Le Royaume Perdu du Cardolan



De la fumée montait vers le ciel embrasé de cette journée printanière alors que les Hommes du Roi formaient le dernier carré. Les cris des Orques agonisant retentissaient comme pour former un chant disgracieux accroissant la terreur qui s'était répandue sur les Coteaux aux Tumulus. La fin du Cardolan était proche.

Adossé à une Pierre Levée, Ostoher surveillait le champ de bataille tout en priant Varda qu'elle leur accorde le salut. Ses loyaux guerriers surclassés en nombre se battaient sans espoir en dépit du fait d'avoir abattu des centaines de minions du Roi-Sorcier. L'aube mettrait trop de temps à poindre.

Rogrog avait frappé à minuit, ce qui eut pour conséquence d'empêcher les Cardolaniens de s'équiper et de préparer une bonne ligne de défense. Le Roi Ostoher ne put revêtir que son plastron enchanté. Il se maudit d'avoir tant manqué de jugeote car il n'avait pas imaginé que le Seigneur de Guerre du Nazgûl s'approcherait en marche forcée en début de soirée. Tout en se tournant dans la direction d'un bruit, il se dit : « Pourquoi ces nobles âmes doivent-elles payer mon erreur ? »

> *Ostoher abattit sa grande épée, balayant le premier de ses deux opposants orques. Il se déplaça sur la gauche et tua l'autre d'un puissant coup qui fendit en deux le casque enfer de la créature.*

> *Puis, à travers la fumée noire, il distingua l'ombre gigantesque de son ennemi. Le Roi se replaça le dos à la Pierre froide qui gardait ses ancêtres. Alors que le Troll s'avançait, il fit un dernier serment : « Mon sang va se répandre sur l'herbe de cette colline mais les Esprits des Edain continueront de dormir en paix ! »*

Crédits

Auteur/concepteur : Jeff McKeage.

Correcteur : Coleman Charlton.

Responsable de la gamme et cartes en couleurs : Peter Fenlon.

Illustrations intérieures : Liz Danforth.

Plans : Carolyn Savoy, Carrie Gaston.

Illustration de couverture : Angus McBride.

Production : Kurt Fischer, Jessica Ney, John David Ruemmler, Suzanne Young, Coleman Charlton.

Contributions spéciales : Terry Amthor, Kevin Barrett, Brad le Maléfique, Deane Begiebing, Rob Bell, Karl Borg, John Breckenridge, Bill Downs, Preston Maxwell Bennett Eisenhower IV, Ernest Lewis Jr., Bruce Neidlinger, Kurt Razmussen, Swink, « les anciens gangs » de Jeff.

Titre original : *« The Lost Realm of Cardolan »*.

Traduction et maquette : Thierry Betty.

Copyright

Copyright © 1987 TOLKIEN ENTERPRISES, une division de ELAN MERCHANDISING Inc., Berkeley, CA., USA.

Le Royaume Perdu du Cardolan, Bilbo le Hobbit et Le Seigneur des Anneaux, ainsi que tous les personnages et lieux décrits dans cette aventure, sont des marques déposées appartenant à TOLKIEN ENTERPRISES.

Créé par : IRON CROWN ENTERPRISES Inc.

Produit et distribué sur le marché français par : HEXAGONAL, 8 Galerie Montmartre, 75002 Paris.

Basé sur les Terres du Milieu de J.R.R. Tolkien, détaillées dans BILBO LE HOBBIT ™ et dans LE SEIGNEUR DES ANNEAUX ™

Le Royaume Perdu du Cardolan™



Le Royaume du Cardolan comprend toutes les terres comprise entre les rivières Brandevin, Hoarwi et Grisefontaine. Pendant un temps, le Cardolan se retrouva en première ligne face aux forces du Roi-Sorcier, menant des campagnes contre les Orques, les Trolls et les Easterlings. Cette époque était celle de l'Armée Royale. Désormais, seuls les mercenaires et les aventuriers donneront pour combattre l'avancée des Ténèbres. Le conflit fait rage mais c'est une guerre de pillage, de terres brûlées et de sièges infructueux, une guerre sans gloire et pas vraiment honorable.

EXPLOREZ :
- THARBAD, la plus grande oeuvre des Nûmenóréens leur ayant survécu.
- LOND DAER ÉNEDH, l'ancien port maritime d'Aldaron.
- BARAD GÎRITHLIN, la puissante tour des Grandes Maisons du Cardolan.

Créé par IRON CROWN ENTERPRISES Inc.
Produit et distribué sur le marché Français par HEXAGONAL,
8, Galerie Montmartre, 75002 PARIS.

Réf. 00317

Le Royaume Perdu du Cardolan

Un Module de Campagne utilisable avec le JEU DE RÔLE DES TERRES DU MILIEU (JRTM)™, ROLEMASTER™, ainsi que la plupart des autres Jeux de Rôle d'Aventures Fantastiques.

La vie est dure et ingrate envers les populations du Cardolan. Pour ceux ayant de l'ambition et les moyens de se défendre, c'est une période d'opportunités. Les Princes du Cardolan sont perpétuellement en guerre et peu de compagnies mercenaires demandent des références. Louer les services de son épée, activité mal payée et présentant un fort taux de mortalité, est monnaie courante et alimente la lutte constante. Pour ceux ayant un but plus noble, il y a toujours la menace du Roi-Sorcier et de ses agents. Le plus puissant d'entre eux est le néfaste Seigneur de Guerre dont la disparition ferait verser peu de larmes.





Dans LE ROYAUME PERDU DU CARDOLAN, vous trouverez :

- **6 PAGES EN COULEURS : 4 pages de cartes régionales du Cardolan, plus le plan de Tharbad sur une double page.**
- **PLANS PRINCIPAUX : les plans complets de Lond Daer Enedh à différentes époques, ainsi que les villes de Sôdurî et de Metraith, les forteresses d'Argond et de Barad Gîrithlin, sans oublier le Palais du Thalion.**
- **Les HABITANTS : les Dúnedain, les Eriadoriens, les membres des clans du Saralainn, les Beffraen, les Hommes du Nord et les Hobbits.**

IRON CROWN ENTERPRISES détient les droits exclusifs pour le monde entier pour tous les JEUX DE RÔLE et JEUX DE PLATEAUX basés sur LE SEIGNEUR DES ANNEAUX et sur BILBO LE HOBBIT.

© 1987 TOLKIEN ENTERPRISES.
BILBO LE HOBBIT, LE SEIGNEUR DES ANNEAUX,
ainsi que tous les personnages et lieux décrits dans ce module sont des marques déposées appartenant à TOLKIEN ENTERPRISES, une division de ELAN MERCHANDISING, INC., Berkeley, CA. Toute utilisation ou reproduction sans accord préalable par écrit est strictement interdite.

Créé par IRON CROWN ENTERPRISES.
Produit et distribué sur le marché français par HEXAGONAL, 8, Galerie Montmartre, 75002 Paris.

ISBN 2-84138-004-4

Réf. 00317
Prix : 117 Francs

01 · Indications

Le Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques est proche d'un roman vécu, dans lequel les joueurs seraient les personnages principaux. Tous s'unissent pour écrire une histoire qui ne manque jamais de péripéties. Ils concourent à créer un nouveau pays et d'étranges nouveaux contes.

Ce produit de la gamme est conçu comme une aide pour le Maître de Jeu qui désirerait faire jouer des scénarios ou des campagnes situés dans les Terres du Milieu de J.R.R. Tolkien. Les modules d'aventures sont des études complètes et prêtes à jouer sur des régions très précises et sont prévus pour être utilisés avec un minimum de travail additionnel. Chacun d'eux fournit des informations chiffrées fondées sur les systèmes d'aventures fantastiques du Jeu de Rôle des Terres du Milieu (JRTM) et Rolemaster (RM). Les modules sont toutefois adaptables à la majorité des principaux Jeux de Rôle. Il faut souligner que les conseils donnés ne sont pas absolus mais doivent être des aides à votre créativité.

L'œuvre du Professeur Tolkien

Chaque module est le résultat d'une recherche approfondie et essaie de présenter les fameux modèles associés à l'œuvre de J.R.R. Tolkien. Des données rationnelles de linguistique, de culture et de géologie sont utilisées. Les éléments d'interprétation n'ont été intégrés qu'avec de grandes précautions et uniquement lorsqu'ils entraient dans des motifs et schémas préexistants. I.C.E. ne prétend pas que son interprétation soit la seule ou la meilleure possible ; nous espérons plutôt donner au lecteur l'impulsion de la procédure créatrice et l'atmosphère de la région concernée.

Souvenez-vous que les sources d'informations sont en dernier ressort les ouvrages du Professeur J.R.R. Tolkien. Les publications posthumes, éditées par les soins de son fils Christopher, apportent un éclairage supplémentaire sur le monde des Terres du Milieu. Ces modules sont dérivés de Bilbo le Hobbit et Le Seigneur des Anneaux ; c'est ainsi qu'ils ont été conçus et donc aucune contradiction n'apparaît avec une quelconque des autres sources.

Abréviations

Les abréviations sont données dans l'ordre alphabétique à l'intérieur de chaque catégorie.

Systèmes de jeu

Abr.	Termes
JRTM	Jeu de Rôle des Terres du Milieu
RM	Rolemaster

Caractéristiques des personnages

Abr.	Termes
AD	Auto-Discipline (RM)
Ag	Agilité (RM et JRTM)
Co	Constitution (RM et JRTM)
Em	Empathie (RM)
Fo	Force (RM et JRTM)
In	Intelligence (JRTM)
It	Intuition (RM et JRTM)
Me	Mémoire (RM)
Pr	Présence (RM)
Ra	Rapidité (RM)
Rs	Raisonnement (RM)

Termes de jeu

Abr.	Termes
AM	Arts Martiaux
BD	Bonus Défensif
BO	Bonus Offensif
Car	Caractéristiques
Crit	Coup Critique
D	Dé ou Dés (D100)
JR	Jet de Résistance
JRAF	Jeu de Rôle d'Aventure Fantastiques
MJ	Maitre de Jeu
MM	Mouvement en Manœuvre
Mod	Modificateur ou Modification
Niv	Niveau (d'expérience, d'un sort)
PdeC	Points de Coup
Pb	Pièce de bronze
Pc	Pièce de cuivre
Pe	Pièce d'étain
Pf	Pièce de fer
Pj	Pièce de Jade
Pm	Pièce de Mithril
Po	Pièce d'or
PJ	Personnage joueur
PNJ	Personnage Non Joueur
PP	Points de pouvoir
R	Rayon
Rd	Round (période de 10 secondes)
TA	Type d'armure

Langages des Terres du Milieu

Abr.	Termes
Ad.	Adûnaïque
At.	Atlyduk
Av.	Avari
Da.	Dalien
Du.	Dunlandais
Ha.	Haradique
Ho.	Hobbit (variante du Westron)
Hc.	Hommes des Collines (aussi utilisé : H. col)
Kd.	Kuduk (ancien langage Hobbit)
Kh.	Khuzdul (langage Nain)
Lo.	Lossadan
N.	Nandorin
NP.	Noir Parler
Or.	Orque
Q.	Quenya
R.	Rohanais
S.	Sindarin
V.	Valarin
W.	Westron (langue commune)
Wo.	Wose (Drúedain)

Autres termes des Terres du Milieu

Abr.	Termes
1A	Premier Age
2A	Deuxième Age
3A	Troisième Age
4A	Quatrième Age
Cir	Cirth ou Certar
E	Edain
El	Eldarin
Es	Easterling
Har	Haradrim
Hob	Bilbo le Hobbit
Rh	Rhovanion
Sda	Le Seigneur des Anneaux
Sy	Sylvain
Teng	Tengwar
V	Variag

Définitions

Quelques concepts essentiels sont détaillés ci-après. La majorité des termes uniques et traductions tirés de **Bilbo le Hobbit** et du **Seigneur des Anneaux** sont à rechercher dans le texte approprié.

Ancienne Forêt · (S. *« Taur Iaur »*) S'étend au nord-ouest du Cardolan, entre les *Tyrn Gorthad* (S. « Coteaux aux Tumulus ») et la rivière Baranduin. Demeure de Tom Bombadil, elle est ce qu'il reste de l'ancestrale forêt qui jadis couvrait une grande partie du nord-ouest de l'Endor.
Arnor · (S. « Terre du Roi » ou « Terre Royale ») Comprenant la majeure partie de l'Eriador, l'Arnor est le plus septentrional des deux « Royaumes Exilés » Dúnedain. Il constitue le Royaume Septentrional alors que le Gondor - son pays frère - est le Royaume Méridional. Fondés par Elendil le Grand en 2A 3320, les deux royaumes sont colonisés par les Dúnedain Fidèles (Edain) qui fuient l'île-continent de Núménor, s'enfonçant sous les eaux. Ces Dúnedain dominent les groupes autochtones Eriadoriens jusqu'au déclin du royaume. L'Arnor est divisé en 3A 861 en trois États associés : l'Arthedain, le Cardolan et le Rhudaur.
Arthedain · (S. « Royaume des Edain ») À l'origine la partie nord-ouest de l'Arnor, l'Arthedain est indépendant après 3A 861. Il survit en tant que royaume Dúnadan jusqu'à l'invasion des forces du Roi-Sorcier d'Angmar en 3A 1974. Avec son déclin, la dernière partie du Royaume Septentrional tombe dans l'oubli. Le nom d'Arthedain (sing. Arthadan) est reconnu par sa faible population, relativement homogène, d'Edain.
Baranduin · (S. « Long Fleuve Mordoré », W. « Brandevin ») Grande rivière naissant au Lac Evendim (*« Nenuial »*), le Baranduin chemine dans la partie centre ouest de l'Eriador pour se déverser dans le *Belegaer* au nord du *Rast Vorn* (S. « Cap Noir ») du *Minhiriath*. Le Baranduin constitue une partie de la frontière occidentale du Cardolan.
Beffraen · Peuple relativement primitif du Minhiriath méridional, les Beffraen sont apparentés aux Drúedain, ou Woses, du *Drúwaith Iaur* (Wo. « Ancien Pays Púkel »). Comme les Hommes des Collines du Rhudaur et des autres contreforts des Monts Brumeux, ils descendent aussi de cet ancien peuple appelé *Mebion Bron*.
Cardolan · (S. « Terre de la Colline Rouge » ou « Pays des Collines Rouges ») Partie la plus méridionale de l'Arnor, le Cardolan est un royaume indépendant de 3A 861 à 3A 1409. Il s'effondre sous les coups des Angmarim du Roi-Sorcier, son dernier Prince Régnant périt alors qu'il combat dans les Coteaux aux Tumulus, à la lisière de l'Ancienne Forêt. Le Cardolan est la région la plus peuplée de l'ancien Arnor et abrite d'importantes populations de Dunlendings, de Nordiques d'Eriador et de Dúnedain, ainsi que des bandes éparses de Beffraen.
Chemin Vert · (S. *« Men Galen »*) La partie de l'Ancienne Route Nord entre Bree et Tharbad, il traverse le Cardolan et porte ce nom à cause de l'herbe qui pousse entre ses dalles de pierre.
Coteaux aux Tumulus · (S. *« Tyrn Gorthad »*) Antique site funéraire, les Coteaux aux Tumulus constituent le lieu de sépulture le plus ancien et le plus sacré des Edain. Les tertres couverts d'herbe abritent les tombeaux royaux et surmontent les falaises sauvages du nord-ouest du Cardolan.
Dúnedain · (S. « Edain de l'Ouest » ; sing : *« Dúnadan »*) Ces Hommes du Haut sont les descendants des Edain qui colonisèrent l'île-continent occidentale de Núménor vers 2A 32. Les Dúnedain revinrent pour explorer, commercer, coloniser et, plus tard, conquérir de nombreuses régions le long des côtes ouest, sud et est d'Endor, au cours du Deuxième Âge. Malheureusement, leur orgueil et leur désir de puissance les conduisirent à tenter une invasion des Terres Éternelles des Valar (Valinor). Le résultat fut qu'Eru (l'Unique) détruisit leur demeure insulaire en 2A 3319. Ceux nommés les « Fidèles » s'opposèrent à la politique de haine et à la jalousie envers les Elfes qui amenèrent cette « Chute ». Les Fidèles furent sauvés lorsque Núménor s'engloutit ; ils naviguèrent vers l'est jusqu'aux Terres du Milieu du nord-ouest. Là, ils fondèrent les « Royaumes Exilés » : les royaumes d'Arnor et du Gondor. Bien que peu peuplé, l'Arthedain (en Arnor) comprend une grande majorité de Fidèles et fait preuve de la plus pure culture Dúnadan de tout l'Endor. De nombreux groupes « d'Infidèles » (les

Núménoréens Noirs) survécurent également, vivant dans des colonies et en états indépendants tels qu'Umbar. Le terme Dúnedain fait référence aux Núménoréens et à leurs descendants dans les Terres du Milieu, des groupes qui possèdent une force physique et mentale considérables, une longévité et une riche culture influencée par les Elfes. L'Adûnaique est leur langue natale.

Dunlendings · (Du. *« Daen Lintis »*) Une rude race d'Hommes Communs qui, pour la plupart, émigrèrent des Montagnes Blanches au cours du Deuxième Âge. Ce sont les descendants des *Daen Coentis*. Leur grande concentration est au Pays de Dun, dans l'Enedwaith oriental. Pour la plupart montagnards, ou gardiens de troupeaux amoureux des collines, ils sont connus sous divers noms : Hommes de Dun, Peuple de Dun, Dunéens, *Eredrim*, Hommes des Collines des Montagnes Blanches, etc.

Eriador · (S. « Terres Vides ») Tout le territoire au nord de la rivière Isen et entre les *Ered Luin* (S. « Montagnes Bleues ») et les *Hithaeglir* (S. « Monts Brumeux »). Sa frontière Nord s'étend le long de la crête des hautes terres qui court en direction du Nord-Ouest depuis Carn Dûm pour se jeter dans la Baie de Glace de Forochel. Comprend les régions du Minhiriath, d'Eregion, du Cardolan, du Rhudaur, d'Arthedain et, pour partie, du Pays de Dun et de l'Enedwaith.

Gwathló · (S. *« Gwathir »* ou « Rivière de l'Ombre » ; W. « Flotgris » ; Ad. *« Agathurush »*) La lente et large rivière qui traverse le sud-est de l'Eriador. Formé par la confluence des rivières *Mitheithel* et *Glanduin*, il se dirige vers le sud-ouest pour se jeter dans le Belegaer. La *Gwathló* sépare le Minhiriath de l'Enedwaith et forme la longue frontière sud-est du Cardolan. Tharbad et Lond Daer sont situées sur ses rives.

Lond Daer · (S. « Grand Havre ») Fondé sous le nom de *« Vinyalondë »* (Q. « Nouveau Havre ») par Tar-Aldarion de Núménor en 2A 777, ce port était un grand havre pour les marins de l'Ouesternesse. Sa localisation entre les ports de Lindon et le port d'Edhellond (près de Dol Amroth) donna naissance à son autre nom : *« Lond Daer Enedh »* (S. « Grand Havre Médian »).

Metraith · (S. « Fin-des-Voies ») Souvent considérée comme la capitale, Metraith est une ville située stratégiquement au centre du Cardolan. Elle se tient au croisement du Chemin Vert et de la Voie Rouge. Thalion, le complexe royal traditionnel du Cardolan se tient juste au sud, c'est pourquoi la ville est aussi connue sous ce nom.

Minhiriath · (S. « Entre-Rivières ») Région de l'Eriador entre les rivières Gwathló et Baranduin. Le Minhiriath forme la moitié sud-ouest du Cardolan.

Mitheithel · (S. « Source Gris Pâle » ou « Grise Source » ; W. « Grise-Fontaine ») Cours d'eau relativement étroit et rapide qui naît dans les Monts Brumeux près de la jonction entre les Landes d'Etten et les Falaises Froides d'Eriador. Coupant à travers le Rhudaur, la *Mitheithel* ralentit et s'élargit après sa confluence avec le *Bruinen* (« Vifflot »). Elle se jette dans le Glanduin au niveau des Marais du Vol-de-Cygnes, donnant alors naissance à la Gwathló. Elle forme une partie de la frontière nord-est du Cardolan.

Rhudaur · (S. « Bois de l'Est » ; Du. « Région du Magnifique Or-Rouge ») Contrée la plus à l'est des trois composantes de l'Arnor, le Rhudaur est la région la plus sauvage, la plus rude et la moins peuplée du Royaume Septentrional. Lorsque l'Arnor éclate en 3A 861, le Rhudaur devient un royaume indépendant. Sa faible aristocratie Dúnadan perd le contrôle du royaume en 3A 1349 et, l'année suivante, il entre en guerre contre l'Arthedain et le Cardolan. Bien qu'état souverain jusqu'en 3A 1409, il sera un état vassal du Roi-Sorcier d'Angmar pendant les soixante dernières années de son existence.

Sudúri · (S. *« Lond Gwathló »* ; Q. *« Mistalondë »*) Cité portuaire de la Gwathló inférieur, en amont des ruines de Lond Daer. Après la chute du Cardolan, Sudúri devient la principale ville du Royaume du Saralainn.

Tharbad · (S. « Carrefour ») Port fluvial fortifié qui enjambe la Gwathló à l'endroit où l'Ancienne Route Nord rencontre l'Ancienne Route Sud. Fondée par les Núménoréens au Deuxième Âge, c'est la principale cité du Cardolan.

Voie Rouge · (S. *«Men Caran»*) Ainsi nommée à cause des dalles de pierre rouge qui la recouvre. Commençant en Athrad Sarn sur le Baranduin, elle chemine vers le sud-est à travers le Cardolan occidental et rejoint l'Ancienne Route Nord (« Chemin Vert ») à *«Metraith»* (« Thalion »).

Adapter ce module à votre campagne

Ce module est fait pour être utilisé avec la plupart des principaux systèmes de Jeu de Rôle d'Aventures Fantastique (JRAF). Vu que les différentes règles des JRAF ont leurs propres méthodes de combat, leurs propres sorts et leurs propres créations de personnages, certains termes courants descriptifs ont été choisis pour définir des lieux, peuples, créatures et choses. Malheureusement, des données statistiques, telles que bonus et caractéristiques des personnages, diffèrent profondément d'un système à l'autre ; après tout, elles sont liées à des mécanismes spécifiques du jeu. I.C.E. a choisi d'utiliser des pourcentages (d100) comme base car la conversion en d20, d18 et d10 peut être faite avec une relative facilité (cf. 1.32 pour une table de conversion pratique). Les caractéristiques des Personnages Joueurs et PNJ sont également détaillées d'une façon particulière ; de nouveau, simplicité et uniformité ont été accentuées et une conversion pour votre système de jeu pourra être aisée.

Gardez en mémoire le fait que le JRAF est par nature une expérience créative et que le MJ ou le joueur a toute liberté pour incorporer ses propres idées au jeu.

Les points suivants peuvent se révéler être d'une grande aide pour commencer l'utilisation de la région ici décrite :

1. Lisez le module dans son intégralité pour avoir une idée de la région.
2. Relisez les parties consacrées au MJ et convertissez les caractéristiques en celles de votre système de jeu.
3. Choisissez la période de temps de votre campagne. I.C.E. a choisi 3A 1600-1700 comme une ère suscitant particulièrement l'intérêt mais vous pouvez préférer une autre période.
4. Réunissez toutes les sources que vous jugerez nécessaires.
5. Recherchez la période que vous avez choisie et faites-en l'ébauche nécessaire en plus du matériel fourni ici.
6. Convertissez les caractéristiques des PNJ, pièges, armes, sorts et objets en fonction des termes utilisés dans votre jeu. Notez les changements qui doivent être opérés dans le système utilisé afin de conserver à votre campagne la cohésion des Terres du Milieu.
7. Créez un cadre complet en utilisant de nombreuses cartes détaillées et pour fournir une trame créative. De cette façon, vous aurez un monde riche et consistant et les données pour la création vous apporteront une souplesse pour détailler au hasard des régions et des événements.

Conversion du système de jeu

Quand vous utiliserez ce module avec votre campagne de JRAF, notez avec soin toutes les caractéristiques des Personnages Non Joueurs avant de commencer à jouer. Si des ajustements doivent être faits, vous pouvez désirer consulter les lignes de conduites suivantes. Les renseignements fournis sont en termes de pourcentages et ont pour but de donner au lecteur une image relativement claire des forces et faiblesses des individus et créatures concernés. La plupart des systèmes de JRAF font référence aux données, et la conversion sera simple ; rappelez- vous, cependant, qu'il existe des dizaines de règles de Jeu de Rôle et la conversion des caractéristiques donnée ici peut se révéler ennuyeuse ; vous pouvez créer vos propres PNJ à partir du travail ébauché dans ce module.

Conversion des points de coup et des bonus

Pour convertir des valeurs de pourcentage dans un système de 1-20, une règle simple est : pour chaque +5 sur une échelle de 1 à 100, vous avez un +1 sur un D20.

Les valeurs en Points de Coup données dans ce module représentent la douleur générale et les traumatismes. Us recouvrent plus les bleus et les petites coupures que les plaies. Le système des Coups Critiques est utilisé pour couvrir les plaies importantes et les coups mortels. Les Points de Coup infligés ici sont moins importants que dans les systèmes de jeu où la mort survient lorsque les Points de Coup du personnage sont épuisés. Si vous utilisez un système de jeu qui n'utilise pas ce système de Coups Critiques particuliers comme, par exemple, Donjons et Dragons de T.S.R. Inc., doublez simplement le nombre de Points de Coup, que reçoit le personnage ou divisez par deux les valeurs des Points de Coup trouvées dans ce module.

Conversion des caractéristiques pour tous les principaux systèmes de JRAF

Toutes les caractéristiques et les informations chiffrées utilisées dans ce module sont données sous la forme de jets normaux de dé ou de Jets Sans Limite, sur une base de 1-100. Ils sont conçus pour l'utilisation de dé de pourcentage (d100). Utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer les bonus appropriés ou pour convertir les résultats de 1-100 dans une échelle compatible avec les systèmes n'utilisant pas les pourcentages.

Tableau – bonus des caractéristiques et conversion

Car. 1-100	Bonus sur D100	Bonus sur D20	Car. 3-18	Car. 2-12
102+	+35	+7	20+	17+
101	+30	+6	19	15-16
100	+25	+5	18	13-14
98-99	+20	+4	17	12
95-97	+15	+3	16	11
90-94	+10	+2	15	11
85-89	+5	+1	14	10
75-84	+5	+1	13	9
60-74	0	0	12	8
40-59	0	0	10-11	7
25-39	0	0	9	6
15-24	– 5	-1	8	5
10-14	– 5	-1	7	4
5-9	-10	-2	6	3
3-4	-15	-3	5	3
2	-20	-4	4	2
1	-25	-4	4	2

Conversion des caractéristiques

Dix caractéristiques sont employées pour définir chaque personnage détaillé dans ce module. Si vous utilisez une création de personnage avec des caractéristiques différentes et/ou un nombre différent de caractéristiques, suivez les points suivants :

1. Assignez la caractéristique appropriée de votre système de JRAF au terme donné à côté de la caractéristique analogue établie dans ce module. Si vos règles utilisent moins de caractéristiques, vous pouvez faire la moyenne des valeurs des combinaisons de facteurs qui contribuent à la caractéristique de votre système (i.e. dextérité : moyenne entre rapidité et agilité). Si vos règles utilisent plus de caractéristiques pour définir un personnage, vous pouvez utiliser la valeur appropriée pour plus d'une caractéristique « équivalente » (i.e. vous pouvez utiliser la valeur attribuée à la constitution pour, à la fois, l'endurance et la durabilité). Vous trouverez-ci dessous quelques exemples de termes de caractéristiques équivalents :

Force : robustesse, puissance, résistance, vigueur, endurance, conditionnement physique, etc. Il est à noter que la grande majorité des systèmes considèrent la force comme un attribut.
Rapidité : dextérité, habileté, adresse manuelle, adresse, maniabilité, ruse, esquive, souplesse, etc.
Constitution : santé, vigueur, endurance, résistance physique, physique, résistance aux dommages, etc.
Autodiscipline : volonté, alignement, croyance, force ou puissance mentale, concentration, sang-froid, détermination, zèle, etc.

Empathie : capacité émotionnelle, jugement, alignement, sagesse, pouvoir, prouesse magique, voix de barbe, etc.
Raisonnement : intelligence, capacité d'apprendre, capacité d'étude, analyse, rapidité mentale, logique, déduction, esprit, jugement, Q.I., etc.
Mémoire : intelligence, sagesse, capacité d'information, capacité mentale, rappel, rétention, reconnaissance, etc.
Intuition : sagesse, chance, talent, capacité de réaction (mentale), déduction, capacité psychique, perspicacité, clairvoyance, inspiration, perception, pressentiment, etc.
Présence : charisme, apparence, pondération, résistance à la panique, moral, capacité psychique, sang-froid, vanité, pouvoir de perception, discipline mentale, voix de barde, etc.

1. Convertissez les valeurs des caractéristiques** en celles appropriées de votre jeu. Si votre système de JRAF utilise des pourcentages, aucun changement ne sera nécessaire. Si ce n'est pas le cas, servez-vous du tableau de conversion précédent.

Conversion des capacités de combat

Toutes les valeurs de combat sont fondées sur JRTM ou sur Arms Law/Claw Law (Ndt : il s'agit d'un des livrets de la botte Rolemaster). Les règles de conduite suivantes aident également à la conversion.

1. Les bonus de force et de rapidité ont été déterminés en fonction du tableau 1.32 précédent. Notez les caractéristiques que vous utilisez et déterminez les bonus en utilisant les règles de votre système.
2. Les bonus de combats basés sur le niveau sont : +3/niveau pour les guerriers et les larrons, +2 /niveau pour les voleurs et les guerriers moines et +1/niveau pour les bardes, moines et rangers. Prenez simplement le niveau du PNJ, notez sa classe (ou l'équivalent selon votre système) et déterminez tout bonus offensif (dû au niveau) approprié à votre jeu. Notez que les bonus autres que ceux mentionnés au Type d'Armure sont des bonus « offensifs ».
3. Si votre système est basé sur des niveaux de compétence (ou sur d'autres augmentations de compétences), utilisez le bonus offensif indiqué. Vous pouvez avoir à convertir le bonus en une valeur, non en pourcentage. Vous pouvez également vous servir du paragraphe 1.37 ci-après.
4. Les Types d'Armure sont précisés dans la table suivante. Notez la description de l'armure et substituez-la au Type/Classe d'Armure approprié à votre système de JRAF.
5. Les bonus défensifs sont fonction des bonus de rapidité du PNJ tels qu'ils sont notés dans le tableau 1.32 précédent. Quand le bonus défensif est entre parenthèses, la valeur comprend également un bouclier (un supplément de 20 pour tout bouclier normal non-magique, plus la valeur éventuelle de la magie). Dans un tel cas, constatez s'il y a ou non un bouclier, et s'il y en a un, notez son type.

Table – Les différents Types d'Armures

Type d'Armure	Description de l'armure
1	Peau nue (ou vêtements normaux/légers).
2	Robe : robe longue portée professionnellement par des lanceurs de sort et certains combattants.
3	Cuir : peau naturelle de certains animaux, normaux et peu courants (ex. : cerf, chien, loup).
4	Cuir épais : peau naturelle de certains animaux, normaux et peu courants (ex. : buffle, éléphant. sanglier).
5	Pourpoint en cuir : vêtement en cuir couvrant le buste jusqu'à la ceinture ou jusqu'à mi-cuisses, mais pas les bras.
6	Veste de cuir : vêtement en cuir couvrant les bras et le buste jusqu'à mi-cuisses.
7	Veste de cuir partiellement renforcée : comme 6, mais, de plus, renforcée soit par du cuir rigide, soit par des renforts en métal cousus dans l'épaisseur.
8	Veste de cuir renforcée : comme 7, mais les jambes sont aussi protégées.
9	Plastron en cuir : protection en cuir rigide couvrant le torse jusqu'à mi-cuisses et les bras.
10	Plastron en cuir avec protection de jambes : comme 9, mais, de plus, couvrant les avant-bras et les jambes.
11	Plaques partielles de cuir : armure en cuir rigide couvrant le corps en entier, et peau de certaines créatures contenant quelques parties plus rigides (ex. : rhinocéros, alligator).
12	Plaques de cuir : comme 11, mais le cuir rigide et les parties rigides sont plus dures et/ou plus nombreuses (ex.: tortue, certains dragons, crabe).
13	Chemise de mailles : couvre le torse jusqu'à mi-cuisses et les bras.
14	Chemise de mailles et protection de jambes : comme 13, mais, de plus, les avant-bras et les jambes sont couverts.
15	Cotte de mailles : couvre la plupart du corps, sous la forme d'une chemise et d'un pantalon.
16	Haubert de mailles : chemise longue de mailles ouverte d la taille devant et derrière pour faciliter le déplacement ; certains dragons peuvent avoir ce Type d'Armure.
17	Plastron en métal : plastron en métal avec des plaques de métal plus petites couvrant le torse jusqu'à mi-cuisses et les bras.
18	Plastron en métal avec protection de jambes : comme 17, mais, de plus, les avant-bras et les jambes sont protégés.
19	Armure partielle de plates : armure rigide de plates couvrant le corps avec de la cotte de mailles entre les plates aux articulations et sur les jambes.
20	Armure de plates : armure rigide de plates comme 19, mais avec des plates se chevauchant aux articulations, et armure de plates couvrant les jambes.

Adaptation des sorts et listes de sorts

Les références des sorts ci-incluses sont sous la forme de « listes », groupements de sorts apparentés. Chaque liste a un thème commun et comporte, normalement, un sort différent mais apparenté à chaque niveau. Par exemple, la connaissance de la liste « Voies du Feu » au niveau 10 résulte dans l'acquisition de 10 sorts basés sur le feu, un sort pour chaque niveau de 1 à 10. Que le lanceur de sort puisse efficacement lancer ces sorts est fonction du MJ, du système et du niveau du lanceur ou du degré de compétence. Les systèmes de JRAF, utilisant des règles comprenant l'apprentissage et le développement des sorts au sein de « collèges » ou selon des méthodes spécialisées, emploient des

concepts similaires à ceux utilisés dans ce module. Beaucoup de systèmes, cependant, font que Personnages Joueurs ou PNJ ne doivent apprendre qu'un sort à la fois, souvent sans aucune condition requise pour que le sort soit en rapport avec un passé ou un modèle particulier. Convertir les listes de sorts des PNJ en une contrepartie individuelle sera plus difficile, mais peut se faire en se servant des règles suivantes :

1. Consultez les listes de sorts du PNJ et notez les différents noms des groupes. Chaque nom indique quel type de spécialisation en sorts le PNJ a choisi (i.e. la liste « Voies du Feu » indique une préférence pour les sorts basés sur le feu).
2. Notez le niveau du PNJ et déterminez le nombre de sorts ou groupe de sorts qu'il aurait dans votre système de jeu. Considérez également le niveau de puissance des sorts auquel le PNJ aurait accès (i. e. un magicien de niveau 5 selon vos règles pourrait avoir un maximum de 8 sorts - 2 sorts du niveau 3, 3 sorts du niveau 2 et 3 sorts du niveau 1).
3. Sélectionnez les sorts appropriés de votre système pour un lanceur de sort du niveau et de la profession du PNJ, en gardant à l'esprit que les références indiquées dans le module devront être suivies si possible.

Note sur les niveaux

En se servant de « système à niveaux », un MJ peut trouver que les niveaux de certains personnages les rendent trop puissants dans son monde. Si cela est le cas, multipliez les niveaux donnés par 0,75 ou 0,6 en fonction de la situation. Cela réduira un personnage de niveau 20 soit au niveau 15, soit au niveau 12. Réduisez également les bonus éventuels en conséquence.

Bonus de compétences

Ils peuvent être obtenus en prenant le niveau du personnage et en calculant le bonus approprié dans le système utilisé. Les bonus d'un PNJ sont basés sur son niveau, sur son arme et/ou sur d'autres objets, sur les caractéristiques appropriées et sur les niveaux de compétence. Les bonus normaux provenant du développement des compétences s'établissent comme suit :

a) · Quand le niveau de **compétence est de zéro (0)**, le bonus est un malus de -25, c'est le reflet d'une incompétence fondamentale ;
b) · Un bonus de +5 correspond au **niveau de compétence 1** (écart de +30) ;
c) · Pour chaque **niveau de compétence de 2 à 10**, un bonus de +5 supplémentaire est ajouté (par exemple, niveau de compétence 1 donne un bonus de +35) ;
d) · Pour **chaque niveau de compétence de 11 à 20**, le bonus supplémentaire est de +2 (par exemple, niveau de compétence 19 donne un bonus de +68) ;
e) · Pour **chaque niveau de 21 à 30**, le bonus est de +1 (par exemple, niveau 28 donne + 78) ; et
j) · Un bonus de +0,5 est ajouté pour **chaque niveau de compétence supérieur à 30**.

Serrures et pièges

Les serrures et pièges de ce module sont décrits en terme de difficultés à crocheter ou à désarmer. Les soustractions sont à effectuer sur les jets de dé représentant les tentatives du personnage pour réussir ces opérations mécaniques.

Le facteur de difficulté peut être représenté au niveau d'une colonne spécifique de la table action/manœuvre (i.e. Rolemaster) ou par un malus supplémentaire, ou une modification au jet de dé. Dans tous les cas, les termes sont explicites et permettront au MJ de déterminer si le piège est de difficulté supérieure à la normale, et de combien.

Le terme explicite est une relative constante basée sur l'ordre de modification suivant :

Routine +30,
Aisée +20,
Facile +10,
Moyenne +0,
Difficile -10,
Très Difficile -20,
Extrêmement Difficile -30,
Pure Folie -50,
Absurde -70.
Un éclairage faible, sa propre condition physique, un certain passage proche, etc., peuvent affecter la modification du jet de dé, mais pas le type de difficulté. Ainsi, un piège peut être « Très Difficile » à -50, indiquant qu'il est normalement à -20, mais d'autres facteurs (par exemple, l'obscurité) le rendent plus difficile à désarmer.

Ces contraintes supplémentaires sont plus faciles à surmonter que la complexité intrinsèque du mécanisme ; cela explique pourquoi il y a une différence avec une chausse-trappe bien éclairée dont la modification de désarmement est « Pure Folie -50 ». La modification de « -50 » associée au piège de difficulté « Très Difficile » peut facilement, après réflexion, être réduite à -20, mais pas davantage, à moins de démonter le mécanisme.

Nous suggérons qu'un jet de dé modifié dépassant 100 amène une réussite ; les compétences, les caractéristiques, etc., affecteront le malus dû à la difficulté et le jet de dé pour obtenir un résultat.

