

Trois Rois pour le Trône

Présentation : *Tous les pions du Roi de l'Orage sont en place et une grande bataille se prépare. Verra-t-elle l'apparition d'un nouveau roi ?*

Localisation : Barad Harn et ses environs

Mise en place des joueurs: Recherche d'Annoisyr à Barad Harn

Les rumeurs de la guerre

Les agissements d'Edrahil

Le Plan de Zimrakhil

Ce qui suit est le cours des évènements prévu et souhaité par Zimrakhil et la Main Noire :

- Des troupes du Harad, menés par des chefs soumis à Akhorahil ou manipulés par lui, sèment la peur et la destruction en Harondor. Ils se dirigent vers Barad Harn.
- Le roi Ciryaher est alerté. Pressé par les nobles de la cour d'Osgiliath (qui influencés par la Main Noire, qui commençant à douter de ses compétences, qui voyant là un moyen de rétablir son autorité), il regroupe rapidement des troupes à Pelargir pour secourir Zimrakhil, représentant de la Couronne en Harondor. Ciryaher et son armée débarque à Eithel Turin, une forteresse gondorienne située à quelques lieues au nord de Barad Harn.
- L'armée Haradrim est arrivée en vue de Barad Harn et l'attaquent. La ville est assiégée, la plupart des villageois tentent de fuir. Akhorahil rentre dans la ville et s'installe dans la demeure de Zimrakhil.
- Edrahil débarque secrètement à Barad Harn avec ses phalanges et se présente devant Zimrakhil. Akhorahil le fait définitivement basculer dans l'Ombre et le soumet à sa volonté. Ses points de Désespoir sont devenus trop nombreux.
- Au matin, l'armée gondorienne menée par Ciryaher attaque les assiégeants pour libérer la ville. Au début les troupes du Harad sont balayées mais des renforts cachés dans les collines appuyés par quelques Oliphants enfoncent son flanc. La petite garnison de Barad Harn reste cloîtrée dans la ville et ne vient pas à son secours. Akhorahil invoque les nuées (Tempestaire) ce qui contribue à saper le moral des gondoriens qui voient là l'œuvre de ce fameux Roi de l'Orage.
- Les forces du Gondor sont dispersées et la garde du roi particulièrement touchée. Ciryaher est finalement tué. Edrahil et ses phalanges rentrent dans la bataille en soutien du Gondor. La garnison de Barad Harn fait une sortie. Edrahil rallie les troupes, grâce notamment au sceptre, aux cris de : le Roi est là, le vrai Roi ! Les Haradrim sonnent la retraite, demandée par Zimrakhil, et sont écrasés.
- Edrahil fait la preuve de sa filiation et devient roi du Gondor, Zimrakhil son conseiller personnel...

Barad Harn et ses environs

Barad Harn est la capitale politique de l'Harondor depuis que Zimrakhil, en sa qualité de représentant de la Couronne, y a choisi sa demeure. La ville n'est accessible que par la mer et la route gondorienne qui s'étire entre la baie de Belfalas et les collines pierreuses pour rejoindre Eithel Turin puis, après bien des lieux, Pelargir. La ville domine des terres peu fertiles plantées d'arbustes fruitiers. Elle s'appuie sur les collines où quelques vignes prospèrent. Barad Harn même est un gros village de pêcheurs muni de fortifications récentes de bois. Seul le port, bénéficie de véritables fortifications en pierre.

Par un chemin raide, on accède à la villa de Zimrakhil au-dessus du village, après avoir dépassé le baraquement des soldats. L'ancienne villa des Hir Halitan est une demeure d'agrément à flanc de colline comportant loggia, jardins, terrasses et un grand salon ouvert sur l'extérieur. Pour sa tâche officielle, Zimrakhil dispose également d'une salle de conseil et d'un bureau situé à l'étage inférieur où se trouvent tous ses papiers importants. Des dépendances abritent en temps normal les quartiers des serviteurs, les cuisines et les réserves.

Les Trois Rois et les Forces en Présence

Le Roi Ciryaher et l'armée du Gondor: Ciryaher n'a aucune expérience militaire et n'a aucun goût pour les arts de la guerre. Cela fait de lui un piètre commandant mais c'est un homme intelligent et valeureux. Il est accompagné de sa garde royale, une petite compagnie de chevaliers vétérans lourdement armés. A Pelargir, il s'est embarqué avec un contingent de troupes maritimes qui forme l'essentiel de son armée: des soldats moyennement lourds mais polyvalents et bien organisés. L'armée s'est vue adjoindre à Eithel Turin un groupe de soldats légers et mobiles qui connaissent bien le terrain et l'adversaire.

