

Campagne Tiers age

Neithan

Le Depossede



- œ Introduction : Pirates !
- œ Tout ce qui brille...
- œ Le Prince aux Chats
- œ Une Affaire de Famille
- œ La Revanche du Rêveur
- œ La Fiancée du Flibustier
- œ Sous un Ciel d'Orage
- œ ANARHEN :
 - La Tombe du Vertueux
- œ CALMACIL :
 - L'Idole du Passé
- œ ANARCOLLO :
 - La Guerre de l'Ombre

2002

Avant propos

Cette campagne propose à de courageux aventuriers d'enquêter sur les agissements d'une dangereuse secte d'inspiration sauronique tramant la chute du roi du Gondor et de partir à la recherche d'anciens artefacts elfiques, héritage de la reine Beruthiel, dans les provinces du Gondor en l'an 1019 du Tiers-Age.

Neithan est une campagne non linéaire, cela signifie que les scénarios peuvent être joués dans un ordre indéfini, certains pouvant même être ignorés. De la même façon, j'invite les MJ qui feront jouer cette campagne à y intégrer des scénarios supplémentaires à la manière de Une Affaire de Famille.

Les PJ commencent la campagne sur les côtes d'Anfalas entre Glanhir et Lond Galen. Ils ne connaissent probablement pas la région et sont sans le sou. Ces problèmes d'argent doivent les pousser à chercher du travail ce qui permet de lancer Tout ce qui Brille..., Anarhen ou La revanche du Rêveur. Je vous conseille de créer un court scénario permettant de se faire rencontrer les différents PJ et les amener à cette situation de départ. Vous pouvez vous inspirer de Introduction : Pirates ! pour cela.

Vos PJ vont mener de concert une enquête sur la Main Noire et la recherche des objets marqués du chat. Pour la bonne marche de la campagne et accéder au final de la campagne, il est nécessaire que l'un de ces deux objectifs soit rempli (mais pas forcément les deux), c'est-à-dire trouver la base secrète de la Main Noire ou localiser le lieu indiqué par les objets de l'héritage de Beruthiel.

Neithan : Le Roi de l'Orage, à venir prochainement comprendra les scénarii suivants :

Le Serment des Damnés traitera de l'héritage caché de Beruthiel.

Les Phalanges de la Main Noire décrira le Marös, base secrète de la Main Noire sur Tolfalas. Trois rois pour le Trône se situera dans les environs de Barad Harn alors que la guerre éclate.

Malgré tous mes efforts pour rendre cette campagne immédiatement jouable, je n'ai pas pu la tester correctement. Par conséquent il doit probablement subsister des points bancals ou obscurs. Aussi n'hésitez pas à me contacter si vous avez des interrogations, à mettre à votre sauce la campagne ou même à la piller sans vergogne vu que j'en ai fait de même pour l'écrire.

*Salutations,
Morgaer*

Merci à : Dapz', Farin, Hikaki, Usher et Guzim

Le Sang de Beruthiel

Selon les annales du Gondor, le roi Tarannon Falastur est le premier roi du Gondor à ne pas avoir eu d'héritier. Les différents chroniqueurs estiment que cela est dû en grande partie à la personnalité de son épouse la reine Beruthiel. Noble dame, sombre et austère, elle se prit rapidement de haine pour l'océan qui accaparait toute l'attention de son époux. Délaissée, elle se cloîtra dans son palais d'Osgiliath à ruminer sa rancœur et à instiguer le trouble parmi la cour royale. Elle possédait neuf chats noirs et un blanc qui erraient dans les couloirs du palais et qui, selon les dires des seigneurs et puissants de la cour, les espionnaient pour le compte de leur maîtresse. Beruthiel était crainte et évitée, certains affirmaient qu'elle faisait usage de la sorcellerie.