Légende des cartes en couleurs

LÉGENDE DES CARTES EN COULEURS

1. 1 cm = 12,8 km
2. **Montagnes =** 
3. **Collines =**
4. **Forêts mixtes =** 
5. **Forêts de pins =** 
6. **Haies, taillis, fourrés =** 
7. **Fleuves =** 
8. **Rivières =** 
9. **Ruisseaux =** 
10. **Cours d'eau intermittents =** 
11. **Glaciers et coulées de glace =** 
12. **Champs de neige de montagnes et régions enneigées** n'ont pas de représentation en couleurs.
13. **Routes principales =** 
14. **Routes secondaires =**
15. **Chemins, pistes =**
16. **Ponts =** 
17. **Gués =** 
18. **Cités =** 
19. **Villes =** 
20. **Manoirs, auberges, petits villages =**
21. **Citadelles et grands complexes fortifiés =**
22. **Petits châteaux, places fortes, tours, forts =**
23. **Monastères =** 
24. **Observatoires =**
25. **Tumulus et lieux de sépulture =** 
26. **Grottes et entrées de cavernes =**
27. **Buttes et plateaux =** 
28. **Lacs =** 
29. **Dunes =**
30. **Terrain très accidenté =** 
31. **Désert =** 
32. **Hauts-fonds =** 
33. **Récifs =** 
34. **Ruines =**
35. **Marais et régions marécageuses =** 
36. **Jungle =** 
37. **Lacs asséchés ou périodiques =** 
38. **Flancs de crêtes escarpées et coteaux =** 
39. **Villages dans les marécages =** 
40. **Tours de guet =** 

Il faut noter que les symboles sont applicables à toutes les cartes de ce module, qu'elles soient en couleurs ou en noir & blanc. L'échelle peut, néanmoins, ne pas être la même. Quand cela n'est pas mentionné, le haut de la carte correspond au bord nord.

02 · Introduction

Alors que le Troisième Âge touche à sa fin, de nombreuses histoires parmi les plus favorites ayant pris naissance dans les auberges douillettes de la Comté circulent sur les anciens Rois du Norbury au nord. Seuls ces Hobbits à l'intérêt prononcé pour les traditions anciennes, tels les Baggins, se rappellent que, jadis, d'autres rois Dúnedain régnèrent pas très loin au sud. Cette longue histoire est considérée comme une bonne plaisanterie car, à ce jour, ne vivent dans cette vaste contrée comprise entre le Brandevin et le Flotgris que des hommes solitaires, des hors-la-loi ou des fous. De surcroît, lorsque les frères Pâles Marcho et Blanco fondèrent la Comté en 3A 1601, le Royaume du *Cardolan* (S. « Pays des Collines Rouges ») n'était déjà plus mentionné que sur les vieilles cartes. Comme témoignage des efforts et des réalisations de générations d'Humains, il ne reste plus que les cryptes infestées de Wights des Coteaux aux Tumulus et les ruines traîtresses d'un grand pont à Tharbad. Même les Sages ont rangé le Cardolan dans des tomes poussiéreux et oubliés. Seul Tom Bombadil se rappelle :

> *« Les moutons bêlaient en troupeaux. Des murs verts et des murs blancs se dressaient. Ils y avaient des forteresses sur les hauteurs. Des rois de petits royaumes se battaient entre eux, et le jeune soleil brillait comme du feu sur le métal rouge de leurs neuves et avides épées. Il y avait des victoires et des défaites ; et des tours tombaient, des forteresses étaient incendiées et des flammes montaient dans le ciel. » SdA I*

Voici leur histoire, celle des Princes Dúnedain du royaume perdu du Cardolan.

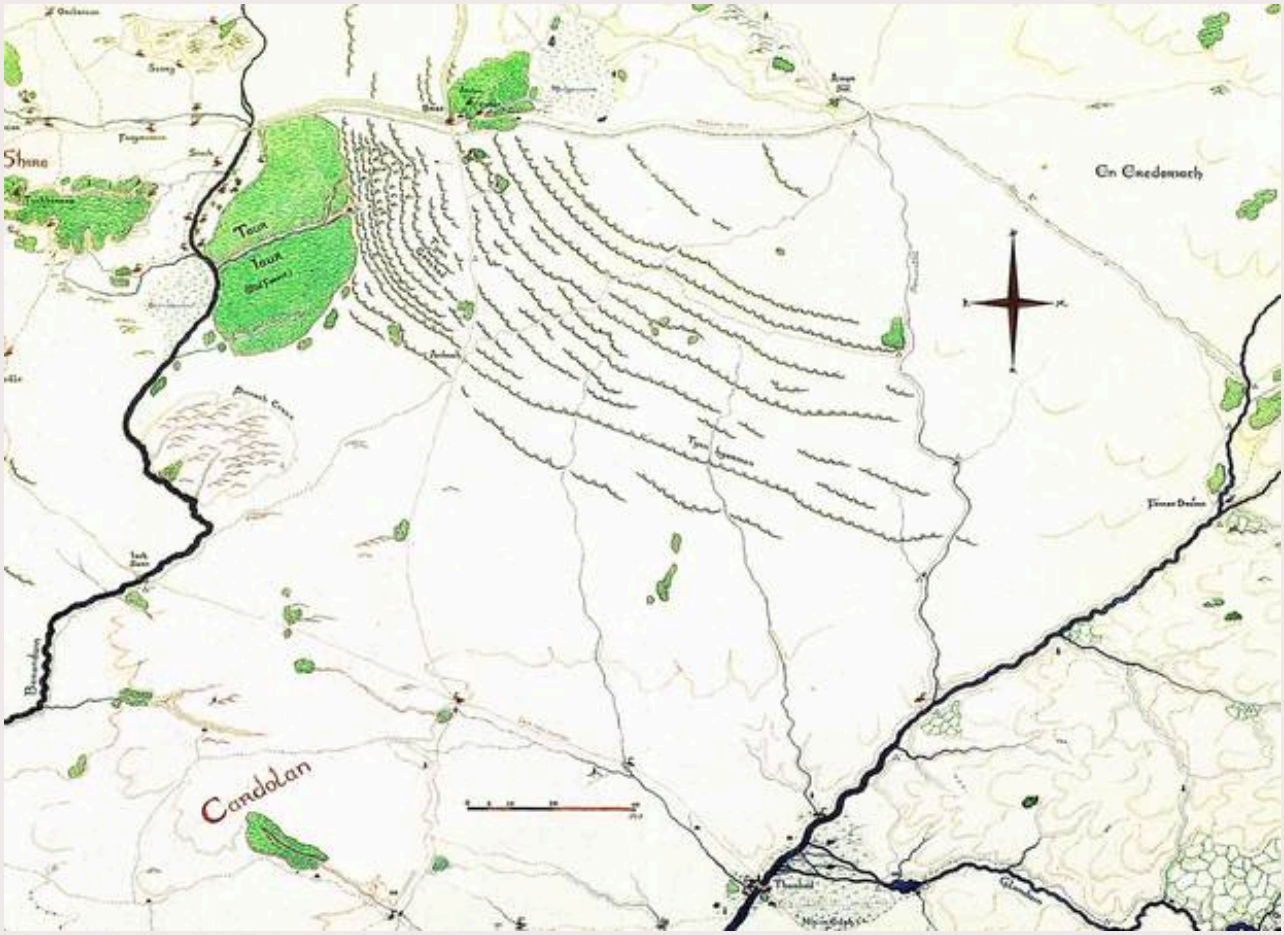
2.1 Aperçu

Le Cardolan comprend toutes les terres comprises entre les deux grands fleuves d'Eriador, le Baranduin et le Gwathló, s'étendant vers l'En Eredoriath, la grande plaine centrale. La limite nord traditionnelle du Cardolan est la Men Rhúnen, la Grande Route Est. Bien que le climat y soit clément, seule une petite partie des terres est réputée être fertile. Le Cardolan prospère grâce au Gwathló, encore appelé *Ramsir* (S. « Route Fluviale »), qui se trouve être la voie de communications la plus facile entre l'Eriador et le reste des Terres du Milieu.



Carte du Cardolan

Le centre de ce commerce est la grande cité de Tharbad, la Reine du Nord selon ses propres dires. Tharbad domine les terres marécageuses qui l'entourent grâce aux efforts consentis par des générations d'Humains de l'Ouesternesse, depuis la construction de la première tour par Tar-Aldarion en 2A 880. Ensuite, furent réalisés une immense digue pour protéger la cité des crues printanières, une chaussée surélevée du Chemin Vert pour relier par voie de terre l'Eriador au Gondor et de merveilleux ponts pour enjamber le Gwathló. La dernière réalisation dans Tharbad vint peu de temps après la Division de l'Arnor en 3A 861. Des sièges, une guerre civile, des incendies, des épidémies et des inondations ont gravement atteint la Tharbad des jours de gloire ; ses industries et son emplacement stratégique font que cette cité ne sera pas oubliée de sitôt.



Carte du Cardolan

La _Men Caran_ (S. « Voie Rouge ») et la _Iaur Men Formen_ (S. « Ancienne Route Nord ») reliant Tharbad à l'Arthedain divise d'une manière pratique le Cardolan en deux régions distinctes : le **Minhiriath** (S. « Pays des Fleuves ») au sud-ouest et le **Mintyrnath** (S. « Pays des Coteaux ») au nord-est. Le Mintyrnath est une région de collines qui lui ont donné son nom. Les deux régions sont désolées et sans arbres mais d'une beauté austère. Les terres arables fertiles qui jadis étaient étendues au nord sont concentrées au sud de la partie centrale du Cardolan. Le Cardolan est actuellement divisé en sept principautés, partage traditionnel datant des Rois combattants des Eriadoriens d'antan. Ces principautés sont : le Royaume du Saralainn, les _Hírdyr_ (S. « Pays du Seigneur ») de Girithlin et des Tyrn Gorthad, l'Empire du Seigneur de Guerre, les terres des _Irnil_ (S. « Princes ») de Tinare et de Calantir et les Cantons de Feotar. De plus, les Beffraen du Rast Vorn et les Eriadoriens des Pinnath Ceren prêtent peu d'attention à leurs seigneurs nominaux. En théorie, le Gondor est l'intendant de Tharbad tant que le Royaume Dúnadan n'est pas restauré ; en pratique, la cité n'est pas gouvernable car, si elle l'était, ce serait le Gondor qui gouvernerait tout le Cardolan.
Il semble qu'en ce début du dix-septième siècle le Cardolan puisse se remettre des ravages provoqués au début du quinzième siècle. Ces espoirs sont balayés lorsque Argil, désormais appelé le Dernier Prince, est assassiné en Amon Sûl en 3A 1634 et lorsque la Grande Peste frappe le pays l'année suivante. L'arrivée de réfugiés en provenance du sud a grandement contribué à compenser les pertes humaines dues à la Grande Peste mais l'espoir des peuples du Cardolan semble être brisé ; peu de volontés semblent vouloir s'opposer au lent déclin de la région vers le chaos, puis vers la transformation en terres sauvages, comme c'est déjà le cas pour la partie orientale du Mintyrnath.

La vie est dure et impitoyable pour la majorité des populations du Cardolan. Pour les ambitieux, pour ceux possédant un fort bras armé ou pour ceux qui manquent de scrupules, cette période foisonne d'opportunités. Les Princes du Cardolan sont presque toujours en guerre les uns contre les autres ou, si ce n'est pas le cas, se sont unis pour lutter contre des interventions étrangères. Seules les bandes de mercenaires d'élite sont scrupuleux quant aux références, luxe que les marchands et les nobles mineurs ne peuvent offrir. Louer les services de son épée est une activité mal payée et présente un fort taux de mortalité ; c'est pourquoi de nombreux aventuriers sont attirés par les intrigues politiques constantes ou par l'exploration et le pillage des nombreuses ruines qui jonchent le pays. Les plus puissants peuvent nourrir des rêves grandioses, comme ce Gordaigh Tueur-de-Trolls qui gagna un royaume. Une multitude d'opportunités peuvent se présenter à ceux qui tempèrent leur soif de gloire par des buts plus nobles. Le Roi-Sorcier maintient de nombreux agents au Cardolan ; le maléfique Seigneur d'Angmar a généralement pu y frapper comme il l'entendait. Son serviteur le plus puissant se trouve être le nuisible Seigneur de Guerre, dont le décès ferait peu pleurer.

2.2 Histoire du Cardolan

Les premières personnes à entrer au Cardolan furent les ancêtres des Beffraen qui arrivèrent au début du Premier Âge. Ils s'enfuirent vers les côtes lorsque les ancêtres des Dúnedain et des Eriadoriens arrivèrent au milieu de l'Âge. Les Nordiques, querelleurs et aux connaissances rudimentaires, bâtirent lentement une société relativement bien avancée basée sur la forêt, dirigée par d'impétueux rois guerriers. Ces petits royaumes profitèrent, au début, de leurs lointains cousins, les marins, commerçants et enseignants Núménoréens qui revinrent sur les côtes des Terres du Milieu. Au fur et à mesure que Núménor s'enfonçait dans les ténèbres, ses habitants s'en vinrent de plus en plus nombreux pour faire payer hommage et pour s'emparer des arbres dont ils avaient besoin pour construire leur flotte. Il y eut de plus en plus de guerres amères entre les Eriadoriens et les Núménoréens qui contribuèrent à la destruction de la forêt qui recouvrait jadis tout le Cardolan.

Les Núménoréens vinrent comme colons et comme conquérants à la fois. Ils commencèrent par construire les havres de Lond Daer et de Tharbad avant que les guerres et quelques personnes aventureuses s'y établissent d'une manière permanente ; nombreux furent les plus loyaux des Fidèles à y passer pour se rendre sur les terres qui deviendraient l'Arthedain. Lond Daer fut souvent dévasté par de puissantes tempêtes. C'est pourquoi Tharbad devint la cité majeure de la région ; les premiers colons lentement prospérèrent et s'y développèrent. Leurs dirigeants se virent accorder de vastes terres, mal délimitées, et des pouvoirs encore plus grands, mais tout aussi mal définis, en 2A 3304 par l'inefficace Ar-Sakalthor, l'ancêtre des Princes du Cardolan.

L'Arnor

Le nord-ouest de l'Endor était considéré comme un trou perdu terne par les derniers Núménoréens, ainsi que par les derniers Fidèles migrants généralement vers les terres plus hospitalières de la région de Pelargir. C'est pourquoi les colonisateurs du Cardolan jouèrent un petit rôle dans les conflits entre les Hommes du Roi et les Fidèles, entre Núménor et Sauron et entre Ar-Pharazôn le Vermeil et les Valar - jusqu'à ce que Elendil le Grand et ses quatre vaisseaux ballottés par la tempête, chargés des nombreux Fidèles restants de Núménor, arrivent à l'embouchure du Baranduin. Bien que

les anciens colonisateurs surpassaient facilement les autochtones, leurs réalisations furent bien pâles en comparaison de l'art et de la technologie des Dúnedain dans la Núménor engloutie par les eaux ; ainsi lorsque Elendil de la lignée d'Elros Tar-Minyatur (le fondateur de Núménor) arriva, il n'y eut aucune objection lorsqu'il créa le Royaume d'Arnor.

Les premières années de l'Arnor furent une période de croissance alors que les Exilés cherchaient à atténuer leur peine en effectuant de grandes œuvres, telles que la reconstruction des grandes routes en routes pavées, la construction de nombreuses tours et la tâche décourageante de bâtir des ponts sur le Gwathló à Tharbad. Cependant, Sauron frappa promptement les fils d'Elendil, Isildur et Anarion, dans leur royaume du Gondor. Elendil et Gil-Galad, Grand Roi des Elfes, regroupèrent leurs forces lors de la Guerre de la Dernière Alliance, qui vit la défaite ultime du maître du Mal mais au prix de grandes pertes. Les forces de l'Arnor subirent plus particulièrement de lourdes pertes ; les Dúnedain du Nord, peu nombreux et à la faible natalité, ne s'en remettront jamais.



Thorondur

Le début du Troisième Âge en Arnor fut en général calme et les gens furent contents. Les Dúnedain du Cardolan se mirent de plus en plus à reprocher le manque d'influence de leurs Princes à la cour, dominée par les Grandes Familles des Exilés et qui, par conséquent, négligeaient leurs intérêts. Néanmoins, sans tenir compte des tensions au sein de la Maison Royale, le royaume ne fut jamais sur le point de s'écrouler. Le Roi Eärendur, dixième Roi d'Arnor, eut trois fils, dont le deuxième, Eldacar, était celui qu'il chérissait le plus. Eldacar était plus connu par son éponyme, *Thorondur* (S. « Aigle Sombre »), car il était très puissant tant en mental qu'en physique, même selon les standard Dúnedain. Eärendur aurait volontiers passé son sceptre à Thorondur mais ses Seigneurs ne l'auraient pas permis. Thorondur était également doté d'une fierté démesurée ; il refusait d'accepter d'être commandé par son frère aîné, Amlaith, le considérant comme un âne bâté. Eärendur finit par accepter de diviser le royaume après sa mort ; son troisième fils, Anarion, reçut l'insigne honneur plus que douteux de diriger les terres sauvages de l'Arnor oriental, nommées Royaume du Rhudaur.

Le Royaume du Cardolan

Thorondur se forgea rapidement une bonne popularité au Cardolan en assouplissant les restrictions commerciales. Son programme concernant les travaux publics, particulièrement la reconstruction des remparts de Tharbad, stimula l'économie. Des problèmes surgirent rapidement car la volonté d'Eärendur spécifiait que les frontières des trois Royaumes Frères devaient se rencontrer au Mont Venteux (*Amon Sûl*). La forteresse au sommet d'Amon Sûl était la plus résistante d'Eriador ; de plus, elle abritait le plus puissant des *Palantíri* (S. « Pierres de Vision ») septentrionaux. Enfin, un traité établissait une utilisation conjointe de la Pierre et des garnisons furent créées pour y monter la garde à tour de rôle mais les tensions demeuraient fortes.

Le premier conflit entre les Royaumes Frères éclata lorsque Aldarion le malchanceux tenta de rétablir l'Arnor après la mort de ses deux frères. Cela se termina par la grotesque Bataille de Nen-i-Sûl, engagement qui se produisit près de la petite rivière qui coule depuis Amon Sûl vers la Mitheithel où la majorité des troupes refusèrent de combattre. Ce fut un précédent dangereux car, en 1084, la Guerre de Douze Ans commença. Les camps changèrent mais bien souvent l'Arthedain et le Rhudaur contestèrent les tentatives du Cardolan de posséder Amon Sûl. La guerre fut indécise mais les dépenses consenties et celles inhérentes aux projets de construction de Thorondur provoquèrent une dépression au Cardolan.

Le Roi Tarandil du Cardolan réorganisa son royaume et le mena à son apogée. Il réduisit le pouvoir des Irnil, diminuant leur autorité en les faisant *Hiri* (S. « Seigneurs ») et en établissant une armée nationale payée en accordant des terres. Plus important, Tarandil démantela les communes traditionnelles, regroupant les terres pour encourager l'élevage des moutons à grande échelle. Il renforça l'économie en octroyant des primes aux guildes désireuses de travailler la laine et aux marchands qui l'exporteraient afin de créer des marchés. Cela fonctionna à merveille, tant et si bien que Tarandil put se constituer une cour, une armée et une flotte.

Le désastre et la guerre civile

Calimendil, cinquième Roi et enfant unique de Tarandil, chercha à prouver qu'il était digne de l'œuvre de son père ; il assit son propre pouvoir en renversant Rhugga l'Homme des Collines, qui avait usurpé le trône du Rhudaur. Il fit savoir qu'il était prétendant au trône du Rhudaur par sa mère mais Rhugga était un chef efficace et populaire en dépit de méthodes parfois peu orthodoxes. Cette guerre s'étira sur vingt ans ; Calimendil finit par acculer Rhugga et son armée dans Cameth Brin, la capitale du Rhudaur. Bien que puissante, cette forteresse n'était pas préparée à soutenir un autre siège en 3A 1235. Sentant la victoire finale proche, Calimendil convoqua ses seigneurs et sa cour sur le champ de bataille afin qu'ils assistent à son deuxième couronnement et, lorsqu'ils arrivèrent, il déclencha un assaut qui balaya les niveaux inférieurs de la forteresse de ses défenseurs affamés. La royauté fut célébrée la nuit même mais, à leur insu, les Orques de Gundabad avait répondu à la demande d'intervention de Rhugga et avaient marché secrètement depuis l'est des Monts Brumeux. Les Orques fondirent sur les forces du Cardolan cette même nuit. Bien que les piquiers de métier du Cardolan aient réussi à creuser une brèche sanglante depuis leur cul-de-sac, le Pavillon Royal tomba ainsi que la plupart des seigneurs du Cardolan.

Les Orques et les Rhudauriens poursuivirent l'armée en déroute et ravagèrent le Cardolan oriental. Sept prétendants au trône se firent connaître et la situation empira dans quatre des Hírdyr. La guerre civile fit rage dans tout le pays tant au niveau national que provincial et local. Les Rois d'Arthedain et du Gondor envoyèrent des expéditions pour tâcher de savoir s'ils pourraient faire partie des prétendants. Les quinze années suivantes, Tharbad changea de mains par huit fois et le complexe royal du Thalion, dix-huit fois. Enfin, les Nains de la Moria (inquiets par l'effondrement du commerce) envoyèrent leur armée faire respecter la trêve désirée par les Sages. Un grand conseil se tint au Thalion qui finit par élire Tarcil, un marin de la Lignée d'Isildur qui avait fait du commerce dans le sud pendant la plus grande partie de la Période des Troubles. Seul compromis acceptable en tant que prétendant, Tarcil s'avéra être un bon dirigeant inattendu.

L'avènement du Roi-Sorcier d'Angmar

Vers 3A 1276, le Seigneur des Nazgûl arriva dans le nord avec la tâche, confiée par Sauron, de détruire les Dúnedain du Nord. La guerre de 1284-1287 entre l'Arthedain et le Cardolan au sujet de leurs droits respectifs de détenir Amon Sûl lui permit d'établir plus facilement son royaume en Angmar au nord-ouest de l'Eriador. Cette guerre se termina par l'échec de la Lignée d'Isildur car le Roi Tarastor se révéla être un piètre commandant militaire. Il octroya la régence du royaume à son frère illégitime Minalcar, qui succéda à Tarastor mort en 1332.

La couronne du Cardolan pesa inconfortablement sur la tête de Minalcar lorsqu'il accepta de reconnaître le droit à la Souveraineté Suprême sur tout l'Arnor d'Argeleb d'Arthedain et l'aida dans sa guerre contre le récalcitrant Rhudaur. Cette guerre échoua lorsque le Roi-Sorcier dévoila ses forces lors de son alliance avec le Rhudaur, qui se vit réduire à l'état de pantin. Argeleb et Minalcar fortifièrent les Collines du Climat contre les assauts de l'Angmar mais Argeleb tomba au combat. Heureusement, le Roi-Sorcier dut interrompre sa campagne pour attendre la nouvelle génération d'Orques afin de compenser ses pertes.

Le déclin du royaume

La deuxième attaque du Roi-Sorcier commença en 1408 par une série de raids-tests qui trouvèrent les Dúnedain mieux préparés. Le Roi Ostoher et l'armée du Cardolan, comprenant surtout de l'infanterie, jouèrent le rôle de l'enclume protégeant Amon Sûl et les Coteaux aux Tumulus alors que la cavalerie de l'Arthedain et les Elfes manœuvrèrent dans les plaines pour former le marteau. Malheureusement, le Roi-Sorcier mena en personne l'assaut contre Amon Sûl. Après sa défaite, l'armée du Cardolan ainsi que son Roi et ses fils furent mis en miettes alors qu'ils tentaient de faire retraite à travers les Coteaux. Peu de temps après, le gros de l'armée du Roi-Sorcier fut acculé à l'Ancienne Forêt et les survivants furent poursuivis jusqu'aux portes du Mont Gram et de Carn Dûm. Il fallut pratiquement un demi-millénaire au Roi-Sorcier pour récupérer de sa défaite mais le Cardolan ne s'en remit jamais.



Amon Sûl

Ostoher ne retint aucune leçon du Désastre de Cameth Brin car la mort de ses fils ne laissa comme héritière que sa jeune fille Nirnadel. Nirnadel fut tuée en 3A 1412, ainsi que le Chancelier Nimhir, lors d'une tentative d'enlèvement ratée, seulement trois ans après avoir été couronnée. Le Cardolan fut à nouveau ravagé par la guerre civile mais, cette fois, le Gondor intervint seulement au bout de deux ans. Annael (Hir Feotar), dirigeant de la faction montante d'alors, fut fait *Canotar* (S. « Grand Commandeur »), aux pouvoirs considérables en théorie mais pas en pratique.

Le Cardolan depuis le déclin du Royaume

Après la Deuxième Guerre Septentrionale, le Gondor tint une place prépondérante au Cardolan. Cette position fut sérieusement amoindrie à cause des troubles qui suivirent une rébellion de paysans amplement suivie en 1434 et à cause des désordres qui s'étendirent vers le nord suite à la Lutte Fratricide de 1439 au Gondor. Le Roi Araphor d'Arthedain commença en 1455 à tenter d'imposer au Cardolan son autorité comme souverain suprême. Araphor essaya de limiter ses incursions en assiégeant les châteaux de ses vassaux récalcitrants. Néanmoins, beaucoup de sang fut versé, ce qui sapa ensuite les forces des Dúnedain du Nord restants. La guerre institutionnalisée au cours de cette période fit naître les compagnies d'élite mercenaires.

Les premières années du seizième siècle virent disparaître toute prétention à un pouvoir central au Cardolan. Ce processus débuta en 1503 lorsque Gordaigh chassa les Dúnedain d'Ethir Gwathló pour se proclamer Roi du Saralainn. En 1509, les gardes du corps du dernier Canotar autochtone, Daeron le Néfaste, le tuèrent lui et ses serviteurs. Le précédent Hir Feotar établit des divisions appelées cantons qui permettaient à la principauté d'être dirigée sans l'aide ou les conseils des seigneurs. Après la mort de Daeron, le Roi Aldamir du Gondor promut son légat à Tharbad comme nouveau Canotar. Ce fut une innovation pratique, reconnaissant par ce biais que la volonté du Gondor ne désirait pas dépasser les limites de Tharbad - même si cette volonté arrivait à se faufiler hors de vue de ses soldats. Bien entendu, cela mena à l'effondrement de toute tentative de coopération parmi les Princes. Ceux de Calantir et de Tinarë restaurèrent leurs anciens titres, comme celui d'Irnil, alors que ceux des Tyrn Gorthad et de Girithlin s'inféodèrent à Araphor.

La virulence de la Peste diminua au fur et à mesure qu'elle s'étendait vers le nord mais elle frappa quand même Tharbad de ses miasmes mortels. Entre la maladie et la panique qui s'ensuivit, pratiquement quatre-vingts pour cent de la population de Tharbad s'enfuit dans la campagne. Des vagues de réfugiés fuyant une plus forte mortalité dans le sud augmenta le désordre. À l'époque du Royaume, les principautés rurales auraient pu supporter ce fléau mais, lorsqu'il frappa, famine et brigandage étaient couramment répandus. Le Roi-Sorcier participa au chaos en déclenchant une invasion d'esprits morts-vivants, connus sous le nom de Wights, dans les Coteaux aux Tumulus, qui ont à peine disparu depuis. Durant cette période, le soi-disant Seigneur de Guerre mena aussi une puissante troupe de Trolls des Collines au centre du Minhiriath ; ils s'installèrent dans un réseau de cavernes de gypse à environ 110 km au sud de Athrad Sain. Bon gré, mal gré, le Seigneur de Guerre doit être considéré comme un Prince du Cardolan bien que sa désignation de son royaume comme « L'Empire du Minhiriath » dénote une certaine instabilité mentale.

Le grand nombre de gens du sud qui ont décidé de braver les périls du Cardolan moderne, bien que moins nombreux que ceux qui ont entrepris le voyage de retour vers leurs maisons, a compensé une partie des pertes dues à la Grande Peste. Cependant, grâce aux clans impétueux du Saralainn et aux téméraires habitants de Tharbad, le désordre de ces années a fait resurgir les racines du passé, qui permettent à la population du Cardolan de s'accrocher à leurs demeures en voie de délabrement. La natalité n'a pas augmenté depuis la fin de la Grande Peste et les vaisseaux en partance vers le sud au départ de Tharbad emmènent ceux qui peuvent payer le prix du voyage vers le Gondor.

Un prétendant atypique

En 3A 1599, un prétendant atypique arriva à Tharbad. Les prétentions d'Argil étaient fondées sur le fait qu'il était le descendant d'une fille illégitime de Tarcil, ce qui n'était ni pire, ni meilleur que la plupart des autres. Argil était néanmoins un diplomate distingué, un épéiste confirmé et très riche (richesse paraît-il venant d'un trésor d'un drake du froid). Il se fit une réputation après la catastrophe de la Grande Inondation de 3A 1527 qui provoqua de vastes dégâts et qui balaya le bidonville se trouvant à l'extérieur de Tharbad. Argil captura l'imagination des gens du commun et s'attira au moins un respect accordé à contrecœur de la plupart des Princes. Il était engagé à reconstruire Amon Sûl lorsqu'un groupe en raid des meilleurs rangers Hommes des Collines du Roi-Sorcier se glissa jusqu'à lui et le tua. Peu de temps après sa mort, la Grande Peste débarqua à Tharbad, née dans ce maudit vaisseau, le Goéland Boiteux, venant de Pelargir.

2.3 Le Cardolan après 3A 1645

De 3A 1645 au déclin de l'Arthedain

Après encore un demi-siècle d'un déclin lent et inexorable, les quelques Dúnedain du Cardolan restants, même les vaillants défenseurs des Coteaux sacrés, s'en allèrent. Ils migrèrent à peu près en nombre égal vers l'Arthedain et le Gondor. La garnison Gondorienne resta à Tharbad mais le remplacement des troupes et de leurs chefs cessa petit à petit et elle se transforma en une caste héréditaire de guerriers dans la cité tombant en ruines. La population du Saralainn continua de se porter à merveille mais les nouveaux arrivants durent s'installer de l'autre côté du Gwathló en Enedwaith plutôt qu'au nord ou à l'est à cause des hivers de plus en plus rigoureux. Nombreux furent-ils aussi à s'en aller vers le sud, le plus souvent pour grossir la population du Pays de Dun. En 3A 1947, le Roi-Sorcier déclencha son dernier assaut et dévasta le Royaume d'Arthedain même si la venue tardive des Elfes et du Gondor détruisit pratiquement tout le royaume d'Angmar. Les sapeurs Gondoriens restèrent en Eriador pendant un certain temps, démolissant les forteresses et ruines restantes dans la campagne afin qu'elles ne deviennent pas des repaires pour les forces du mal. Ils se retirèrent en 3A 2052 et la garnison de Tharbad fut dissoute. Nombreux furent-ils parmi le bon peuple de la cité à s'en aller vers le sud en compagnie des forces du Gondor.

Au cours du Quatrième Âge

En 3A 2116, la capitale du Saralainn changea : Sudúri céda la place à Isenbouchure, le nouveau port à l'embouchure de la rivière Isen lorsque le gros de la population migra vers le sud du Gwathló. La culture des clans déclina car elle se fit submerger par les tribus de Dunlendings et par les Beffraen qui grossissait la population du royaume. Les clans devinrent une sorte de petite noblesse répartis dans des villages éparpillés qui s'étiraient depuis la partie centrale du Saralainn jusqu'au *Drúwaith Iaur* (S. « Ancien Pays Púkel »). Sudúri et plus tard Isenbouchure devinrent de simples villes car de moins en moins de navires venant du sud osaient braver les eaux traîtresses du Cap Andrast. Le titre de Roi du Saralainn existe toujours mais son pouvoir et son autorité sont dignes du passé.

Les Eriadoriens furent parmi les derniers à abandonner les terres du Cardolan. Ils y restèrent, mais leurs rangs s'éclaircissaient de plus en plus, jusqu'à l'Invasion de l'Eriador par les Orques en 2720. Ceux qui restèrent furent rapidement soit tués, soit forcés de fuir et s'en allèrent grossir les populations côtières.

Tharbad tint plus longtemps, bien que lors des dernières années ce n'était plus que l'ombre d'une ville parmi des ruines et aux champs protégés par des remparts effondrés. Après le Cruel Hiver de 3A 2911, le Marais des Eaux-aux-Moucherons ne dégela pas avant les crues de printemps. Même l'île de Tharbad fut submergée et les Grands Ponts qui avaient survécu sans entretien pendant près d'un millénaire furent emportés par les flots déchaînés. Les quelques survivants de la catastrophe n'eurent aucun désir à s'y réinstaller. Après l'échec de l'invasion de la Comté par Saroumane, nombreux furent-ils parmi les perdants à chercher refuge dans Tharbad afin d'y installer une base pour y mener une vie de bandits. Ces mécréants furent chassés par des forces menées par les Messagers du Roi Elessar lors de la troisième année du Quatrième Âge.

2.4 Chronologie

Premier Âge

Début du 1A · Les ancêtres des Beffraen, alors indiscernables des autres Drúedain, s'installent aux alentours des Marais des Eaux-aux-Moucherons et du *Nîn-in-Eilph* (S. « Vol-de-Cygnes »).
Milieu du 1A · Les proto-Beffraen s'enfuient vers les côtes lorsque plusieurs populations d'Edain s'installent dans la partie centrale de l'Eriador avec l'intention d'y rester. Ces ancêtres des Eriadoriens entrent souvent en conflit dans les Tyrn Gorthad avec un groupe plus avancé d'Edain dont les dirigeants finissent par être séduits par Morgoth (en personne) qui espère bloquer toute retraite des Noldor depuis Beleriand.
Fin du 1A · Les premières populations Dunéennes migrent en Enedwaith, certaines sont asservies et finissent par être intégrées aux Eriadoriens.

Deuxième Âge

1 · Fondation du Royaume Elfe de Lindon par Gil-Galad, Grand Roi des Noldor.
32 · Elros Tar-Minyatur mène la plupart des Edain restants à Núménor.
env. 400 · Les premiers Eriadoriens atteignent l'âge avancé du bronze dans les forêts du Cardolan central.
617 · Les premiers navires Núménoréens explorent les côtes du Saralainn alors qu'ils sont en route vers les Havres Gris.
750 · Des Elfes Noldor fondent le royaume de la Houssaie en Eregion. Ils débutent la construction, qui durera deux cents ans, de trois villes le long de la rive sud de la Mitheithel.
777 · Anardil Anarion, alors Prince de la Couronne de Núménor, commence la construction de *Vinyalondë* (S. « Nouveau Havre ») sur la rive sud de l'embouchure du Gwathló.
880 · Aldarion érige une tour de guet dans un petit village Eriadorien du Gwathló supérieur. Cette année devient la date anniversaire de la fondation de Tharbad. Il y rencontre Celeborn et Galadriel.
1078 · Tar-Ancalimë, Reine de Núménor, rejette les volontés de son père (le retraité Aldarion) et abandonne Vinyalondë après les dommages infligés par une forte tempête. Le commerce Núménoréen prospère malgré les préférences de la Reine.
env. 1100-1600 · Âge d'or des Royaumes Eriadoriens dans le sud de l'Eriador. Leur déclin débute lorsque Sauron commence à augmenter son influence dans la région.

env. 1590 · Les orfèvres-joailliers de la Houssaie forgent les Trois Anneaux.
env. 1600 · Sauron termine l'Anneau Souverain au Mordor.
1644 · Tar-Minastir, toujours Prince de la Couronne, commence la reconstruction de Vinyalondë en ruines. Il renomme le port *Lond Daer Enedh* (S. « Grand Havre Médian »).
1693 · Guerre entre les Elfes et Sauron. En six ans, Sauron ravage l'Eregion et conquiert presque tout l'Eriador. Elrond mène les réfugiés et va fonder Rivendell. Les Eriadoriens des Pinnath Ceren restent ainsi que la garnison Núménoréenne du fort de Lond Daer.
1700 · Tar-Minastir dirige une armée Núménoréenne qui se porte au secours des Elfes. Son Capitaine, Pharconatar, utilise la flotte dans une brillante opération amphibie sur le Gwathló qui contribue grandement à la totale destruction des forces de Sauron.
1793 · Pharconatar débute la construction de Tharbad comme colonie Núménoréenne et est accepté comme Protecteur par la plupart des roitelets Eriadoriens.
1914-1943 · Les Eriadoriens du sud s'unissent pour s'opposer à l'abattage extensif des arbres par les Núménoréens dans le but de construire la grande flotte de Tar-Ciryatan. Ce conflit dégénère en une guérilla, qui a pour résultat de voir une grande partie du Saralainn se faire déboiser.
env. 2000 · Chagrinés par la montée du matérialisme dans leur île, certains des Núménoréens les plus religieux commencent à émigrer, allant s'installer principalement dans la région du Lac Evendim. Tharbad devient leur entrepôt principal et commence à prospérer.
2350 · Pelargir est fondée et devient le havre principal de l'émigration croissante des Fidèles Núménoréens.
env. 2500-2600 · Deuxième Révolte des Eriadoriens. Désirant combler les désirs de Tar-Telemmaitë dans sa soif de mithril, les Núménoréens s'installent dans les collines et les coteaux du Cardolan, y provoquant les autochtones. C'est la guerre la plus destructrice et qui sera de plus largement responsable du déboisement du Cardolan.
2511 · Lond Daer est gravement endommagé par une forte tempête et ne sera jamais complètement réparé.
3262 · Sauron est fait prisonnier par Ar-Pharazôn le Vermeil. Il réussit à séduire le Roi et de nombreux Núménoréens pour les amener dans les ténèbres.
3319 · Ar-Pharazôn envahit le Valinor. Númenor s'enfonce dans les flots. Elendil et ses fils, Isildur et Anarion, s'échappent avec les derniers Fidèles. Ils fondent le Gondor et l'Amor, les Royaumes Exilés.
3430 · La Dernière Alliance des Hommes et des Elfes est formée en opposition à l'attaque de Sauron au Gondor.
3441 · Sauron est défait et tué ; Elendil et Gil-Galad sont aussi tués. L'Arnor ne récupérera jamais de ses pertes car les Dúnedain seront toujours l'avant-garde des armées alliées.