Akhorahil, le Roi de l'Orage, et les guerriers du Harad: Akhorahil a usé de force et de persuasion pour constituer une armée haradrim capable de rivaliser avec les soldats gondoriens. Le gros des troupes est constitué de guerriers légers munis de lances et de projectiles. Rapides et nombreux, ils sont appuyés par une cavalerie légère armée d'arcs. Du Lointain Harad sont venus quelques régiments serrés de guerriers à la peau sombre armés de cuirasses et de masses. Ils ont amené avec eux plusieurs Mumakil ou Oliphants.

Il y a encore peu de temps que Sauron s'est réveillé et les Servants de l'Anneau avec lui. Akhorahil est encore faible et doit rester dans l'Ombre. Pour se protéger des agressions physiques et interagir plus facilement avec le monde matériel, il est accompagné de quatre féroces soldats originaires de différentes contrées du Sud lointain. Ils lui sont soumis, parlent en son nom et ne sont pas affectés par l'aura de terreur qui l'entoure.

Dès qu'il se sentira en difficulté ou si la bataille tourne à l'avantage du Gondor, Akhorahil s'enfuira.

Edrahil et les Phalanges de la Main Noire: Edrahil est transfiguré par l'évènement. L'imminence de sa victoire donne la force à son bras et une foi incroyable. Il connaît bien ses hommes, les phalangistes du Marös, et sait les diriger. En retour, ils ont toute confiance en leur chef, secondé par Onar.

Au cœur de la Bataille

Aux PJ de contrecarrer les plans de Zimrakhil alors qu'ils sont mêlés aux évènements qui ont lieu à Barad Harn.

Arrêter/ Retarder Edrahil

De retour au Marös après Le Serment des Damnés ou par la bouche d'un émissaire de la Main Noire (Skirnir par exemple), Edrahil est informé qu'il doit rapidement se rendre à Barad Harn avec le sceptre. Aux PJ de le récupérer, de le voler s'ils ne l'ont pas déjà. Auquel cas ils auront à fuir la traque d'Edrahil et ses phalangistes. Si Edrahil arrive en retard, il n'aura pas le temps de se présenter devant Akhorahil et se jettera directement dans la bataille. Il pourra donc encore être raisonné.

Protéger Ciryaher

Il leur faut empêcher que le roi ne meure durant la bataille. Ils peuvent le prévenir auparavant à Eithel Turin par exemple du piège tendu par la Main Noire (ils auront pu l'entendre au Marös ou lu dans les papiers d'Elandir) ou du problème Neithan/Edrahil. Le roi est très entouré et les PJ ont peu de chances de l'approcher. Cependant un lieutenant du royaume sera peut-être prêt à les croire mais il lui faudra une preuve. Il aidera alors les PJ dans cette tâche.

Nos héros peuvent également tenter de protéger Ciryaher au cours même de la bataille.

Démasquer Zimrakhil

Il est étonnamment aisé de s'introduire dans Barad Harn. Les troupes Haradrim surveillent peu les abords de la ville pratiquement vidée de sa population et les gardes de Barad Harn ne sont pas vraiment en alerte. La villa est désertée, les serviteurs ont fui la guerre mais surtout la terreur inspirée par l'arrivée d'Akhorahil. Il ne reste que Zimrakhil et des coursiers qui transmettent ses ordres aux chefs haradrim. Akhorahil est installé dans le salon, dont les fenêtres ont été tendues de drap noir pour le protéger de la morsure du soleil.

Sur place, ils peuvent empêcher le sombre baptême d'Edrahil par Akhorahil, casser la ligne de commandement (en interceptant les messagers), dérober le plan de bataille ou d'autres documents compromettants (mettant en lumière l'ensemble du plan de la Main Noire, de ses participants et l'histoire de Beruthiel). La présence d'Akhorahil et de ses sbires dans la villa est un véritable défi pour les PJ, pour peu qu'il décide de s'occuper des PJ. Dans ce cas, les gondoriens auront au moins le bénéfice de ne plus subir les effets du Tempestaire.

La Bataille de Barad Harn

Qu'importe si les PJ ne portent pas les couleurs du Gondor, la contre-offensive Haradrim depuis les collines a mis en mauvaise posture l'armée du roi et l'a désorganisé. Le front est complètement morcelé et les belligérants s'affrontent en une multitude de groupes dispersés sur la côte. Aussi des idées judicieuses et les compétences appropriées (Commander, Tactique voire Stratégie, le Don Ralliement) peuvent rapidement porter leurs fruits et amener des soldats et officiers isolés à suivre les PJ.

Voilà à quoi nos héros peuvent faire face :

_ Des archers/frondeurs s'installent sur les hauteurs et bombardent les troupes du roi. Il faut les déloger.