Quelques nobles pourtant étaient acceptés dans ces appartements. Il était connu qu'ils partageaient les vues de Beruthiel sur la déchéance du Gondor et l'incompétence du roi. Ils ne supportaient pas que la race numénoréenne se mélange avec les autochtones primaires de la Terre du Milieu et désiraient que le royaume du Gondor impose sa suprématie sur les peuples environnants. C'est dans ce but, mais surtout à cause de la haine de Beruthiel pour son époux et ses suivants, qu'elle et ses acolytes fomentèrent un plan qui allait faire trembler le royaume bien des années plus tard.

Car il advint que Beruthiel tomba enceinte de Tarannon et elle décida de cacher l'enfant au roi pour l'éduquer selon ces propres préceptes. Elle dissimula son état grâce à la magie et accoucha en secret d'un garçon qu'elle nomma Ardumir. Elle le confia à un seigneur du Lamedon chargé de l'élever jusqu'à ce qu'il soit en âge de régner. Son père « adoptif » et quatre autres membres éminents des suivants de la reine préparaient son avènement et conservaient une partie de son héritage : cinq puissants artefacts d'origine elfique qui comportaient la clef pour prouver son ascendance et sa légitimité au trône. Beruthiel ne voulait pas que ce secret se retrouve dans les mains d'un seul homme.

Mais le plan ne se déroula pas comme prévu. Le roi finit par répudier sa maléfique femme et son nom fut effacé du Livre des Rois. De plus le tuteur d'Ardumir mourut de façon précoce peu après. Les luttes d'influences entre les autres membres de la machination empêchèrent sa réalisation laissant l'enfant héritier du Gondor ignorant de sa réelle identité. La lignée perdura cependant ce qui fit de l'actuel seigneur Targen d'Ossarnen, dans les hautes vallées du Lamedon, l'authentique héritier du trône. Le seul indice de ce fait étant l'adjonction d'un chat noir aux armoiries des seigneurs d'Ossarnen du Lamedon.

C'est son fils, Edrahil, qui apprit son ascendance royale alors qu'il faisait ses études à Lond Ernil quand il fut approché par la Main Noire (voir par ailleurs). Il embrassa la cause sans connaître les véritables buts de la Main Noire et de ses maîtres. Il prit pour nom Neithan, le dépossédé, et par son charisme rallia de nombreux hommes à sa propre cause : préparer son accession au trône. Pour cela il s'installa à la forteresse de la Main Noire sur Tolfalas.

Les Objets Tutélaires d'Edrahil

Ces puissants artefacts appartenaient à un puissant seigneur elfique, Isyr du Forlond, mort à la bataille de Dagorlad. Ils arrivèrent entre les mains de Beruthiel de façon inconnue. Elle pensait que ces objets feraient de son fils un roi digne de Numenor.

Ils comportent tous leur nom (en Quenya) finement gravé. Par la volonté de Beruthiel, ils furent également marqués de fines runes plus récentes représentant un chat stylisé et un mot en Adunaïc puis cachés chez les membres de la conjuration. Ces cinq mots doivent permettre de prouver l'ascendance royale d'Ardumir.

Anarhen (Oeil du Soleil): *C'est une amulette en argent ornée d'un soleil.*

Procure un dé pour le don d'Aman Silence Intérieur (seul ou en complément).

Le porteur n'est donc pas obligé de connaître le don mais il ne pourra pas employer dans ce cas plus d'un dé.

+2 résistance Ténèbres

Conjurateur : *Hir Calenhir des Pinnath Gelin*

Mot gravé en Adunaïc : *tarik (pilier)*

Annonoisyr (Armure d'Isyr): *Armure de plates elfiques*

Hir Halitan d'Harondor ; pharazôn (doré)

Soroncassa (Heaume de l'Aigle): *Casque stylisé en forme de tête d'aigle.*

Bonus en Eveil pour les compétences Perception et Pistage

Test moyen en lecture de rune 1*/jour : récupération d'1d3 pts de fatigue

Hir Ossarnen du Lamedon ; dulgê (noir)

Anarcollo (Cape du Soleil): *Longue cape brun-or.*

Procure 2 dés pour le don Camouflage en milieu naturel (seul ou en complément).

