quitte le port de Cherafir. Après quelques heures en mer, une épave encore fumante est signalée à l'horizon : c'est un navire étranger, un karune. L'abordage est simple, la mer étant calme, et l'on découvre un navire qui a été entièrement dévoré par les flammes mais dont le pinda est absent, laissant supposer que l'équipage a pu s'enfuir. Après être reparti, c'est le pinda qui est en vue ! Ses voiles sont déchirées et ses occupants peu nombreux et morts à l'exception d'un jeune homme d'environ douze ans, inconscient et serrant une sacoche entre ses bras : c'est le début des ennuis pour nos aventuriers. Le spectre d'un mal profond revient sur Hârn et il n'est pas content...

Le navire marchand sera pris en chasse dès lors par des pirates qui n'auront de cesse de les retrouver ! La pierre de jade trouvée dans la sacoche du jeune garçon semble être d'une grande importance.



Crédits

Auteur

TOURDE Raphaël

Plans / Cartes

TOURDE Raphaël
Columbia Games

Illustrations

Leurs auteurs...

LARGUEZ LES AMARRES ! 2

DEPART

Nous voilà dans le port de commerce de Cherafir, capitale du puissant royaume de Melderyn, dans le quartier réservé aux étrangers. Le navire des personnages a été mis à l'eau la semaine précédente et les derniers travaux se finissent enfin : le voilà prêt à affronter la mer ! Nous sommes le cinquième jour du mois de Nuzyael, au tout début du printemps. Il fait frais, le ciel est couvert et une fine pluie tombe sans discontinuer depuis la nuit rendant les rues non pavées glissantes et boueuses.

Le rendez-vous de l'équipage, formé par le capitaine, pour l'embarquement se fait à la taverne de *L'Ancre de Bronze*, à proximité des quais. Tous les marins sont là, leur baluchon sur le dos et après une tournée générale de tord-boyaux, tout l'équipage sort et se dirige vers le navire pour en prendre possession. Les manœuvres commencent aussi tôt dans une bonne humeur générale pour le préparer à prendre la mer.

En bon navire marchand, celui des personnages doit remplir ses cales de biens à transporter pour sa première sortie. Générez vos propres lots à l'aide du Pilot's Almanac. Notez bien que leur destination a pour l'instant peu d'importance. Pour la suite de la campagne, par contre, il faudra que les destinations des lots embarqués ne soient pas incohérentes avec les étapes que devra accomplir le navire.

Le Marteleur

Durant la matinée, l'équipage s'affaire pendant que le capitaine cherche à remplir ses cales. La pluie fine tombe toujours et le ciel se plombe encore plus, laissant deviner l'arrivée d'un grain plus fort. Mais sans prévenir, des rafales de vent violent arrivent par saccade, plissant la surface de la mer et la couvrant d'écume. Puis plus rien. Le calme. Et à nouveau ces rafales violentes et courtes ! Tous les marins de la région savent bien identifier ce phénomène : c'est le Marteleur, signe d'une tempête proche. Et tous les marins savent bien aussi qu'il est plus sage de rester à l'abri des ports. Les quelques navires qui s'apprêtaient à appareiller suspendent leurs opérations. Il n'y aura pas de départ aujourd'hui.

Mais c'est sans compter le *Merkiel*, un magnifique karune battant pavillon Palithanien. Ses hommes continuent les préparatifs et bientôt les autres marins s'interrogent : tiennent-ils vraiment à partir aujourd'hui ? Personne ne peut ignorer la vive discussion entre son capitaine et le pilote du port : celui-ci refuse d'abord d'emmener le navire au large, la tempête se faisant imminente. Mais à force de pourparler et en échange semble-t-il d'une somme rondelette, le capitaine parvient à le convaincre. Le *Merkiel* quittera bien le port sous les rafales de vent en milieu d'après midi à la faveur de la marée haute. Le navire disparaîtra rapidement, poussé par la puissance du vent qui se lève toujours plus fort. Le pilote, revenant avec son pinda, ne décolérera pas de l'obstination de ces marins étrangers incapable d'écouter les conseils avisés.

La nuit, la tempête éclatera de toutes ses forces. Les éclairs zèbrent le ciel et la houle se fait forte, même dans le port. Le petit matin verra le calme revenir et les premiers navires quittent le port vers cinq heures du matin. Celui des personnages pourra quitter le port quand le chargement sera achevé (si ce n'est déjà fait). Les marées seront favorables à 5 heures et 17 heures.