_ La cavalerie Haradrim harcèle les flancs des forces gondoriennes. Il faut les contraindre au corps à corps ou les accueillir par une volée de flèches.

_ Un Oliphant s'enfonce dans les rangs gondoriens. Il faut tuer son cornac et le détourner vers la mer.

_ Des troupes d'élite tentent d'isoler la Garde royale. Il faut lui venir en aide, battre le rappel.

_ Des nuages s'amoncellent et le tonnerre gronde. Les soldats ont peur et certains disent que c'est l'oeuvre du Roi de l'Orage. Le cœur des nuées semblent provenir d'un bâtiment sur la colline au-dessus de Barad Harn : la villa de Zimrakhil. Il faut s'y introduire et tenter de contrer ce maléfice.

Conclusion et perspectives

Le plan de la Main noire est mis en échec. L'armée Haradrim est battue et Akhorahil se réfugie dans le sud. Le roi Ciryaher est triomphant et démarre alors une longue campagne de reconquête du Harad et d'Umbar qui s'achèvera en 1050. Il prendra alors le nom de Hyarmendacil, le vainqueur du Sud.

Les PJ sont richement récompensés (si leur action est reconnue et a été décisive) : des titres de noblesse ou des terres (pourquoi pas dans un lieu peu peuplé et reculé propice à de nouvelles aventures). Les PJ devront remettre au roi les objets d'Isyr ou le Sceptre d'Osgiliath s'ils étaient encore en leur possession.

Quelques questions demeurent probablement en suspens :

_ La Main Noire est-elle démantelée ? Des partisans sont encore à démasquer ou sont en fuite.

_ C'est une première défaite pour le Roi de l'Orage mais de nombreuses tribus du Harad sont toujours sous sa coupe. Les PJ peuvent accompagner Hyarmendacil dans sa tentative de pacifier le Sud.

_ Qu'est devenu Edrahil. Est-il sur la voie de la rédemption, en tant que noble fidèle au roi, en tant que libre aventurier ? Fomente-il sa vengeance, ruminant dans son esprit le rôle majeur qu'ont eu les PJ dans son échec ?

L'Armée Gondrienne

Ciryaher	□□□□□	□□□□□	□□□□□
Carrure D12	Grâce D12	Prestance D12	Erudition D20
Endurance 5 Lutte 6 Epées 7	Esquive 5 Parade 6 Equitation 6	Intimidation 2 Commander 4 Eloquence 5	Tactique 2 Stratégie 3
Poésie D12	Eveil D12	Noblesse D20	Armes: épée longue runique (1d10+1) Armure : Demi-plates (8) Ecu (+2)
	Perception 6 Perspicacité 6	Thaumaturgie royale 6 Sens de l'honneur 6 Sentir le mal 5	

Dons Thaumaturgiques : Immunité royale, Ralliement, Imposition des mains
Ecu runique : entrelacs runique de sauvegarde, entrelacs runique de sérénité

Pts de majesté : 10

Garde du Roi Beledh, Aragar, Daelas	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
Carrure D12	Grâce D10	Prestance D12	Erudition D10
Endurance 5 Epées 6 Lances 6	Equitation 5 Parade 5	Intimidation 4	Westron 2
Poésie D10	Eveil D10	Noblesse D12	Armes: épée large(1D8+1) Lance d'arçon (1D12+1) Armure : demi-plates (8) écu (+2)
	Perception 4	Sens de l'honneur 4 Inspirer confiance 2 Thaumaturgie royale 3	

Montent des destriers

Don thaumaturgique : Feu Sacré Pts de Majesté 4

Marin Soldat Cothor, Vidren, Bran	□□□□□ □□□□□	□□□□□ □□□□□	□□□□□ □□□□□
Carrure D10	Grâce D10	Prestance D10	Erudition D10
Endurance 4 Epées 3 Lances 4	Parade 4 Archerie 3	Intimidation 2	Premiers soins 2
Poésie D8	Eveil D10	Noblesse D10	Armes : épée large (1d8) pique (1d10) arc court (1d6) Armure : haubert (7) écu (+2)
	Perception 3	Sens de l'honneur 2	

Ranger du Harondor Miriath, Tiredor, Haldel	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
Carrure D10	Grâce D10	Prestance D10	Erudition D10
Epée 4 Endurance 4 Sauter 2	Archerie 4 Esquive 3 Poignards 3	Intimidation 2	Géographie 3 Premiers soins 2
Poésie D10	Eveil D12	Noblesse D12	Armes : épée longue (1d8) Arc long (1d8) Dague (1d4) Armure: pourp. de cuir (3)
	Perception 3	Sens de l'honneur 2 Résistance aux ténèbres 1	