Le porteur n'est donc pas obligé de connaître le don mais il ne pourra pas employer dans ce cas plus de deux dés.

Bonus en Carrure pour résister à la chaleur et au froid

Bonus en Grâce en milieu urbain pour la compétence Se cacher

Hir Fanuilond de Lebennin ; khibilada (à la source)

Calmacil (Epée de lumière): *Epée à deux mains dotée d'un superbe pommeau.*

« Tueuse » d'hommes mauvais (4+ points de désespoir). Cela signifie que chaque blessure légère infligée se transforme en blessure grave pour les « hommes mauvais ».

Brille d'une lueur rémanente qui augmente à volonté dans les ténèbres (magiques ou non)

Hir Tarnost de Belfalas ; ankulub (de la racine)

En rassemblant correctement les cinq mots indices on obtient la phrase suivante : *pilier doré à la source de la racine noire*. Elle fait référence à un pilier érigé à la source de la Morthond, un fleuve qui se jette dans la baie du Belfalas, dans les montagnes blanches près d'Erech. Ceci sera développé dans le scénario Le Serment des Damnés dans la seconde partie de la campagne.

La Main Noire

Le royaume du Gondor est puissant et florissant au début du règne de Cyriaer, notamment grâce à l'hégémonie maritime des gondoriens. Pourtant les provinces du sud restent agitées. Les populations du proche Harad sont en rébellion permanente et la rade d'Umbar a été récemment perdue à leur profit et à celui des numénoréens noirs lors d'une grande bataille au cours de laquelle Cyriandil, le précédent roi fut tué. La province du Harondor, aux frontières du Harad, demeure calme grâce à un consensus diplomatique avec la population haradrim locale. Zimrakhil en est le principal artisan en tant que représentant de la nation haradrim du Harondor auprès de la couronne du Gondor.

A cette époque, une ombre commence à s'étendre sur Vertbois le Grand. Sauron est revenu du Néant et les forces du mal s'éveillent à nouveau. Akhorahil le nazgul, surnommé le Roi de l'Orage, est dépêché dans le Sud pour affaiblir le Gondor. Il a développé un réseau avec à sa tête Zimrakhil et comprenant divers seigneurs influents du Gondor, avides de connaissance et fourvoyés dans l'étude de la sorcellerie, corrompus par le mal et vouant un culte au puissant Roi de l'Orage. Ils désirent mettre à mal l'autorité du tout jeune roi Cyriaer qu'ils jugent faible et incapable de maintenir le lustre numénoréen. Ce réseau se dénomme la Main Noire et ses membres possèdent tous un anneau noir possédant pour la plupart des pouvoirs maléfiques. C'est à Lond Ernil qu'existe un noyau dur de la Main Noire.

Zimrakhil occupe par sa qualité de haut diplomate le domaine de Barad Harn dans le Harondor qui lui a été attribué par la couronne royale. C'est une ancienne seigneurie (Hir Halitan) dont les maîtres ont disparus lors des précédentes invasions haradrim. L'ensemble des opérations de la Main Noire est cependant coordonné depuis une base secrète situé sur Tolfalas : une petite forteresse construite dans les falaises occidentales. Elle abrite une petite armée bien équipée, des vivres et comporte un port souterrain dont l'entrée est cachée par les récifs. Les principales actions consistent à briser la puissance maritime du Gondor en sabotant, détruisant les chantiers navals et les exploitations de bois, en opérant des pressions politiques et faisant de la piraterie dans la baie de Belfalas. Cela nécessite des hommes, recrutés en Harad ou parmi la pègre de Linhir et de Pelargir, de l'or et des armes. L'essentiel du fret est acheminé discrètement depuis Linhir grâce à la pègre locale.