Troisième Âge

2 · Désastre des Champs aux Iris. Isildur et l'Anneau Unique sont perdus.
env. 200-400 · Une nouvelle vague de migrants Dunéens se dirige vers l'Eriador à cause de la déchéance des Daen Coentis. La plupart d'entre eux s'intégrent dans le centre du Cardolan mais, dans le sud très peu peuplé, nombreux sont-ils à conserver leurs coutumes.
env. 600-860 · Tensions de plus en plus fortes entre les seigneurs d'Arnor, qui vivent pour la plupart dans le Nord, et leurs cousins plus matérialistes des régions au sud du Royaume.
652 · Le Roi Valandur d'Arnor est tué au cours d'une révolte des Hommes des Collines des marches orientales.
861 · Mort d'Eärendur, qui partage le royaume d'Arnor pour ses trois fils. Fondation des Royaumes Frères d'Arthedain, du Cardolan et du Rhudaur.
862 · Thorondur le Magnifique accède au trône en tant que premier Roi du Cardolan.
949-950 · Aldarion du Rhudaur, dernier fils d'Eärendur, tente de réunifier l'Arnor. La guerre se termine par une simple escarmouche ; c'est la première fois que des Dúnedain tuent d'autres

Dúnedain.
1084-1092 · L'Arthedain, le Cardolan et le Rhudaur s'engagent dans une querelle beaucoup plus sérieuse au sujet d'Amon Sûl et de son Palantír.
1100-1200 · Le Cardolan parvient à sa plus forte prospérité sous t le règne de son quatrième Roi, Tarandil, qui introduit l'élevage des moutons à grande échelle. Tharbad se développe en un centre de négoce et de manufactures.
env. 1100 · Les Hobbits Pieds-Velus entrent en Eriador, les Pâles et les Forts les suivront moins de cinquante ans plus tard. Les Pieds-Velus s'installent en En Eredoriath alors que les Pâles peuplent le nord et les Forts le sud.
1197 · Calimendil essaie de conquérir le Rhudaur, qui est tombé sous la coupe d'un usurpateur Homme des Collines.
1235 · Désastre de Cameth Brin. Calimendil, assiégeant la capitale du Rhudaur, est surpris par une armée orque venant de Gundabad. Les forces professionnelles du Cardolan se fraient un chemin au prix de lourdes pertes mais Calimendil, ses fils et tous les barons régnants du Cardolan (qui s'étaient réunis prématurément pour célébrer la victoire) sont tués lorsque les Orques s'emparent du Pavillon Royal exposé.
1235-1248 · La Période des Troubles. Guerre civile à un échelon national et local, intervention étrangère, raids depuis le Rhudaur. Un conseil, réuni par les Sages au Thalion, élit Tarcil en 1258 parmi les nombreux prétendants au trône.
1276 · Le Roi-Sorcier, plus connu comme le Seigneur des Nazgûl, établit son royaume en Angmar car Sauron pense que les Dúnedain du nord, divisés, pourront être plus facilement défaits.
1284-1287 · L'Arthedain et le Cardolan se font la guerre pour la possession d'Amon Sûl. Minalcar se proclame régent du Cardolan car son demi-frère illégitime Tarastor est incompétent comme chef militaire.
env. 1300 · Les Hobbits migrent vers l'ouest ; ils sont nombreux à s'installer dans la région de Bree. Les Forts s'implantent solidement dans la région d'Angle et dans les terres abandonnées d'Eregion.
1332 · Mort de Tarastor, considéré comme le dernier descendant en ligne directe d'Isildur au Cardolan. Minalcar, couronné Roi, accepte qu'Argeleb d'Arthedain se proclame en 1349 Souverain Suprême d'Arnor et l'autonomie lui est promise.
1352-1359 · Première Guerre Septentrionale. L'Arthedain et le Cardolan affrontent le Rhudaur et l'Angmar.
1408-1410 · Deuxième Guerre Septentrionale. Le Roi Ostoher du Cardolan et ses fils meurent à la Bataille des Tym Gorthad ; Amon Sûl est ensuite assiégée et tombe mais son Palantír est sauvé.
1412 · La princesse Nirnadel et le Régent Nimhir sont tués au cours d'un enlèvement qui échoue. Guerre civile au Cardolan.
1414 · Annael des Tyrn Gorthad est reconnu comme *Canotar* (S. « Grand Commandeur ») du Cardolan, aux pouvoirs nominaux égaux à ceux des Rois.
1503 · Gordaigh, un aventurier Dunéen, crée le Royaume du Saralainn. La plupart des baronnies restantes et d'autres états successeurs font peu de temps après sécession du Royaume du Cardolan pour se proclamer indépendants. Les terres à l'est de la rivière Nen-i-Sûl sont abandonnées.
1601 · Des Hobbits s'installent dans la Comté.
1636-1637 · La Grande Peste frappe l'Eriador. Il y a moins de pertes dans le nord mais ses conséquences sont telles qu'elle annulera pendant deux siècles la récupération progressive du Cardolan.
env. 1700 · Les rares Dúnedain restant au Cardolan abandonnent leur patrie ; ils migrent en nombre égal vers l'Arthedain et le Gondor.
env. 1800 · Les hivers de plus en plus rigoureux forcent la plupart des paysans restants à débuter un lent exode vers le sud.
1973-1975 · Troisième Guerre Septentrionale. Le Roi-Sorcier détruit l'Arthedain mais l'Angmar tombe à son tour sous les coups vengeurs du Gondor et des Elfes.

2052 · Après avoir détruit la plupart des forts restants de la partie centrale du Cardolan, la garnison Gondorienne de Tharbad se retire. La plupart du bon peuple s'en va avec elle.
2116 · La capitale du Saralainn se déplace de Sudúri en Isenbouchure.
2720-2750 · Des Orques envahissent le Cardolan, tuant ou chassant les rares Eriadoriens restants. Une attaque de Tharbad échoue ; les Orques font retraite par manque de butin.
2912 · Des inondations sans précédent faisant suite au Cruel Hiver détruisent les Grands Ponts et dévastent Tharbad (qui est abandonnée).
3018 · Boromir du Gondor perd son cheval alors qu'il passe à gué le Gwathló dans les ruines de Tharbad.
3019 · Des survivants des forces de Saroumane s'établissent à Tharbad.

Quatrième Âge

3 · Des forces du Roi Elessar chassent les bandits de Tharbad et ouvrent à nouveau l'Ancienne Route Sud.

2.5 Les Rois des Royaumes Exilés

Voici la liste des Rois des Royaumes Exilés après la Division de l'Arnor, 3A 861.

Cardolan	Arthedain	Rhudaur	Gondor
Thorondur* 861-936	Amlaith 861-946	Aldarion 861-951	Tarannon Falastur 830-913
Turambar 936-1001	Beleg 946-1029	Orodreth 951-988	Eärnil* 913-936
Ciryon 1001-1079	Mallor 1029-1110	Eldathorn* 988-1031	Ciryandil* 936-1015
Tarandil 1079-1153	Celepharn 1110-11191	Eldarion 1031-1107	Hyarmendacil 1015-1149
Calimendil* 1153-1235	Celebrindor 1191-1272	Forodacil 1107-1176	Atanatar II 1149-1226
Tarcil 1235-1281	Malvesil 1212-1149	Rhugga (usurpateur) 1176-1231	Narmacil 1226-1294
Tarastor † 1287-1332	Argeleb* 1349-1356	Elewen 1231-1307	Calmacil 1294-1304
Minalcar 1332-1381	Arveles 1356-1469	Aldor † 1307-1347	Minalcar 1304-1366
Ostoher* 1381-1409	Araphor 1409-1589	Elagost* 1347-1355	Eldacar 1366-1437, 1447-1490
Nirnadel* 1409-1412	Argeleb II 1589-1670	divers prétendants	Castamir (usurpateur)* 1437-1447
divers prétendants	Arvegil 1670-1743		Aldamir* 1490-1540
			Hyarmendacil II 1540-1621
			Minardil* 1621-1634
			Telemnar* 1634-1636
			Tarondar 1636-1798

* mort non naturelle.

† mort sans enfant.

Note : Tarcil III et Aldor furent les derniers Rois du Cardolan et du Rhudaur de la lignée immaculée d'Isildur. Argeleb d'Arthedain revendiqua ces royaumes en 1349 mais les dirigeants subséquents du Cardolan et du Rhudaur furent reconnus par le Gondor et les Elfes. Bien que certains dirigeants ayant accédé au trône par la suite aient été largement reconnus, aucun ne fut universellement accepté.

03 · Le pays

Les terres du Cardolan, comme sa population, sont plutôt variées. On peut y rencontrer des forêts anciennes et profondes, des côtes rocheuses, des collines ondulées disposées comme des rangées de solides guerriers rouges de santé et des terres arables parmi les plus riches de tout l'Eriador. La majorité du paysage est cependant dominée par de douces collines battues par le vent et sans arbre, une désolation contrebalancée par la grouillante cité de Tharbad, la Reine du Nord.

3.1 La géographie

Le Royaume du Cardolan englobe toutes les terres situées entre les rivières Brandevin, Flotgris et Grisefontaine, plus généralement appelée par leurs noms elfiques : Baranduin, Gwathló et Mitheithel, et jusqu'à la Grande Route Est. Cela forme un territoire d'environ mille kilomètres de long sur deux cent quarante de large. L'Ancienne Route Nord, la Iaur Men Formen, traverse le pays par son milieu et divise le Cardolan en deux zones géographiques plutôt nettes : le Minhiriath (S. « *Pays des Fleuves* ») au sud-ouest et le Mintyrnath (S. « *Pays des Coteaux* ») au nord-est.

Les origines du paysage

Lors des Jours Anciens, le Cardolan était recouvert par une seule forêt primordiale qui recouvrait tout l'Eriador méridional. La côte s'étendait alors beaucoup plus loin vers l'ouest et formait la région la plus au sud de l'ancien Beleriand. Ces terres furent englouties dans l'océan lors de la grande Guerre de la Colère qui marqua la fin des Jours Anciens. Tout ce qu'il reste de cette région est le Rast Vorn (S. « *Cap Noir* ») et ses Eryn Vorn (S. « *Bois Noirs* »). Les grandes forêts furent détruites au cours du Deuxième Âge, révélant une terre généralement pauvre et stérile, comme celle des forêts tropicales humides loin au sud. La plus grande partie de la couche superficielle de cette terre nouvellement exposée fut balayée par les forts vents marins, c'est la raison pour laquelle les zones fertiles du Cardolan sont celles qui sont régulièrement envahies par les inondations annuelles de ses grandes rivières.

Les rivières du Cardolan

Malgré les nombreuses petites rivières qui donnent son nom au Minhiriath et les coteaux du Mintyrnath, la géographie du Cardolan, dans son ensemble, est dominée par les grandes vallées fluviales lui servant de frontières.

Le Baranduin (S. « *Long Cours Mordoré* ») serpente nonchalamment depuis le Lac Evendim en Arthedain vers la mer au sud, formant la frontière nord-ouest du Cardolan. Sa couleur, et donc son nom, lui vient de la riche terre de ses berges. Le Baranduin est une rivière ancienne, large et lente, mais il est peu profond, ce qui en fait une pauvre voie commerciale.

La Mitheithel (S. « *Grise Source* ») à l'est naît des neiges et des sources des hautes terres du Rhudaur. Torrent étroit et fougueux, elle s'est seulement partiellement assagie lors de sa confluence avec la

Bruinen à la pointe de l'angle. Elle continue sa descente vers le Nîn-in-Eilph, les Marais du Vol-de-Cygnes. Juste au-dessus de Tharbad, là où la Mitheithel rejoint la rivière Glanduin venant d'Enedwaith, elle donne naissance au Gwathló (S. « *Cours Ombragé Venant des Fondrières* »). Il est difficile de naviguer sur la Mitheithel depuis Tharbad jusqu'à l'Angle ; il est pratiquement impossible d'y trouver un gué sur toute sa longueur.

Le Gwathló est une rivière large et lente, comme le Baranduin, mais pas durant les crues de printemps. Il est profond et il est possible d'y naviguer avec des navires de haute mer jusqu'à Tharbad. Les vents dominants viennent de l'est et la rivière est infestées de bancs de vase toujours mouvants, raisons pour lesquelles de plus petits bateaux assurent la plus grande partie du commerce fluvial. Le commerce est important car la route maritime vers le Gondor est beaucoup plus rapide que la route terrestre qui a fait de Tharbad le centre de tout le négoce venant du nord. Les crues annuelles du Gwathló sont beaucoup plus sérieuses que celles de toute autre rivière du Cardolan, particulièrement sur sa rive nord. Après un hiver rigoureux, Tharbad peut provisoirement devenir une île pendant plusieurs semaines au cours du printemps.

Le Minhiriath



Carte du Cardolan - Minhiriath

La moitié sud-ouest du Cardolan détient son nom de sa myriade de cours d'eau et rivières mineures qui se déversent dans le Baranduin, dans le Gwathló et dans la mer. Le Minhiriath peut de plus être

divisé en quatre zones géographiques ; les Eryn Vorn, la plaine centrale ou Saralainn (D. « *Domaine Exalté* »), le Haut Plateau de Girithlin qui s'étend du centre du Cardolan le long de la rive sud du Baranduin et le bassin du Gwathló. Les Eryn Vorn couvrent le Rast Vorn, la grande péninsule au sud de l'embouchure du Baranduin ; sans tenir compte de la partie marécageuse au sud-est, le Rast Vorn est recouvert par d'anciennes forêts. Les arbres eux-mêmes semblent partager la malveillance de ses autochtones, les Beffraen, influencés par le paysage fracturé qui rappelle les cataclysmes des Jours Anciens. Les Eryn Vorn n'ont pratiquement pas été explorés pendant toute l'histoire du Cardolan.

La plaine centrale du Minhiriath est presque sans traits distinctifs, à l'exception de ses nombreux petits ruisseaux. Elle s'élève lentement au fur et à mesure que l'on se rapproche de la mer ; la région proche des cours d'eau est raisonnablement fertile mais la plus grande partie des terres n'est bonne qu'à élever des moutons. Une caractéristique positive de ce pays est la série de lits de rivières couleur ambre rencontrés le long de la rive sud du Baranduin près de son embouchure. Le nom de Saralainn vient du folklore d'après un barde Dunéen au parler imagé qui encourageait les gens à s'installer dans cette région qu'il dépeignait comme étant « exaltée », un peu comme si l'on pouvait baptiser une terre désolée arctique de « verte ».

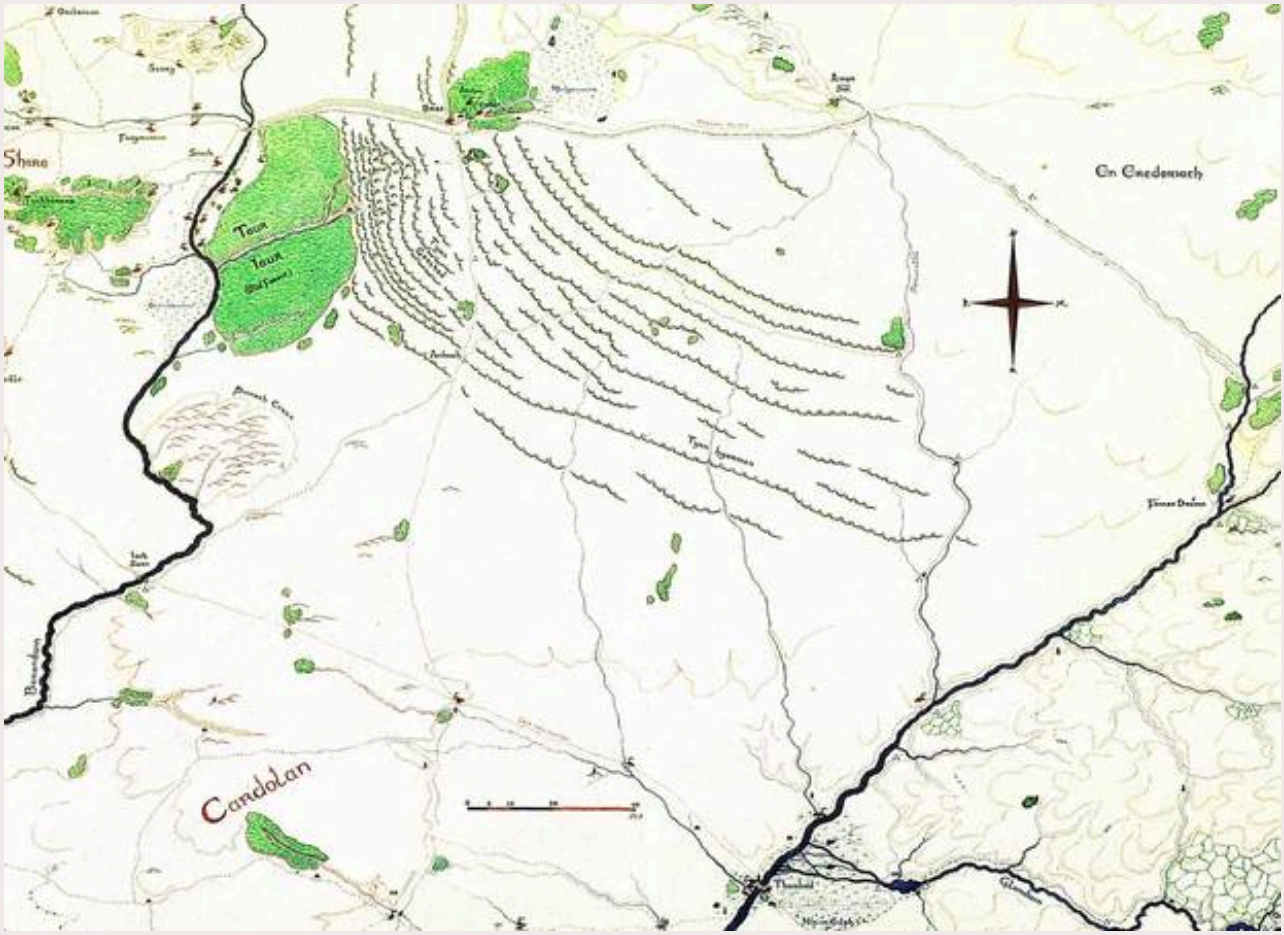


Le Haut Plateau de Girithlin s'élève de plusieurs dizaines de mètres au-dessus du niveau des plaines du Saralainn par l'intermédiaire d'une série de douces collines aux crêtes ondulées alignées. L'aspect général de ces hautes terres n'est pas grandement différent de celui des plaines mais l'érosion y constitue un problème particulièrement épineux.

Le Bassin du Gwathló comprend la région sujette aux inondations par cette rivière. Il est très étroit près de la mer et s'élargit irrégulièrement pour atteindre une largeur d'environ cent trente kilomètres près de Tharbad. Les inondations sont une nuisance majeure pour les habitants de cette région mais le limon qui s'y dépose permet de rendre les terres inondées les plus fertiles de tout le Nord. Le Bassin du Gwathló sert de grenier pour tout l'Eriador, bien que la plus grande partie de ses surplus serve à nourrir la population de Tharbad.

Le Mintyrnath

Alors que la géographie du Minhiriath est assez simple, celle de cette région de collines est plutôt complexe. Six divisions soudaines et occasionnelles peuvent être faites. Une portion conséquente du Bassin du Gwathló s'étend au-dessus de la Route Nord. Vers l'ouest, se dresse le plateau à collines des Pinnath Ceren, les collines rouges qui ont donné son nom au Cardolan. Légèrement plus au nord se tient l'Ancienne Forêt et, à l'est, les collines ondulées des Tyrn Gorthad, les Coteaux aux Tumulus, et les Tyrn Hyannen, les Coteaux Méridionaux. Au sud-ouest de ces étendues se tient le Haut Plateau de Girithlin. Le Cardolan oriental se fond dans la grande plaine monotone de l'Eriador, l'En Eredoriath.



Carte du Cardolan - Mintyrnath

Les coteaux au sud de la Route Est forment la particularité géographique la plus remarquable du Mintyrnath. Il n'y a qu'une seule série de collines mais l'habitude a fait qu'elles portent deux noms : les Coteaux aux Tumulus dans la partie nord-ouest où elles sont plus concentrées et les Coteaux Méridionaux ailleurs. Les Coteaux sont formés par une série de crêtes se dirigeant vers le nord-est, chacune de ces crêtes à son versant sud-ouest relativement escarpé et descend en pente assez douce vers le nord-est jusqu'à la crête suivante. Cette région stérile est balayée par les vents et est à peine habitée. Les Tym Gorthad sont remarquables par leurs tumulus, sépultures qui datent, dit-on, des ancêtres Edain des Dúnedain des Jours Anciens. Les Princes du Cardolan ont perpétué cette coutume en en faisant aussi leur lieu de sépulture.



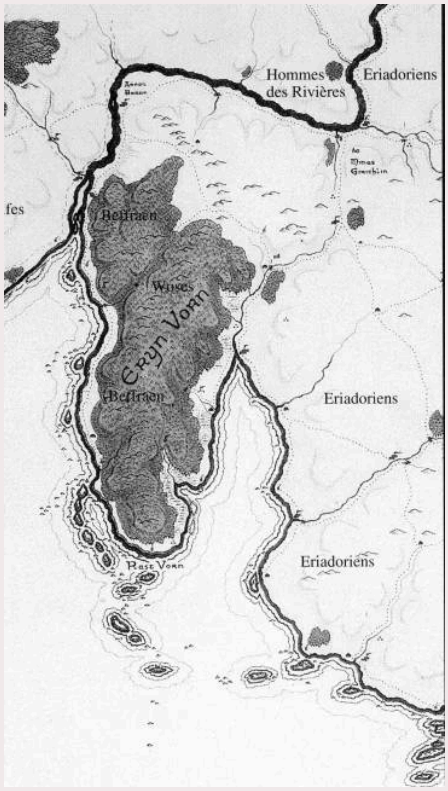
Directement à l'ouest des Coteaux aux Tumulus se tient l'Ancienne Forêt. C'est un lieu sombre et dangereux où les arbres semblent se rappeler et haïr tous ceux qui détruisirent jadis leur innombrables frères. La demeure de Tom Bombadil est localisée quelque part au plus profond de la forêt. Il est plus connu par la population du Cardolan sous le nom de Orald ; il a très peu d'influence dans leurs affaires.

Au sud sud-ouest de l'Ancienne Forêt s'étendent les Pinnath Ceren et, au-delà, le Haut Plateau de Girithlin. Les Pinnath Ceren (S. « *Crêtes Rouges* ») sont formées par un groupe de collines de couleur rouge surmontant un petit plateau. Le minerai de fer qui donne cette couleur était très utilisé par les Nordiques habitant les forêts de l'Eriador avant le retour des Núménoréens. Les Pinnath Ceren devinrent un centre de résistance à leur colonisation car c'était alors le seul site d'extraction d'un alliage rare de cobalt et d'étain, à ce jour épuisé, pouvant être utilisé dans les primitifs fourneaux des Nordiques qui en sortaient le Cuivre du Cardolan, un métal rouge qui pouvait presque rivaliser avec l'acier dur de Núménor. Le Haut Plateau de Girithlin surplombe le bassin du Gwathló à l'est ; cette région comprend une ligne de crêtes importante appelée Pinnath Nimren (S. « *Crêtes Blanches* »), tirant leur nom des nombreux affleurements de marbre blanc. Sans tenir compte du climat plus rude, le haut plateau est généralement similaire au Saralainn.

Les côtes

La côte nord du Cardolan depuis l'embouchure du Baranduin jusqu'au Rast Vorn est souvent rocheuse, faisant preuve d'une beauté sauvage reconnue uniquement par ses habitants. Il y a peu de ports mais la région est assez bien protégée des tempêtes ; ses ressources, principalement les crustacés et de petites baleines, sont très utilisées.

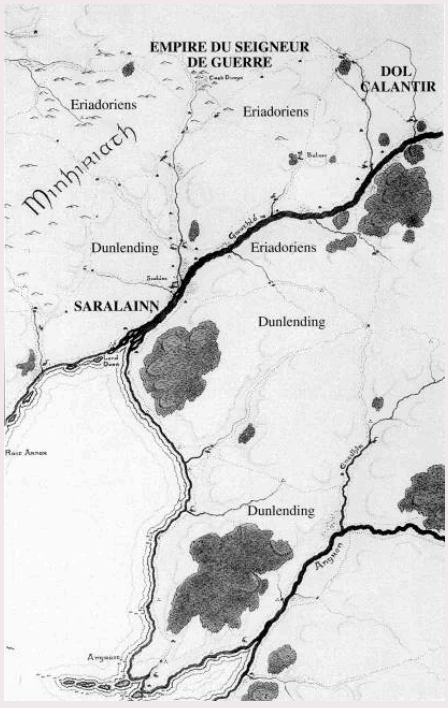
Les côtes du Rast Vorn sont les plus traîtresses d'après les marins Dúnedain. De nombreux hauts fonds et récifs sont généralement masqués par d'épaisses nappes de brouillard. Les rivages nord et ouest exposés sont escarpés et offrent peu d'endroits où accoster. Le rivage sud-est est un marais couvert de roseaux ; il est, dit-on, habité par des créatures surnaturelles et nuisibles. Les Beffraen autochtones attaquent souvent ceux qui cherchent refuge sur ces côtes.



Par contraste, les rivages du Saralainn sont réputés pour leurs larges plages et dunes. Les autochtones y portent néanmoins peu d'intérêt, peut-être à cause des tempêtes qui frappent durement les plages chaque décennie, dévastant ces basses terres. La grande quantité de marchandises empruntant le Gwathló est principalement déchargée au port de Sudúri, situé à une cinquantaine de kilomètres en amont de l'embouchure. Le site de la cité résout la plupart des problèmes ayant détruit l'effort fourni par les Núménoréens pendant un millénaire pour entretenir un port à Lond Daer.

L'Enedwaith

La population du Cardolan, concentrée le long de la rive nord du Gwathló, doit se sentir concernée par les événements se produisant sur la rive sud dans la région de l'Enedwaith. La plus grande partie de l'Enedwaith est une plaine herbeuse semi-aride abritant des tribus de Dunlendings, qui partent souvent en raids au Cardolan. Le long du Gwathló, commençant à environ cent trente kilomètres au sud de Tharbad, deux grandes forêts procurent une grande partie du bois servant à construire des bateaux au Cardolan. Ce bois est collecté grâce à de grandes expéditions de type militaire car la peur des tribus Dunéennes, des cousins des Beffraen qui habitent la forêt du sud et des Trolls de Pierre de la forêt du nord est grande.



Les mille kilomètres carrés du Nîn-in-Eilph, les Marais du Vol-de-Cygnes, sont souvent visités malgré les traîtresses fondrières alcalines et les innombrables reptiles venimeux. Parfois, c'est pour y rechercher des herbes rares mais le plus souvent des braconniers s'y rendent pour les majestueux cygnes dont les superbes plumes sont si appréciées par ces dames du Gondor.

3.2 Le climat

Bien que le paysage du Cardolan puisse paraître parfois monotone, le climat quant à lui est très varié. Le Cardolan possède un climat humide à mi-latitude en moyenne doux mais qui est sujet à certaines des intempéries les plus rigoureuses de tout l'Endor. Le Minhiriath et le Mintyrnath subissent cependant des temps plus distincts. En règle générale, la température du Mintyrnath est cinq degrés plus fraîche.

Les deux régions ont un printemps frais et humide, un été généralement sec et moyennement chaud, un automne frais et humide et un hiver froid. Le temps est dominé par de l'air chaud et humide venant de l'océan et par l'air froid et sec venant des Monts Brumeux et de Forochel. En fin de printemps et en début d'été, ces masses d'air sont sujettes à se rencontrer pour donner des effets souvent désastreux. La plupart des dommages sont occasionnés par de forts orages mais ils peuvent très rapidement se transformer en grêle ou en ouragans. Ces derniers sont très fréquents au centre du Cardolan, particulièrement au mois de Nórui. Moins courantes mais plus dévastatrices, les tornades viennent de la pleine mer et frappent les côtes. Au début de l'automne, tous les trois ans, des tempêtes de vent frappent les rivages ; environ une tempête par décennie répand la désolation et une par siècle sera monstrueuse. Les personnes âgées parlent encore de la « Tempête Vengeresse de 1081 ». Les vents dominants au Cardolan viennent de l'ouest, ce qui a tendance à compliquer la navigation sur le Gwathló.

Comme le Cardolan est un pays pratiquement sans arbres, les températures montent rapidement au cours de la journée et descendent non moins rapidement la nuit. Il n'est pas rare de les voir varier de vingt degrés sur une période de vingt-quatre heures, tout particulièrement en été et en altitude. Les températures moyennes au Cardolan ont très légèrement baissé depuis les deux siècles derniers et cette évolution inquiète les fermiers du Cardolan qui n'ont pas les moyens de perdre quelques jours lors des récoltes, sans compter les gelées hivernales tardives. Les superstitieux mettent en cause le Roi-Sorcier d'Angmar (cette tendance empirera jusqu'à son départ en 3A 1975 et ensuite petit à petit augmentera).

MÉTÉOROLOGIE

	Mois	Minhiriath	Mintyrnath	Hautes Terres
	— *Yestarë* (jour intercalaire : *Yule*) —			
1.	Narwain (hiver)	-4° à 4° Mod. neig./pluv.	-7° à 2° Mod. neigeux	-7 à 2° Neigeux
2.	Nínui (hiver)	-4° à 7° Neigeux/pluv.	-4° à 4° Mod. neig./pluv.	-7° à 4° Mod. neigeux
3.	Gwaeron (mouvance)	-1° à 10° Pluvieux	-4° à 7° Pluvieux	-4° à 7° Neigeux/pluv.
4.	Gwirith (printemps)	7° à 16° Pluie normale	4° à 13° Pluie normale	2° à 13° Pluie normale
5.	Lothron (printemps)	7° à 18° Pluie normale	4° à 16° Pluie normale	2° à 16° Pluie normale
6.	Nórui (été)	10° à 24° Mod. pluvieux*	10° à 21° Mod. pluvieux*	7° à 21° Mod. pluvieux*
	— *Loendë* (jour intercalaire : *Mitan*) — Enderi (3 *Jours du Milieu*) —			
7.	Cerveth (été)	13° à 27° Mod. pluvieux	13° à 29° Sec	10° à 27° Sec
8.	Úrui (été)	18° à 29° Mod. pluvieux#	21° à 32° Mod. pluvieux	18° à 32° Mod. pluvieux
9.	Ivaneth (automne)	13° à 27° Pluie normale	13° à 29° Pluie normale	13° à 27° Pluie normale
10.	Narbleth (automne)	7° à 21° Pluvieux	4° à 24° Pluvieux	4° à 21° Pluvieux
11.	Hithui (déclin)	2° à 16° Mod. neig./pluv.	-1 à 16° Mod. neig./pluv.	-1° à 13° Mod. neigeux
12.	Girithron (hiver)	-4° à 7° Mod. neig./pluv.	-7° à 7° Mod. neigeux	-7° à 4° Neigeux
	— *Mettarë* (jour intercalaire : *Findelan*) —			

* 3% de chances d'avoir un(e) violent(e) Orage / Tempête de Grêle / Tornade.

1% de chance d'avoir une Grande Tempête (Ouragan).

Températures : en degré Celsius. La plupart des gens ne décrivent pas les températures aussi précisément mais plutôt en termes de froid, frais, chaud, très chaud. Les températures de montagne font référence aux régions habitables entre 300 et 900 m au-dessus du niveau de la mer. Pour obtenir les températures à des altitudes supérieures, soustraire 1° par tranche de 160 m en plus par rapport au niveau de la mer.

Précipitations : probabilités qu'il pleuve ou qu'il neige, un jour donné.

Modérément pluvieux *(Neige)* : 15% pluie *(neige)*; partiellement nuageux.

Modérément neigeux/pluvieux *(Pluies/Neige)* : 5% neige *(pluies)*; 2% grésil; 8% pluie *(neige)*; partiellement nuageux.

Pluie *(Neige)* normale : 25% pluie *(neige)*; partiellement nuageux.

Pluvieux *(Neige)* : 40% pluie *(neige)*; nuageux.

Sec : 3-10% pluie

Sec : 5-10% pluie.

Dans les altitudes supérieures de montagne, c'est de la neige qui tombe lorsque "Mod. neigeux/pluvieux" apparaît.

04 · L'Écologie du Cardolan

Les contrées d'Eriador font partie intégrante du continent Endor bien qu'elles soient géographiquement isolées. Au nord, se tient la vaste désolation du Territoire Inculte du Nord, à l'est se dressent les puissants Monts Brumeux, au sud-est s'étendent les larges Montagnes Blanches et à l'ouest se trouve la mer. Ces barrières empêchent l'immigration facile de nouvelles espèces en Eriador ; la plupart d'entre elles ont été importées par des humains ayant entrepris le voyage. Du fait de ce relatif isolement, l'évolution de la nature est restée très statique et fragile depuis des siècles, à la différence des forêts tropicales humides du lointain Sud.

De mémoire d'Ents, toute la partie méridionale de l'Eriador était recouverte par une grande forêt bien avant que les Elfes leur apprennent à parler lors des Jours Anciens. Le début du Deuxième Age vit un léger réchauffement qui pesa considérablement sur l'équilibre délicat de la vie des arbres. Avec l'avènement des sociétés humaines, cet équilibre fut rompu. Les Núménoréens de retour dans les Terres du Milieu au milieu de cet Age abattirent de nombreux arbres afin de construire leurs célèbres flottes. Des incendies de forêt firent rage, allumés par les deux camps au cours de guerres sans pitié entre Núménoréens et autochtones Eriadoriens ou bien par les éclairs des orages qui auparavant étaient très rares dans la région. Pour de nombreuses forêts, le feu est une force naturelle de renouveau mais ici c'était un élément nouveau et redoutable.

En un peu plus de trois siècles, pratiquement tout le Cardolan s'embrasa, laissant seulement deux régions couvertes de cette forêt ancestrale : l'Ancienne Forêt et le Rast Vorn. Peu d'espèces de plantes et d'animaux étaient préparées à s'adapter à cette nouvelle terre nue après avoir vécu de longues années sous les frondaisons. L'érosion régulière qui s'ensuivit rendit une grande partie des terres du Cardolan impropre à des communautés agricoles permanentes alors que d'autres firent partie des terres les plus fertiles d'Endor. Seuls divers reptiles, les moutons introduits par les Dúnedain et les loups, qui suivirent rapidement, prospérèrent réellement au Cardolan.

4.1 La flore

Les habitants des terres inondées tous les ans du Bassin du Gwathló savent très justement qu'ils habitent dans l'un des jardins des Terres du Milieu ; ce jugement ne peut être étendu au reste de la contrée. Au Minhiriath, la plante dominante est l'herbe des plaines appelée ablas alors que, dans les hautes terres de Girithlin balayée par les vents, Tablas est remplacé par une herbe courte moussue appelée deblas et qui recouvre la plupart du Mintyrnath. De nouvelles forêts éparpillées ont jailli un peu partout dans le Cardolan ; elles sont principalement constituées de hêtres et de quelques pins. Partout ailleurs, les plantes les plus grandes sont surtout des chardons et des ronciers, qui offrent un quelconque abri à des plantes plus douces. Les fermiers du Cardolan font pousser du blé le long des berges des rivières, du maïs, des pois et de la cassona - une petite pomme de terre - le long du Gwathló et de l'eorna - une céréale ressemblant vaguement à de l'orge - dans les hautes terres.

L'Hagavorl

La plante la plus remarquable du Cardolan semble être le Mur de Haies. Pharconatar, le premier gouverneur Núménoréen du Cardolan, commença à planter l'Hagavorl (D./E. « *Mur d'Aubépine* ») en 2A 1777. Il voulait une barrière qui fut capable de ralentir toute grande incursion d'Orques ou d'Hommes des Collines allant du Rhudaur vers le centre du Cardolan afin d'avoir le temps de rassembler et de préparer ses faibles forces disséminées. L'implantation de l'Hagavorl - une haie d'épines acérées s'étendant de la Mitheithel au Baranduin au-dessus de l'Ancienne Forêt - fut un projet ambitieux, même selon les standard Núménoréens, mais Pharconatar reçut l'aide des maîtres herboristes d'Elrond. La tâche fut néanmoins abandonnée à sa mort en 2A 1812 et ne fut continuée qu'à l'époque d'Elendil. L'Hagavorl fut achevé par le Roi Valandil en 3A 126 comme faisant partie de son futile plan d'éradication des loups du Cardolan. Désormais percé en de nombreux endroits, le Mur de Haies est perforé de brèches pouvant atteindre les trois kilomètres. C'est un édifice encore très impressionnant à contempler et il peut être un sérieux obstacle à tout voyageur désinvolte.

Les herbes

La plupart des herbes communes d'Eriador peuvent être rencontrées au Minhiriath et au Mintyrnath. Quelques plantes sont plus ou moins uniques.

Avhail - taillis vivace communément rencontré au Saralainn et rarement dans le reste du Cardolan. Ses doux fruits jaunes, qui ressemblent à de petites cerises, sont nutritifs et savoureux. Le fruit est l'ingrédient principal d'une forte liqueur populaire appelée biotaille.

Boskone - minuscule orchidée bleue qui pousse parmi les feuilles des plus hauts arbres de l'Ancienne Forêt et des Eryn Vorn. Ses fleurs séchées et broyées donnent une poudre bleue qui, inhalée, augmente les sens de l'utilisateur en lui conférant les pouvoirs du sort Conscience. L'assuétude est très forte vis-à-vis de la boskone ; l'état de manque se traduit par des symptômes particulièrement déplaisants. Procure à l'utilisateur une Conscience pendant 10-20 rd, puis un douloureux mal de tête (-30) pendant 1-8 h (t-B-8 - Poudre/Inhalé - 78 po - FA 18).

Haruella - l'Haruella est une préparation des Eriadoriens des Pinnath Ceren. Sa formule est jalousement gardée mais il semble que des lichens et des pucerons de certaines racines d'arbres entrent dans sa fabrication. Les shamanes des anciens Eriadoriens utilisent l'Haruella lors de leurs rares relations avec les morts- vivants. L'Haruella est très prisée à ce jour en tant que recours contre l'invasion par des Wights des Coteaux aux Tumulus.

Lus - arbuste bas ressemblant aux ajoncs poussant principalement au Saralainn. Ses fleurs mauves apparaissent au début du printemps et peuvent être distillées en un puissant poison. Ce poison agit en 1-45 rd ; une victime ratant son JR de 51+ en mourra, de 21-50 tombera dans le coma et deviendra aveugle, de 11-20 deviendra borgne ou aveugle et de 1-10 sera temporairement aveuglée (t-H-3 - Fleur-Pâte - 31 po - Niv. 4).

Sailcha - petite orchidée violette qui fleurit pendant tout le printemps. C'est une plante très rare et qui le devient de plus en plus ; les populations du Cardolan pensent que ses fleurs sont un puissant présage à la bonne fortune. Cette superstition est très ancienne ; elle date, dit-on, d'avant les

Eriadoriens. Ses bienfaits psychologiques donnent +10 au moral, +10 aux JR et +5 au BD pendant 3-7 jours - le temps que la fleur met à faner (t-C-8 - Fleur/Portée - 50 po - FA 0).

4.2 La faune

Un visiteur peu curieux du Cardolan pourrait s'en retourner chez lui avec l'impression que les seuls animaux y évoluant sont les humains, les moutons et les loups. En fait, ce pays abrite une population animale très variée qui a eu tendance à s'accroître alors que des terres retournaient à l'état sauvage depuis la chute du royaume Dúnadan. La plupart des bêtes évitent l'homme.

4.21 Les prédateurs

Aigles Géants

L'Aigle Géant rend occasionnellement visite au Mintyrnath car sa demeure dans les Monts Brumeux en est bien éloignée. Les Aigles sont très prudents vis-à-vis des humains ; ce comportement est justifié car ces nobles oiseaux n'ont rien contre la viande de mouton. Ils interviennent très rarement dans les affaires du Cardolan. Ils considèrent peut-être que ces terres sont sous la responsabilité des Elfes Noldor restants ou peut-être sont-ils trop occupés à défendre leur aire contre les Orques de Gundabad.

Glutani

Les redoutables Glutani sont principalement rencontrés au Minhiriath occidental. Le Glutan est un animal solitaire à la fourrure noire ressemblant à un gros blaireau. Il est incroyablement rapide et féroce ; il semble être complètement fou. Ils sont connus pour attaquer des groupes d'humains en armes sans la moindre provocation, combattant jusqu'à la mort même s'ils peuvent s'échapper facilement.

Lions Tachetés

Cet animal tire son nom des taches noires marquant son ventre presque blanc ; le reste de sa fourrure est de couleur orange feu. Bien que rares car ils sont chassés, ils sont encore rencontrés dans tout le Cardolan. Ces lions ne sont pas des créatures maléfiques et, bien qu'extrêmement rusés, ne parlent pas. Leur vieil ennemi héréditaire, le loup, a probablement contribué à leur déclin plus que les efforts des humains. Les Lions Tachetés vivent en petits groupes familiaux, faisant leur repaire dans des arbres ou dans des cavernes. Ils préfèrent chasser le fiara mais ne dédaignent pas le mouton. Ils sont réputés tuer des humains uniquement pour se défendre.