L'ancre de Bronze

Quelle que soit l'heure à laquelle le navire des personnages quitte le port, après que le pilote soit redescendu dans sa barque pour retourner au port et que le large commence à se dessiner devant eux, un dak arrive face à eux à pleine vitesse. Passant presque bord à bord, du château arrière un homme bien habillé les hèle pour leur demander brièvement s'ils viennent de Cherafir et s'ils y ont vu un karune. Mais quelle que soit leur réponse, la vitesse relative des deux navires et le vent fait que rapidement les deux bateaux s'éloignent sans pouvoir plus communiquer.

EPAVES

Le Merkiel

Environs sept heures après avoir quitté Cherafir, la vigie repère une épaisse fumée (de jour) ou des lueurs d'incendie (la nuit) sur tribord avant ! Une manœuvre facile (le vent est régulier et la mer calme) permet de s'approcher des restes calcinés d'un navire !

Ne reste que la coque et un brasier en train de s'éteindre à l'intérieur. De multiples débris sont éparpillés sur la mer tout autour. Il n'y a plus rien ni personne à sauver. Un jet en rapport avec la construction navale ou plus généralement la mer (-30 ou -50% en fonction de la compétence utilisée) permet juste d'identifier les restes du navire comme étant ceux d'un karune mais il est impossible de dire s'il s'agit du *Merkiel*. C'est pourtant bien lui !

Que s'est-il donc passé ?

Le *Merkiel* est parti rapidement au large pour une direction connue de lui seul. La méconnaissance de la région et l'empressement de son équipage l'a fait défier la tempête. En plein déchainement des éléments, la foudre a frappé le mat déclenchant le début d'une véritable fournaise. Pourquoi le feu a-t-il fait autant de dégâts alors que la pluie tombait à flots ? Mystère. Mais l'équipage, rapidement débordé par le feu, n'a pas pu ou su venir à bout de cet élément destructeur. Ont-ils eu juste le temps de mettre à flots le canot où se sont embarqué trois personnes que la tempête a séparé les deux embarcations, condamnant le reste de l'équipage à périr par le feu ou à se noyer... Le canot est lui parti à la dérive avec ses trois occupants blessés et épuisé.

Le pinda

Quelques heures plus tard, à la lueur du jour, la vigie repère un nouveau navire, petit, la voile flottant librement au vent. C'est le pinda du *Merkiel* ! Une nouvelle manœuvre d'approche permet la mise bord-à-bord des deux embarcations. Le spectacle est sinistre : trois corps allongés dans le fond du pinda, baignant dans dizaine de pouces d'eau mettant en péril la flottabilité de la barque. L'eau est rouge : les hommes sont sûrement blessés ou morts !

L'intervention des sauveteurs (à n'en pas douter : les personnages !) permettra de récupérer un jeune homme encore vivant mais inconscient agrippant une sacoche de cuir contre lui. Ses deux autres compagnons sont morts : l'un, grièvement blessé s'est vidé de son sang ; l'autre s'est sûrement noyé dans l'eau du pinda après être tombé inconscient. Le pinda en lui-même est très abîmé et ne tardera pas à sombrer lentement.

LARGUEZ LES AMARRES ! 4

Il n'y a rien à récupérer d'autre dans le petit navire, la voile est déchiquetée et aucun vivre ni eau ne semblent avoir été embarqué.

Le jeune homme (une quinzaine d'année) est simplement habillé mais avec des tissus de qualité. Il a les cheveux bien coupés et semble soigné. Un hématome d'une belle ampleur se dessine sur son front.

Sa sacoche ne contient que deux choses : un pli cacheté (en annexe I) et, protégé par un tissu plusieurs fois plié, une pierre de jade presque aussi grosse qu'une main !



La pierre de jade

La blessure du jeune homme semble sérieuse (Niveau de blessure 4) et nécessite des soins. Il ne reprendra conscience qu'une fois la blessure réduite à 2 niveaux mais se réveillera totalement amnésique (et avec un mal de crâne persistant !). Il ne sait plus rien, ni son nom ni ce qu'il fait là. La pierre et le pli ne lui disent rien. Ses caractéristiques sont données en fin de scénario. Vous pourrez l'utiliser pour un nouveau joueur ou comme personnage de "remplacement", à défaut de pnj.

Le pli reste assez flou pour donner de vraies indications mais il est clair que la pierre est une pièce importante. Laissez moi vous expliquer ce qu'elle est réellement.

La pierre de jade

Cette pierre est une clé. La clé d'une prison où se trouve enfermé un personnage tristement célèbre : Lothrim !

Après la bataille de Sirion qui a vu la défaite de Lothrim et de son armée face à la vengeance des khuzduls de Kiraz, Lothrim, fait prisonnier avec son dernier carré de gargun, fut enfermé, avec ses soldats et le Tome Ultime dans une prison resté jusqu'alors perdue. Voilà ce que dit la légende. Mais certains éléments de l'histoire sont manquants.