Mais le principal pion de la Main Noire est Edrahil D'Ossarnen. A Barad Harn, Zimrakhil a trouvé dans une cache secrète une armure dorée magnifique gravée de runes mystérieuses et des parchemins expliquant que l'armure faisait partie de la clef pour retrouver le véritable héritier du Gondor. Zimrakhil a enquêté longtemps sur cette énigme qui pouvait servir la Main Noire. C'est par hasard qu'un serviteur de la Main Noire approchant des jeunes seigneurs à corrompre parmi les élèves de l'université de Lond Ernil est tombé sur Edrahil. Le chat blanc que celui-ci arbore sur ses vêtements d'apparat et le casque superbe gravé des mêmes runes étranges que l'armure qui appartient à sa famille depuis des siècles ont fait comprendre à Zimrakhil qu'Edrahil était cet héritier caché (cf. Le Prince aux Chats). Un des buts désormais de la Main Noire est de mettre la main sur les autres objets et trouver la preuve qu'Edrahil est l'héritier du trône.

Les anneaux noirs

Sans aucune ornementation, ces anneaux sont imprégnés d'une magie maléfique. Les pouvoirs diffèrent. La majorité procure un dé pour l'utilisation du don Ténébreux Envoûtement. A la première utilisation, le porteur gagne un point de désespoir.

Skirnir le Loup

Si vos PJ font trop parler d'eux et éveillent les soupçons, vous (la Main Noire) pouvez les faire suivre, les espionner, leur dérober les objets marqués du chat déjà en leur possession ou même les tuer. Cette tâche incombera à Skirnir le loup.

Skirnir est un agent de Sauron. Ses origines sont probablement nordiques. C'est un pisteur et un chasseur hors pair. Il possède le **Cor de la Pleine Lune** dont il use fréquemment pour s'adjoindre les services de quelques wargs dans ses missions. Skirnir rechigne à s'approcher des zones civilisées mais le fera pour prendre des informations sur les PJ après leur départ ou au contraire pour prévenir les membres locaux de la Main Noire de leur arrivée.

Skirnir est accompagné en permanence (sauf en ville) d'un énorme loup nommé Fenrir.

Skirnir	□□□□	□□□□	□□□□
Carrure D10	Grâce D10	Prestance D8	Erudition D10
Bagarre 2 Endurance 3 Masses 4	Archerie 5 Escalade 4 Poignards 3 Esquive 4 Se cacher 6	Baratin 3 Dressage 6	Premiers soins 4 Sortilège 3
Poésie D8	Eveil D20	Noblesse D6	Armes : Masses d'arme (1D8) Arbalète (1D12) Armure : Broigne (-3)
	Orientation 5 Empathie animale 7 Perception 4 Pister 6 Vénérie 4		

Ténèbres : Hurler, Horreur

pts de malice : 7

Cor de la Pleine Lune : *Un petit cor de bronze décoré de bandelettes de cuir noir.*

Procure un dé pour le don ténébreux Hurler (seul ou en complément). Le porteur n'est donc pas obligé de connaître le don mais il ne pourra pas employer dans ce cas plus d'un dé.

Des dés supplémentaires peuvent être obtenus selon le degré de réussite en Instrument de musique.

Fenrir	□□□□□□	□□□□□□	□□□□□□
Carrure D20	Grâce D12	Eveil D12	Morsure (1d8+2)
Bagarre 6 Endurance 6 Sauter 3	Esquive 5 Se cacher 2	Orientation 4 Empathie rocheuse 2 Empathie sylvestre 3 Mémoriser 3 Perception 5 Pister 6	Armure : Cuir (-1)

Warg	□□□□□	□□□□□	□□□□□
Carrure D12	Grâce D12	Eveil D12	Morsure (1d6+1) Armure : Cuir (-1)
Bagarre 6 Endurance 6 Sauter 3	Esquive 5 Se cacher 2	Orientation 4 Empathie rocheuse 2 Empathie sylvestre 3 Mémoriser 3 Perception 5 Pister 6	

Chronologie

Second Age

3320 Les Fidèles fondent les deux royaumes exilés : le Gondor et L'Arnor. Les Eredrim prêtent serment à la pierre noire d'Erech et jurent fidélité aux rois du Gondor, Isildur et Anarion.