Loups

Un vieux dicton Eriadorien dit : « Inquiète-toi du loup que tu ne vois pas ! » Le loup est LE prédateur du Cardolan ; une rencontre avec tout autre prédateur n'est rien en comparaison. Le loup commun d'Eriador est gris, quelques-uns étant noirs, et est généralement rencontré - ou plutôt c'est lui qui

vous rencontre - au sein d'une meute d'environ une douzaine d'adultes. Ce sont des chasseurs vicieux et intelligents, infatigables et (sous l'influence maléfique de l'Angmar) enclins à tuer uniquement pour le sport. Leur proie de prédilection est le mouton ; ils n'ont pas peur des humains et attaqueront volontiers des individus isolés ou de petits groupes. Ils ont cependant peur des chiens de berger et ceci à juste titre.



Madratines

Le Madratine est un petit renard ressemblant à un chat que l'on rencontre principalement dans les hautes terres. Ses oreilles et son masque blancs tranchent bien par rapport à sa fourrure brun rougeâtre. C'est un animal très timide.

Ours

L'Ours noir est peu répandu au Cardolan, à la différence du reste de l'Eriador où il est commun. Le climat est un peu trop chaud à son goût mais l'homme est le facteur principal de sa rareté. Les Eriadoriens ont une obsession vouée au culte dans la chasse à l'ours ; il semble que cela soit le test ultime pour prouver sa bravoure en tant que guerrier. Découvrir les traces d'un ours fait se réunir ces Nordiques, d'habitude solitaires, depuis de grandes distances pour se joindre à la partie de chasse. Ces ours sont très conscients de l'intérêt déplaisant pour eux qu'ils suscitent et ont tendance à éviter les terres de leurs chasseurs.

Ouargues

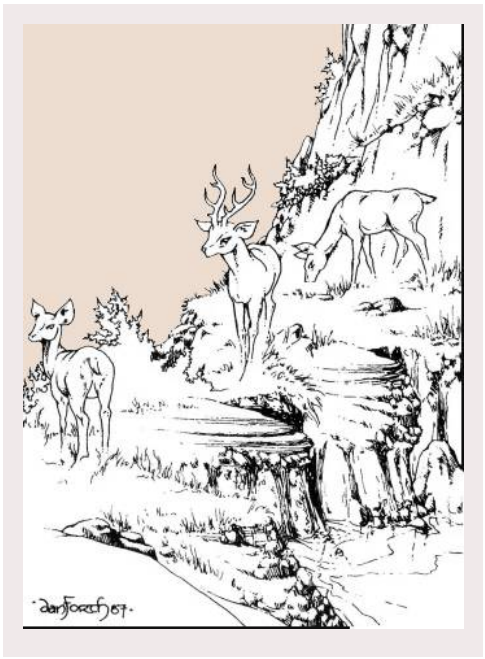
Parfois aussi appelés Loups de Guerre, les Ouargues ne sont pas communs. Lorsqu'ils ne servent pas de montures aux Orques en raid, ils semblent n'être que de très gros loups. Cela est vrai mais ils sont plus téméraires et plus rusés et sont généralement des serviteurs du Roi-Sorcier d'Angmar. Les vrais Ouargues, aussi connus sous le nom de Loups-Démons ou de Loups de Sauron, semblent être de gros Ouargues ; ce sont en réalité des morts-vivants créés grâce à de la puissante magie maléfique. Ils n'agissent que lors des nuits noires pour que leur capacité à se dissoudre s'ils sont tués ne soit pas facilement découverte. Le Roi-Sorcier n'a ressenti que peu de fois le besoin d'envoyer au Cardolan de vrais Ouargues depuis la chute d'Anton Sûl en 3A 1409.

4.22 Les herbivores

Astabanhéli

L'Astabanhe, ou Antilocapre, est une créature ressemblant à une antilope que l'on rencontre principalement dans les Pinnath Ceren et dans le Haut Plateau de Girithlin. Mesurant 1,20 m au

garrot, sa robe terne est ocre jaune, sa blanche croupe est large et il porte de courtes cornes noires. Les Astabanhéli voyagent en petites hardes ; ils sont curieux mais s'enfuient rapidement.



Cerfs

Un petit cerf connu sous le nom de Fiara est l'herbivore sauvage le plus commun du Cardolan, étant capable de prospérer avec de l'herbe peu abondante. Ils vivent en petites hardes de quatre à cinq biches et un mâle. Ils sont extrêmement timides. Dans les terres boisées, le Caru (ou Wapiti) est assez commun ; le Caribou du Rhudaur s'aventure en En Eredoriath lors des hivers rigoureux. Plus grand qu'un Wapiti, le Nimfiara (S./D. « *Cerf Blanc* ») se rencontre au plus profond de l'Ancienne Forêt et des Eryn Vorn. Sa fourrure est très recherchée pour confectionner de beaux vêtements ; une potion est concoctée à partir de ses bois, qui (c'est inexact) ralentit soi-disant les effets du vieillissement. Très malin, il se révélera être un bon opposant s'il est acculé. Chasser le Nimfiara est très populaire chez les Dúnedain mais ils sont peu nombreux désormais.

Golodos

Un Golodo est plutôt un oiseau sans ailes assez grand qu'une grosse oie perchée sur des échasses. Les Golodos se réunissent en grandes bandes lors de la saison de la reproduction au début de l'été, voyageant en petits groupes durant le reste de Tannée. Les Golodos s'enfuiront immédiatement dès qu'ils sentiront la moindre odeur de prédateur grâce à une surprenante vitesse leur conférant un déplacement disgracieux ; lors de la couvaison, ils défendront bravement leurs œufs. Ils apprécient le goût de la viande mais mangent de tout car ce sont de piètres chasseurs.

Goral

Ce sont des mouflons sauvages aux longues cornes jaunes, rencontrés exclusivement dans les Coteaux. Solitaires et indociles, ils ont quand même été croisés avec succès avec le mouton domestique du Cardolan.

Rongeurs

Le Chien de Prairie est le rongeur le plus commun du Cardolan, suivi de près par le Coney, ou Lapin. Le Chien de Prairie d'Eriador ressemble à un gros rat trapu et se nourrit principalement des racines de l'herbe. Dans les plaines, ils constituent une nuisance importante car ils vivent en grandes colonies dans des terriers se rejoignant mutuellement. Leurs issues s'élèvent d'une trentaine de centimètres au-dessus du niveau du sol mais les galeries courent très près de la surface et ne peuvent être détectés facilement par les moutons, par les chevaux ou par les humains, ce qui conduit à de

nombreuses fractures de pattes/ jambes. Les Opossums, les Souris, les Rats et les Furets sont également communs au Cardolan.

Sangliers

Ils sont communs dans les deux régions du Cardolan ; ils vivent généralement en hardes conséquentes. Les mâles adultes défendent la harde contre tous les ennemis, réels ou imaginaires. Leur préoccupation principale réside dans la recherche de nourriture ; la plupart des créatures seraient avisées de s'écarter de leur chemin.

4.23 Les oiseaux et les créatures volantes

Bien que peu d'espèces de mammifères vivent au Cardolan, de nombreux oiseaux y nichent, tant par leur variété que par leur nombre. Les oiseaux migrateurs du nord sont les plus représentés et ont une grande importance économique. Trois espèces comptent plus particulièrement parmi les nuées qui peuplent le pays. Ce sont l'Oie des Glaces, le Canard à Tête Rouge et le Pigeon Bleu. L'Oie des Glaces est un gros oiseau noir et blanc qui passe l'été dans le Territoire Inculte du Nord et l'hiver dans le Drúwaith Iaur. Sa migration suit la côte en fin de printemps et au milieu de l'automne. Le Canard à Tête Rouge est communément rencontré sur tous les cours d'eau du Cardolan. En fin de printemps, ils se réunissent dans les Marais des Eaux-aux-Moucherons et dans les Marais du Vol-de-Cygnes avant de migrer vers les lacs du Grand Nord.

Le Pigeon Bleu ne s'attarde pas au Cardolan au cours de sa migration de Mirkwood vers les Lindon et inversement. Il a été intensément chassé mais une grande nuée de Pigeons Bleus peut encore remplir le ciel. Les majestueux cygnes du Nîn-in-Eilph ont aussi une importance économique car le prix de vente de leurs plumes a augmenté alors que leur nombre diminuait.

De nombreuses espèces d'oiseaux chanteurs habitent les forêts ; l'Alouette et le Merle se contentent aussi des terres non boisées. Un grand nombre de Corneilles et de Gorcrows y vivent. Le principal oiseau nécrophage est une cigogne particulièrement peu élégante et laide connue sous le nom de Hopta. Plusieurs espèces de faucons y nichent, bien que la plupart d'entre eux soient petits et de couleur terne. Les grands hiboux chassent toujours de nuit dans les forêts ; leurs ululements sont, dit-on, une lamentation pour l'ancestrale Forêt détruite. Un petit hibou, vivant dans les galeries abandonnées par les chiens de prairie, est connu comme étant le Hibou des Tumulus.

Bien sûr, il existe au Cardolan des créatures volantes n'étant pas des oiseaux. Les chauves-souris sont les plus communes et les chauves-souris vampires y sont entrés depuis l'Angmar. Une autre espèce de grosse chauves-souris, la Roussette, niche parmi les ronciers ; c'est un animal diurne, ayant une bonne vue et, semble-t-il, un bon sens de l'odorat grâce à son long museau.

La dernière créature volante la plus notable est en fait une grenouille planante connue sous le nom de Gris Planeur. Elle est petite mais véhicule un poison vicieux inoculé par ses griffes. Les Gris Planeurs sont rares, vivant seulement dans les grandes forêts ; ils vivent en gigantesques colonies et malheur à celui qui s'aventurera dans leur zone de nidification !

4.24 Les reptiles

Les reptiles des forêts d'antan furent, peut-être, les seules créatures à avoir accepter la destruction des arbres car elle leur apporta le soleil. Le Cardolan en général et le Minhiriath en particulier ont une population particulièrement florissante de reptiles, y compris de nombreux serpents venimeux.

Coireal

Ce minuscule serpent (sept à quinze centimètres de long) habite les forêts profondes. Sa peau arbore des anneaux jaunes sur fond noir. Il adore chasser de gros insectes et il vaudrait mieux le laisser tranquille car le poison qu'il inocule est très puissant.

Crocodiles de Mer

Ce mangeur de poissons du Gwathló est inoffensif quand il est seul mais on ne peut en dire autant en ce qui concerne son cousin plus gros. Le Crocodile de Mer est peu répandu, ce qui est heureux car il ressemble à un Féroce Ailé sans ailes. Il est enclin à s'attaquer aux petits bateaux, cherchant à perforer la coque grâce à ses puissantes mâchoires pour les faire couler. Il niche semble-t-il au Rast Vorn.

Nathair

Ce serpent des plaines habite dans tout le Cardolan. Il peut atteindre un mètre quatre-vingts de long et ses écailles sont couleur crème. Cet animal s'énerve facilement et combattra plutôt que de s'enfuir s'il est dérangé.

Nathrach

Ce serpent aquatique peuple tous les marais et plans d'eau du Cardolan. Sa peau couleur rouille est striée de larges bandes brunes brillantes ; il mesure quatre-vingt-dix centimètres à un mètre vingt. Le poison qu'il secrète est un poison bénin, qui étourdira le rongeur dont il se nourrit avant de l'envelopper pour l'étouffer. L'Amathrach (aussi appelé Ossenathrach) est un cousin plus gros qui habite les eaux stagnantes près des côtes. Tortues Terrestres - jadis, elles étaient répandues dans le Bassin du Gwathló mais elles furent chassées jusqu'à extinction alors que la population humaine augmentait. Quelques-unes peuvent être encore rencontrées au centre du Saralainn. Elles sont très lentes et inoffensives, mesurent un mètre cinquante de long sur quatre-vingt-dix centimètres de haut et peuvent peser jusqu'à cent cinquante kilogrammes.

4.25 Les animaux domestiques

Animaux de bât et de transport

Le cheval est très rapidement devenu un animal vital au Cardolan, aussi loin que s'en rappellent les Elfes, ayant été introduits par les Septentrionaux en 3A 650. Un moyen de transport rapide et sûr a

toujours été primordial pour les Dúnedain du nord dans leurs vastes terres faiblement peuplées. Ces chevaux sont très grands (ils se doivent de l'être pour transporter un homme de deux mètres équipé d'un haubert de mailles et de son attirail) et très nobles. Leur robe est souvent rouanne ou noire. Le fameux poney est en réalité un petit cheval à la crinière rêche. Réputés avoir mauvais caractère et difficiles à monter, les poneys semblent s'être adoucis après des siècles de domestication. Les aurochs ont été domestiqués et sont utilisés comme bête de somme sur les grandes routes et pour les labours dans le Bassin du Gwathló ; leurs cousins sauvages, qui préfèrent les terres boisées, sont toujours assez répandus.

Chiens

Ils sont populaires chez les Humains du Cardolan, particulièrement chez les bergers et les Dúnedain. L'espèce favorite est le Chien de Berger, un gros chien au museau court et aux long poils. Il est très loyal, très intelligent et féroce. S'il est équipé d'un solide collier renforcé, le Chien de Berger peut affronter deux à trois loups. Les Dúnedain s'en servent aussi pour la chasse et comme chiens de garde. Des tentatives pour en faire un chien de guerre ont toujours échoué. Une espèce plus petite sert souvent d'animal de compagnie aux femmes et aux enfants. Le Chien Dunéen est élevé uniquement par les tribus de Dunlendings. Il ressemble à un gros et gras chihuahua. Ces chiens sont souvent utilisés comme chiens de garde ou pour chasser en meute, activité pour laquelle ils sont moyennement adaptés. La plus grande partie des Chiens Dunéens finissent dans la marmite.

Moutons et animaux de boucherie

Les humains du Cardolan élèvent de nombreuses bêtes de peu d'espèces différentes. L'animal le plus important est bien sûr le mouton ; il en existe deux variétés. Le Mouton commun est assez petit et fin, procurant une grande quantité de laine et de la bonne viande. Ces moutons ont besoin d'une assistance, chiens de berger ou bergers, dans les terres sauvages de plus en plus vastes du Cardolan. Le Harbdo est le résultat du croisement entre le Goral sauvage et le Mouton commun ; la laine est moins fournie et la viande moins savoureuse mais il peut survivre sans protection dans la plus grande partie du Cardolan. Les Harbdo sont devenus de plus en plus prédominants au cours des siècles derniers.

Kines

Les Kines domestiques ont été tardivement introduits depuis le Rhovanion et le Gondor ; les fermiers sont plutôt conservateurs et les Kines ont eu du mal à s'implanter. Quelques espèces d'animaux de basse-cour sont représentées. La plus répandue est le poulet. Les Hobbits du Cardolan élèvent de grands troupeaux d'oies mais ils n'ont pas réussi à convaincre les Humains quant aux vertus de cet animal. Des sangliers à demi domestiqués ne sont pas peu fréquents mais ils restent de vicieuses créatures. Les Eriadoriens élèvent aussi quelques Coneys. Les rats sont si répandus dans les habitations humaines qu'ils peuvent être considérés comme des animaux domestiques.

05 · Peuples et cultures

Même à son apogée, le Cardolan ne fut jamais un puissant royaume et pourtant il abrita une grande diversité de populations à jamais rencontrée dans les Terres du Milieu. L'importance du commerce et ensuite le besoin de mercenaires attirèrent de partout les marchands et les aventuriers, même ceux du Rhûn et du Harad. Les Nains et les Hommes du Nord du Rhovanion vinrent en plus grand nombre pour les mêmes raisons, sans compter les Nordiques autochtones, les Eriadoriens. Les Dunlendings primitifs et civilisés formaient bien sûr le plus gros de la population ; de nombreux Hobbits s'y établirent mais pas autant qu'à la fin du royaume Dúnadan. Les Beffraen aborigènes peuplent toujours les Eryn Vorn alors que les Elfes continuent d'errer dans le pays. Les guerres contre l'Angmar y ont fait venir des Orques et des Trolls des Collines. Le Cardolan reste cependant un Royaume d'Humains de l'Ouesternesse ; la vie y est une profonde réflexion de leur société et de leur culture.

5.1 Les Dúnedain du Cardolan

Les premiers marins Núménoréens débarquèrent sur les terres du Cardolan au septième siècle du Deuxième Âge ; leurs seigneurs maintinrent épisodiquement des garnisons à Lond Daer et à Tharbad sur une période de plusieurs millénaires. L'intérêt porté sur l'Eriador augmenta car les impérialistes désiraient les hauts arbres des anciennes forêts pour en faire les mâts de leurs vastes flottes et parce que les plus Fidèles aux Valar commençaient à fuir les ténèbres s'épaississant sur leur glorieuse île. Ces exilés de la première heure s'installèrent principalement sur les terres qui deviendront l'Arthedain ; Tharbad devint leur port principal et d'autres Núménoréens finirent par s'y établir.

Ces colons se répandirent lentement dans le Bassin du Gwathló, en dépit des guerres vicieuses menées contre les natifs Eriadoriens. Lorsque Elendil le Grand, ayant réussi à échapper à la Chute de Núménor avec les derniers Fidèles, arriva en Eriador, les Dúnedain - les « Hommes du Haut de l'Ouest » - du Cardolan furent plutôt satisfaits de faire partie du nouveau Royaume d'Amor. Les premières années de l'Amor furent très prospères, malgré les fortes pertes subies au cours de la Guerre de la Dernière Alliance des Hommes et des Elfes.

Cette prospérité déboucha sur des tensions lentes à augmenter entre Dúnedain d'Amor car ceux des terres méridionales avaient une attitude très similaire à leurs frères du Gondor, un matérialisme que désapprouvaient les Septentrionaux plutôt versés dans le mysticisme.

Bien que la Division de l'Arnor fut principalement le résultat de querelles entre Princes héritiers, les Seigneurs du Cardolan furent satisfaits. Ils prospérèrent pendant un temps mais les guerres intestines entre les Royaumes Frères et la lutte contre l'Angmar menèrent à la chute du royaume en 3A 1412. Depuis ce temps, les Dúnedain du Cardolan ont rapidement décliné, même si quelques-uns des anciens Hírdyr ont survécu et même si les Dúnedain ont conservé leur position dans la société (sauf au Royaume du Saralainn).

Apparence

Les Dúnedain du Cardolan n'ont jamais constitué plus qu'une petite minorité. À leur apogée avant le désastre de Cameth Brin en 3A 1217, ils étaient moins de deux mille de pure souche ; désormais, il en reste moins de dix pour cent. Principalement reconnaissables grâce à leur grande taille, les hommes mesurent 1,90 m à 2,10 m et les femmes 1,70 m à 1,90 m. La plupart des Dúnedain sont issus des quelques familles ayant constitué les colons d'origine, raison pour laquelle leurs inhabituels cheveux auburn et yeux verts sont plutôt dominants. Seuls ceux ayant du sang royal arborent des cheveux noir de jais et des yeux gris, caractéristiques principales des Dúnedain. Tous ont le teint clair et très peu ont une pilosité faciale.

La grande majorité des « Hommes du Haut » du Cardolan sont de sang mêlé. La coutume veut qu'ils soient appelés Tergíl (S. « *Hommes du Haut* ») plutôt que Dúnedain Inférieurs, terme trop méprisant. La plupart des Tergíl sont des descendants des marins et soldats Núménoréens s'étant mariés avec des natifs Eriadoriens. D'une manière générale, ils ont conservé la taille de leurs aïeux, les cheveux blonds de leurs aïeules et peuvent se laisser pousser d'épaisses moustaches, ce qu'ils font communément. Néanmoins, la plus forte distinction par rapport aux Hommes du Haut montre que les Tergíl vivent pendant un siècle alors que les Dúnedain vivent souvent pendant plus de cent cinquante ans.

Les Dúnedain de pure lignée préfèrent s'habiller comme les Núménoréens, avec des robes et des capes flottantes. Le rouge foncé et le bleu nuit sont les couleurs les plus populaires. Les effets vestimentaires des Tergíl dépendent de leur rang social ; ils peuvent se vêtir depuis les robes núménoréennes jusqu'aux peaux miteuses des Hommes des Collines, bien que armes et armures soient dominantes.

Société

La plupart des Dúnedain du Cardolan appartiennent à la petite noblesse ; ils entretiennent un style de vie qui rappelle celui de Núménor, tant dans le Bassin du Gwathló que le long du Baranduin méridional. Leur vie rurale et agricole est organisée autour de leurs grandes demeures en pierre, qui forment le centre de leur vaste domaine. Les villas sont généralement construites en marbre ou en albâtre au sommet d'une colline. Ce sont de grandes demeures à un étage avec une vaste cour jadis bordée d'élégants piliers mais aujourd'hui clôturée d'épais murs. Jadis, les hommes chassaient ou s'adonnaient à d'autres divertissements d'oisifs alors que les femmes s'occupaient de leur intérieur, ainsi que de leurs jardins potagers et de leurs plantes médicinales. Désormais, les Dúnedain restants sont des seigneurs de guerre locaux, dirigeant leurs gens et satisfaisant les besoins des villages créés sous la protection de leurs murs. Malgré ces demandes, les Dúnedain vivent encore confortablement et intellectuellement. Ils sont nombreux à parler le Sindarin et le Septentrional - dialecte du nord dérivé du Westron - et se débrouillent en Adûnaic et en Dunéen.

Les autres Dúnedain du Cardolan se divisent en trois branches - citadins, seigneurs et soldats de métier - qui ont grandement disparu. La plupart des Dúnedain de Tharbad qui tendent à être de bons artisans et négociants ont trouvé plus prudent de s'en aller au Gondor ou en Arthedain. Seules trois des sept grandes familles ayant reçu de vastes terres des Rois de Núménor ont encore leur château, leurs terres et leur autonomie. Ces terres devinrent des Hírdyr ou Terdyr (S. « *Principautés* ») au cours

de leur longue histoire grâce à divers plans administratifs. Les guerriers de métier Dúnedain devinrent progressivement une petite noblesse dotée de terres, localisée dans le Bassin du Gwathló et en En Eredoriath. Ceux d'En Eredoriath ont pratiquement tous été chassés de leurs terres depuis la chute du royaume alors que ceux du bassin se sont soit intégrés à la population targil, soit ont renforcé leur position en celle de Requain (S. « *Chevaliers* ») avec terres. Les ancêtres des Tergíl furent pour la plupart des guerriers et leurs descendants ont maintenu cette orientation.

5.2 Les Eriadoriens

Les Eriadoriens du Cardolan sont des descendants des cousins des Edain, les Enedain ancestraux et les Dúnedain qui ne migrèrent pas au-delà des Ered Luin vers le Beleriand lors des Jours Anciens. Sans les fortes relations des Edain avec les Elfes, les Eriadoriens progressèrent beaucoup moins même s'ils développèrent une culture notable des terres boisées. Plus tard, ils tombèrent sous les coups de la puissance de l'impériale Núménor au cours d'une série de guerres amères lors du Deuxième Âge, un fait que peu d'Eriadoriens ont oublié.



Echorion Hir Girithlin

De nombreux Eriadoriens du Cardolan ont été petit à petit submergés par le flot de la culture mais trois groupes distincts demeurent : les Hommes des Rivières du Baranduin, les Bateliers du Gwathló et les Eriadoriens des Pinnath Ceren. Ceux ayant fui le Cardolan oriental vers le Saralainn lors des années de trouble ayant suivi la chute du Royaume des Dúnedain y ont aussi pesé très fort sur la culture.

Apparence

Les Eriadoriens sont grands selon les critères humains mais pas chez les Dúnedain. La plupart des hommes mesurent environ 1,80 m et les femmes seulement une poignée de centimètres de moins. Le vêtement dominant est utilitaire ; les hommes préfèrent les pantalons en cuir ou en laine avec une tunique légère en laine. Les Bateliers et les Hommes des Rivières préfèrent manteaux et bottes en cuir imperméables lors du mauvais temps alors que ceux des Pinnath Ceren préfèrent les peaux, plus particulièrement les vêtements en peau d'ours.

Société

Le trait le plus remarquable des Eriadoriens est leur individualisme, ainsi que leur méfiance vis-à-vis des étrangers. Les Hommes des Rivières vivent dans de petits villages le long du Baranduin et des côtes. Les Bateliers et les Eriadoriens des Pinnath Ceren ont conservé un style de vie plus traditionnel basé sur la propriété libre. Une propriété libre est constituée d'une quarantaine de personnes, dont environ la moitié est formée par une famille d'Eriadoriens et ses proches appelée

Tahaim. Les autres sont les Maris, des Eriadoriens dont la Tahaim a été détruite ou déshonorée et dont les services ont été employés ; quelques esclaves en font aussi partie.

Le centre de la propriété libre est la Bechuil (E. « *Maison Principale* ») qui, comme les autres bâtisses, est faite en briques renforcées de bois et de pierre. À l'arrière de la Bechuil se trouve la Cordra, une grande cour clôturée pour les animaux domestiques. Au fond de la Cordra se trouve une plateforme surélevée. La Bechuil est une forteresse miniature pouvant facilement résister à quelques Orques ou Trolls en raids. Seule la famille principale y vit, les autres membres habitent dans des bâtiments éparpillés dans un rayon de quatre cents mètres.

Le Teongar est le dirigeant absolu de la propriété libre, tout comme l'était son père avant lui. L'honneur de la Tahaim est le souci le plus important du Teongar ; si l'honneur est contesté, il doit déclarer une vendetta. Elle peut être souvent sanglante et longue, s'éternisant bien longtemps après l'offense. Même à l'apogée de leur pouvoir, les Dúnedain ne purent faire grand- chose pour faire cesser cette coutume désuète. Les Eriadoriens entretiennent une demeure se suffisant à elle-même et rencontrent généralement leurs voisins lors des foires ou lorsque de puissantes patrouilles sont requises pour la défense de tous. Néanmoins, d'après une coutume ancestrale, tout étranger venant en paix se verra offrir le gîte et le couvert, cette obligation n'étant valable que pour la nuit.

Parmi les Bateliers, chaque Tahaim possède sa propre barge pour naviguer sur le Gwathló. Du fait des vents contraires et des dangereux bancs de vase dans le chenal principal, les barges procurent le moyen le plus sûr de naviguer. Les tarifs sont raisonnables mais les affaires sont les affaires. Les Bateliers coopèrent pour maintenir une patrouille fluviale ; chaque Tahaim doit servir dans cette force régulièrement au cours de l'année. Seuls les hommes naviguent ; leurs femmes ont largement de quoi faire en s'occupant de leur demeure.

5.3 Les Clans du Saralainn

Alors que la majorité de la population du Cardolan est issue d'anciennes racines, les clans du Saralainn sont comparativement un phénomène nouveau. Après le déclin du Royaume, les gens furent nombreux à rechercher la sécurité offerte par la région du Minhiriath peu peuplée et aux plaines peu attirantes. Un grand nombre des gens du commun de la partie centrale du Cardolan et de nombreux Eriadoriens venus de l'Est arrivèrent avec peu de biens, si ce n'est leurs vêtements, et rejoignirent les tribus éparpillées. Des conflits étaient prévisibles mais les efforts infatigables d'un étrange mage du nom de Tharkûn (i.e. Gandalf le Gris) firent qu'ils coopérèrent et s'intégrèrent. En un siècle une nouvelle culture naquit, combinant l'artisanat des hommes des tribus, la diligence des gens du commun et la valeur et l'individualité des Hommes du Nord.

Apparence

Les gens des clans du Saralainn mesurent environ 1,70 m mais de nombreux hommes dépassent 1,80 m. Ils sont quelque peu basanés, étant issus d'une souche Dunéenne ancienne, mais beaucoup plus clairs que les gens des tribus avec lesquels ils partagent ces terres. Pour faire contraste à ces paysages mornes de cette « terre exaltée », ils portent des vêtements aux couleurs brillantes, une teinture jaune dérivée du Lus est la préférée. Les hommes portent des Trews (D. « *Pantalons* ») et une courte chemise sans manches. Ils mettent par-dessus cette dernière une espèce de long châle, utilisé

également par les femmes sur leurs longues robes. Les hommes préfèrent se raser mais de longs favoris sont populaires. Presque tous les gens des clans parlent le dialecte Dunéen local et le langage septentrional.

Société

La population du Saralainn s'est organisée en neuf clans ; chacun est dirigé par un Cean (D. « *Thane* ») et est constitué d'une demi-douzaine de petits villages, qui sont déplacés lorsque la terre est épuisée, et de deux à trois Torran (D. « *Tours* »). Une Torr est une étrange place forte circulaire de deux à trois étages dans laquelle les vastes murs creux servent de résidence aux gens des clans alors que son centre sert de refuge aux moutons, moutons qui sont leur seule raison d'être. Les Torran sont efficaces contre les créatures maléfiques en raids au Saralainn depuis les hautes terres du sud et contre le vol de bétail qui est une passion irraisonnée chez les gens des clans.

Les gens des clans sont célèbres, même au Gondor, pour leur artisanat. Leur travail du bronze et de l'argent, décoré de formes animales complexes et entrelacées, se vend très cher mais pas autant que les déclamations de leurs bardes qui s'attirent même le respect des Elfes. Les gens des clans sont bagarreurs et généralement ignorent (et souvent mènent des intrigues contre) leurs Rois mais leurs constantes querelles internes se terminent rarement par des morts. Leurs célèbres guérisseurs ont souvent l'occasion d'exercer leurs talents.

5.4 Les gens du commun

Les gens du commun du Cardolan sont issus dans une grande majorité des Dunlendings qui ont migré en Eriador au début de Deuxième Âge. La plupart descendent du peuple Daen que les Núménoréens engagèrent comme mercenaires et encouragèrent à rester lors des guerres contre les Eriadoriens au cours du Deuxième Âge. Comme dans tout l'ouest, les gens du commun sont presque les seuls à être fermiers, pratiquent l'élevage et fournissent le gros des armées. Ils demeurent aussi les plus touchés lorsque les temps sont durs car ils sont au Cardolan depuis plus de deux cent cinquante ans. La population du Cardolan était jadis principalement rurale mais désormais la plupart d'entre eux préfèrent la protection apportée par les villages.

Apparence

Les gens du commun sont généralement petits, mesurant environ 1,65 m, leur teint est rougeaud et leurs cheveux et yeux sont noirs. Les vêtements qu'ils portent sont couleur terre, pantalons et tuniques pour les hommes, robe droite pour les femmes. Ils sont prudents envers les changements et les étrangers ; la plupart d'entre eux parle seulement le Septentrional.

Société

Les gens du commun du Cardolan constituent le gros des classes moyenne et inférieure du Cardolan. Dans Tharbad, ce sont les membres des guildes, les manœuvres et les pauvres (qui survivent grâce aux allocations du Gondor). Dans les villages, ce sont les riches paysans (qui possèdent souvent plus

de richesse que leurs seigneurs en titre), les bergers et les fermiers qui se retrouvent vagabonds après une pauvre récolte.

Jadis, les gens du commun détenaient ensemble les terres du village mais le Roi Valandil divisa les terres pour favoriser l'élevage du mouton à grande échelle. Depuis ce temps, les plus rusés et les plus ambitieux ont profité aux dépens de leurs voisins, un processus qui s'est accéléré avec les troubles connus par le pays.

5.5 Les membres des Tribus

Les derniers d'une longue lignée à entrer au Cardolan furent ces tribus qui migrèrent après l'effondrement du Royaume de la Montagne des Daen Coentis au début du Troisième Âge. Ces Haredain (S. « *Gens du Sud* »), communément ainsi appelés au Cardolan, sont tombés dans une culture tribale guerrière semi- nomadique. Un grand nombre de tribus se sont massivement installées en Enedwaith ; certaines ont été admises au Cardolan, particulièrement au Saralainn et en En Eredoriath, et au Rhudaur. Les tribus d'Enedwaith sont plus enclines à mener des raids au nord. Celles d'Eriador sont peu contrôlées par leur seigneur, un tribut lui est quand même payé, et nombreuses sont-elles à vivre comme elles l'entendent. Elles connaissent le plus souvent le Dunael comme seul langage.

Apparence

Les tribus Dunéennes ressemblent pour beaucoup aux gens du commun du Cardolan, sauf en ce qui concerne la couleur de la peau qui est une à deux teintes plus foncée. La différence réside dans les effets vestimentaires car les gens des tribus préfèrent les longues chemises flottantes et les larges pantalons en peau ou en fourrure ; les femmes portent des vêtements similaires.

Société

Les gens des tribus vivent en villages semi-nomadiques de 80-180 membres, généralement regroupés en deux à trois familles nombreuses. Le village est fait de huttes en mottes de terre entourées par une haie de ronces. Ils vivent de la chasse et de l'agriculture, entièrement assurée par les femmes. Chaque village est dirigé par un chef héréditaire, le Cean ; quatre à vingt villages constituent une tribu dirigée par un chef élu, le Ceanaird. Les femmes creusent la terre pour y faire pousser de petites pommes de terre ; les hommes passent le plus clair de leur temps à boire, à chasser les troupeaux errants et à voler les moutons de leurs voisins.

5.6 Les autres races du Cardolan

5.61 Les Hommes du Nord

Bon nombre des cousins d'antan des Eriadoriens se sont enfuis au-delà des Monts Brumeux afin de préserver leur liberté face à l'impérialisme de Núménor. Leurs descendants revinrent comme mercenaires des siècles plus tard pour combattre dans les guerres des Royaumes Frères. Ces cavaliers

grands et blonds sont particulièrement appréciés par les Dúnedain ; ils furent encouragés à venir avec leur famille afin de s'établir durablement. Leurs cinq burhs, ces cités-forteresses situées au sommet d'une colline tant appréciée des Hommes du Nord, définissaient jadis la frontière militaire orientale du Cardolan. L'effondrement du Royaume et la rapide désintégration du Hirdor d'En Eredoriath conduisirent la plupart des mercenaires survivants à s'en retourner au Rhovanion. Daeron, vingtième Hir Feotar persuada beaucoup des siens à venir sur ses terres, ce qui lui procura un avantage décisif lors des guerres civiles qui suivirent la chute du Roi. Les Hommes du Nord de Feotar se révoltèrent cependant contre la cruauté sans nom de son petit-fils, Gaertil le Mauvais ; cela eut pour conséquence de créer une situation originale dans cette principauté : le peuple se gouverne sans seigneurs.



Mercenaire Nordique

5.62 Les Hobbits

Dans les dernières années du Royaume, les Hobbits constituaient vingt pour cent de la population. C'est une race très pragmatique et la plupart d'entre eux sont partis vers des sites plus sûrs. Bree reconnut très brièvement la suzeraineté du Roi du Cardolan. Les nombreux Hobbits, ayant suivi Blanco et son frère Marcho vers ce territoire en Arthedain appelé la Comté par ses nouveaux habitants, vinrent des vallées fluviales du Rhudaur méridional et de l'Enedwaith septentrional.

Un bon nombre y réside toujours mais ce sont principalement les familles les plus « sauvages » qui n'ont pas acquis une certaine partie du vernis de la civilisation Dúnadan. Ces Hobbits vivent dans des Smials (K. « *Terriers* ») largement éparpillés ; ils ont peu confiance dans les Grandes Gens, qu'ils soient Humains ou Orques. Ils ne seront visibles que s'ils le désirent, sauf pour les Elfes ou pour les plus discrets des rangers Hommes des Collines. Peu d'entre eux résident encore près de Fennas Drúnin ou de Tharbad ; la plupart de ces derniers sont des Forts qui servent de guides dans les Marais du Vol-de-Cygnes ou bien qui servent les rares forgerons nains qui sont restés.

5.63 Les Beffraen

Les Beffraen sont très probablement les habitants d'origine du Cardolan. Ils descendent des anciens « Mebion Bron », les ancêtres des Hommes des Collines de l'Eriador oriental. Certains possèdent du sang Wose, étant dotés d'une vision de nuit et d'une qualité quelque peu enchantée. Les Beffraen ne vivent plus que dans la région des Eryn Vorn et dans les bois au sud de l'embouchure du Gwathló, alors que jadis ils peuplaient toutes les côtes du Cardolan. Ils entrèrent en conflit avec les Núménoréens avant les autres Eriadoriens et conservent une haine tenace envers tous les Dúnedain. Traditionnellement, les Beffraen attaquent tout étranger ; ils sont toujours une menace pour les marins rejetés sur les côtes par les tempêtes. Récemment, les chefs du Saralainn ont réussi à établir des contacts avec les Beffraen et instauré une certaine coopération limitée.

Les Beffraen sont des chasseurs, des pêcheurs et pratiquent la cueillette ; leur culture est à peine plus avancée que celle de l'âge de pierre (ils possèdent néanmoins de nombreuses armes capturées). Leurs groupes tribaux sont dirigés par un chef connu sous l'appellation de Klag mais on en connaît peu sur leur organisation ou leur langage. Ils sont adeptes dans le maniement de leurs petites embarcations en peau ; ils doivent exceller dans les voies de la forêt afin de pouvoir survivre aux terreurs des Eryn Vorn.

5.64 Les Elfes Errants

Vers le milieu du Troisième Âge, la plupart des Elfes Noldor s'en allèrent des Terres du Milieu vers les Terres Éternelles. De ceux qui restèrent, la plus grande partie résidait dans des régions proches du Cardolan : Rivendell et Lindon. Il n'est pas rare pour ces Noldor de s'aventurer au Mintyrnath sous la forme de « Compagnies Errantes ». Ces groupes sont constitués de un à douze Elfes. Ils connaissent parfaitement bien ces terres ainsi que des chemins ou lieux secrets. Les Compagnies sont au courant de la présence de toute autre créature proche ; s'ils ne désirent pas être importunés, tout ce qui pourra être remarqué sera l'écho lointain de leurs chants. Si les Elfes souhaitent activement éviter tout contact, ils ne seront absolument pas remarqués. Bien que paisibles en apparence, ces Compagnies sont bien équipées en armes et en magie, suffisamment en tout cas pour négocier tout événement imprévu sauf peut-être l'apparition du Roi-Sorcier en personne. Ils leur arrivent occasionnellement de se lier d'amitié avec des Humains mais les bénéfices de cette amitié seront plus spirituels que matériels.

> ***Note au MJ*** *: Ces Elfes ne s'impliqueront pas activement dans les affaires des mortels, une telle décision étant du domaine de leur Seigneur. Ce qui pourra être offert sera une compagnie agréable, un lieu sûr où passer la nuit et peut-être un tout petit conseil car les Elfes ont « d'autres préoccupations ». Les Sindar et les Sylvains sont moins enclins à ce genre d'activités ; il peut y en avoir quelques-uns au sein d'une Compagnie. Ils seront plus probablement rencontrés en patrouille que Gaerdae, le Capitaine de Círdan en Harlindon, envoie quelquefois dans le Minhiriath. De telles patrouilles sont encore plus discrètes que les Compagnies Errantes. En général, les Elfes ne seront rencontrés que si l'on est autorisé à pénétrer sur leurs terres ou si les Armées Elfes sont en guerre.*

5.7 La religion

Les Dúnedain du Cardolan, sans tenir compte de leur conviction, ne sont pas considérés comme de grands dévots. Au Cardolan, les Trois Grands Festivals sont bien observés mais il existe peu d'autres déploiements religieux. Étant donné la longue histoire des Dúnedain concernant leur contact intime avec les Elfes immortels, même ceux du Valinor, et leur expérience directe en regard de la Volonté Manifeste d'Eru lors de la Guerre de la Colère, le Don de Núménor et sa Chute, il n'est pas surprenant de constater qu'ils sont peu concernés par une célébration non déguisée. Les Dúnedain du Cardolan sont, quant à eux, très concernés par leurs ancêtres, comme on peut s'en rendre compte par les obélisques noirs situées à une place d'honneur dans leurs cours. Autrement, ils sont plus inclinés

pour l'action et moins pour le mysticisme que ceux d'Arthedain. Ils savent que, en tant que premiers Enfants d'Eru, ils ont l'obligation de servir d'exemple aux autres Humains par les faits et le comportement, principalement pour rallier et mener tout Humain au combat contre les Ténèbres et les serviteurs de son vil instigateur.