L'Armée Haradrim

Guerriers Suderons	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
Carrure D10	Grâce D10	Prestance D10	Erudition D10
Epée 4 Endurance 4 Lances 3	Archerie 3 Esquive 4 Lancer 4	Intimidation 3	Géographie 1
Poésie D8	Eveil D12	Noblesse D10	Armes : cimenterre (1d8) Framée (1d8) Arc court (1d6) Fronde (1d4) Armure : Pourp. clouté (5) Targe (+1)
	Perception 3	Sens de l'honneur 2	

Désespoir : 2

Cavaliers Suderons	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
Carrure D10	Grâce D10	Prestance D10	Erudition D10
Endurance 4 Epée 4	Equitation 5	Dressage 3 Intimidation 3	
Poésie D8	Eveil D10	Noblesse D10	Armes: cimenterre (1d8) Arc court (1d6) Armure : pourp. clouté (5)
Chant 2	Empathie animale 2 Perception 3	Sens de l'honneur 2	

Désespoir : 2

Guerriers du Far Harad	□□□□□ □□□□□	□□□□□ □□□□□	□□□□□ □□□□□
Carrure D12	Grâce D10	Prestance D12	Erudition D8
Endurance 4 Masses 5 Lutte 4	Esquive 5 Parade 3	Intimidation 5	
Poésie D8	Eveil D10	Noblesse D8	Armes: masse d'armes (1d8+1) Armure : broigne (6)
	Perception 3		

Désespoir : 3

Oliphant	□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□□□□□
Carrure D100	Grâce D8	Eveil D10	Défenses garnies de fer (1d10+4) Ecrasement (1d30+4)
Bagarre 6 Endurance 9 Forcer 7 Lutte 4 Natation 5	Esquive 1	Perception 3 Mémoriser 5	
			Armure : Caparaçon de cuir et plaques de bronze (6)

Voir le bestiaire pour plus de détails

Akhorahil Le Roi de l'Orage	□□□□□	□□□□□	□□□□□
Carrure D12	Grâce D12	Prestance D20	Erudition D20
Epée 9 Endurance 6 Bagarre 3 Sauter 2	Archerie 3 Equitation 9 Escalade 4 Esquive 5 Parade 6 Se cacher 7	Intimidation 10 Commander 10	Lecture de runes 7 Sortilège 8
Poésie D8	Eveil D20	Noblesse D4	Armes : épée longue (1d8+1) Armure : mailles (7)
	Orientation 6 Perception */4 Perspicacité 6 Pister */5	Sens de l'honneur 2	

Désespoir : 30

Ténèbres (5) tous les dons pts de Malice 20

Sorcellerie (10) détail des sorts dans le bestiaire pts de Sagesse 18

Cotte de mailles runique (Entrelacs runique de Sauvegarde & Entrelacs runique de Sanctuaire)

Epée longue (Entrelacs runique de Rage & Entrelacs runique de Vaillance)

Spectre aveugle & Contamination spectrale (voir bestiaire)

Les Séides d'Akhorahil	□□□□ □□□□ □□□□ □□□□	□□□□ □□□□ □□□□ □□□□	□□□□ □□□□ □□□□ □□□□
Carrure D12	Grâce D12	Prestance D12	Erudition D10
Arme principale 6 Endurance 6 Bagarre 5 Lutte 5	Archerie 6 Equitation 5 Parade 6 Esquive 6 Se cacher 2 Lancer 6	Intimidation 6	
Poésie D6	Eveil D12	Noblesse D8	Armes: variable Armure : pourp. clouté (5) Ecu (+2)
	Perspicacité 3 Perception 5		

Désespoir : 5

Chaque Séide possède un armement propre et original. A vous de le déterminer et choisir pourquoi pas des armes exotiques comme le fameux usriev de Khand...

Zimrakhil	□□□□	□□□□	□□□□
Carrure D10	Grâce D10	Prestance D20	Erudition D20
Epée 3 Endurance 3 Sauter 2	Equitation 5 Esquive 4 Poignards 5	Eloquence 7 Commander 6	Sortilège 7
Poésie D10	Eveil D12	Noblesse D6	Armes : épée longue (1d8) Dague (1d4) Armure : haubergeon (4)
	Perception 3 Perspicacité 5		

Désespoir : 8

Sorcellerie (7): état d'âme (I), bavardage (II), sommeil (IV)

pts de sagesse : 15

Ténèbres : horreur, souffle noir, envoûtement

pts de malice : 7

Pour les Caractéristiques d'Edrahil, d'Onar et des phalangistes, voir par ailleurs.