3430 La Dernière Alliance des Elfes et des Hommes attaque les armées de Sauron

3434 L'Alliance fait appel aux Eredrim ; ils refusent et, de ce fait, appellent la malédiction des parjures sur leurs têtes.

3435 Un bataillon d'elfes et de Dunedain mettent à bas l'Ondorauko et l'enferment dans son temple

Tiers Age

830 Avènement de Tarannon Falastur, 11^{ème} roi du Gondor

846 Naissance en secret d'Ardumir

855 Tarannon répudie Beruthiel et la chasse

856 Le Hir Ossarnen, tuteur d'Ardumir, meurt brutalement

894 Cemendur de Calenhir emporte son secret dans la tombe

913 Avènement de Eärnil Ier, neveu de Tarannon mort sans postérité

933 Eärnil Ier conquiert l'Umbar

936 Eärnil Ier est perdu dans une tempête en mer. Avènement de Ciryandil

970 Le Hir Tarnost, Valadan, disparaît dans les montagnes du Belfalas

1015 Ciryandil est tué lors du siège d'Umbar par les populations Haradrim. Avènement de Ciryaher

1016 Le Hir Halitan est tué avec l'ensemble de sa famille lors d'une offensive Haradrim en Harondor

1018 Accident de chasse et mort de Targen

Alcyon de Mirmihorn reçoit Edrahil en son domaine

1019 Date de la campagne...

Edrahil commence ses actes de piraterie depuis Tolfalas sous le nom de Neithan

1050 Ciryaher conquiert le Harad et prend le nom de Hyarmendacil

Atlas

En 1019, le Gondor est un royaume puissant mais ses frontières sud sont disputées. Tout le proche Harad et Umbar ont été perdus en 1014 et le Harondor ne reste sous l'égide gondorienne qu'au prix de nombreux sacrifices diplomatiques. La population s'inquiète sur la capacité du jeune roi à rétablir l'autorité de la couronne sur le Harad surtout que certaines régions du royaume semblent également troublées par des événements inquiétants.

Dans les milieux proches de la couronne, on se demande si une force maléfique n'est pas à l'œuvre dans le Sud.

Anfalas

La contrée est peu peuplée et reste sauvage. De nombreux Dunéens y vivent, pour la plupart dans les hauteurs des Pinnath Gelin. Il existe depuis toujours des tensions entre les tribus dunéennes et les gondoriens. Le Seigneur Protecteur de l'Anfalas, Hindrasimir, fait de son mieux pour garder la province paisible en ayant de nombreux contacts diplomatiques avec la reine vassale des dunéens Caldwinna.

L'ouest de l'Anfalas est la proie d'une incroyable ruée vers l'or. De nombreuses personnes du Gondor ou même d'ailleurs se dirigent vers les contreforts occidentaux des Montagnes Blanches pour y participer.

Lond Galen : Ce paisible port de pêche dispose de fortifications construites lors des anciennes attaques de l'Umbar. Il est aussi le siège du pouvoir d'Hindrasimir et il y stationne une petite force d'infanterie et de cavalerie. La vie du bourg a complètement changé depuis le début de la ruée vers l'or. De nombreux aventuriers débarquent ici pour chercher fortune dans les terres. Des mineurs viennent pour vendre leurs précieuses pépites et boire leur argent dans les nombreuses tavernes qui se sont construites récemment.

Des rumeurs font état d'actes de piraterie dans la baie de Belfalas.