Les Tergíl du Cardolan suivent une voie similaire mais moins noble. Leur préoccupation des ancêtres est souvent exprimée dans la recherche excessive de leur propre honneur et ils sont plutôt superstitieux, tout particulièrement lorsque la « chance » est concernée. Les Tergíl sont aussi enclins à honorer Eru par l'intermédiaire de ses Valar. Il est courant pour les hommes, surtout parmi la classe des combattants, de suivre un culte peu strict exaltant Tulkas, alors que leurs femmes portent leurs dévotions sur Nessa. Les Eriadoriens tendent vers une attitude qui peut être décrite comme irréligieuse. Ils reconnaissent qu'il existe d'autres puissances dans le monde mais que leurs buts sont au-delà de la connaissance humaine. Les Eriadoriens sont très superstitieux.

Les gens du commun et les membres des tribus du Cardolan sont généralement familiers des leçons des Dúnedain mais ils ont besoin d'un réconfort plus direct, particulièrement quand les temps sont difficiles. Ils cherchent à honorer le Père du Ciel (Manwë) et la Mère de la Terre (Elbereth) lors des Festivals et à l'époque des semailles et des récoltes avec des rites simples et émouvants. Quotidiennement, ils cherchent à apaiser les esprits bénéfiques et maléfiques grâce à des charmes et à des libations. Comme de nombreuses personnes du sud sont arrivées lors de la Grande Peste, plusieurs cultes associés aux « mystères sacrés » ont été créés et certains seigneurs pensent, à juste titre, que certains d'entre eux peuvent être la couverture de cultes peu recommandables. Les tribus Dunéennes ont d'étranges croyances, prétendant que leur ancienne culture a disparu à cause de la mort des « anciens dieux ». Leurs pratiques courantes sont primitives, animistes et shamaniques.

06 · Politique et pouvoir

Le Cardolan a été une colonie Núménoréenne, une province d'Arnor et une monarchie indépendante. Les Princes du Cardolan, qu'ils s'appellent Protecteurs, Gouverneurs, Barons ou Princes, ont presque toujours gardé une grande autonomie. Dans toute son histoire, seuls Elendil et les Rois Thorondur et Valandil ont réellement réussi à faire rentrer les Princes dans le rang. Ainsi, la situation actuelle, où uniquement une minorité de Princes reconnaît un souverain, n'est pas anormale alors qu'elle pourrait l'être de prime abord.

6.1 Le gouvernement

Alors que le Royaume Dúnadan était aux ordres, la position du Roi était généralement celle du premier personnage parmi les seigneurs féodaux égaux. Le Roi seul détient l'autorité concernant les affaires extérieures et seul il peut promulguer les lois du pays. Néanmoins, le Roi a très peu de contrôle sur les affaires intérieures des Princes. En refusant de coopérer, les Princes peuvent effectivement utiliser leur droit de veto dans de nombreux cas concernant la sphère d'influence du Roi, particulièrement dans le domaine militaire. Leurs seules obligations explicites sont de payer annuellement leur tribut et de fournir des troupes en cas de guerre ; des raisons valables sont généralement invoquées, si nécessaires, pour retarder ces devoirs. C'est pour cette raison que Tarcil II institua le Conseil du Sceptre qui incluait tous les Princes. Le rôle du Conseil était de recueillir leurs avis et leurs conseils. Le Chancelier du Roi pouvait grandement renforcer les prérogatives du Roi car peu de Princes appréciaient les tâches courantes de la bureaucratie servant à entériner leurs décisions.

Après la chute du Royaume, la charge de Canotar (S. « *Grand Commandeur* », Q. « *Kanotar* ») combinait les fonctions administratives du Chancelier et le rôle - anciennement tenu par le Roi - de Capitaine de l'armée réunie du Royaume. Comme on peut s'en douter, cette charge ne dura pas longtemps ; les Princes rendent hommage désormais au commandant de la garnison du Gondor et au collecteur des impôts de Tharbad.

Les Princes Dúnedain



Quatre des sept Princes Dúnedain traditionnels du Cardolan sont encore à la tête de leur ancien fief. Leur titre date de l'époque des Núménoréens, bien qu'il fut renouvelé par Elendil, Thorondur et Valandil. Les Princes de Girithlin et de Calantir maintiennent l'ancienne tradition qui veut que le titre passe à un héritier mâle ; les autres principautés ont eu des héritières dirigeantes. Les fonctions et la forme de gouvernement des principautés ont varié. En général, les Princes délèguent la majorité des fonctions locales judiciaires et administratives les plus mineures à la petite noblesse Dúnadan. Maintenant, il est plus courant de voir les commandants militaires locaux ou les maires exercer ces fonctions.

La principauté d'En Eredoriath de la marche orientale, comprenant toutes les terres à l'est de la Nen-i-Sûl, faisait réellement partie du Rhudaur et fut un état militaire dirigé peu de temps par le Prince exilé d'Ethir Gwathló du Saralainn. Il fut un dirigeant régulièrement absent, vivant dans le luxe au Gondor, et uniquement concerné par la rentrée de ses impôts. Les Principautés survivantes devront être considérées séparément.

L'Hirdor de Girithlin

La Baronnie de Girithlin comprenait traditionnellement la moitié nord-est du Minhiriath, depuis l'Ancienne Route Nord jusqu'à la mer. Actuellement, la partie appartenant au Saralainn a été annexée par le nouveau Royaume du même nom et une portion conséquente des hautes terres du nord a été confisquée par le Seigneur de Guerre. La Baronnie est dirigée depuis Balost (S. « *Puissant*

Fort »), une forteresse dans les hautes terres vers le sud. Le Baron a souvent supervisé l'administration de son domaine depuis l'une de ses grandes demeures que la famille possède dans Tharbad et dans Fornost Erain.

L'Hir Girithlin a toujours été l'un des Princes les plus riches, financé par les gisements d'ambre près de l'embouchure du Baranduin - tout du moins jusqu'à récemment car les gisements ont commencé à s'appauvrir et aucun autre n'a été découvert. La famille Girithlin a une tradition agressive d'ambition et d'indépendance. Même encore maintenant, lorsque le Baron joue le Serviteur Royal de l'Arthedain, certains de ses fonds vont subventionner ses frères plus indisciplinés.

Girithlin est gouverné avec une main de fer et le Baron est le dirigeant absolu et incontesté. La seule exception concerne les Hommes des Rivières du Baranduin qui s'occupent d'eux-mêmes. Cela a permis aux gisements d'ambre isolés de rester intacts et si les paysans se révoltent il y aura suffisamment d'argent pour louer les services des mercenaires. Les Princes de Feotar avaient une attitude similaire mais leur lignée est désormais éteinte.

L'Hirdor des Tyrn Gorthad

L'Hirdor des Tym Gorthad comprend la bande de terres faisant quatre-vingt kilomètres de large située au sud de la Route Est entre le Baranduin et la Nen-i-Sûl. Le Baron contrôle à ce jour uniquement une fraction de ce territoire dans la partie sud des Coteaux aux Tumulus. Il dirigeait jadis depuis la belle ville de Feagil au sud de Bree mais elle fut mise à sac lors de la Bataille des Tym Gorthad en 1409 et n'a pas été reconstruite. Il tient sa cour désormais dans sa forteresse de Minas Malloth plus loin au nord-est.

Du fait de la signification religieuse de ces terres, l'Hirdor regroupait jadis une assez grande population de Dúnedain. La principauté était presque aussi exposée que l'En Eredoriath lors des guerres entre Dúnedain et contre l'Angmar et a souffert en conséquence. Le plus grand péril fut l'invasion par les esprits morts-vivants connus sous le nom de Wights, qui désiraient prendre possession des rois morts des tumulus sacrés.

Comme l'invasion débuta durant la Grande Peste, le Baron a été un vassal très loyal du Roi d'Arthedain. La subvention venant de Fornost Erain servit à l'effort militaire de la Baronnie, raison pour laquelle les rares sujets qui osent résider sur ces terres hantées sont peu molestés. Une assez grande colonie de Hobbits y demeure, la majorité d'entre eux vivant près de l'Ancienne Forêt.

Dol Tinarë

Historiquement, les terres du Emil de Tinarë comprennent la plus grande partie des hautes terres à l'est de l'Ancienne Route Nord. Depuis la destruction de la Maison Feotar, le Prince a acquis une grande portion des terres du Roi dans la partie nord du Bassin du Gwathló, que Feotar s'était approprié. Malgré leur ancienne prétention à réclamer les Pinnath Ceren, les Tinarë ont cessé depuis longtemps d'essayer de diriger les entêtés Eriadoriens qui y résident. Les Princes gouvernaient jadis depuis la petite cité d'Andrath à l'extrême sud des Coteaux aux Tumulus. Andrath est tombée en ruine et a été rebâtie de nombreuses fois mais la reconstruction n'a pas été recommencée depuis sa capture par le Roi Homme des Collines Bruggha en 1639. Metraith (Thalion), la grouillante ville sur la

Route Nord, est pratiquement au centre du Cardolan et sert désormais de capitale comme de nombreuses fois dans le passé.

Sans tenir compte des acquisitions récentes, Tinarë n'est pas une province fertile et ses seigneurs ont prospéré grâce à leur droit ancestral d'instaurer un péage sur la Route Nord. Les Princes ont été exceptionnellement malins en investissant ces revenus dans des entreprises commerciales. Ce sont les seuls humains à avoir acquis d'une manière héréditaire le droit d'être appelés Ami-des-Nains. Tinarë est probablement la principauté qui a le moins souffert des troubles depuis la chute du Royaume. Le Prince suit une politique vaguement nostalgique, faite principalement pour maintenir son autonomie.

Dol Calantir

La principauté de Dol Calantir a toujours été le territoire agricole le plus riche du Cardolan car il comprend la plupart du Bassin du Gwathló au Minhiriath. Les Princes gouvernaient depuis la magnifique Argond (S. « *Pierre Seigneuriale* »), une tour à une trentaine de kilomètres au sud-ouest de Tharbad.

La Maison Calantir est réputée pour son arrogance, fait plutôt reproché aux Dúnedain d'Umbar. Cela est peut-être dû à sa position qui est dépendante de la productivité de ses serviteurs, dépendance plus forte que celle de ses cousins. Les terres furent très gravement endommagées lors de la rébellion des paysans en 1414 ; la saison des cultures diminuant en durée, la productivité n'est plus la même. L'attitude du dirigeant est de plus en plus autoritaire et peu de gens seraient surpris si une autre révolte éclatait.

Les Cantons Libres de Feotar

La principauté de Feotar comprenait les terres entre l'Anthiel (S. « *Longue Source* ») et la Nen-i-Sûl. Une importante bande de terrain de la partie sud a été annexée par le Canotar de Tharbad et par Tir Tinarë. Feotar dirige nominalement la plupart des Coteaux Méridionaux mais ils ont été désertés.

C'était une province assez prospère mais les Princes d'antan s'enrichissaient de leurs pratiques commerciales dans l'affrètement. Les Princes considéraient raisonnablement leurs sujets mais ils sont passés à la postérité plus pour leur ambition. Feotar « gagna » la guerre civile qui suivit la mort de la Reine Nirnadel mais n'obtint pas la couronne. Le troisième Canotar du Cardolan, Gaertil le Mauvais, était un psychopathe dont les pires méfaits furent réservés à son pays. Il fit exécuter ou exila pratiquement toute la petite noblesse et sa propre famille avant que ses gardes du corps, dégoûtés, ne les tuent, lui et son héritier.

Après la mort de Gaertil, aucun seigneur ne régna et les gens du commun apprirent à détester tout noble. Après une période de grande confusion, la population se résolut à se gouverner elle-même. Dans les villes le long du Gwathló, les décisions sont prises collectivement par les adultes mâles des communautés au cours de longues sessions agitées. Dans la campagne, les combattants Hommes du Nord et les riches paysans dirigent efficacement en tant que nouvelle petite noblesse qui fonctionne peu différemment par rapport au système établi dans le reste du Cardolan.

Le Royaume du Saralainn

Le Roi du Saralainn revendique tout le Minhiriath mais il ne dirige en fait que la région du même nom, l'ancienne principauté d'Ethir Gwathló (S. « *Embouchure du Gwathló* »). La capitale est le port de Sudúri, autrefois appelée Lond Gwathló et rebaptisée en honneur du père du premier Roi. Le Roi et sa cour sont cependant généralement en visite dans les clans ou dans les tribus. L'honneur de divertir le Roi ne peut être refusé et les ruineuses dépenses en découlant sont une dissuasion efficace qui limite les rébellions endémiques.

Les terres désolées du Saralainn attirèrent peu de gens lors de l'existence du Royaume. Le Prince d'Ethir Gwathló était principalement concerné par les revenus du péage du trafic fluvial et permit à quelques tribus de Dunlendings de s'installer sur son territoire en échange de vagues promesses, rarement tenues, de verser un tribut. La population augmenta beaucoup, gonflée par les réfugiés du nord et de l'est. La culture émergente des clans du Saralainn ne servit pratiquement pas à leur seigneur toujours absent et ils coopérèrent en général avec l'usurpateur Gordaigh Tueur-de-Trolls et son royaume nouvellement proclamé.

Le Roi du Saralainn a suffisamment de problèmes à maintenir un semblant d'ordre dans son royaume agité. Les clans et les tribus doivent payer un tribut au Roi et lui fournir des troupes mais, dans les deux cas, ce n'est pas facile à obtenir. Si tous les clans et les tribus le reconnaissaient comme tel, le Roi du Saralainn serait de très loin le plus puissant seigneur du Cardolan mais cela n'est jamais encore arrivé.

Le « Royaume » du Seigneur de Guerre

Au cours des Années Pestilentielles, le Seigneur de Guerre mena une armée d'Orques, de Chauves-Souris, de Ouargues et de Trolls des Collines depuis le Rhudaur. Ils établirent une base dans un complexe de cavernes de gypse au sud de la partie centrale du Haut Plateau de Girithlin et malheureusement s'installèrent pour rester. Plusieurs villages proches paient un tribut au Seigneur de Guerre ; il détient aussi plusieurs esclaves qui cultivent les terres près de Logeband (S. « *Prison du Serpent* »), le nouveau nom des cavernes venant du serpent blanc arboré sur le bouclier du Seigneur de Guerre. Plusieurs tentatives d'écraser son « Empire » ont été faites mais il s'est révélé être un général compétent et Logeband est approvisionnée pour soutenir un long siège.

Tharbad

Bien que Tharbad ait perdu toute sa splendeur et une grande partie de sa fierté, c'est encore une puissante cité, tout du moins selon les standards du Nord. Le Roi du Cardolan jadis gouvernait Tharbad ; elle lui procurait une base de pouvoir pour contrôler ses princes indisciplinés. Peu de Rois aimaient vivre à Tharbad, préférant le complexe royal du Thalion de Metraith. Ils administraient la cité par l'intermédiaire du Maire.

Il y a encore un Maire mais il ne sert que lors des cérémonies. Après la chute du Royaume, le Gondor endossa un rôle de plus en plus prédominant à Tharbad. L'administration de la cité est désormais entre les mains du Canotar Gondorien. Même les pouvoirs réels de ce dernier sont limités. Le vrai pouvoir de la cité est détenu par une multitude de guildes. Les guildes ont toujours représenté une

puissante force dans la cité mais avec la désorganisation du commerce, des industries et de l'approvisionnement en nourriture après 1409, leur influence a grandement augmenté. Bien que les conflits entre guildes (et entre les guildes et les réfugiés de la cité) aient favorisé les agitations dans Tharbad, le Canotar pense qu'elles sont nécessaires en tant que seul prétexte pour ramener un semblant d'ordre.

Politiquement parlant, Tharbad fonctionne comme une cité libre. Elle contrôle une bonne partie des terres alentours grâce aux soldats Gondoriens du Canotar. Le Canotar sauve ainsi la face mais tout le monde sait qu'il a peu de chances de recevoir des renforts ou plus d'argent en provenance du Sud. Par conséquent, il a plutôt tendance à agir prudemment dans le paysage politique brumeux du Cardolan.

6.2 L'art de la Guerre

L'art de la guerre a bien décliné depuis l'époque de l'Armée Royale. La force de piquiers lourds du Cardolan, largement composée de Tergíl ayant embrassé la profession depuis des générations, était alors considérée comme la plus fine force d'infanterie lourde de tous les Royaumes Exilés. À cette époque, il y avait aussi une Marine Royale, qui trouvait bien peu d'opposants. La plupart des navires furent revendus ; quelques- uns servent encore chez le Prince de Dol Amroth. Leur sort fut meilleur que celui des soldats du Cardolan. Pendant un temps, le Cardolan se plaça en première ligne pour résister aux forces du Roi-Sorcier, partant en campagne et éliminant Orques et Easterlings. Désormais, le conflit est une composante constante de la vie au Cardolan mais c'est une guerre qui voit les villages se faire piller, les champs se faire incendier et des sièges n'aboutissant pas ; la guerre sans gloire et pas vraiment honorable.

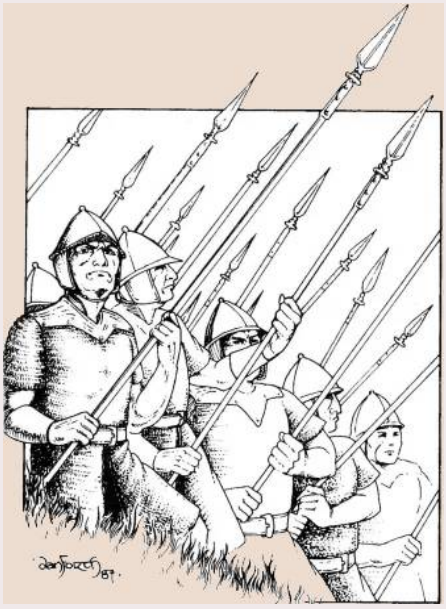
Organisation militaire du Royaume

En théorie, le Roi du Cardolan peut réunir et armer une milice de 5 000 à 8 000 personnes, une infanterie de métier forte de 2 000 à 3 000 soldats et environ 2 000 mercenaires. Une cavalerie de 200 à 400 soldats, formée de la noblesse montée des Dúnedain qui généralement combat à pied, domine cette force. Ces valeurs dépendent cependant de la coopération des Princes. Les propres forces du Roi comprennent 600 très bons Ragheurs connus sous le nom de Malthoth (S. « *Casques d'Or* »), les Partisans du Roi - ses gardes du corps forts d'une vingtaine de Requain (S. « *Chevaliers* ») - et une milice de 2 000 personnes recrutées dans Tharbad. Une force occasionnelle de 800 mercenaires peut être disponible ; elle est organisée en une unité de cavalerie moyenne et une unité d'archers. En général, chaque Prince peut lever une force de 400 Ragheurs, de 300 mercenaires, une milice de 2 000 personnes et une cavalerie de 60 soldats chez ses vassaux. La tactique standard de l'Host du Cardolan était d'utiliser la milice comme garnison des forteresses du Cardolan et pour protéger l'approvisionnement de l'armée. Les piquiers étaient alors envoyés à la recherche de l'ennemi pour l'engager afin que les nobles puissent frapper le coup décisif sur un flanc.

6.21 Les classes de combattants

Les différentes classes de combattants du Royaume existent encore mais certaines ne sont plus que le fantôme de ce qu'elles étaient lors des jours heureux.

Les Ragheurs



Les Ragheurs

Terme venant de Ragh Crann-Sleagha (D. « *Rangs de Piquiers* »). Les descendants au sang moins pur des soldats des premières garnisons núménoréennes et leurs femmes et maîtresses Eriadoriennes ne furent pas les bienvenus à Núménor, c'est pourquoi un grand nombre de ces Tergíl épousèrent la profession de leurs pères et restèrent au Cardolan. Avec les siècles, ils devinrent la principale classe militaire, le cœur des forces armées du Cardolan. Ils adoptèrent aussi l'invective crachée à leur visage par les maraudeurs Dunéens comme un titre honorifique.

La fierté professionnelle des Ragheurs est légendaire et, bien qu'en subissant seulement des exercices intensifs, ils devinrent la meilleure unité d'infanterie lourde de tout l'Endor. Du moins, il est peu sage de suggérer le contraire à portée de voix d'un Ragheur. Leurs faits d'armes les plus notables se produisirent lors de la Bataille de Dagorlad en 2A 3434 lorsqu'ils tinrent le flanc de l'armée contre une attaque des Mûmakil après la déroute des Elfes Sylvains et lors du Désastre de Cameth Brin en 3A 1217. Les Ragheurs, bien qu'épuisés par une journée de combats désespérés et pris au dépourvus, se rallièrent et se frayèrent un passage parmi les hordes de Gundabad.

Les Ragheurs se sont lentement éteints au cours des guerres intestines que se livrèrent les Royaumes Frères avant la venue du Roi-Sorcier. La grande armée réunie au Cardolan fut taillée en pièces lors de la Bataille des Tym Gorthad en 1409. Une petite centaine de combattants a survécu, désormais organisée en l'une des plus craintes et des plus respectées compagnies mercenaires. Les Ragh Crann-Sleagha sont célèbres pour n'avoir jamais dénoncé un contrat en cours.

Les Ragheurs survivants se servent encore de l'équipement de leurs ancêtres. Ils portent un haubert de mailles et des bottes à la semelle en acier. Les hommes d'armes portent un armet à visière amovible. L'arme principale est une lourde pique longue de 3,60 m. Comme on peut s'en douter, les Ragheurs évoluent en ordre très serré et se basent sur une charge irrésistible comme attaque et sur leur impénétrable forêt de piques comme défense. En combat rapproché, ils utilisent une courte, lourde et distinctive épée de secours qu'ils appellent d'une manière originale « couteau ».

La cavalerie et l'infanterie montée

Jadis, les seigneurs et hobereaux d'Arnor combattaient à pied aux côtés de leurs sujets. L'entrée en scène de superbes chevaux grâce aux Hommes du Nord fut accueillie avec enthousiasme car la

marche était quelque chose d'indigne. La noblesse Dúnadan fut cependant entraînée à combattre comme fantassin, les chevaux étant hors de prix au début. C'est pourquoi la tendance parmi la petite noblesse à protéger son cheval en s'en servant uniquement comme moyen de transport pour gagner le champ de bataille était courante. Seule la haute noblesse pouvait supporter les dépenses en écuries, en nouvel équipement et l'entraînement nécessaires pour combattre montés efficacement.

Le Cardolan ne développa jamais une cavalerie lourde qui, en Arthedain et au Gondor, était prépondérante. La petite noblesse utilisait une variété de titres, tels que Roquen (S. « *Chevalier* »), Ereter (S. « *Noble* »), Ohtar-Erain (S. « *Guerriers Royaux* ») et Hir Nibin (S. « *Baronnet* »). Les Dúnedain montés d'une armée servaient généralement de force de frappe. Leur équipement variait toujours mais comprenait généralement un bouclier, une épée large et un arc.

La petite noblesse des Dúnedain subit de fortes pertes au moins aussi importantes que les Ragheurs au cours de nombreuses guerres au Cardolan. Ceux qui restèrent eurent tendance à mener leurs troupes à cheval. Il n'en existe plus suffisamment pour former une unité d'infanterie montée comme autrefois. Ce qu'il reste seulement de ce système, c'est la compagnie mercenaire connue sous le nom de Cruaidh Maraich (D. « *Cavaliers d'Acier* »). Ce sont en fait les héritiers des exilés Rhudauriens qui entrèrent au Gondor au quatorzième siècle et qui utilisent l'inhabituelle pratique Rhudaurienne qui voit les serviteurs du chevalier l'accompagner au combat suspendus à ses étriers.

La milice

D'après la loi, tous les hommes de plus de quatorze ans doivent effectuer leur service militaire lorsque leur Prince le demande. L'amendement à cette loi - tous les hommes doivent fournir leurs propres armes - est obéi au pied de la lettre ; néanmoins, les Princes les plus populaires furent heureux de pouvoir lever un quart des troupes parmi les individualistes gens du commun du Cardolan. Dans le Cardolan contemporain, les Princes s'estiment heureux s'ils peuvent lever la moitié de ce pourcentage.

Lorsque le Roi Thorondur organisa son nouveau royaume, il connaissait pertinemment bien la déficience principale de ses armées : ni les Ragheurs, ni les Requain n'avaient d'armes de jet. Il chercha à combler cette lacune en créant une force organisée, la Milice, pour renforcer les levées d'hommes en bonne santé. Chacun de ses membres était équipé d'un arc long, d'une armure en cuir et d'un casque. Les compagnies ainsi formées qui paradaient lors des Foires qui accompagnaient les trois Grands Festivals étaient payées et elles furent plus tard récompensées comme gagnantes des compétitions de parades et de tir à l'arc. La Milice était sous les ordres de son Prince mais était payée par le Roi ; cela contribua grandement au succès de l'institution. Malheureusement, le Trésor Royal ne put supporter ces dépenses après la Période des Troubles. Certains Princes continuèrent à l'entretenir par leurs propres fonds mais la dernière Milice - de Calantir - fut dissoute durant les Années Pestilentielles.

La milice actuelle, synonyme de la levée d'antan, est au mieux une populace armée, ne servant à rien en cas de combat. Elle est mieux utilisée comme muscles dans les travaux de siège et pour dévaster la campagne. Même lors de graves conflits, les Princes cessent d'en recruter dès qu'elle atteint une force de mille hommes.

Les bandes en guerre des tribus et des clans

Les combattants des tribus Dunéennes, du Cardolan ou d'ailleurs font partie des quelques facteurs militaires ayant à peine changé avec le temps. La tribu moyenne peut mobiliser environ 200 combattants, le quart d'entre eux sont expérimentés et portent donc une armure en cuir souple. Les combattants Dunéens se battent avec une lance de fantassin et un grand bouclier en cuir. Ils se servent aussi d'un gourdin de jet, notoirement inefficace, appelé un Weeb. Les membres des tribus essaient normalement de se servir de leur grand nombre pour encercler leurs ennemis ; contre une force stable et plus avancée techniquement, c'est généralement un suicide mais aucune idée meilleure ne les a encore frappés.

Les clans du Saralainn, lorsqu'ils sont suffisamment fous et/ ou saouls pour ne pas considérer la guerre comme un jeu dangereux mais amusant, ne font pas dans la dentelle. Leur tactique standard est de se ruer comme des fous directement sur l'ennemi pour l'abattre de leurs redoutables haches d'armes, dont ils se servent dans le plus grand abandon. Les combattants les plus expérimentés ont évolué vers l'épée à deux mains ; les plus grosses sont généralement préférées. Un clan moyen peut mobiliser environ 120 combattants.

Les mercenaires

Le Cardolan a l'ancienne et l'honorable tradition d'utiliser des soldats étrangers, pratique datant des bandes de Dunlendings qui servaient les Núménoréens au cours des guerres contre les Eriadoriens. Les guerres perpétuelles et la faible population ont continué de créer une demande et les braves et les téméraires constituent une mine de volontaires.

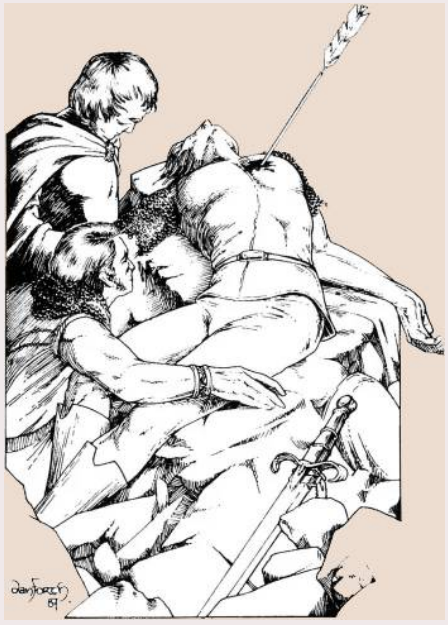
L'Âge d'Or des Mercenaires dura de 1050, lorsque les Royaumes Frères fourbirent leurs armes pour leur première guerre, à 1409, quand l'Armée du Cardolan se désintégra au cours de la Bataille des Tym Gorthad. Le Cardolan compte sur les Hommes du Nord du Rhovanion qui servent principalement de cavalerie moyenne et sur les tribus Dunéennes d'Enedwaith qui servent de « chair à canon ». Ils étaient la réponse à la cavalerie légère des Easterlings et à l'infanterie orque qui servaient le Rhudaur et qui serviront l'Angmar peu de temps après. Les Hommes du Nord étaient particulièrement appréciés et nombreux furent-ils à avoir été persuadés de s'installer au Cardolan oriental. Leurs cinq Buhrs (R. « *Fort/Villes du Haut de la Colline* ») le long de la Nen-i-Sûl délimitèrent la frontière nord-est du Cardolan pendant de longues années. Depuis le déclin du Royaume, la plupart des Hommes du Nord ont migré vers leurs ancestrales demeures, à l'exception d'un grand nombre resté au Feotar.

6.22 Les compagnies mercenaires

L'Âge d'Argent des Mercenaires a commencé, dit-on, en 1459 lorsque les Ragheurs restants ont assiégé Daeron Feotar, le premier Canotar, afin d'obtenir leur paye. Le succès de cette rébellion conduisit de nombreux soldats de métier du Cardolan (il n'en restait qu'un peu moins d'un millier) à remarquer qu'un Prince se devait de capturer des forts s'il voulait remporter des victoires. Comme ils étaient la seule force formée dans ce but, les Ragheurs et quelques nobles sans terre se regroupèrent en compagnies, vaguement basées sur les guildes de Tharbad et vendant leurs services au plus

offrant. Ce processus a souvent été imité mais la réussite des compagnies d'origine n'a jamais été égalée.

Quatre grandes compagnies mercenaires sont actuellement en activité au Cardolan ; le pouvoir et l'influence de leur Capitaine rivalisent presque avec ceux des Princes mineurs. Les Ragh Crann-Sleagha, les survivants de la classe militaire targil, constituent la compagnie principale ; la deuxième, les Cruaidh Maraich, est à peine moins puissante ; ensuite, viennent les Troich-Armchleasah (D. « *Combattants Nains* »), une force d'armes combinées bâtie autour d'un noyau de robustes Nains ; enfin les Forak-Eiginn, les Violateurs de Forak. On a un petit aperçu des profondeurs dans lesquelles le Cardolan a sombré car Forak, un Semi-Orque, présente un certain intérêt dans la mesure où la plupart des Princes sont intéressés par ses services, qu'ils l'aiment ou non. Peu font confiance à Forak malgré ses succès. Il est un mal nécessaire dans ce pays et ses hommes sont des sapeurs très compétents.



Braegil

6.3 La situation politique

Les Princes du Cardolan peuvent être grossièrement regroupés en trois factions plus ou moins permanentes, bien que les membres de chaque camp changent fréquemment et souvent très rapidement. La faction pro-Arthedain, les Arthedainendili, a tendance à considérer le Grand Roi de Fornost Erain comme l'autorité traditionnelle, dont la coopération est requise pour mener toute restauration de l'ordre au Cardolan. Les Gondorendili (S. « *Amoureux du Gondor* ») prétendent que le Roi du Gondor est la seule personne ayant suffisamment de pouvoir pour reconstruire le pays. Les Indépendants s'accordent à penser que la situation actuelle est grave mais ne voient aucune raison d'y impliquer des étrangers. Ce sont les positions tout le temps tenues en public. Chaque Prince, sauf peut-être Pelendur Hir Tym Gorthad (largement occupé avec ses propres terres), considère la réunification du Cardolan comme un processus qu'il pourra gérer et qui lui rapportera. Dans l'après-guerre des Années Pestilentielles, l'intrigue est plutôt monnaie courante et la situation politique est explosive.

La politique au Minhiriath

La situation politique actuelle au Minhiriath fait état de la complexité considérée comme normale au Cardolan. Echorion Hir Girithlin est probablement le meilleur prétendant au trône vacant du Cardolan et le Girithlin a toujours été traditionnellement indépendant. Néanmoins, les revenus de l'ambre diminuant ont convaincu Echorion, ou son régent et oncle Eärnil, qu'il est temps de jouer l'attente. Il n'arrête pas de clamer son soutien au Roi Argeleb II d'Arthedain. Eärnil fournit la plus grande partie des fonds nécessaires aux Ragh Crann-Sleagha pour qu'ils servent le Roi Lanaigh du Saralainn dans une campagne contre le Seigneur de Guerre.

Actuellement, les mercenaires ne font rien contre le Seigneur de Guerre mais se préparent plutôt à subir une expédition attendue des Arthedain. Ce secret est la seule raison de ces subsides. Lanaigh, héritier illégitime d'un usurpateur, a le moins à gagner dans une restauration Dúnadan. Il est très inquiet de l'agitation provoquée par les nombreux réfugiés restants encore dans sa capitale et a fait des avances franches au Gondor par l'intermédiaire du Canotar de Tharbad. Le Seigneur de Guerre semble satisfait de pouvoir continuer ses pillages sans problèmes mais il est en train de fomenter une machination complexe pour piéger Forak. Aussi peu probable que cela puisse être, le Roi-Sorcier considère vraiment Forak comme un rebelle et une forte récompense est sur sa tête, comme le prétend le Semi-Orque.

Le Mintyrnath

Situation presque sans précédent, Pelendur Hir Tym Gorthad est absolument loyal à l'Arthedain car ses Dúnedain portent un intérêt suffisamment important pour mener un combat dans cette région infestée de Wights. Cependant, Pelendur souhaiterait grandement voir l'expédition allant vers l'est se diriger plutôt vers le sud ; pour ce faire, il essaie de déclencher un affrontement entre Calantir et Girithlin en soudoyant Khanli, le capitaine des combattants nains actuellement à la solde de Finduilas Calantir, sans suspecter la traîtrise d'Eärnil.

Finduilas III, Emil de Dol Calantir, s'est retrouvée à la tête des Indépendants, même si de cœur elle fait partie des Arthedainendili. La Princesse est peu respectée par ses pairs du fait de son sexe et car c'est une mage. Actuellement, elle fait partie des plus compétentes dans ce grand jeu politique. Elle sait que des négociations sont en train entre Khanli et Pelendur et ces derniers ne le savent pas. Elle a permis que cela se fasse car ses intérêts sont plus importants et une telle petite guerre permettrait utilement de détourner les soupçons. Ses meilleurs agents, après des décennies de préparations, sont sur le point de déclencher une importante rébellion anti-gondoriens au sein des guildes de Tharbad. Si cela réussit, tout irait pour le mieux car les rebelles seraient facilement matés.

Hallas, Emil de Dol Tinarë, s'est retrouvé à la tête des amis du Gondor. Cette position ne lui est pas entièrement étrangère mais les années lui pèsent et il perd de l'intérêt qu'il porte dans cette partie. Son ambition courante est de restaurer l'ancienne capitale d'Amach dans sa splendeur de jadis et il se sert de Forak dans ce but. Il a aussi loué les services des Cavaliers d'Acier afin qu'ils mènent un raid contre le Seigneur de Guerre car Hallas pense que son âge l'empêche d'agir. Celedur, cinquième et dernier fils survivant, et Faradil, petit-fils de son premier fils, voient d'un très mauvais œil les tentatives du vieil homme de dilapider leur héritage. Fait sans précédent, les autres Princes ne tombent pas à bras raccourcis sur Tir Tinarë faible et peu intéressante, un peu comme des loups le feraient sur une brebis agonisante.

Tharbad

Imlach Haradrimris ne reçut la charge de Canotar qu'il y a sept mois, après la mort suspecte de son prédécesseur. Cette nomination ne semble pas avoir été la plus sage car Imlach est un soldat aguerri qui a servi le Gondor durant pratiquement toute sa vie en Harondor. Bien que ce vaillant vétéran se soit reconnu des affinités pour la politique du Cardolan, il a instauré un impressionnant programme de réformes dans Tharbad, cité qui s'est agrandie en s'habituant à la corruption et au manque

d’intérêts de ses différents gouverneurs. Malheureusement, ces réformes ont vu Imlach se créer de nombreux ennemis parmi les guildes les plus puissantes, alors qu’il reste populaire parmi les moins puissantes, telles que celles des marins et des manœuvres. Imlach est sur le point de découvrir le projet de rébellion mais seul l’avenir dira s’il le découvre à temps ou pas.

6.4 L’économie

Lorsque le voyageur en provenance du sud entre en Eriador par voie maritime ou terrestre, il doit passer par le Cardolan pour aller vers le Nord. Sa géographie était jadis la base de la prospérité du Cardolan. Sa population dépendait du commerce : les fertiles terres du Bassin du Gwathló alimentaient jadis l’Eriador et la laine des moutons tondue par les bergers et filée et teinte à Tharbad était vendue sur les marchés depuis la Mer de Rhûn jusqu’en Harad. En ces temps troublés, seules les moissons les plus riches peuvent subvenir aux besoins de Tharbad et les industries basées sur les moutons se sont pratiquement effondrées.

La route maritime et le commerce de la laine

Le voyage maritime depuis les côtes du Gondor, en contournant le Cap Andrast puis en remontant le Gwathló jusqu’à Tharbad fut, jusqu’à l’époque de la Lutte Fratricide du Gondor (3A 1432-1447), le moyen de transport le plus sûr entre les Dúnedain du sud et du nord. Il reste le plus rapide. Les navires de haute mer peuvent l’emprunter mais le Gwathló peut être difficile à négocier. C’est pour cette raison que la procédure normale veut que les vaisseaux soient déchargés à Sudúri puis les marchandises sont acheminées jusqu’à Tharbad par des barges et inversement.

Le Gwathló fut à une époque si encombré que barges et navires devaient attendre à Sudúri pour obtenir un lieu de mouillage. Ces jours sont passés depuis longtemps. La guerre constante entre l’Umbar et le Gondor a fait de la Baie de Belfalas un lieu peu sûr pour les marchands. En retour, l’approvisionnement grandement réduit en laine brute reçue par Tharbad a forcé les tisserands et teinturiers à abandonner les forts rendements et les bas prix sans concurrence au profit de produits de meilleure qualité mais plus chers. La compétition est donc plus âpre.

La plupart des villes, et même des villages, du Cardolan ont jadis participé au commerce de la laine. Le marché et la population en déclin ont forcé à se reconvertir vers une économie principalement agricole se suffisant à elle-même. Avec ses terres en général pauvres et son manque d’autres ressources naturelles, le Cardolan exporte peu pour compenser le commerce de la laine. La Grande Peste a provoqué une inflation qui a presque été la cause du remplacement de l’utilisation de l’argent par le troc ; elle a aussi beaucoup réduit le prix des terres et a provoqué l’abandon de la plupart des fermes les plus reculées.

Le proche effondrement de l’économie du Cardolan a eu certains effets plutôt étranges. Les produits de base, particulièrement la nourriture, sont très chers alors que les produits finis sont comparativement bon marché. La main-d’œuvre est généralement chère mais les prix consentis pour du travail de qualité, sauf pour les soins, ont proportionnellement baissé.