Après la bataille, le roi khuzdul Bazanthar fit venir Hrazadar, maçon royal et Shek P'var. Le roi voulait emmurer Lothrim avec sa garde personnelle : des garguns affamés ! Il n'était plus le temps de la clémence et le massacre de Sirion n'avait pas calmé la colère des khuzduls. Alors Hrazadar chercha l'endroit idéal et découvrit à proximité un réseau de grottes situé dans une petite vallée encaissée qu'un chemin de pierre naturel lui désigna. Il y vit une providence et commença l'installation des lieux avec quelques compagnons. La prison fut terminée pendant les quelques jours nécessaires à l'armée des khuzduls pour se réorganiser.

Une solide escorte amena Lothrim et sa garde à la prison. Le roi Bazanthar et Hrazadar étaient aussi du voyage. Les prisonniers furent enfermés dans leur geôle. Hrazadar acheva le rituel et retira la clé de jade, scellant à jamais la porte de la tombe. Il la remit au roi et ils quittèrent les lieux en silence, laissant les faibles échos des hurlements de Lothrim mourir derrière eux.

Les khuzduls retournèrent à Kiraz qu'ils scellèrent et commencèrent leur long voyage vers Azadmère. Beaucoup de khuzdul ne virent jamais la vallée de la forteresse. Les garguns, face à la mort de leur chef, se retrouvèrent rapidement désorganisés et les provinces du royaume de Lothrim se soulevèrent toutes. Les routes étaient alors parcourues par des bandes de pillards sans foi ni loi, qu'ils fussent garguns ou humains. L'armée de Kiraz se trouva bientôt fractionnée et dispersée, progressant par petit groupe, parfois se ralliant au hasard des rencontres. Les blessés s'accumulaient et le roi fut de ce nombre. Seul avec sa garde et les hommes de Hrazadar, ils s'arrêtèrent à la demande du roi. La vie le fuyait et il savait qu'il n'irait pas plus loin. Il demanda à Hrazadar de lui trouver un lieu de repos éternel. Ce qu'il fit en aménageant une grotte sous une petite colline. Là, Bazanthar, dernier roi de Kiraz, fut inhumé avec ses armes et ses trophées, la clé de la prison de Lothrim dans les mains. Hrazadar reparti avec le reste des nains vers Azadmère mais tomba dans une embuscade où tous périrent sous les coups de garguns.

Le dernier lieu de repos du roi Bazanthar était perdu. Mais c'est par hasard qu'un marchand, quelques dizaines d'années plus tard, tomba sur l'entrée de la tombe en fuyant un groupe de maraudeurs garguns qui avaient, avec succès, attaqué sa caravane. Découvrant l'usage du lieu, il examina avec intérêt la tombe et fini par la profaner, n'ayant d'yeux que pour la clé de jade, magnifique morceau de pierre précieuse ! C'est ainsi que la clé revint dans le monde des mortels, passant de propriétaires en propriétaires. Son usage resta inconnu encore longtemps. Il semblait n'être pour la plupart qu'un bijou original et peu en découvrirent la puissance magique et encore moins la signification.

C'est alors que cet artefact inconnu tomba entre les mains d'un sage, un Shek P'var adhérent de la branche de Jmorvi qui reconnu là un ancien chef d'œuvre khuzdul. Cet homme, Lyrin de Beldaro, forgeron respecté de la cité de Bodara dans le royaume de Shorkyne, entretient encore de bons rapports avec son ancien maître, le vénérable Brosta de Firystel de la chantrée de Glenoth du royaume de Melderyn. Il lui fait donc parvenir la pierre pour qu'il l'examine, pierre qu'il fait escorter par l'un de ses étudiants : Eral de Galven, le jeune homme inconscient sauvé des eaux par les personnages.

Au moment où nos personnages se mêlent à cette histoire, le jeune homme n'a pas encore rencontré le vénérable Brosta, le *Merkiel* ne faisant alors qu'une étape commerciale à Cherafir avant de repartir pour Glenoth.

LARGUEZ LES AMARRES ! 6

Mais le danger est là ! Car Lyrin, dans son examen approfondi de la pierre, activa sans le savoir l'un de ses nombreux pouvoirs. Et ce fut une leueur dans la nuit pour ceux que la pierre de jade intéresse. Car de multiples personnes ont déjà par le passé cherché la tombe de Lothrim. Quelques-uns, trop rares, par curiosité historique et d'autres par avidité pour un trésor inestimable : le Tome Ultime.

Le Tome Ultime

Ce livre, pour peu qu'il soit réellement un livre, est censé contenir un savoir effroyable de puissance. Héritage direct des Maîtres de la Terre, il donnerait une supériorité absolue à celui qui le posséderait et saurait en extraire les connaissances. De nombreuses personnes l'ont cherché en vain. Quantité de vies ont été fauchées pour l'accomplissement de cette quête. Seul un homme y est parvenu : Lothrim. Mais à quel prix ! Il lui a fallu ériger un empire dans ce seul but et disposer ainsi d'une force lui permettant de faire face à tous les obstacles.