Lamedon

De nombreuses richesses minières rendent la province très importante pour le royaume. Le commerce est très important entre le Lamedon et les provinces les plus riches du Gondor : Lebennin et Anorien. De ce fait des caravanes circulent continuellement le long de la Romen Arat entre Erech, Linhir puis Pelargir. Par contre très peu de terres sont cultivées, la région est farouche et les villages rares.

Les tribus dunéennes locales sont belliqueuses. Régulièrement des convois sont attaqués par des guerriers dunéens.

Calembel : Siège du pouvoir du Seigneur Protecteur Tirgarion, la ville est également connue pour ses nombreux et talentueux forgerons. Cependant la majorité du minerai pur en provenance du nord va à Linhir et Pelargir. La ville est fortifiée.

Ossarnen : Cette ville fortifiée abrite une communauté de mineurs sous l'égide du Hir Ossarnen. Les habitants ont les mœurs rudes des gens des montagnes.

Rendûl : Ville sur la Morthond à la limite de l'Anfalas et du Lamedon, une très importante garnison stationne à Rendûl pour maintenir le pouvoir de la couronne du Gondor sur les régions environnantes.

Ethring : Egalement fortifiée, Ethring profite de la route commerciale qui la traverse mais abrite également un marché. Les terres entourant Ethring forment la majeure partie des terres agricoles du Lamedon.

Erech et le Val de la Morthond : Cette région est dirigée par un prince héréditaire, Arador, vassal du roi. Des légendes perdurent chez les anciens au sujet d'un peuple fantôme qui vit au Chemin des Morts, nécropole de l'ancien peuple des Eredrim. La légende dit aussi que les Eredrim ont été maudits par Isildur pour l'avoir trahi et que seul ses descendants peuvent fouler le Chemin des Morts sans être inquiétés.

Lebennin

Le Lebennin est la province la plus riche et la plus peuplée du royaume. De nombreux produits manufacturés sont exportés et des biens venants du monde entier peuvent y être trouvés.

Linhir : Cité peuplée du Lebennin. La richesse de la province se reflète sur Linhir. Il est connu que des gangs crapuleux règnent sur certaines activités commerciales de la ville. Récemment une guerre des gangs a débuté et ensanglante les rues. La cité est sous l'autorité du légat Elenaerion. Linhir abrite également un des trois hôtels de la monnaie du Gondor (avec Lond Ernil et Minas Anor).

Belfalas

Appelée également Dor-en-ernil, la province revendique depuis toujours sa relative indépendance. La faiblesse politique du roi Ciryaher est ici criante. L'essentiel de la terre est possédée par la noblesse, inféodée au prince Heldarion.

Des vallées très reculées au cœur de la province abritent quelques tribus dunéennes farouchement opposées à l'hégémonie gondorienne. L'armée n'a jamais tenté de les soumettre car ils restent tranquilles et leurs terres sont difficiles d'accès et ont peu d'intérêt pour le royaume. Cependant, très imprudent serait un voyageur qui s'aventurerait dans ces montagnes...

Lond Ernil : Principale cité du Belfalas, elle abrite la citadelle du prince. La baie très protégée abrite un grand port commercial où on peut trouver de nombreuses denrées exotiques et un important port militaire. Plusieurs chantiers navals se trouvent à proximité de la cité. De nombreux nobles du Belfalas possèdent un hôtel particulier ici, ce qui donne une ambiance de cour et d'intrigue à Lond Ernil. La cité abrite également une université militaire de grande renommée dans le Gondor.

Edhellond : Un havre elfique, dont l'emblème est un cygne blanc, se situe à l'embouchure du Ringlo. C'est une île avec un port souterrain. Les hommes ne sont pas admis à débarquer.

Tarnost : Modeste ville accrochée sur les pentes de la montagne, elle est connue surtout pour son imposante forteresse qui domine la trouée entre le Belfalas et le Lamedon par laquelle passe la Romen Arat.