L’ancienne Route Sud

L’Ancienne Route Sud chemine depuis Osgiliath, passe par le Calenardhon (Rohan), le Pays de Dun et l’Enedwaith jusqu’à Tharbad ; elle fut construite à la fin du Deuxième Âge. Il fallut aux nouveaux Royaumes Exilés de nombreuses années pour construire une puissance maritime suffisamment forte pour renverser les Núménoréens Noirs et une alternative à la route maritime était nécessaire. Même du temps de la splendeur des Dúnedain, ce voyage était long et pas complètement sûr à cause des tribus en raid. Désormais, la route maritime est compromise, situation similaire à celle d’il y a deux millénaires, mais le pouvoir des Dúnedain a décliné.

L’Ancienne Route Sud est à nouveau la route la plus sûre entre les Royaumes Septentrionaux et le Gondor. Cela est particulièrement vrai en fin de printemps et d’hiver lorsque les tribus non civilisées sont occupées par les récoltes. Il est devenu pratique courante chez les marchands de se regrouper en de grandes caravanes pour mieux se défendre ; une escorte Gondorienne est souvent du voyage. En général, trois à quatre caravanes font le voyage au printemps depuis le Gondor et s’en retournent à l’automne.

Les monnaies

	Dol Amroth	Minas Anor	Fornost	Moria	Thalion	Tharbad
Face	Prince	Roi du Gondor	Roi d’Arthedain	Roi	Roi du Cardolan	Emblème de la Guilde
Pile	Bateau-Cygne	Arbre Blanc	Sept Étoiles	Marteau et enclume	Tête de Bélier	Valeur de la pièce
Langue	Sindarin	Sindarin	Sindarin	Sindarin	Sindarin/Dunéen	Sindarin
Lettres	Tengwar	Tengwar	Tengwar	Angerthas	Angerthas	Tengwar/Angerthas
Émissions	C, B, A, O	C, B, A, O, M	E, C, B, A, O	C, B, A, O, M	C, B, A, O	B, A, O

Codes des émissions : M = Mithril, O = Or, A = Argent, B = Bronze, C = Cuivre, E = Étain ; l’ordre indique les proportions de l’alliage constituant la pièce.

Pièces standard : les royaumes septentrionaux des Dúnedain ne développèrent jamais une économie complètement basée sur la monnaie ; ils eurent tendance à se fier aux pièces du Gondor pour parvenir à leurs fins. L’économie du Cardolan était basée sur la pièce de bronze jusqu’à ce que l’ère de la guerre et de l’inflation qui débuta à la fin des années 1200 fit que la pièce en argent fut plus demandée. Malgré le déséquilibre et les vives tractations occasionnelles dus aux marchands méridionaux, aucune autre option ne put remplacer l’adoption des taux d’échange du Gondor.

Taux d’échange : 2 étain = 1 cuivre ; 10 cuivre = 1 bronze ; 5 bronze = 1/2 argent ; 10 bronze = 1 argent ; 5 argent = 1/2 or ; 10 argent = 1 or ; 10 or = 1 mithril.

Note : l'Hôtel Royal de la Monnaie du Cardolan fut en activité entre 3A 862 et 1411. La production était limitée, généralement sous la forme de pièces d'or commémoratives pour célébrer les couronnements et les naissances royales. Les pièces de cuivre et de bronze étaient émises par le Roi pour qu'il puisse les offrir aux pauvres le jour de Yule. Néanmoins, au cours des années prospères du Cardolan, le haut niveau du commerce voulut que plus d'espèces soient disponibles et l'Hôtel de la Monnaie émit d 'importantes quantités de 1/2 pa et de 1/2 po (les deux en argent importé de la Moria). Après la destruction du Royaume, la Guilde des Marchands de Tharbad produisit à l'occasion ses propres monnaies rudimentaires. La dernière émission fut celle d'une poignée de pièces de bronze datée de 3A 2814.

6.5 Les institutions

On peut supposer que la population du Cardolan est difficile à gouverner au vu du chaos de la situation politique courante en Eriador. Actuellement, rien ne peut être aussi éloigné de la vérité. En règle générale, la population est plutôt loyale ; le malaise vient de l'interprétation de la loi. Elle a un intérêt presque obsessionnel dans les traditions et les rituels. La plupart du temps exprimés sous la forme de guildes et d'institutions, les exemples les plus frappants sont les puissantes guildes de Tharbad et les Foires bisannuelles dans tout le pays. Cette tendance pourrait être attribuée aux diverses natures pluri-culturelles des peuples du Cardolan, qui augmentent le désir de conserver leurs racines. Ce penchant a récemment débouché vers une recherche de sécurité et de réconfort à cause des événements incertains et inconstants.

6.51 Les Guildes de Tharbad

Une histoire récente des Guildes de Tharbad correspond pratiquement à une histoire de la cité elle-même. Les guildes datent de l'arrivée d'une faction dissidente de souffleurs de verre venue de Fornost Erain peu de temps après la division de l'Arnor. Avant, Tharbad n'était qu'une cité presque entièrement tournée vers le commerce dont les fabricants ne pouvaient subvenir aux besoins de la cité. La jalousie envers le traitement préférentiel des souffleurs de verre provoqua l'organisation de pratiquement tous les autres artisans en guildes.

Les souffleurs de verre se divisèrent à nouveau, peu de temps après, en guildes plus concernées par l'alchimie et la qualité artistique. Les guildes mineures, à leur tour, se languirent comme les organisations fraternelles qui ne faisaient que parader aux Foires et lors des Grands Festivals ; cela dura jusqu'à ce que le Roi Tarandil réorganisa les structures politiques et économiques de son royaume en 3A 1079. Tarandil dut résorber les dettes conséquentes contractées par son père pour la Guerre de Douze Ans et, au vu de l'économie se suffisant largement à elle-même et de l'indépendance de ses Princes, ces dettes auraient peu de chances d'être remboursées. Tarandil réalisa que son autorité devait être bien assise et que quelque chose devait être fait en matière d'exportation. Il décida que les moutons (qui dépassaient déjà le nombre de ses sujets) étaient sa seule option. Il restructura la loi concernant l'aptitude des seigneurs et des paysans à posséder la terre ; il accorda des subventions aux guildes qui s'occupaient de la laine et de la viande de mouton ainsi qu'aux marchands qui les exportaient.

Les guildes devinrent rapidement les rivales du pouvoir des Hiri (S. « *Seigneurs / Barons* ») mais leur déclin débuta avec le Désastre de Cameth Brin et se précipita jusqu'à la Chute du Royaume. Le déclin du commerce détruisit les revenus à partir desquels les guildes avaient été bâties et leur fournit de nouvelles raisons d'exister.

La dévastation du Cardolan occidental qui précéda et suivit la Bataille des Tyrn Gorthad fit migrer des milliers de réfugiés vers le bastion presque inexpugnable de Tharbad. Ils se massèrent dans Caras

Gwanoth, le bidonville à l'extérieur du mur d'enceinte de Tharbad, malgré le fait qu'il n'y avait pas assez de travail, de demeures ou de nourriture pour eux. En dépit de plusieurs efforts de colonisation du Cardolan oriental qui contribuèrent à la montée du Saralainn, la population réfugiée continua de croître et les tensions montèrent entre les Anciens Tharbadiens et les nouveaux arrivants affamés et importuns. Les guildes fournirent les premiers véhicules aux Anciens Tharbadiens afin qu'ils puissent s'armer contre leurs « invités » tapageurs.

Au cours de la rébellion paysanne largement suivie menée par Lamril de 3A 1434, les milices des guildes fournirent le gros des forces qui défirent l'armée des paysans. Les membres victorieux des guildes tombèrent sur la population de retour dans son bidonville, le rasa et massacra la plus grande partie de ses malheureux habitants. Cela conduisit le Canotar à disperser les milices mais la protection est restée l'une des fonctions principales des guildes.

Les guildes de Tharbad

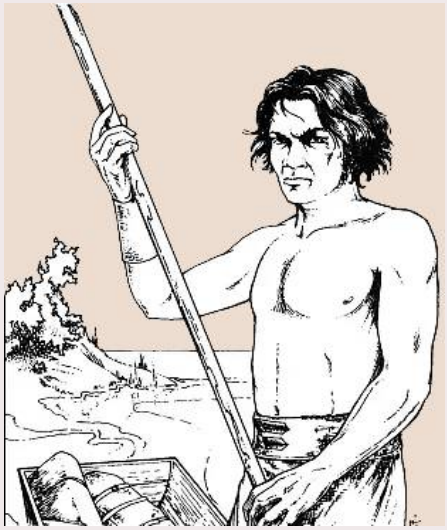
Profession	Couleurs de la Cocarde
Alchimistes	Rouge, marron, blanc et bleu
Armuriers	Argent et noir au centre
Aubergistes	Vin et or au centre
Bateliers	Gris vert
Brasseurs	Noix
Brodeurs	Rose rouge sur fond blanc
Chanteurs de charme	Mauve
Charpentiers	Marron clair
Charpentiers de marine	Vert marin
Charretiers	Orange
Charrons	Noir et marron au centre
Fabricants de lampes	Jaune et bleu au centre
Ferblantiers	Argent et or au centre
Forgerons	Noir
Herboristes	Vert clair
Maçons	Blanc et gris au centre
Manœuvres	Gris
Marchands	Pourpre et or au centre
Marins	Bleu foncé
Mercenaires	Rouge sang
Négociants	Or (rarement portée)
Négociants en vins	Vin
Papetiers	Jaune clair
Pêcheurs	Bleu clair
Potiers	Brun rougeâtre
Sauniers/Emballeurs	Rouge et blanc couleur os au centre
Tanneurs	Marron et blanc au centre
Teinturiers	Jaune
Tisserands	Neutre
Tonneliers	Marron clair et noir au centre

Note : il existe au moins une quarantaine de Guildes Mineures qui sont reconnues mais qui ont peu d'influence. En font partie : les Bergers, les Cordonniers, les Érudits, les Fermiers, les Fossoyeurs, les Guides, les Joueurs, les Scribes, les Serruriers, les Verriers, etc. Chacune de ces Guildes Mineures a ses propres couleurs, toujours un dessin à trois couleurs vaguement en rapport avec sa profession et entouré d'une bordure blanche. Aucun membre de Guilde ou apprenti ne sera vu en public sans porter la cocarde appropriée car la plupart des guildes infligent des amendes pour un tel manque de fierté.

Politique courante des guildes

Comme les tensions ont augmenté dans Tharbad depuis les Années Pestilentielles, les guildes ont obtenu une « popularité » sans précédent. Elles contrôlent efficacement toute l'activité économique

de la cité et l'affiliation est quasiment obligatoire pour les gens du commun. Cela est constaté généralement par le port de la cocarde aux couleurs de sa guilde, qui peut déboucher sur des problèmes sérieux si l'on entre dans le mauvais quartier. Les Guildes des Mercenaires et des Marchands louent leurs couleurs aux visiteurs de la cité ; très peu de personnes ennuieront quiconque portant les couleurs pourpre et or, tout du moins en plein jour. Un bras armé dont les services sont à louer est toujours disponible.



Batelier de Tharbad

L'ancien triumvirat des Guildes des Tisserands, des Teinturiers et des Sauniers/Emballeurs regroupe le plus grand nombre de membres à Tharbad mais elles sont aussi de ce fait les plus pauvres et leur pouvoir s'est beaucoup amenuisé depuis l'époque où elles dominaient la cité. Ces trois guildes sont divisées par des factions rivales, ce qui les rend particulièrement vulnérables à une influence extérieure.

La guilde la plus récente, et la plus grande, est celle des Manœuvres. Elle est principalement constituée de réfugiés venus du sud lors des Années Pestilentielles. Ils se sont organisés selon la tradition dans Tharbad et se virent accorder un quartier où vivre, qui brûla lors du Grand Incendie de 3A 1634. Bien que les Manœuvres soient nombreux, rares sont-ils à être bien nourris ou bien armés, ce qui restreint leur influence.

Les guildes les plus puissantes sont celles des Marchands et des Négociants ; bien que relativement petites, elles contrôlent une grande quantité d'argent. La Guilde des Marchands est grandement contrôlée par des Nains de la Moria et par les propriétaires Gondoriens des navires. Ils ont bien sûr grand intérêt à ce que la cité soit stable. La Guilde des Négociants est devenue si importante que ses membres peuvent défiler dans les cités lors des Grands Festivals. Bien que plutôt riche, la Guilde des Négociants n'est pas aussi efficace que l'on peut croire.

Elle en est arrivée à se spécialiser dans des activités délictueuses, comparativement faisant moins de victimes, comme la contrebande (particulièrement des drogues), le jeu et la prostitution ; une certaine suffisance y règne.

Parmi les guildes mineures, la Libre Association des Bateliers et la Guilde des Prophètes sont probablement les plus intéressantes. Le nombre de barges dans la cité varie beaucoup de semaine en semaine et de saison en saison ; ils répugnent généralement à s'immiscer dans la politique locale. L'Association est cependant courtisée et consultée car ses robustes membres bagarreurs sont certainement un facteur décisif et non engagé dans l'équilibre du pouvoir en place. La Guilde des Prophètes fut officiellement dissoute en 1504 et les rares membres de la Guilde des Alchimistes s'y connaissant en magie ont pris leur retraite. Cette course d'actions fut recommandée par le puissant Magicien Tharkûn (S. « *L'Homme au Bâton* »), plus connu sous le nom de « Gandalf le Gris », qui résida peu de temps dans la cité. Certains dirigeants de Tharbad savent qu'une Guilde des Prophètes clandestine existe encore mais même le Canotar ou le Maître de la Guilde des Négociants ne connaissent pas ses membres, ni son importance.

6.52 Foires et festivals

Le Cardolan ayant une population largement dispersée, ses habitants se sont regroupés pour honorer leurs déités et pour faire des affaires. Avec les ans, ces pratiques se sont régularisées et formalisées. Les situations honoraires, tels que les officiels et commissaires des Foires et Festivals et les chantres du savoir-vivre, se font obéir même des voyous les plus endurcis. Néanmoins, malgré les rituels et les échanges commerciaux vitaux, les foires et les festivals sont l'occasion de se réunir, de se recueillir et de faire la fête, même si les denrées se font rares depuis quelques années.

La Foire Automnale est le plus important de ces événements. Les récoltes doivent être vendues sur les marchés et, petit à petit, cette foire a gagné en notoriété pour devenir la principale manifestation au cours de laquelle les produits changent de main. Les négociants de tout l'Ouest viennent à la Foire Automnale du Cardolan. Il existe plusieurs foires régionales mais la plus importante est celle qui se tient au Thalion. Même sans Roi, la Foire Automnale coïncide avec l'Eruhantalë, l'un des trois Jours Sacrés des Dúnedain. Le Canotar préside désormais lors des prières et des défilés de la population.

Le festival des Moissons Familiales se tient peu de temps après lorsque les participants à la foire ont regagné leur domicile ; ce festival est un événement entièrement local, tout comme l'est la célébration de Yule qui égaie le long hiver. La vie est plutôt monotone jusqu'à l'arrivée du printemps, annoncé par la Foire Printanière. Cela coïncide avec l'Erukyermë, le Grand Festival de printemps. Peu d'échanges commerciaux sont à réaliser durant le printemps, c'est pourquoi cette Foire a une importance économique moindre. L'intérêt réside dans les parades et défilés et plus particulièrement dans le combat simulé et les tournois entre combattants du Cardolan. Seuls les Dúnedain et les Tergíl ont tendance à observer le festival de fin d'été d'Erulaitalë.

07 · Personnalités

> ***Notes au MJ*** *: les personnages décrits ci-après sont ceux de l'année 3A 1642. Leur description pour l'année 3A 1410 est donnée dans le module d'aventures de I.C.E. « Les Voleurs de Tharbad ». La situation du Cardolan étant fragile, il est difficile de fournir des Personnages Non-Joueurs appropriés standard. Cependant, ces PNJ seront plus proches des Princes de la Période des Troubles du treizième siècle du Troisième Age. Les circonstances pourront aussi faire que, lors du règne de l'un des Rois les plus faibles du Cardolan, le Canotar Gondorien soit couronné Roi.*

7.1 Les Princes du Cardolan

Ils sont présentés selon l'ordre alphabétique pour éviter toute offense.

Eärnil, Régent de Girithlin

Bien que n'étant pas un Prince du sang, Eärnil dirige le Girithlin tant que son neveu, Echorion Hir Girithlin, n'est pas majeur. Eärnil fait partie des rares Dúnedain modernes qui s'approche de la taille de ses ancêtres : il mesure 2,18 m. Il possède les compétences martiales nécessaires à quelqu'un de sa taille ; il est entreprenant au combat même si son âge lui pèse. C'est un homme aux goûts simples mais raffinés ; la poésie est sa passion favorite. Lors de ses apparitions publiques, il est reconnaissable car il porte d'amples robes de couleur cramoisie ; il refuse de cacher son crâne chauve sous un casque de circonstance. Il a su choisir peu de mauvais subordonnés et passe pour quelqu'un de juste auprès de ses sujets même si parfois c'est un maître sévère.

Grâce à toutes ces vertus manifestes, les gens peuvent compter sur lui car il ne fait pas partie des Princes les plus cruels du Cardolan. Il a dirigé efficacement la principauté depuis sa jeunesse, fait que son père et son frère aîné plus décontractés ont à peine remarqué. Eärnil n'a jamais été directement impliqué dans une traîtrise mais il vit depuis trop longtemps pour que des rumeurs ne circulent pas sur son compte. Personne ne lui fait plus confiance, si ce n'est peut-être son neveu. Bien qu'Eärnil était jadis content de diriger dans l'ombre, il a pris goût au pouvoir lors de la régence. Il est peu probable qu'Echorion atteigne sa majorité si Eärnil ne décède pas avant.

Finduilas III, Ernil de Dol Calantir

Il n'est pas du tout inhabituel que des femmes ou des mages doivent diriger des principautés du Cardolan ; Finduilas est cependant la première à être les deux. Elle vient d'entrer dans l'âge adulte, est de petite taille malgré sa lignée pure et est d'une beauté quelconque, bien que certains disent que lorsqu'elle dévoile ses yeux vert pâle ceux-ci vous transpercent jusqu'à l'âme. Finduilas semble être très occupée ; elle laisse volontiers à ses subordonnés l'administration quotidienne de son royaume. Cela lui permet de consacrer plus de temps à ses études de la magie et à intriguer. Elle ne serait pas troublée de découvrir que ses assistants poursuivent la même politique opprimante qui a caractérisé

ses prédécesseurs. Dans de nombreux cas, elle est traditionaliste, préférant une mode vestimentaire archaïque qui fait peu pour l'embellir.

Finduilas a été considérée comme une composante relativement mineure dans la politique du Cardolan mais c'est un statut qui est en train de changer. Ayant maîtrisé une certaine connaissance de l'Essence disponible dans le Nord (et ayant été considérée comme une élève trop passionnée par plusieurs maîtres et magiciens elfes), elle s'est finalement intéressée au jeu de la politique. Elle a trouvé à son grand bonheur que l'équilibre et la manipulation des forces politiques formaient une analogie intéressante comparable à sa magie. Elle a désormais décidé de jouer à ce jeu pour gagner, simplement pour le plaisir de jouer car elle attache peu d'importance aux récompenses potentielles ou aux conséquences possibles de ses actions. Cette attitude frivole nuit malheureusement à ses compétences.

Hallas, Ernil de Dol Tinarë

Hallas n'est plus de première jeunesse, même pour un Dúnadan, car il a fêté ses 164 ans. Ce grand âge peut être attribué à ses parents, tous deux de sang royal mais, depuis trois ans, il a perdu son tonus musculaire et ses dents et a pris de l'embonpoint. Il porte désormais sa chemise de nuit en toutes circonstances demandées par sa position, sauf pour les plus inavouables. Ses cheveux blancs tombant en mèches et ses yeux chassieux font démentir son statut de Seigneur Dúnadan.

Hallas ne s'accroche pas à la vie par fierté ou par peur car la seule chose qu'il n'a pas perdue c'est son esprit. Dans sa jeunesse, il était rude et avare et pratiquement toujours du côté des gagnants. Il a grandement restauré la fortune de sa famille grâce aux revers subis par les Canotars de Feotar au cours de leur règne. Pour ce faire, il s'est écarté du droit chemin de nombreuses fois et il s'est décidé à faire une bonne action avant de mourir. Toujours pragmatique, il a deux possibilités : éradiquer le Seigneur de Guerre du Cardolan ou restaurer la cité en ruine d'Amach où se tenait des festivals pour qu'elle connaisse à nouveau la gloire. La détermination de Hallas est souvent prise pour de l'obsession sénile mais le vieux loup est probablement encore capable de « mordre une dernière fois », comme il aime à le rappeler à ses héritiers impatients.

Imlach Haradrimris, Canotar

Imlach, nouveau Canotar de Tharbad (titre qu'il porte officiellement) est un Dúnadan d'âge mûr mesurant 1,85 m, aux cheveux auburn foncés et aux yeux noisette rieurs. Il porte généralement les vêtements de la garnison Gondorienne, une chemise de mailles sur une simple tunique blanche et un pantalon court. Cela lui permet d'arborer les cicatrices qu'il porte aux bras et aux jambes. Sa seule parure est une masse en or, le symbole de sa charge. Il a fait enlever tout le riche mobilier du précédent Canotar pour le donner aux réfugiés qui grouillent en ville. Il habite dans une simple chambre Spartiate de la Ryncaras Thaibad, la forteresse principale du cœur de la cité. C'est un homme sévère mais à l'humour facile et à l'esprit prompt mais paillard.

Imlach est né dans une famille roturière simple près de la ville de Linhir au Gondor ; il s'engagea dans l'armée lorsque son père perdit au jeu leur ferme. Imlach monta régulièrement en grade et se fit remarquer par le Prince de Dol Amroth lorsqu'il secourut deux camarades dans une galère corsaire en flammes. Il fut fait chevalier et, à nouveau, se retrouva au mauvais endroit quand ses troupes

furent assaillies dans un avant- poste par les Haradrim. Le commandant de la garnison remit avant de mourir son commandement à Imlach car tous les autres chevaliers et commandants d'infanterie étaient également tombés ; l'avant-poste tint pendant huit jours au cours desquels Imlach tua personnellement vingt-trois Méridionaux. Cette résistance permit, cela fut reconnu plus tard, d'éviter à l'armée du Prince de la Couronne de tomber dans une terrible embuscade et Imlach devint un héros. C'était encore un paysan, pas aguerri en ce qui concerne les bonnes manières à la cour de Minas Tirith. Lorsque le précédent Canotar se lassa de sa charge, il s'avéra que cette position permettrait de se séparer d'Imlach. Il n'était absolument pas préparé à cette tâche, armé uniquement de son fair-play, de son sens pratique et d'un courage inépuisable.

Roi Lanaigh du Saralainn

L'arrière-arrière-grand-père du Roi Lanaigh était Gordaigh Tueur-de-Trolls, un homme de lignée inconnue et d'ambition illimitée, le fondateur du Royaume du Saralainn. Bien que Gordaigh fut considéré comme un étranger dans son royaume, Lanaigh a complètement épousé la culture des clans. Lanaigh mesure 1,73 m, sa peau est très hâlée et il porte une tignasse noire, qui cache sa criarde couronne en or quand il y a du vent. Il n'est pas aussi doué qu'il le pense en élocution mais il se défend. Il a aussi un tempérament turbulent : l'une de ses blagues favorites consiste à jeter des agneaux nouveau-nés à la population par les fenêtres des étages supérieurs. Il s'emporte facilement mais il se calme tout aussi rapidement.

Lanaigh n'est cependant pas un fou car il est le dirigeant que son peuple désire - quelqu'un qui combat contre vous dans la boue et qui vous offre un tonnelet d'ale s'il perd. Il a certainement vécu plus de rébellions que lors du règne de n'importe quel autre de ses prédécesseurs mais une seule a été grave : celle du Faux Kennegh, dans laquelle les Beffraen ont participé. Lorsqu'il n'a pas bu, c'est un politicien habile, vertu nécessaire pour que son royaume puisse prospérer à sa manière dans cette dangereuse contrée qu'est le Cardolan.

Pelendur Hir Tyrn Gorthad

On peut enfin voir en Pelendur le seigneur modèle des Dúnedain. Homme impressionnant avec ses cheveux de jais et ses yeux gris, il pourrait passer pour l'un des Rois d'antan. Il mesure 1,98 m et porte presque toujours une cuirasse et des protections lustrées, héritage ancestral de sa famille. Une certaine lassitude émane de son maintien et de ses yeux car il porte un lourd fardeau. Il est le gardien d'une des terres les plus sacrées d'Endor, les tombes des Rois Edain - qui remontent dans les brumes des Jours Anciens -, contre l'horreur des esprits morts-vivants qui, vague après vague, cherchent à s'emparer de cette terre sanctifiée.

Pelendur est une personne au doux parler, qui traite rois et valets avec le même honneur. Il participe aux intrigues des autres Princes car il doit maintenir son rang mais cela ne lui plaît guère. Maître de la connaissance et des langages anciens, les Elfes le considèrent comme un grand Prince (ce qui n'est pas un mince honneur).

Le Seigneur de Guerre (Ardagor)



Pelendur Hir Tyrn Gorthad

Toutes les horribles expérimentations menées par le Nécromancien (Sauron) dans Dol Guldur ne furent autant couronnées de succès que celles qui produisirent les Uruk-Hai et les Olog-Hai. Le Seigneur de Guerre fait partie de celles ayant raté, une abomination qui est le résultat du croisement entre Troll et Elfe. Comme prévu par son créateur, le Seigneur de Guerre adore la cruauté et les enseignements maléfiques. C'est un féroce combattant, fait notoire, et un sorcier passable, fait méconnu. Il voue aussi une haine pathologique envers les Orques ; lorsqu'il en voit un, il lui tombe dessus pour le massacrer. Cela aurait pu être simplement un point faible risible mais il ne peut se réfréner, même en présence de son Sombre Maître. Il fut donc envoyé au Roi-Sorcier ; ce dernier finit par lui trouver un emploi lorsqu'un groupe de Trolls des Collines se révéla être réfractaire à la discipline militaire. Le Roi- Sorcier les mit sous les ordres du Seigneur de Guerre et les lâcha dans la direction générale du Cardolan. Cela s'avéra avoir été une bonne idée.

Mesurant 2 m et noir de peau, le corps et les membres du Seigneur de Guerre sont finement proportionnés mais son visage et sa tête sont aussi déformés que ceux du Troll le plus laid. Il porte un solide collier en fer autour du cou, dans lequel a été implanté d'une manière permanente un sort d'illusion qui fait croire qu'il porte un casque noir avec des cornes. C'est un négociateur habile et, c'est triste à dire, il entretient des relations secrètes avec de nombreux Princes.

7.2 Le Cardolan Septentrional

Echorion Hir Girithlin

Echorion sera majeur dans trois ans, à 27 ans. Homme irradiant un faible charisme naturel, d'une taille et d'un physique peu impressionnants, il compense avec son port altier. Il a passé la plus grande partie de sa vie comme otage en Arthedain ; il s'est largement investi dans le mysticisme des Requain Erain. Il dit être un Chevalier Errant, ayant pour quête de détruire le Mal qui infeste le Cardolan. Il est cependant doté d'une grande intelligence, ce qui devrait lui permettre de rapidement absorber les réalités rencontrées et de s'y adapter s'il devient un jour Baron.

Minastir, Commandant Arthadan du Sud

Minastir est le troisième fils du Roi Argeleb II d'Arthedain. Sachant qu'il sera un jour amené à régner, il s'est dévoué à la vie militaire ; il est rapidement monté en grade et est très heureux de son premier commandement indépendant. Il a continué la politique de son prédécesseur dans la volonté de rester sur la rive nord du Baranduin, sauf lors des interventions, et l'a menée a bien. Il est très désireux de mener sa cavalerie en Athrad Sam à la moindre rumeur de bandits menaçant la Route Nord. Cela a

contribué à renforcer l'ordre dans la partie centre- nord du Cardolan mais plusieurs Princes espèrent pouvoir exploiter la célérité de Minastir.

Minastir préfère porter la simple tenue verte des rangers lorsqu'il n'est pas au combat. Il mesure 1,98 m, taille non exceptionnelle pour quelqu'un de sang royal ; il est bronzé et arbore une moustache sortant du commun (il en est plus que fier). Son apparence peu courante a fait courir des rumeurs lorsqu'il était bébé. C'est un homme volontaire, respecté de ses hommes et devenu un héros aux yeux des paysans. Il déteste singulièrement Eärnil du Girithlin.

Aethelan, Fils de Jan

Bien qu'Aethelan n'ait pas un rang supérieur à celui des francs-tenanciers des Pinnath Ceren, il impose un grand respect et il ne lui manque pas grand-chose pour devenir un grand dirigeant des Eriadoriens. Il n'est pas l'ami des Dúnedain, ni des étrangers. C'est cependant un homme d'honneur, qui vénère les morts ensevelis aux Coteaux aux Tumulus, dont certains sont ses lointains ancêtres. C'est lui qui a commencé à vendre l'Haruella aux Dúnedain des Tym Gorthad et autorisa son fils à aller combattre avec eux un été. Cet exemple a été suivi par un bon nombre de ses pairs.

Aethelan est impressionnant ; bien qu'il ne mesure que 1,78 m, il pèse plus lourd que la plupart des Dúnedain, n'ayant pas un gramme de graisse. Il est âgé mais encore robuste ; il manie sa hache avec vigueur. Il ne peut pas être pris pour quelqu'un d'autre car sa barbe a conservé sa couleur noire alors que ses cheveux sont aussi blancs que neige.

Pelenwen

Sœur jumelle du Hir Tym Gorthad, Pelenwen est considérée comme la plus belle femme du Cardolan. Elle est aussi l'héritière directe car son frère n'est pas marié. Elle est très talentueuse dans l'exercice de sa profession - prodiguer des soins - et ses compétences sont très demandées dans les Coteaux aux Tumulus. Pelenwen est, à sa manière, aussi dévouée envers son royaume que son frère ; elle n'a pas l'intention de se marier.

Pelenwen, on l'a déjà dit, est ravissante ; sa peau très blanche s'oppose à ses cheveux noirs, qu'elle tresse généralement et qui lui arrivent au niveau de la taille. Timide, son tempérament calme se rajoute à sa beauté pour ses nombreux soupirants. Elle mesure 1,80 m et est très élégante dans ses vêtements simples blancs. Ces qualités font oublier son courage et sa détermination car elle fait souvent partie d'expéditions dans les coteaux infestés de Wights.

Sherl, Oracle des Beffraen

Le monde extérieur connaît peu de choses sur Sherl mais elle est la première personne depuis des générations pouvant insuffler un but commun aux tribus de Beffraen du Rast Vorn. Sherl a démontré un extraordinaire pouvoir de visionnaire, grandement vénéré par les Beffraen. Bien qu'étant une femme, elle exerce une profession d'hommes ; elle a été élevée comme un homme et est traitée comme tel en toute occasion. Elle a le pressentiment persistant et troublant de terrifiants périls futurs, au cours desquels les Beffraen devront coopérer avec des étrangers. Par conséquent, elle fournit une certaine assistance au Faux Kennegh. Kennegh était un Semi-Beffraen, fils du troisième

Roi du Saralainn, qui dirigea une importante révolte. Le Faux Kennegh est un Semi-Orque qui prétend être le vrai Seigneur du peuple qui l'a adopté. Sherl lui fournit juste suffisamment d'aide pour qu'il puisse continuer ses opérations et afin qu'elle en apprenne plus sur cet étrange monde au-delà des Eryn Vom. Aucun étranger n'a été autorisé à rendre visite à Sherl et aucun n'a pu survivre pour en faire la description.

7.3 Le Cardolan Méridional

Dagobert, Intendant de Calantir

Dagobert semble être issu des gens du commun mais lui prétend posséder du sang Dúnadan. Il est réputé être le mieux habillé et le plus fin gourmet du Cardolan ; il est trop indulgent envers lui-même dans ces deux domaines et est devenu excessivement gros. Il aime passer pour un flagorneur et possède un esprit retors ; c'est la personne la plus avare ayant jamais occupé un poste si élevé. Sa tactique de faire régner la terreur lui permet de collecter trois fois plus de taxes que ne le veut la norme, néanmoins trop basse, au Cardolan ; moins de la moitié des collectes atteignent les coffres de la Princesse. Lorsque Finduilas se piqua au jeu de dirigeant, elle se rendit rapidement compte des malversations de Dagobert. Bien qu'elle respecte ses compétences et son amertume de la vie, elle le laisse agir ainsi car il fera un parfait bouc émissaire si les intrigues qu'elle nouent tournent mal. Dagobert est à cent lieues de se douter des intentions et de l'intelligence de sa maîtresse.



Dagobert, Intendant de Calantir

Fiorel, Mactosh des Mactosh

Fiorel est le cousin du Roi Lanaigh et le chef du Clan Royal. Réservé et prudent, il est quasiment à l'opposé de ses hommes. Il est la main sûre tenant la barre alors que son cousin prend du bon temps ; il supervise la plupart des affaires financières et étrangères du Royaume. Bien qu'exceptionnellement loyal, il nourrit une certaine rancœur suite à la brûlure toujours douloureuse qu'il reçut lorsque le Roi le fit jeter dans un chaudron de ragoût de mouton. Il pourrait désormais se retrouver compromis mais il est très concerné par les graves problèmes créés par l'agitation des réfugiés méridionaux au Sudúri.

Fiorel est quelqu'un dont l'apparence est quelconque ; il mesure 1,60 m, a des cheveux blonds et sales et une vilaine couleur de peau. Il aime porter des robes núménoréennes et le fait tant que les affaires de l'état le permettent. Il n'a pas la force nécessaire pour manier une hache d'armes ou une épée à deux mains. Il est affublé d'une voix nasale haut perchée et ceux qui ont eu le mauvais goût de l'insulter se sont rendus compte qu'il est rapide comme l'éclair. Il combat avec une dague dans

chaque main avec le même brio. Peu nombreux sont ses adversaires ayant pu s'échapper sans perdre au moins une oreille.

Olby

Olby est le meneur de l'agitation au Sudúri. C'est un réfugié venant d'Osgiliath ayant fui lors de la Grande Peste. Il mesura 1,68 m et porte ses cheveux noirs coupés ras ; il apparaît généralement dans les atours d'un citadin nanti mais il lui est déjà arrivé de porter des robes royales ou une armure. Ses origines sont peu connues car il contracta la Peste et fut secoué par d'étranges délires. Il croit désormais être Turin, le fils décédé du Roi Telemnar du Gondor (ils périrent tous deux de la Peste). On pense qu'il devait être ménestrel car il connaît des rudiments de langues anciennes et est un redoutable orateur même d'après les standards des clans.

L'ignorance totale d'Olby en ce qui concerne le maniement des armes contredit l'explication qu'il donne sur la raison de son apparence : à savoir qu'il a été ensorcelé pour servir de protecteur. La mission d'Olby est de sauver les Gondoriens encore dans le Nord de leurs « oppresseurs » avant de retourner chez lui réclamer sa couronne. Aucun réfugié n'a manqué l'occasion de tirer avantage des capacités et de la « folie des grandeurs » d'Olby.

Bemakinda

Bemakinda descend des anciens mercenaires septentrionaux du Cardolan. Il est modérément grand, mesurant 1,85 m, et est rarement vu sans son court haubert de mailles argenté. Il commence à prendre de l'âge et ses longues nattes, jadis blondes, ont pris une couleur blanche. Il sert de chef aux forces des cantons de Feotar dans leurs guerres contre les usurpateurs de Tinarë et du Gondor. Ses succès peuvent être mesurés par les territoires relativement faibles perdus à cause des troupes quelque peu anarchiques de Feotar. Il perdit tous ses fils au cours de ces guerres et les autres membres de sa famille furent emportés lors des Années Pestilentielles. Il s'est retiré dans sa petite demeure dans la campagne et ne joue plus aucun rôle dans les affaires locales. Il reste celui vers qui les cantons se retourneront en cas de crise et conserve sa réputation de plus fine lame du Cardolan.

7.4 Tharbad

Eratil, Chambellan du Canotar

La plus grande malchance d'Imlach, lorsqu'il entra en fonction, fut qu'Eratil n'ait pas été remplacé comme Chambellan.

Eratil est originaire de Tharbad ; c'est le descendant d'un lieutenant des Ragheurs tombé en disgrâce il y a plusieurs générations à cause de sa couardise. Eratil est imposant ; il porte de beaux vêtements, ses cheveux sont noirs et sa taille pourrait aisément le faire passer pour un Dúnadan de pure lignée. Il possède aussi une bonne dose de sang-froid, qui lui servit lorsqu'il mit ses muscles aux services de son père afin que ce dernier puisse devenir Chambellan. Cette charge a pour fonction de superviser la rentrée des taxes à Tharbad, poste très lucratif pour Eratil.

Eratil maintient de très bonnes relations avec les contrebandiers et la Guilde des Négociants, impopulaire auprès du peuple. On pouvait s'y attendre ; de plus, il s'est fabriqué un style de vie en ville grâce aux pots-de-vin. Il s'est forgé une réputation de survivant bien qu'il permette à son antipathie envers Imlach d'interférer sur son efficacité.

Craier, Maître de la Guilde des Marchands

Craier est un Nain dans la force de l'âge qui affirma sa grande influence dans le monde de la finance de la cité alors qu'elle était largement dépeuplée. Il est né dans la Moria mais, après s'être enrichi grâce aux nombreuses caravanes qu'il affréta pour Tharbad, il décida de s'installer parmi les Humains. Craier entretient une demeure austère et s'habille de vêtements quelconques mais ses douze robustes gardes du corps nordiques sont parfaitement bien équipés. Il s'en sert souvent dans son activité principale d'usurier pour récupérer son argent. Il finance pratiquement tout, en assurant ses arrières et avec intérêts. Il est devenu le principal propriétaire de propriétés appartenant à la classe inférieure ; il fait le nécessaire pour que cela reste secret.

La Guilde des Marchands est désormais composée de six entreprises majeures. Leurs propriétaires, souvent connus sous le nom de Princes Marchands, peuvent être aussi compétitifs et peu scrupuleux que les Princes du Cardolan. Les Marchands J savent cependant mieux servir leurs intérêts communs et leur Guilde s'est révélée être un excellent véhicule pour mener une action collective quand cela est nécessaire.

Neburcha, Maître de la Guilde des Négociants

Neburcha est arrivé à Tharbad il y a neuf ans comme esclave échappé d'une galère ; il est originaire du lointain Khand. Son savoir en poisons exotiques et sa capacité exceptionnelle à escalader les murs lui ont permis d'entrer dans la guilde. Il a rapidement gravi les différents échelons de la guilde, ayant assassiné il y a deux ans le maître précédent et ayant pris soin d'effrayer suffisamment ses rivaux. Il est actuellement mortellement malade car sa montée en puissance fut alimentée en partie par une consommation permanente de nombreux stupéfiants passant par Tharbad. Le Guérisseur en Chef de la guilde sait que Neburcha récupérera complètement ou dépérira encore pendant quelques semaines avant de s'éteindre, cette dernière possibilité étant la plus probable. Ses lieutenants se sont préparés à la lutte pour le pouvoir à venir et la guilde est dans un état temporaire de désorganisation.