Et c'est finalement à Kiraz que son destin s'est accompli. Le Tome Ultime était depuis longtemps aux mains des khuzduls qui ont su garder le secret, protégeant le monde d'un savoir trop grand. A moins qu'ils n'aient jamais compris la portée de cette œuvre, qui peut savoir ? Et c'est quand Lothrim accomplit sa quête qu'il y perd la vie.

Mais ceux qui cherchent n'en ont cure. Ils veulent le Tome Ultime par-dessus tout et leur soif de savoir n'égale que leur ambition démesurée. Le plus dangereux parmi ces illuminés est Eberald de Leredeth, un mage que la combinaison d'un jeune âge et d'un don rare pour l'occulte ont poussé sur la route du Tome Ultime. Usant intelligemment de ses ressources, qu'il crée au besoin, il est un chasseur infatigable. Il sait où se trouve le tombeau de Lothrim pour l'avoir visité une première fois et il sait que sans la clé il n'arrivera à rien. Alors il la cherche et avait presque atteint son but quand ce stupide forgeron l'a renvoyé d'où elle venait : sur Hâm.

Et vogue la galère

Eral de Galven

Eral, le jeune rescapé, ne sait rien et pour cause : il est amnésique, ne se rappelant pas même son nom ! Un violent choc à la tête lui a ôté la mémoire pour un temps certain. Suffisant en tout cas pour n'être d'aucun secours aux aventuriers et c'est tant mieux car il réclamerait alors immédiatement la restitution de son bien ! Et quand bien même la science d'un médecin, d'un guérisseur ou la magie en viendrait à bout, il ne connaît en réalité que peu de chose de l'histoire de la pierre. Il sait que son maître, le forgeron Lyrin de Beldaro chez qui il est apprenti depuis maintenant deux ans est entré en possession du jade quelques mois auparavant, passant parfois de longues heures à l'étudier. Puis, ne venant pas à bon semble-t-il de "son secret" comme il disait souvent, il l'a envoyé lui vers son ancien mentor, porteur du jade et de la lettre qu'il devait défendre de sa vie, disait-il. Rien de bien névralgique, alors autant le laisser dans son ignorance amnésique, non ?

L'heure des choix

C'est ici que se trouve la croisée des chemins. Trois possibilités se présentent aux aventuriers. Toutes trois peuvent donner suite à la campagne mais pas forcément de la même manière.

Le premier choix (et disons le tout de suite le plus mauvais) est celui de la fourberie. Eral étant amnésique, lui subtiliser le jade ne devrait pas poser de problèmes. S'en débarrasser par-dessus bord ou au premier port et hop ! le tour est joué. Reste à savoir quoi faire de la pierre, la revendre ou la conserver. Dans les deux cas, nos marins sont devenus une étape ou la cible du mage Eberald de Leredeth. Et ce n'est pas une perspective bien agréable. Reportez-vous alors directement au chapitre IV de cette campagne portant son nom...

Le second choix est d'aller, en profitant bien sûr d'une transaction commerciale, rendre visite au destinataire de la pierre et du courrier : le vénérable Brosta de Firystel au manoir de Glenoth. Reportez-vous donc au chapitre II.

Enfin, si par une quelconque malchance le courrier devait s'ouvrir (rappelez-vous : il est cacheté...) et le nom de Lyrin de Beldaro apparaître, qui sait si les aventuriers n'iraient pas d'abord à Bodara après avoir recherché qui cela pouvait-il bien être ? Après tout, les tavernes de Bodara sont réputées dans les mers du nord pour être les meilleures du coin... Mais la notoriété du forgeron ne dépasse pas encore le niveau local alors il sera difficile de l'identifier avec son seul nom. Quoi qu'il en soit, si vos marins ont de la ressource, en avant pour le chapitre III.

La suite

En fonction des choix de vos marins, reportez-vous donc aux chapitres correspondants. Certains chapitres ne seront pas joués alors que d'autres le seront dans le désordre. Cela dépendra des routes que suivront les joueurs.

Les chapitres II et III seront écrits en trois parties, selon qu'ils seront suivis dans l'ordre ou non. La première partie est générale ; la seconde correspond à ce qui se passe si ce chapitre est le premier abordé et la troisième aux événements si ce chapitre est le second à être abordé.

Le chapitre IV correspond plus à un état des forces du mage Eberald de Leredeth, de sa manière de faire et des moyens qu'il peut mettre en œuvre. Si vous souhaitez faire intervenir le mage plus tôt dans la campagne, lisez alors ce chapitre.

