

Campagne Tiers age

# Neithan

## Le Roi de l'Orage



- ☞ Les Phalanges de la Main Noire
- ☞ Le Serment des Damnés
- ☞ Trois Rois pour le Trône

2003

## Les Nuages s'amoncellent...

La situation a gravement empiré au Harondor. Des autochtones ont chassé les Gondoriens des villages les plus isolés de la province, des bataillons Haradrim ont passé les frontières et convergent vers Barad Harn pour renverser le gouvernement gondorien. Au Gondor, la contestation monte, car à ce problème s'ajoutent l'agitation des Dunéens et les raids des pirates sur les côtes (causés ou facilités par la Main Noire). Les seigneurs opposants au roi le somment de régler rapidement et personnellement la situation. Ciryaher n'a pas le choix, il a mobilisé les armées du Lebennin et du Harithilien et s'apprête à en prendre la tête pour effacer la menace Haradrim. Il ne peut compter sur l'aide militaire des provinces intérieures qui prétextent, souvent à raison, des troubles intérieurs. La flotte royale de Lond Ernil est notamment bloquée pour ces raisons par le prince Heldarion.

C'est le moment choisi par Zimrakhil pour abattre ses dernières cartes. Il compte sur la défaite du roi, grâce à la présence d'Akhorahil, et la révélation d'Edrahil comme l'héritier du trône. Au mieux, Edrahil sera reconnu roi et Sauron disposera d'un pion fidèle à la tête du Gondor. Au pire, cela déclenchera une guerre civile entre les deux partis. Mais pour cela, il reste des tâches importantes à accomplir...Premièrement, il faut élucider le secret de Beruthiel et deuxièmement s'assurer de l'obéissance d'Edrahil. Zimrakhil sait que l'influence grandissante d'Edrahil peut être préjudiciable à ses plans et qu'il doit garder le contrôle sur lui. Il a demandé à ce que toutes ses actions soient surveillées et lui soient rapportées. En dernier recours, il prévoit de le présenter au Roi de l'Orage, Akhorahil, pour le faire définitivement basculer dans l'Ombre.

Voilà plus d'un an qu'Edrahil connaît sa véritable ascendance. Depuis, pas un jour ni une nuit ne se sont écoulées sans que ses rêves de règne n'attisent son cœur et son esprit. Il est partisan du coup de force et a poussé le Marös à agrandir son contingent et à l'équiper. Edrahil est aveuglé par son rêve de gloire et sa prestance a rallié à sa cause des nobles à l'origine de la contestation, à Lond Ernil principalement, et des membres mêmes de la Main Noire dont une partie des soldats du Marös. Il souhaite se montrer ouvertement le plus vite possible mais il sait qu'il doit d'abord résoudre l'énigme posée par les objets marqués du chat. Il considère également que ces objets lui reviennent de droit et fera tout pour les récupérer. Edrahil veut vraiment rendre le lustre numenoreen au Gondor, il ne se rend pas encore compte qu'il est instrumentalisé par l'Ennemi.

Un autre sérieux problème risque de se poser pour Zimrakhil : nos héros, qui désormais en savent beaucoup et peuvent réduire à néant ses plans...

# L'Héritier d'Anarion

Edrahil d'Ossarnen est le reflet des anciens rois de Numenor. De haute taille et la mine sombre, il toise de ses yeux gris flamboyants ceux qui l'approchent.

<b>Edrahil</b>	□□□□□	□□□□□	□□□□□
Carrure D12	Grâce D12	Prestance D20	Erudition D12
Epées 8 Armes à 2 mains 7 Endurance 5 Lutte 6 Natation 5 Sauter 5	Esquive 5 Parade 6 Equitation 6 Escalade 4 Poignards 6	Eloquence 5 Commander 6 Intimidation 4	Stratégie 4 Tactique 4 Lecture de runes 4 Sortilège 3 Etudes ésotériques 2
Poésie D8	Eveil D10	Noblesse D12	Armes : Cirmegil (1d8+1/1d10+1) Armure: veste de cuir (-1) Pavois (+3)
	Perception 4 Perspicacité 3	Thaumaturgie royale 6 Sens de l'honneur 1	

Désespoir 4 [Si Edrahil est corrompu par sa soif de pouvoir, il n'est pas encore rongé par le Mal]  
 Dons thaumaturgiques : Ralliement, Feu sacré, Autorité spirituelle pts de majesté : 9  
 Sorcellerie (8): lapsus (I), malchance (II), sentiment (II), faiblesse (III) pts de sagesse : 10

**Cirmegil** : *Epée bâtarde +1 en parade. En l'examinant on peut remarquer de nombreuses petites entailles réparties de façon chaotique. Si l'épée est utilisée en parade, l'arme de l'assaillant peut être brisée.*

Parade réussie : 10% de chances de briser l'arme  
 Parade deux fois supérieure au score d'attaque de l'assaillant : 20%  
 Parade trois fois supérieure : 40%  
 Parade quatre fois supérieure : 80%  
 Parade cinq fois supérieure : 100% + blessure grave pour l'attaquant

Edrahil peut également se servir des objets marqués du chat en sa possession.

## Nouveau Don Thaumaturgique : Autorité Spirituelle

*Ce don nécessite que l'utilisateur réussisse un test de commander.*

1. La cible est distraite et échoue automatiquement l'action qu'elle entreprenait
- 2-4. Une cible est apaisée. Elle n'entreprendra aucune action offensive tant qu'elle (ou ses acolytes) n'est pas attaquée.
5. Question : la cible doit répondre en toute franchise à une question simple.
- 6-8. Deux personnes sont apaisées.
9. Suggestion : la cible doit accomplir une action simple sur l'injonction du lanceur si elle n'est pas contraire à sa nature.
- 10-12. Trois personnes sont apaisées.
13. Retenue : la cible à un malus à son dé pour toutes ses actions tant que le thaumaturge est présent.
- 14-16. Autant de personnes que le score en thaumaturgie royale du lanceur sont apaisées.
17. Emprise : la cible doit réaliser une série d'actions sur l'injonction du lanceur si elles ne sont pas contraires à sa nature.
- 18-20. Toutes les personnes à portée de voix peuvent être apaisées.
21. Retenue groupée : autant de personnes que le score en thaumaturgie royale du lanceur sont retenues.
- 22-24. l'ensemble de l'assistance s'agenouille respectueusement devant le thaumaturge.