Rogeth, Porte-parole de la Guilde des Manœuvres

Rogeth est le meilleur agent de Finduilas à Tharbad. Il fait partie de la population locale, un gai compagnon au fort charisme. Il porte généralement des déguisements lorsqu'il travaille et lorsqu'il agit pour la guilde. Les Manœuvres constituent la guilde la plus pauvre mais la plus importante en nombre de membres ; ses chefs subissent un taux très élevé d'attrition car leur pouvoir potentiel est très fortement craint.

Les parents de Rogeth sont morts au cours d'une émeute contre la garnison Gondorienne. C'était un accident car il est très rare que ces luttes débouchent sur des morts. Néanmoins, Rogeth hait les Gondoriens et a juré de les chasser à n'importe quel prix. Les Manœuvres ont approché le nouveau

Canotar alors que d'autres agents se sont attirés les bonnes grâces des Teinturiers, des Potiers, des Charretiers et des Tanneurs grâce à de la boisson, de l'argent et des armes. Il faut espérer que, avec ce soudain changement des alliances, Rogeth puisse agir d'une manière décisive.

Faradil Tinarë

Faradil est l'un des quelques Dúnedain du Cardolan à encore résider dans Tharbad. îl est l'archétype du Dúnadan moyen ; il mesure 1,90 m, ses cheveux sont châtain foncé et ses yeux marron foncé. Il porte généralement des robes dans la cité sur une épaisse cotte de mailles. Il a la permission de son oncle de pouvoir maintenir une des plus grandes forces de gardes du corps de la cité : trente solides combattants méridionaux bien équipés et sachant se battre en zone urbaine.

Faradil est une personne vive ; il fut l'un des plus fervents supporteurs du regretté Argil. Il s'est exilé dans Tharbad pour échapper à la colère de son oncle Celedur, l'héritier présumé de Dol Tinarë (Celedur découvrit le complot fomenté par Faradil pour l'empoisonner). Faradil sait parfois être démonstratif et ouvert ; ses partisans disent qu'il est ce que Tharbad a eu de mieux depuis des années. Il peut aussi bouder dans ses quartiers non éclairés pendant une semaine ; il est considéré trop lunatique pour pouvoir intriguer en ville. Les forces dont il dispose font de lui un adversaire important.

Aelfred, Capitaine de la Guilde des Bateliers

Aelfred est un Homme du Nord intimidant, qui mesure 1,88 m pour plus de 150 kg. Ses cheveux sont roux clair. Connu pour être le seul homme dans Tharbad ne portant ni armure, ni armes, sa force est à la mesure de son tour de taille. Comme capitaine, pour abuser son équipage, il paraît qu'il a défoncé la coque d'un palanrist (grand vaisseau) grâce à un simple coup de pied de ses jambes musclées. Cela semble quelque peu exagéré mais personne ne lui en a jamais tenu rigueur.

Aelfred est en fin de contrat en tant que capitaine de la guilde. Depuis onze mois, il en a assez de Tharbad mais, dès qu'il retourne sur son Gwathló adoré, cela passe. Il est devenu capricieux depuis peu et a renvoyé la plupart des messagers qui lui furent dépêchés. Dix barges sont actuellement dans le port, dans l'attente de la réouverture des routes de navigation vers le Gondor. Par conséquent, il dirige une force militaire potentiellement aussi puissante que la garnison. Personne ne sait comment il réagirait en cas de soulèvement mais les chances penchent vers une non-intervention.

7.5 Les Capitaines Mercenaires

Tarhad, Capitaine des Ragh Crann-Sleagha

Tarhad est un Targil de taille moyenne, 1,83 m, aux cheveux et à la moustache blonds. Il est connu pour ses superbes yeux bleus et pour sa forte voix. Il porte toujours une fine armure partielle de plates elfique.

Tarhad aime son travail, disposant de la plupart des attributs et du pouvoir d'un seigneur du Cardolan sans trop de responsabilités. Les petites guerres infligèrent peu de pertes à ses troupes ; la paye et le butin sont généralement bons. Son seul vice est son attirance excessive pour les femmes.

Jusqu'à présent, ses subordonnés ont fait en sorte d'éviter qu'il se crée des problèmes mais Tarhad désire ardemment tester la vertu de Pelenwen.

Daeros Rhuadinor, Capitaine des Cruaidh Maraich

Daeros est un Dúnadan de pure lignée d'âge moyen. Il est plus facilement reconnaissable par le bandeau noir qu'il porte sur l'oeil droit, perdu à cause d'une flèche orque il y a longtemps. Il est aussi marqué par une dense touffe de cheveux sur le front, trait distinctif de la Maison Royale du Rhudaur. C'est un homme de savoir, aux goûts épicuriens mais il préfère les peaux que portent les Hommes des Collines lorsqu'il s'habille négligemment.

Daeros est le meilleur héritier au trône du Rhudaur. Il rêve depuis longtemps au jour où il pourra récupérer ses terres mais un tel espoir est parti en fumée lors de la Grande Peste. Il est devenu téméraire et bon nombre de ses soldats craignent qu'il recherche une mort honorable au combat.

Khanli, Chef des Troich-Armchleasah

Khanli est un Nain des Ered Luin, les Montagnes Bleues au nord-ouest du Cardolan. Il fut élevé dans la pauvreté et ses succès en tant que capitaine lui ont permis d'acquérir une armure de fantaisie, qui a souvent laissé échapper sa bedaine imposante. Il a une vilaine cicatrice sur le front, souvenir de la lance d'un guerrier d'une tribu, et ses féroces yeux noirs sont remarquables.

Il est difficile de faire bon ménage avec lui. Il est actuellement insouciant de nature mais ses sautes d'humeur permettent souvent à ses Troich-Armchleasah d'éviter des affrontements graves. Il se doit d'être prudent car il lui est difficile de remplacer ses pertes par des Nains. Aucun Nain de la Moria ne signera dans sa troupe à cause du différend qui les oppose aux Nains des Ered Luin.

Forak, Capitaine des Forak-Eiginn

Forak est un Semi-Orque plutôt mignon chez les siens mais les critères de beauté chez les Orques ne sont pas vraiment bien considérés en dehors de leurs repaires. Il porte en général une cape bien enveloppante et un armet pour éviter de choquer. Il a survécu principalement grâce à son élocution facile et à ses vastes connaissances dans le domaine du siège. Largement et faussement considéré comme un agent du Roi-Sorcier, la plupart des gens au pouvoir au Cardolan ont un jour ou l'autre eu recours à ses services.

Forak est originaire de la Lande Desséchée. Il fut offert au Roi-Sorcier comme tribut alors qu'il était très jeune et s'entraîna à Cam Dûm. Son unité de sapeurs a été impliquée dans un siège raté contre des Hommes des Collines rebelles ; le commandant des mercenaires en attribua l'échec aux sapeurs et le Roi-Sorcier ordonna qu'ils soient exécutés « afin d'encourager les autres » ! L'unité de Forak fut condamnée au sacrifice et Forak en dirigea la désertion. Le fait de savoir qu'ils seront torturés à mort s'il leur arrivait de retomber entre les mains des Angmarim stimulent les Orques ; ils sont très efficaces et servent loyalement.

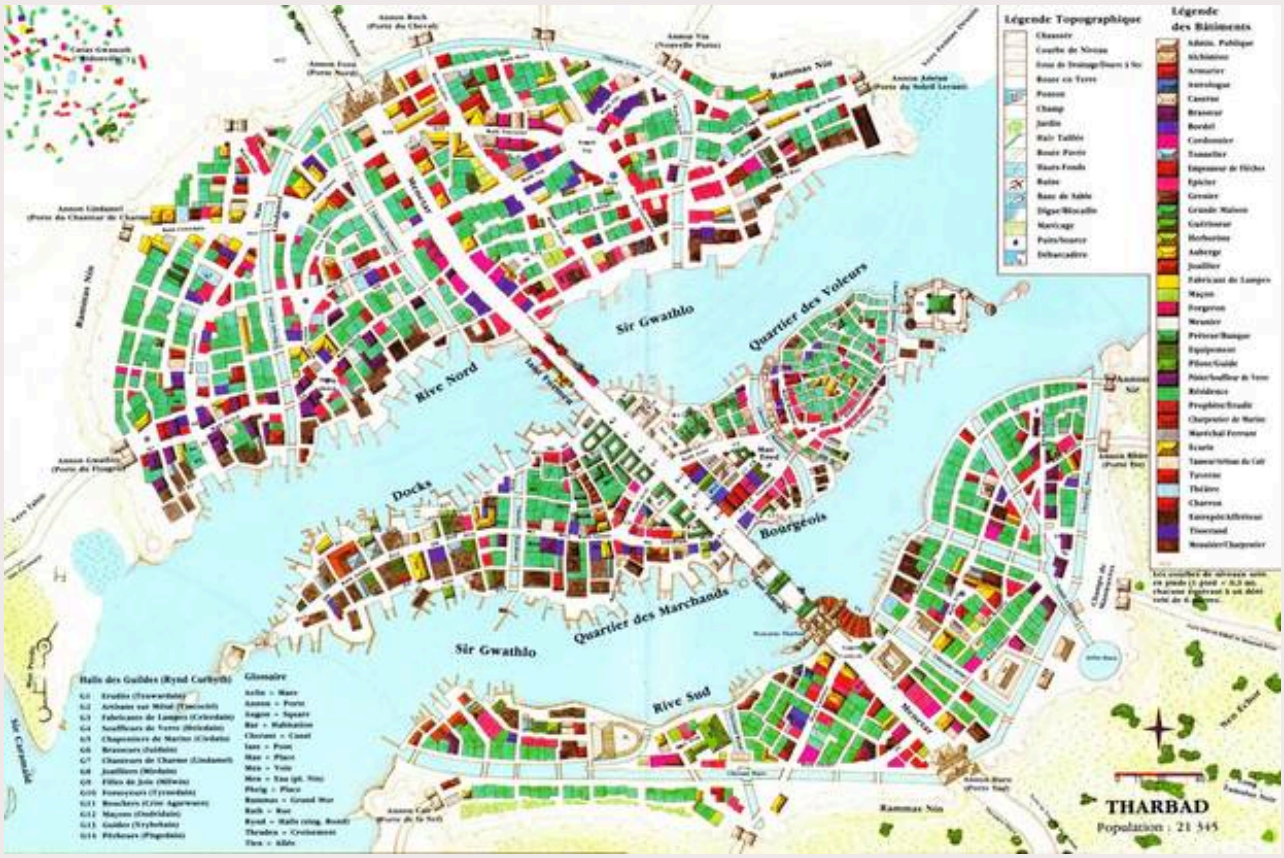
08 · Tharbad

Ayant poussé depuis les terres marécageuses au sud des Marais du Vol-de-Cygnes, la cité de Tharbad est le plus grand ouvrage ayant survécu aux Núménoréens des Terres du Milieu septentrionales. La tendance des bâtiments et des remparts à lentement s'enfoncer dans la boue a fait fournir aux innombrables bâtisseurs des efforts pendant d'innombrables années. Ces efforts furent abandonnés il y a de nombreuses décennies ; la décadence et le délabrement de la cité sont devenus rapidement apparents.

8.1 Aperçu

Tharbad fut jadis un orgueilleux centre industriel et commerçant mais sa prospérité a décliné en même temps que celle du Cardolan. Cité de 250 000 habitants il y a un peu moins de deux siècles, sa population est revenue récemment à 17 000 personnes. L'industrie de la laine et le commerce par-delà les mers n'ont pas repris leur essor depuis le déclin du Royaume Dúnadan. Tharbad et sa population survivent désormais principalement grâce à son importance stratégique. L'Arthedain, le Gondor et même la Moria trouvent plus prudents d'envoyer des vivres à distribuer aux pauvres et aux chômeurs. En dépit, ou plutôt à cause, de leur dépendance, la population de Tharbad est devenue de plus en plus difficile à gouverner et sujette aux émeutes. La cité n'est désormais plus gouvernable efficacement bien qu'un semblant d'ordre soit maintenu grâce à la présence de la garnison Gondorienne.

8.2 Plan de la cité



Plan de la cité

Tharbad occupe toute la colline artificielle sur laquelle elle a été construite, contraste remarquable à l'agencement ordonné classique des autres cités Dúnedain. La plupart des autres colonisations núménoréennes ont été délibérément conçues en suivant des plans précis alors que Tharbad s'est agrandie en partant d'une simple tour suivie d'expansions irrégulières. Malgré l'afflux des réfugiés, les zones d'installations portuaires ont cependant diminué.

Les caractéristiques les plus notables de la cité sont les ponts jumeaux, le Iant Formen (S. « *Pont du Nord* ») et le Iant Hamen (S. « *Pont du Sud* »), qui enjambent la puissante rivière Gwathló. La cité s'est aussi développée sur ses ponts et ils offrent maintenant une apparence délabrée, même si leur immensité intimidante fait encore état des efforts investis pour les bâtir. Une digue encore plus gigantesque, le Rammas Nin (S. « *Rempart de l'Eau* »), protège la cité des marais avoisinants. Les défenses de Tharbad se basent sur l'incapacité de l'ennemi à pratiquer des travaux de siège dans les marais, raison pour laquelle le rempart qui surmonte la digue est peu épais et bas et souvent mal entretenu.

Tharbad est aussi originale pour ses Chiraint (S. « *Canaux* »). Les canaux furent creusés pour servir d'alternative aux mes grouillantes de la cité et, jadis, une forte activité commerciale passait par eux. Avec le déclin du commerce, les connexions entre canaux et rivière ont été négligées. Les crues printanières y déposent annuellement leurs alluvions obstruants et de nombreux canaux sont devenus à peine mieux que des égouts à ciel ouvert ou des dépotoirs.

La Rive Sud

Bien que récemment bâtie, la Rive Sud est la partie la plus ancienne de la cité. L'Annon Ham (S. « *Porte Sud* ») se tient sur le site où Eldacar fît construire une tour lors du Deuxième Âge. La Rive Sud est le bastion des Guildes des Tisserands et des Teinturiers. La plus grande partie de la garnison Gondorienne y loge, ainsi que la plupart des édifices administratifs. Cela a eu pour résultat de rendre les meilleures maisons populaires aux yeux des marchands de la cité.

L'Île

Les quartiers au milieu du Gwathló sont généralement connus par la population sous le simple nom de L'île. C'est le reflet précis de l'importance de l'île car c'est le centre commercial et mercantile de la cité. L'expansion sur l'île commença au milieu du Deuxième Âge avec la construction de fortifications, désormais en mine, à son extrémité nord-est. Cette zone est actuellement le domaine incontesté des Voleurs (Négociants) de Tharbad, tout comme la partie sud-ouest appartient aux Bateliers. La partie centrale est un territoire neutre car toutes les factions savent pertinemment que les activités commerciales doivent continuer.

La Rive Nord

La Rive Nord est la partie la plus récente de la cité, ayant été construite par Thorondur d'abord comme Prince, puis en tant que Roi au neuvième siècle du Troisième Âge. La partie est de la Rive Nord est le bastion des guildes mineures, les Sauniers contrôlent la berge de la rivière et les Manœuvres occupent la partie ouest quelque peu reconstruite. La zone centrale de la Rive Nord est probablement le quartier le plus sûr pour les voyageurs.

09 · Lond Daer Enedh

En fin d'automne et vers le milieu de l'hiver, lorsque les eaux du Gwathló (« *Gwathir* » ou « *Flotgris* ») sont assez claires, les marins peuvent souvent distinguer les régulières formations rocheuses situées sous les eaux près de la rive sud de l'embouchure de la rivière. Les vieux loups de mer savent que ce sont les ruines de Lond Daer Enedh (ou simplement Lond Daer ; S. « *Grand Havre Médian* »), un ancien port maritime Núménoréen qui rivalisait avec Pelargir et Umbar au milieu du Deuxième Âge. La morale de cette histoire est que les mers ont un pouvoir incommensurable car, comme on peut le constater, seules ces gigantesques ruines restent comme témoin des grands efforts consentis par les orgueilleux Rois d'antan.

9.1 Vinyalondë

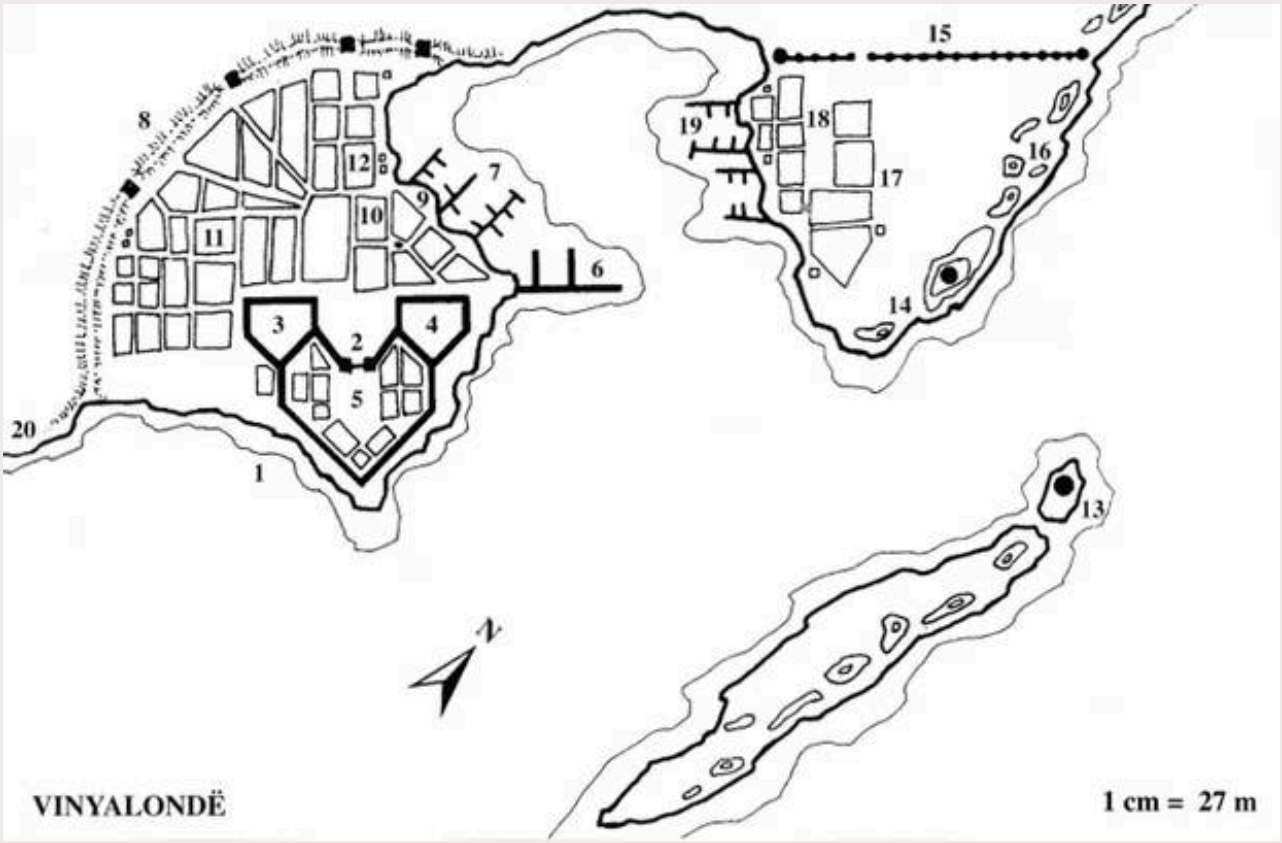
La première construction à Lond Daer fut lancée par Anardil Aldarion, Prince de la Couronne de Núménor, en 3A 777. Aldarion était un grand ami des Elfes de Lindon mais leur port aux Havres Gris était trop utilisé pour accueillir ses puissants navires. Aldarion avait peur, fort justement d'ailleurs, qu'une nouvelle force maléfique ne prenne forme dans les Terres du Milieu. Il désirait avoir une base inexpugnable près des terres elfiques au cas où les Núménoréens auraient relevé le défi des Edain, leurs ancêtres de jadis. Un port à l'embouchure du Gwathló s'avéra être un choix évident pour ce bastion.

Aldarion choisit une petite baie, protégée de la fureur de la mer par un banc de vase, comme site de ses efforts qu'il nomma Vinyalondë (S. « *Nouveau Havre* »). Il érigea des phares sur une petite île rocheuse près du banc de vase et sur le promontoire occidental qui formait la baie et construisit un rempart en terre pour bloquer l'accès au promontoire oriental. Ses hommes bâtirent des débarcadères mais l'effort principal fut consacré à la construction de Bar-en-Uinendil (S. « *Demeure de la Guilde des Audacieux* »).

Aldarion savait que les besoins les plus importants d'une expédition Núménoréenne vers l'Eriador seraient l'approvisionnement - entrepôts navals, nourriture et armes ; c'est pourquoi son souci principal fut de construire une forteresse imprenable où cela pourrait être installé. Le résultat donna Bar-en-Uinendil qui fut l'une des plus grandes forteresses jamais construites par l'homme. Aldarion connaissait la force de l'océan et il érigea son château avec de grands remparts en basalte en pente côté mer pour résister aux tempêtes. Un ingénieux système d'écoulement des eaux fut creusé pour que les deux tours jumelles côté terre ne soient pas submergées par les vagues qui entoureraient la forteresse. Une petite cité fort active se développa autour des défenses d'Aldarion. Une palissade fut rapidement construite pour protéger la nouvelle ville qui naissait sur le promontoire occidental.

Aldarion avait de bien piètres relations avec sa fille Tar-Ancalimë, qui devint la première Reine Régnante de Núménor lorsqu'il se retira. En 2A 1078, un ouragan dévasta complètement Vinyalondë, sauf Bar-en-Uinendil. Ancalimë s'était toujours opposée aux implications que son père avait tissées avec l'Endor et elle se servit de la tempête comme excuse pour abandonner la forteresse. Sans réparations, ni maintenance, les fières tours furent balayées petit à petit.

Vinyalondë en 2A 1076



Vinyalondë

1) Digue principale de Bar-en-Uinendil.
2) Porte principale donnant dans la forteresse, défendue par les deux bastions argentés.
3) Tour ouest, six étages en albâtre éclatant avec deux sous-sols.
4) Tour est, jumelle de celle à l'ouest mais en marbre noir.
5) Baraquements et quartiers des Audacieux.
6) Long quai en pierre.
7) Jetées en bois.
8) Rempart extérieur en terre, surmonté de quatre tours au niveaux des passages.
9) Chantier naval.
10) Quartier du marché.
11) Quartier résidentiel des Nains, des Elfes et des Eriadoriens.
12) Quartier des Entrepôts.
13) Phare sur les rochers.
14) Phare sur la dune, les deux phares délimitent l'entrée du passage principal vers le port.
15) Palissade en bois défendant la Nouvelle Ville.
16) Les dunes du banc de vase.
17) Quartier résidentiel des Dunéens.
18) Chantier naval de la Nouvelle Ville.
19) Quais de la Nouvelle Ville.
20) Villa d'Aldarion, à une trentaine de kilomètres vers l'est.

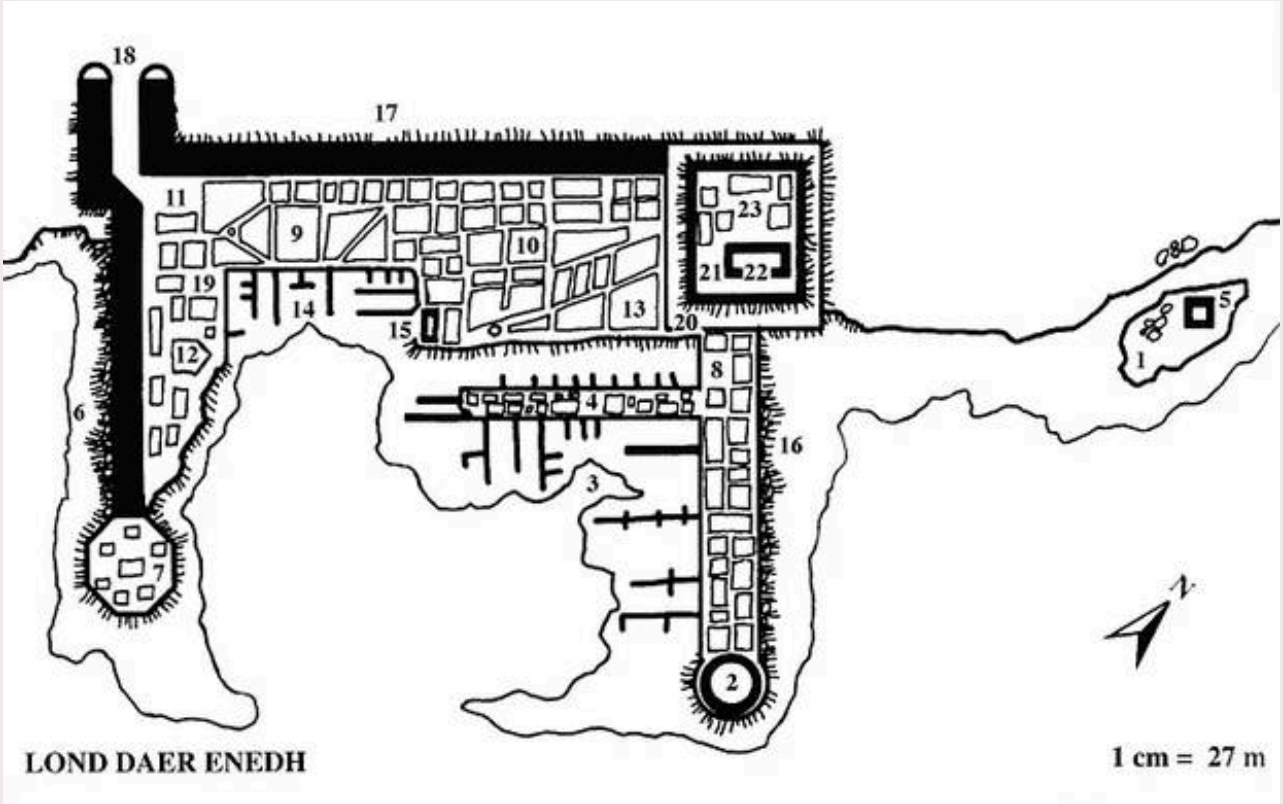
9.2 Lond Daer

Pratiquement six siècles après l'abandon de Vinyalondë, un autre Prince de la Couronne, le futur Tar-Minastir, vit la sagesse de l'entreprise de son ancêtre. La côte avait changé et Minastir plaça sa nouvelle cité, Lond Daer, autour du site de la demeure d'Aldarion. Lond Daer fut terminée cinquante-six ans plus tard lorsqu'elle s'avéra avoir été vitale au succès de l'expédition des Núménoréens qui écrasa l'invasion de Sauron en Eriador en 2A 1700.

Minastir dut créer un port artificiel à sa nouvelle cité, qu'il accomplit en construisant deux énormes jetées. Il sentit que Lond Daer pourrait être assiégée d'une manière classique et fit ériger de puissants remparts. L'édifice le plus frappant de la cité était la forteresse de Minas Mellon (S. « *Tour de l'Amitié* ») située au sommet d'une pyramide à deux étages. Lond Daer fut cependant plus connue pour son Avenue Flottante, fort justement nommée. Minastir avait décidé que les quais devraient tous être flottants afin de mieux résister aux tempêtes. Le plus grand de ces quais devint bientôt le site où de nombreuses habitations et échoppes s'installèrent et l'Avenue Flottante devint aussi célèbre que les merveilles des bâtisseurs Núménoréens.

Lond Daer devint le principal havre Dúnadan en Eriador et prospéra jusqu'en 2A 2511, année où elle fut dévastée par un terrible ouragan connu sous le nom de la Colère d'Ossë. Les Rois de Númenor firent réparer certains dégâts et maintinrent des troupes au port. Ce fut une entreprise onéreuse mais les Rois qui tombèrent sous la coupe du Mal considérèrent le bastion comme une nécessité afin de surveiller les Elfes de Lindon et les Fidèles de l'Eriador septentrional. Tar-Palantír retira ses troupes en 2A 3178 lors de sa tardive et futile tentative de faire revenir son peuple sur le droit chemin. Son successeur, Ar-Pharazôn le Vermeil, ne daigna pas y renvoyer des troupes. Le site abandonné fut balayé par les vagues de fond issues de la Chute de Númenor et des tremblements de terre brisèrent la côte, ce qui entraîna les ruines sous les flots.

Lond Daer En 2A 2500



Lond Daer

1) Tor Uinendil, petite île parmi les ruines de Bar-en-Uinendil.
2) Tiras Formen (S. « *Fort Nord* »), tour trapue surplombant le port.
3) Port Royal, port principal des vaisseaux de haute mer.
4) Avenue Flottante.
5) Minas Iaur (S. « *Vieille Tour* »), fort à l'écart bâti sur Tor Uinendil.
6) Jetée occidentale.
7) Quartier des Núménoréens.
8) Quartier des Marchands, les échoppes y sont situées.
9) Quartier des entrepôts.
10) Quartier des Humains Inférieurs.
11) Marché central.
12) Demeure d'Aldarion, restaurée et actuellement la résidence du gouverneur de la cité.
13) Quartier des soldats, pour la garnison.
14) Port privé, pour le fret côtier et celui des riverains.
15) « La Batterie », le cœur des défenses de la cité. Sept très grosses balistes, faites dans le même matériau que le fameux Arc d'Acier des Núménoréens, et une gigantesque catapulte pouvant lancer une demi tonne de rochers y sont installées. Ces armes, pense-t-on, ont été emportées par Ar-Pharazôn lors du Grand Armement.
16) Jetée orientale.
17) Rempart de la cité, trois étages d'épais granit.
18) L'Angannon (S. « *Porte en Fer* »), la seule entrée par voie terrestre de Lond Daer. Actuellement, l'entrée n'est pas directement barricadée ; les tours jumelles en fer, l'encadrant, fournissent plus qu'une défense adéquate.

19) Auberges, **tavernes** et **écuries**.
20) La Malannon (S. « *Porte en Or* »), le seul passage entre la partie haute et la partie basse de la cité ; aussi la porte principale de Minas Mellon.
21) Minas Mellon, la citadelle de Lond Daer. Un mur en acier renforcé surplombe une immense pyramide à deux étages.
22) Quartier du gouverneur, le centre administratif de l'Eriador des Núménoréens.
23) Mur d'enceinte de Minas Mellon.

La Grande Tempête de 3A 1643

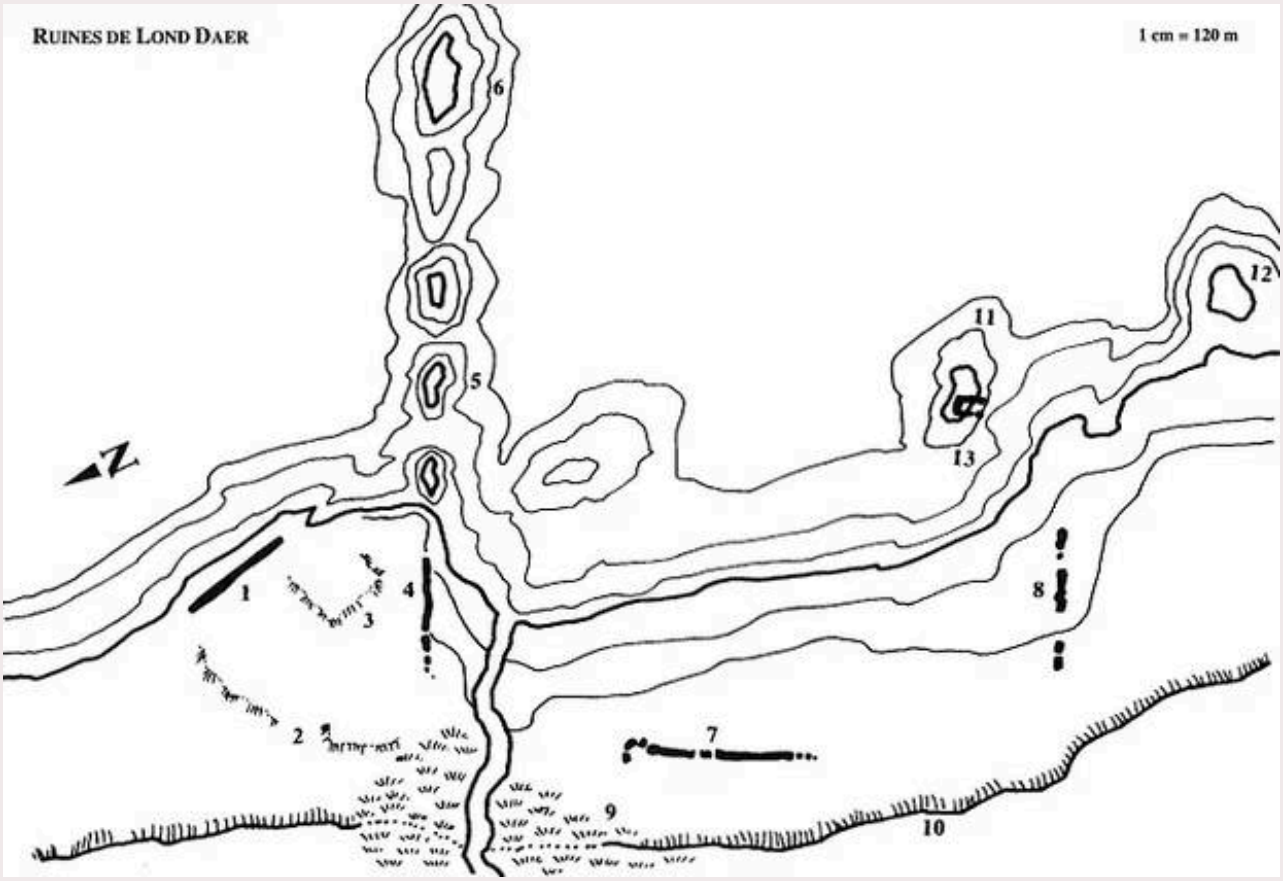
Le puissant courant du Gwathló charrie une grande quantité d'alluvions qui se sont accumulés pendant de longs siècles pour former des dunes sous-marines dans son embouchure. Ces dunes forment un barrage poreux mais efficace qui retient l'eau de la rivière et qui crée des remous. Cette barrière peut être disloquée par un ouragan d'une exceptionnelle furie frappant avec le bon angle, événement s'étant produit lors de la Grande Tempête de 1643.

> ***Note au MJ*** *: lors des marées de morte-eau à venir, les ruines de Lond Daer seront accessibles pour la première fois depuis de nombreuses années. Une tempête similaire pourrait se produire au début du Quatrième Âge.*

9.3 Les ruines de Lond Daer

Bien que Lond Daer ne manque pas de résidents déplaisants, sa plus grande adversité consiste en son site unique. Même les aventuriers de métier les plus blasés risquent de ne pas être beaucoup habitués à évoluer dans des complexes immergés.

9.31 Plan des ruines de Lond Daer



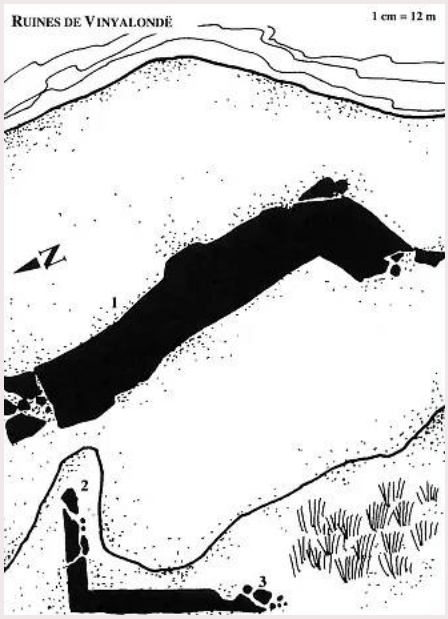
Plan des ruines de Lond Daer

1) Ce qu'il reste de plus facilement visible : un mur en granit et en acier sortant du sable sur quatre-vingt-dix centimètres de haut. La partie du **mur de Minas Mellon** s'écroula il y a longtemps et repose à environ deux mètres de profondeur sous le sable.
2) Une basse dune de sable et de boue. Quelques renforts en métal pourront être excavés.
3) Une autre dune de sable et de boue qui épouse les contours de l'ancien bailey. Les Beffraen ont creusé la partie de la dune la plus proche du mur et rebouché leur travail. Il serait Absurde (-50) de détecter leur travail mais ce serait plus facile que de trouver une autre entrée.
4) Juste sous le sable, créant des protubérances, se trouve une **section du mur de Minas Mellon** dans son alignement d'origine.
5) Trois petites îles rocheuses le long de la jetée occidentale.
6) Une quatrième petite île rocheuse. Dans une eau arrivant à la taille, au sud, se trouve une dalle en pierre pesant deux tonnes qui scelle l'entrée vers le sous-sol de Tiras Formen. Attention aux oursins venimeux (2-6 +10TpDa avec un poison réducteur de niveau 4).
7) Juste au niveau du sable, se trouve un **fragment du mur extérieur** de Lond Daer. La formation rocheuse particulière de son extrémité occidentale n'est que le résultat des courants et des vagues.
8) Pans épars de la **partie est du mur oriental**.
9) Le courant sous-marin qui jadis fournissait à la cité son eau fraîche se déverse désormais à ciel ouvert. Une **grande zone marécageuse** de boue puante se tient à son embouchure, dans laquelle l'explorateur imprudent pourrait s'enliser sur quatre-vingt-dix centimètres de profondeur. La plupart pourrait supposer que ce sont des sables mouvants tant qu'ils n'auront pas touché le fond, ce qui serait trop tard pour des Hobbits particulièrement petits.

10) Contour normal de la côte.
11) Banc de sable sous-marin.
12) Autre banc de sable, lieu de chasse de prédilection des crocodiles.
13) En fouillant le banc de sable en 11, il y a de grandes chances de découvrir une **bizarre formation rocheuse qui permet d'entrer dans la demeure d'Aldarion**. Ces pierres sont garnies d'oursins venimeux (cf. en 6).

9.32 Plan des ruines de Vinyalondë

À l'ouest de Lond Daer, l'île de Toi Uinendil a rejoint la côte il y a de nombreuses années. Peu de choses ont été révélées par la Grande Tempête et les ruines de basalte de Bar-en-Uinendil faisant partie du paysage semblent être une formation naturelle.

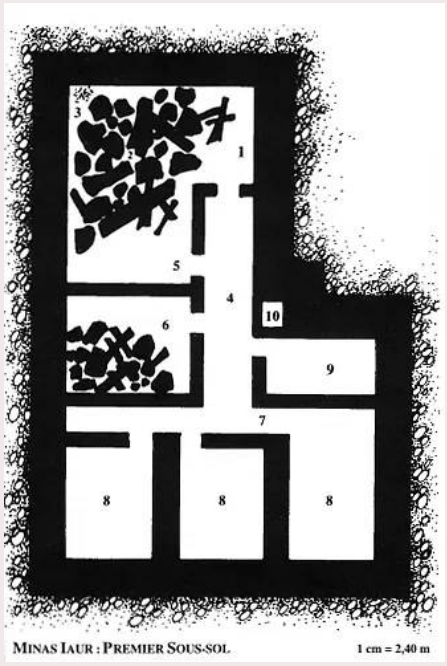


Plan des ruines de Vinyalondë

1) Une grande section de la digue extérieure gît au niveau de la ligne de marée basse.
2) Une partie de la fondation en basalte de la tour occidentale, juste au-dessus de la ligne de marée haute.
3) À l'est de cette formation, les eaux déferlantes de l'ouragan ont créé une dépression Très Difficile (-30) à détecter où l'eau s'enfonce dans le sol. Si elle est explorée, quelques fragments d'albâtre seront découverts (Aisé, +10). Il faudra difficilement creuser un trou profond de 1,50 m pour atteindre **l'entrée**.

9.33 Minas Iaur

Premier Sous-Sol



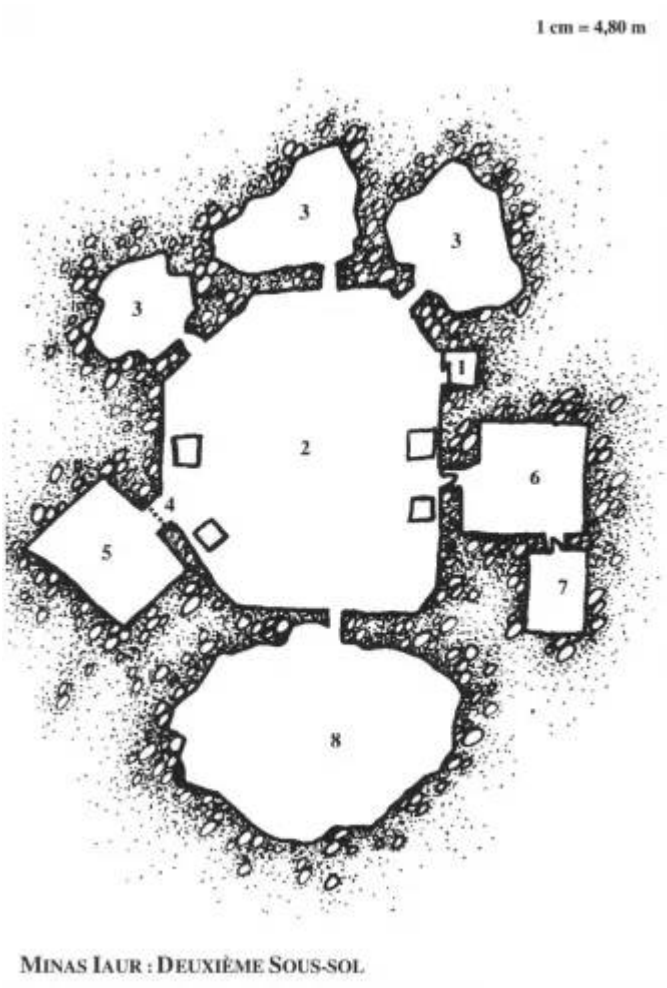
Minas Iaur - Premier Sous-Sol

1) Pièce de stockage. Le passage menant vers le nord s'est complètement effondré.
2) La majeure partie du **plafond** s'est effondrée ici.
3) L'écoulement se fait dans cet angle ; en creusant vers le bas, le groupe ménagera une très étroite entrée à travers le plafond écroulé. L'air semble respirable mais ce n'est pas le cas. Peu d'air a réussi à passer sous l'eau et la teneur en oxygène est faible. Après 5-8 rounds, toute personne commencera à avoir la tête qui tourne et 5-8 rounds plus tard elle aura -3/rd à toutes ses activités. Si de la lumière est introduite sous la forme de torches, le processus débutera presque tout de suite et les malus seront doublés. Les torches se mettront à vaciller pour s'éteindre au bout de 10-12 rounds, à partir de ce moment les explorateurs seront dans de beaux draps.
4) Couloir central. Toutes les portes sont rouillées et pourries.
5) Autre partie de la pièce de stockage bloquée par l'effondrement du plafond. Deux amphores gisent dans le coin. Leur vin s'est évaporé depuis longtemps mais elles

pourraient valoir 20-30 po chacune chez le bon collectionneur.
6) Une armurerie au plafond partiellement effondré. Elle fut pillée il y a des millénaires mais quelques armes de moindre facture sont coincées sous les débris et ne valent pas les efforts de les dégager. Noter la présence d'Acier Dur dans les débris revient à réussir une manœuvre Difficile (-20). Une dague +15 peut être récupérée sans trop de problèmes mais environ deux tonnes de gravats doivent être très précautionneusement déplacés pour récupérer 6 fers de lance +15, 4 fers de hache +15 et une lame d'épée +20 sous les débris. Si cela est fait à la main, il y a 80% de chances que les travailleurs contractent des puces des sables ; leurs piqûres provoqueront le lendemain une éruption douloureuse et très gênante (-15 à -25).
7) Passage transversal menant aux quartiers des serviteurs.
8) Quartiers des serviteurs, désormais vides. Une fouille très pointue révélera une petite cachette sous un carreau près de l'angle opposé à l'entrée contenant 12 pa.
9) Chambre froide de stockage, n'y restent que quelques ossements (vache et porc) éparpillés.
10) Puits d'un élévateur secret. Une sortie de secours se trouve dans l'entrée de la pièce 9, Pure Folie (-50) à détecter. Si le puits est suspecté (par l'utilisation de magie ou en sondant les murs), la difficulté devient Très Difficile (-40).
Le piège mécanique à lances est désormais rouillé et inopérant ; il se trouve à l'opposé de l'entrée et est seulement Difficile (-25) à détecter grâce à la rouille sur le mur qui devrait mettre la puce à l'oreille.
Le piège magique dans l'entrée fonctionne encore parfaitement. Il est seulement Difficile (-25) à détecter mais est mortel car l'élévateur n'a pas été conçu pour être actionné depuis ce niveau. Le faire fonctionner déclenche un Éclair Foudroyant +50 avec triple dommage qui s'active à nouveau quatre rounds après avoir été déclenché. Ce piège fonctionne grâce à un sort de rets et ne peut être dissipé magiquement. Si le groupe ne dispose pas de moyens de dissiper cette magie, la meilleure façon sera d'essayer de briser le mur dans le couloir attenant à l'élévateur.
Un autre problème surgira si une des parois du puits est percée. Le deuxième sous-sol a servi pendant des générations de demeure à des nématodes anaérobies (petits vers vivant sans oxygène) qui rejettent l'oxygène comme déjections. Le sous-sol sera suroxygéné en l'espace de trois rounds. Il y aura 10% de chances par round (non cumulatif) que toute flamme ou un Éclair Foudroyant enflamme l'atmosphère ; il y aura aussi 1% de chance que cela se produise à cause d'une étincelle créée par hasard. Si cette horrible événement se produisait, toute personne présente subira trois Coups Critiques B de Chaleur consécutifs ainsi qu'un Coup de Boutoir +50 (pas de BD) à cause de l'air s'engouffrant dans la brèche. Cette explosion rendra de plus l'air malsain comme en 3. Si l'air ne s'enflamme pas, il commencera immédiatement à inverser les effets de l'air en 3. Néanmoins, une fois les personnages ayant retrouvé leur esprit, ils commenceront à se sentir malade et à avoir leur jugement altéré. L'oxygène en excès commencera à les affaiblir en leur infligeant un malus de 5 par round à chacune de leurs activités, maximum -25 pour les manœuvres en mouvement et -45 pour les manœuvres statiques.

Deuxième Sous-Sol

Le deuxième sous-sol de Minas Iaur était la prison la plus profonde et la plus humide de Lond Daer même si jadis elle servait de lieu de stockage de l'approvisionnement en eau potable de Vinyalondë. C'est pourquoi personne ne l'a fouillé après le passage de la Colère d'Ossë. Aucun survivant ne savait que c'était le lieu secret de la Pièce en Mithril de Tar-Telemmaitë. Aucun document n'existe et le Roi emporta son secret dans la tombe.



Minas Iaur - Deuxième Sous-Sol

1) Puits de l'élévateur, une chute de douze mètres depuis le premier sous-sol.

2) Pièce centrale, basse de plafond. Cette pièce est garnie de :

- Fosses profondes de 3,60 m au fond garni de pieux : 3 attaques par Lance +50 (Très Difficile, -20, à détecter ; Routine, +0, à désarmer),
- Trappes de plafond qui chacune libère un bloc de pierre de 40 kg : attaque par Écrasement +75 (Difficile, -10, à détecter ; Très Difficile, -20, à désarmer) et
- Pièges libérant des lances : attaque par Lance +60 (Absurde, -70, à détecter ; Aisé, +20, à désarmer).
- Quatre belles armures de plates núménoréennes se tiennent, deux par deux, de part et d'autre des portes de cette pièce. Ce sont des créatures animées servant de gardes et obéissant maintenant à Maran. Toute pièce d'armure récupérée procurera un BD de 20.

3) Trois petites citernes, sentent mauvais et fourmillent de nématodes, hideux à voir mais sans danger.

4) L'entrée de cette cellule est barrée d'une herse mais le mécanisme ne fonctionne plus. Pour la soulever, une personne disposant d'un bonus en force d'au moins +25 et utilisant Mouvement Adrénal-Force (ou alors deux, voire trois personnes) pourra la soulever.

5) Cellule, utilisée pour enfermer les condamnés à perpétuité. Les deux fantômes résidents peuvent facilement passer à travers la herse. De nombreux ossements humains jonchent le sol mais pas de trésor évident. Les très perceptifs pourront remarquer que le mur de gauche porte de faibles

inscriptions gravées ; ce ne sont que des mots bien sentis à l'encontre d'un ancien gouverneur mais ils sont écrits en Adûnaic, en Dunéen archaïque, en ancien Eriadorien et en Beffraen. Une copie portée chez l'érudit approprié vaudrait une petite fortune car les idéogrammes des Beffraen n'ont jamais été traduits dans un langage civilisé.

6) Chambre de torture. La porte en acier ne sera pas verrouillée sauf si Maran s'y est barricadé. La serrure est Extrêmement Difficile (-35) à crocheter. À l'intérieur se trouvent de fins instruments de persuasion en mithril. Le métal seul vaut 600 po mais les instruments intacts rapporteraient dix fois plus à Cam Dûm ou à Dol Guldur… Maran concentrera sa défense ici, cherchant à empêcher l'entrée dans la geôle à tout prix.

7) La Geôle, dont la porte est identique à celle en 6 est maintenue verrouillée. Le fantôme qui s'y trouve peut passer à travers. L'armature en fer du lit est parfaitement intacte. « Cachée » dans le matelas, se trouve une pile de feuilles de papier décomposé portant des cartes au trésor, des ordres secrets et des préparations alchimiques. Les informations portées sont intéressantes mais elles ne sont que le produit de l'imagination de Maran. En offrant ces « trésors », il cherche à fournir l'explication de sa défense acharnée de la geôle. De plus, cela pourrait empêcher de découvrir la Pièce en Mithril.

8) Citerne similaire à celle en 3 mais de plus grande contenance. Les panneaux de la Pièce en Mithril ont été préparés de manière à être à 99% indécelables, même par voie magique. Quiconque désireux de plonger dans cette masse grouillante spongieuse de nématodes ressemblants à des asticots découvrira qu'il y a quelque chose de bizarre au fond de l'eau. En sondant le fond avec une perche, ce sera Absurde (-70) à découvrir.

Maran le Silencieux

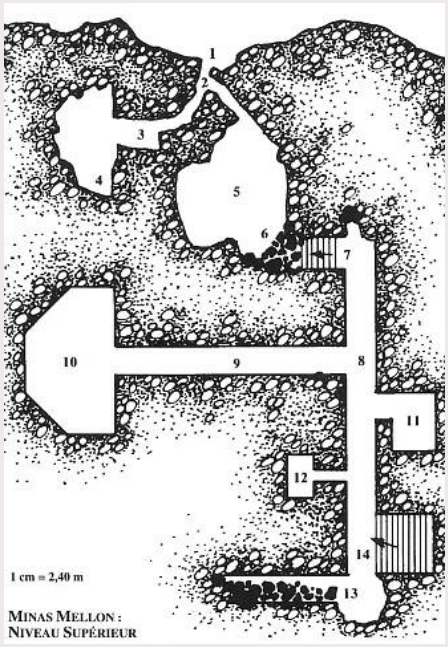
Maran le Silencieux était le plus fidèle agent de Tar-Telemmaitë ; il eut pour tâche de ramener la Pièce en Mithril à Núménor. Au cours de la tempête qui ravagea Lond Daer, il descendit au deuxième sous-sol pour surveiller l'objet de sa tâche et se retrouva enfermé après l'effondrement de la tour avec trois autres prisonniers. L'air et la nourriture durèrent longtemps ; Maran devint fou mais resta le fidèle gardien qu'il était et ne réalisa pas qu'il mourut.

Maran est une homme d'une grande détermination ; il a obligé les esprits des prisonniers à l'aider dans sa tâche et a détourné la mission des gardes à son profit. Avec sa connaissance limitée de l'Essence, Maran a maintenu actif les pièges du deuxième sous-sol même s'il s'imagine l'avoir fait physiquement. Il a entretenu son apparence physique du mieux qu'il a pu. Il accueillera certainement tout visiteur comme son sauveur longtemps attendu, du moins au début. Une parfaite maîtrise de l'Adûnaic sera nécessaire pour lui faire garder ses illusions. Suspicieux de nature, Maran cherchera à tester les connaissances de ses sauveurs en les dirigeant vers les pièges. Une personne ayant une bonne faconde, perceptive et prompte d'esprit pourra juste le persuader de quitter ce lieu. Si personne n'y arrive, lui et ses servants défendront sauvagement la geôle.

9.34 Minas Mellon

Niveau Supérieur

Peu importe la rapidité ayant permis d'arriver à Minas Mellon, les Beffraen y seront parvenus les premiers. Les ruines maudites de la cité des Rois de la Mer tant haïs restent leur possession particulière. Malgré cette déplaisante surprise, les ruines de Minas Mellon ont été explorées maintes et maintes fois depuis des siècles et il reste peu de choses à récupérer.

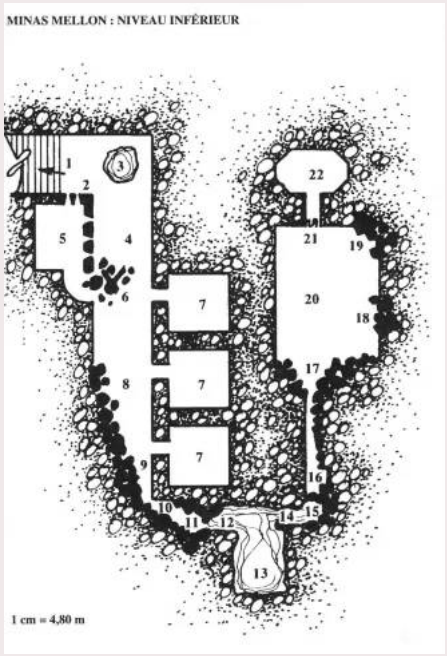


Minas Mellon - Niveau Supérieur

1) Un pseudo Homme Púkel à 1,20 m en contrebas est posé au fond des excavations des Beffraen ; l'écoulement du sable marque l'entrée.
2) Tunnel d'entrée, 60 cm de haut sur 1,50 m de large ; on doit s'y glisser à quatre pattes. Il se divise rapidement.
3) Vers la droite, le tunnel débouche dans une **petite caverne** dont une partie des parois est travaillée.
4) Des explorateurs ont creusé ici il y a longtemps ; une pelle rouillée au manche cassé est restée dans le trou.
5) Petite caverne identique à celle en 3. Le sol est recouvert de cinq rangées de totems des Beffraen faisant face à un tas de rochers au fond.
6) Le tas de rochers a été finement mais grossièrement élaboré pour permettre aux rochers d'être étroitement soudés ; ce sera la Routine (+30) de constater que c'est un travail récent mais il faudra des heures pour les enlever.
7) Les rochers cachent un **escalier descendant**.
8) Un couloir long de 33 m se dirige vers l'est ; les appliques des torches ont été enlevées.
9) Passage transversal menant vers le sud.
10) Pièce hexagonale. Les personnes sensées se rendront compte que cette pièce devait servir jadis de **lieu de culte**. Le Nurga évite ce niveau pour cette raison.
11) Petite pièce vide, d'utilisation inconnue.
12) Très petite pièce. Peut-être les **quartiers des servants**. Les Beffraen ont laissé des figurines votives pour les périodes de lucidité du Nurga.
13) Autre passage transversal bloqué. Le site d'excavations infructueuses. Au fin fond du tunnel se trouvent une boucle de ceinturon en argent valant dans les 10 po et des mailles pour faire une grande chemise de mailles (-10 au BD). Il semble que quelqu'un ait failli se retrouver bloqué là dessous.
14) Grand escalier.

Niveau Inférieur

1) Le grand escalier menant au premier niveau.
2) Archères sur le palier après les marches.
3) Grand trou rempli d'eau d'environ 60 cm de profondeur. Une petite crevasse Difficile (-15) à détecter se tient sur la paroi ouest, suffisamment grande pour y glisser un bras fin. C'est le repaire d'une anguille très mécontente et très affamée.
4) Couloir principal, semblable à celui du niveau supérieur.
5) L'ancienne salle de garde jouxtant l'escalier. Une pile d'algues sert de matelas au Nurga.
6) Décombres tombés du plafond.



Minas Mellon - Niveau Inférieur

7) Salles de garde. Le Nurga sera caché dans l'une de ces pièces, peu importe l'état présent de la pièce. Autrement désertes et vides.
8) Le plafond est tombé, obstruant une grande partie du couloir.
9) Passage étroit (60 cm) à travers les gravats.
10) Le passage débouche dans une **étroite chambre**.
11) Une petite mare d'eau fétide de niveau avec le sol ; environ 1,20 m de profondeur.
12) Un étroit passage submergé, se dirigeant vers le nord.
13) Après 3 m de long, le passage remonte et débouche vers l'est dans une **grotte submergée**. La fouille à tâtons du fond de cette grotte sera récompensé par la découverte d'une lame de dague +10.
14) Le passage submergé continue vers le nord sur 3 m après la grotte.
15) Comme en 11. L'air est très vicié, incapacitant deux fois plus vite que celui de Minas laur. Il sera difficile d'y allumer une torche.
16) Espace le long du bord sud d'un **couloir** largement effondré ; le déplacement ne peut s'y faire qu'en rampant.
17) Après 9 m de long, le plafond s'élève à 1,50 m et une **grande pièce** suit.
18) Couloir complètement effondré et bloqué.
19) Passage plus petit bloqué, jadis secret. Si de l'équipement ou suffisamment de PP parviennent à dégager des décombres sur 21 m, le couloir rejoint le sous-sol de Tiras Formen et ensuite la demeure d'Aldarion.
20) Grande pièce. Peut-être les quartiers d'un officier, désormais vides.
21) Sur le mur ouest, se trouve une **porte secrète** Très Difficile (-20) à détecter. Ses protections ne sont plus opérationnelles et sa serrure également en mauvais état est Extrêmement Difficile (-30) à crocheter.
22) Grande pièce secrète, probablement servant de lieu de rendez-vous. Les explorateurs d'antan ont tout emporté mais ont négligé le carrelage marqueté du sol ainsi que le plafond et les murs finement recouverts de carrelage réfléchissant. S'il est précautionneusement ôté, il pourrait rapporter jusqu'à 800 po.

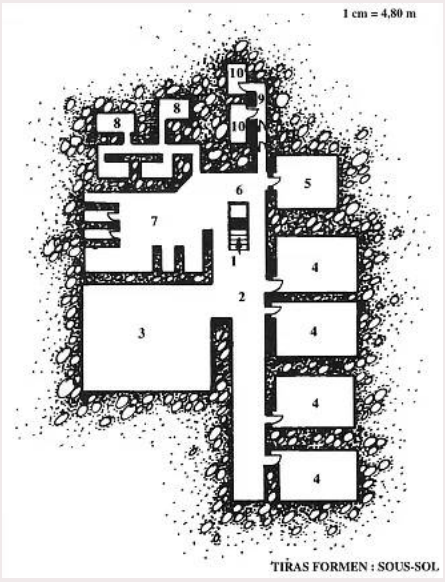
9.35 Tiras Formen

Sous-Sol

Enlever la dalle en pierre de la petite île rocheuse provoquera l'inondation rapide ou non de ces ruines, en fonction de l'importance du déplacement de la dalle ; l'air étant complètement vicié, cela ne pourra faire que du bien. Le butin sera faible et les dangers proportionnels. Ce sera simplement un passage utile vers d'autres lieux.

1) La dalle était jadis une des marches d'un grand escalier ; l'entrée se fait donc au niveau d'un escalier central qui s'est largement effondré. Cela correspond à une chute de 2,70 m mais l'eau qui s'engouffre rend la manœuvre Absurde (-50).
2) Hall principal. Les appliques dorées des torches sont présentes. La douzaine de garnitures valent environ 2 po chacune.

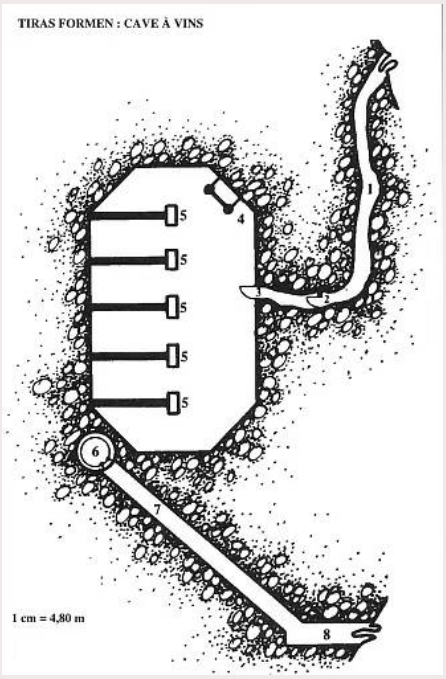
3) Grande salle à manger. Une douzaine environ de couteaux en argent et un plateau doré ébréché peuvent être facilement trouvés ; le tout valant environ 3 po.
4) Baraquements. Une fouille soigneuse révélera une poignée de pièces de faible valeur enfouies dans la boue.
5) Pièce d'un officier ou d'un sergent. Une carte générale de l'ancienne cité est gravée au mur.
6) Une grande trappe en fer dans le sol. Pour la soulever, des décombres doivent d'abord être enlevés et ensuite les quatre cadenas en fer rouillé doivent être brisés. Mène à la cave à vins.
7) Cuisine. Les ustensiles en cuivre et en fer abandonnés sont corrodés et inutilisables.
8) Quartiers du personnel de la cuisine. Il n'y reste rien d'intéressant.
9) Passage vers les chambres froides. La première porte en bois pourri est tombée mais la porte intérieure isolée en acier est intacte. Sa serrure est Difficile (-10) à crocheter.
10) Chambres froides. L'équipement restant est suffisamment intact pour s'imaginer comment les Núménoréens conservaient la glace et la viande fraîche durant l'été. Rien ne peut être récupéré mais l'information serait certainement de valeur sous des deux méridionaux, par exemple au Gondor ou en Umbar.



Tiras Formen - Sous-Sol

La Cave à Vins

1) Passage secret menant à Minas Mellon.
2) Porte extérieure, en teck et aux serrures rouillées ; il serait plus facile de la démolir.
3) Porte intérieure, Très Difficile (-35) à détecter car elle est située contre le plafond à 3,60 m plutôt qu'au niveau du sol. Pour une raison inconnue, elle n'est pas verrouillée et ses défenses ne sont pas activées.
4) Une échelle en fer menant vers le sous-sol au-dessus en 6. Quiconque pesant plus de 50 kg aura 75% de chances de la briser et sera victime d'une méchante chute.
5) Casiers. Les meilleures bouteilles furent récupérées et le vin restant s'est transformé en vinaigre. Il reste une vingtaine de bouteilles d'un cognac bon marché ; il y a 2% de chances que chacune d'entre elles se soient transformées en un exquis nectar presque inestimable. Aucun connaisseur ne pourra être trouvé en Eriador.
6) Conduit d'écoulement des eaux du château vers les égouts. Pure Folie (-50) à détecter en sondant les murs ; le mur devra être percé pour y avoir accès.
7) Conduit en pente se dirigeant vers le conduit principal.
8) Conduit principal des égouts, un chemin possible vers la demeure d'Aldarion.

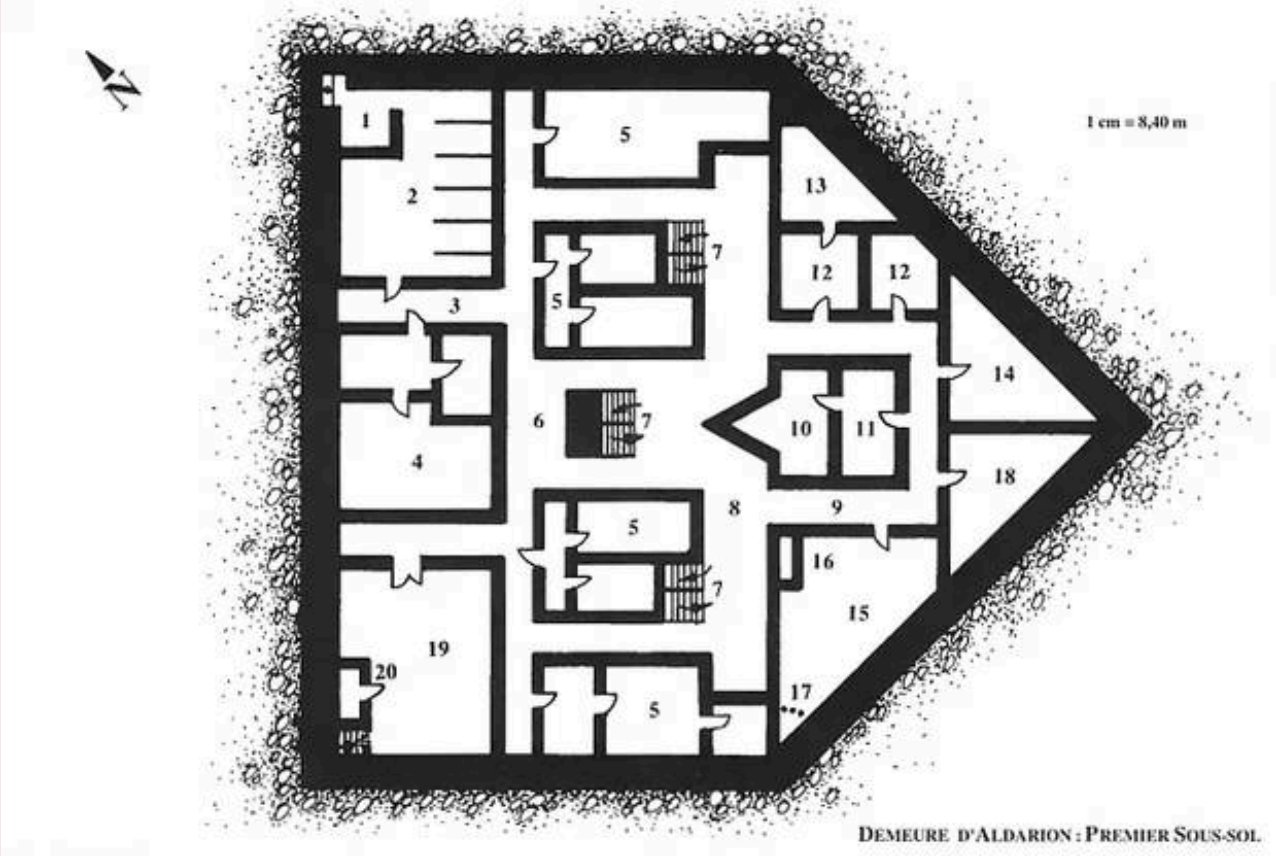


Tiras Formen - Cave à Vins

9.36 La Demeure d'Aldarion

La Demeure d'Aldarion est la seule ruine qui montre la grandeur qui jadis habitait Lond Daer, même si pratiquement tous les meubles sont pourris ou ont disparu. Les ruines sont complètement remplies d'eau ; leur exploration dégagera de la vase et réduira petit à petit (environ 5% par minute) la visibilité à néant.

Le Premier Sous-Sol



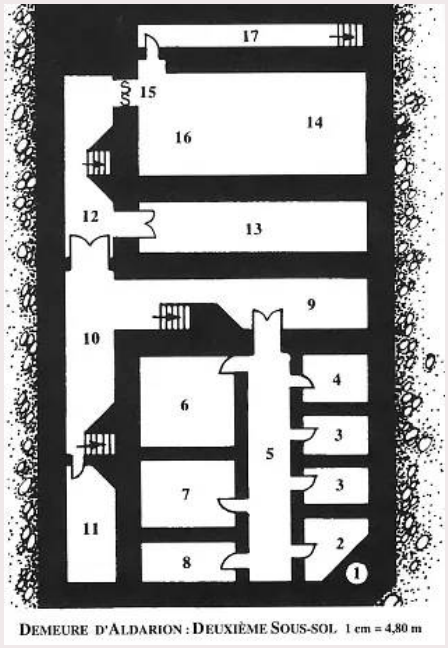
La Demeure d'Aldarion - Premier Sous-Sol

1) La bizarre formation rocheuse dans le banc de sable sert de repaire à une très grosse anguille agressive mais c'est aussi une entrée vers les égouts de la cité. Le premier passage est à environ 2,40 m en contrebas et mène dans la Demeure d'Aldarion par le fond d'une commode.
2) Dortoir des serviteurs, désormais le lieu de prédilection de nombreux oursins.
3) La porte en pierre est coincée partiellement ouverte, ce qui a empêché à la vie marine d'envahir complètement les ruines. Un petit couloir se tient derrière cette porte.
4) Une suite pour quelque dignitaire mineur en visite ; elle est très ensablée.
5) Suites similaires mais plus petites.
6) Couloir de derrière.
7) Les trois escaliers principaux, désormais un fatras de rochers.
8) Couloir central, ayant été jadis impressionnant.
9) Couloir de devant.
10) La salle de garde principale de ce niveau.
11) Armurerie. Une bobine de quelques mètres de corde +5 pour arc peut être trouvée par terre.

12) Quartiers des gardes.
13) Pièce d'entraînement et de divertissement des gardes.
14) Pièce commune des apprentis forgerons.
15) Forge.
16) Âtre.
17) Pièce de stockage du métal pour la forge. La serrure fonctionne toujours et est Extrêmement Difficile (-30) à crocheter. Le piège à aiguille est toujours armé mais le poison est depuis longtemps inactif.
18) Pièce du forgeron en chef. Un lustre ciselé en aluminium pend toujours du plafond ; il vaut dans les 50 po.
19) Suite du Majordome.
20) Une porte secrète donne dans un **petit réduit** abritant un escalier descendant. La porte est Très Difficile (-20) à détecter et Très Difficile (-20) à crocheter. Un Symbole d'Absolution attend derrière la porte ; il est Difficile (-15) à éviter. Éviter le Symbole tout en s'aventurant dans l'escalier rend Extrêmement Difficile (-30) la détection d'un autre piège : un bloc de pierre tombe du plafond pour infliger une attaque par Écrasement +75 avec double dommage. De plus, le bloc obstrue efficacement l'escalier. Si le piège de plafond est détecté, c'est une Routine (+0) que d'utiliser un madrier ou équivalent pour le désarmer.

Le Deuxième Sous-Sol

1) Le conduit d'écoulement des eaux.
2) Pièce de stockage de meubles si on en juge par les nombreux clous et attaches des murs.
3) Salles secrètes de conférence.
4) Salle de stockage de cartes si on en juge par les bâtonnets en métal servant à enrouler les cartes autour.
5) Couloir.
6) Salle de conférence plus grande.
7) Des étagères suggèrent une annexe à la **bibliothèque**.
8) Plusieurs cuillères en argent et la base en marbre d'une urne font penser que des **repas légers étaient préparés ici**.
9) Hall.
10) Hall de devant reliant deux des escaliers principaux.
11) Pièce secrète de conférence. Si de la magie n'est pas utilisée ici, il sera Pure Folie (-50) de remarquer que les veines dans les murs en marbre sont teintées d'une étrange couleur vert violet. Cela est dû au fait qu'un minerai excessivement rare connu sous le nom de Kregora y est mélangé et permet de sévèrement empêcher toute manipulation de l'Essence. Cette faculté rend la pièce immunisée aux écoutes magiques. Si les blocs pouvaient être récupérés, ils vaudraient au moins 2 000 po.



La Demeure d'Aldarion - Deuxième Sous-Sol

12) Hall latéral, mène au troisième escalier.
13) Longue pièce étroite, avec des lignes rouges sur le sol. Quatre boules en marbre parfaitement sphériques sont posées sur le sol. Leur fonction demeure un épais mystère.
14) Grande pièce secrète.
15) Double porte secrète. Extrêmement Difficile (-30) à détecter d'un côté comme de l'autre, aux serrures Pure Folie (-50) à crocheter. Son piège fonctionne encore mais le poison gazeux ne sera pas dangereux sous l'eau.

16) Sur un piédestal en ébène se trouve un gros cristal en forme de losange. C'est une version primitive d'un Palantír et n'agit « que » comme un multiplicateur de PP x5, avec une durée x5 et multiplicateur de portée x5 pour les sorts de base de Prophète et les sorts de scrutation. Malheureusement, la pierre a été réglée pour ce lieu. Il faudrait à un alchimiste extrêmement talentueux le reste de sa vie pour la régler à nouveau. Le losange et son socle, d'un point de vue artistique, vaudrait 100-500 po en fonction de l'acheteur.
17) Passage menant chez le Majordome au-dessus, protégé par un piège de plafond et une fosse classiques.

10 · Sudúri et les autres villes

10.1 Sudúri

Depuis la destruction de Lond Daer, le port sur la rive nord de l'embouchure du Gwathló a été la deuxième cité du Cardolan. Pendant longtemps, Sudúri fut connu sous le nom de Mistalondë et fut renommé seulement lors de la fondation du Royaume du Saralainn. Sudúri est la capitale du Saralainn principalement parce que la plus grande partie des revenus réguliers du Roi provenait des droits de passage acquittés par les navires et les barges qui y relâchaient. La ville a conservé une grande partie de son ancien caractère insipide, jouant un tout petit rôle dans le développement des clans du Saralainn. Avec l'installation semble-t-il permanente de nombreux réfugiés venant du sud, les tensions ont augmenté et la petite cité est actuellement dans un état de rébellion active.



Sudúri

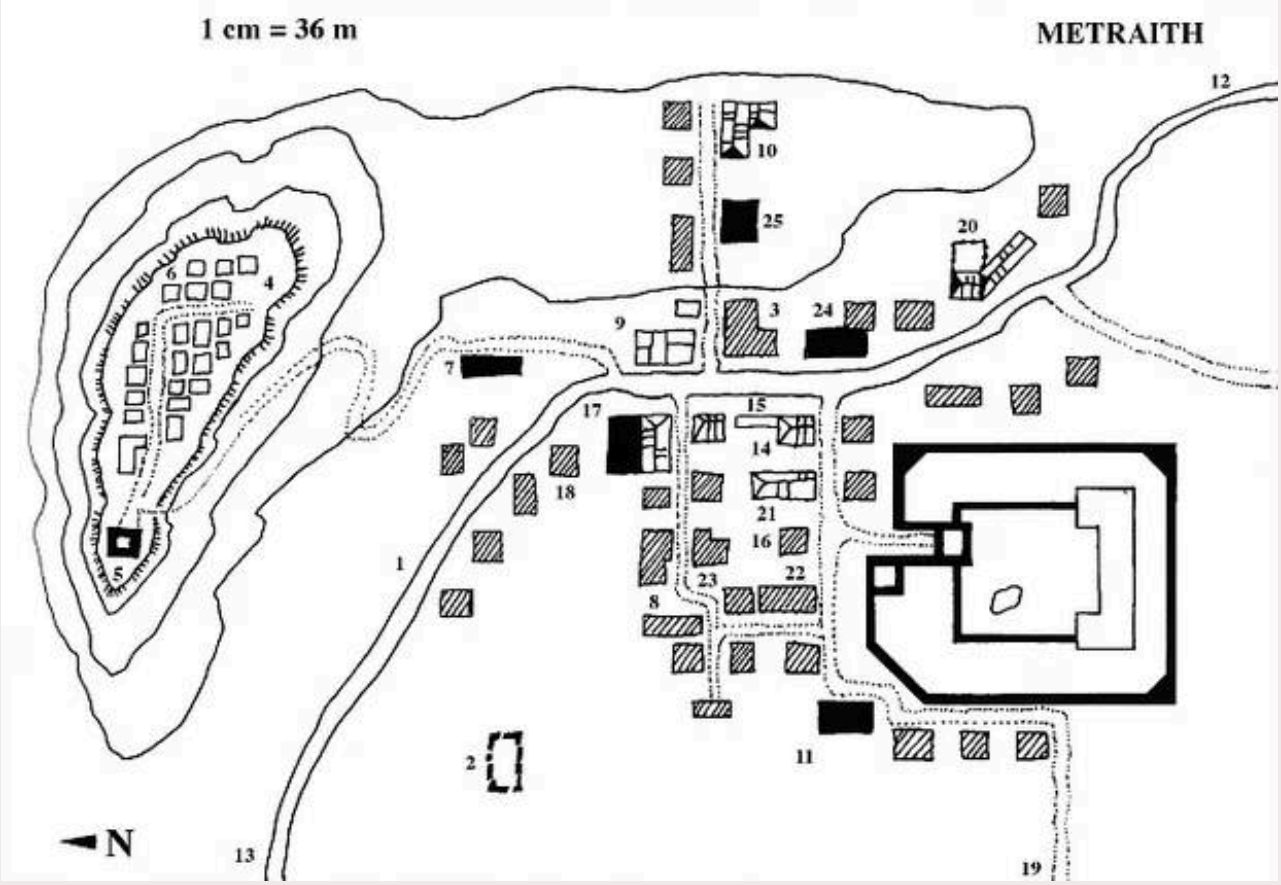
1) Route du Gwathló, longe grossièrement le lit de la rivière de Talsír à Tharbad.

2) Bâtiment des Droits de Passage, petite fortification trapue en granit.
3) Pont en bois, vers Sudúri.
4) La ville Dunéenne, une grande collection de huttes misérables des tribus autochtones. La plupart sont vides depuis la Révolte d'Olby.
5) Les portes jumelles Est de Sudúri, chacune défendue par deux barbacanes.
6) Remparts de la cité, hauts de deux étages et en granit du pays. Ils n'ont jamais été très résistants et n'ont pas été entretenus correctement depuis l'époque de l'Arnor ; de nombreuses brèches sont visibles. Les hommes d'Olby essaient désespérément de les colmater.
7) Porte Nord-Ouest, défendue par deux tours et un corps de garde.
8) Site du marché. Avec ses droits de passage bien moins élevés qu'à Tharbad, Sudúri est célèbre pour ses marchandages et ses contrebandiers.
9) Quartier des quais. Cette partie décrépie de la cité grouille de réfugiés méridionaux qui forment l'ossature de la Révolte.
10) Les quais. Toujours peuplés, ils furent gravement endommagés lors de la Grande Tempête et sont tombés dans un profond chaos.
11) Quartier des affaires et des commerces.
12) Quartier des entrepôts.
13) Quartier résidentiel.
14) Deux tours. Elles protègent la chaussée menant à Tol Hir (S. « *Île du Seigneur* »). La chaussée brûla durant la révolte.
15) Tol Hir. Les Rois du Saralainn ne se sont pas embêtés à entretenir leur résidence qui jadis servait aux Hiri d'Ethir Gwathló. Fiorel dirige les forces loyales au Roi Lanaigh qui se sont retranchées sur l'île.
16) Citadelle. Ses remparts ont été mieux entretenus que ceux de la cité. Sa valeur défensive est diminuée par son manque de bailey.
17) Ville Dúnadan. Désormais le lieu d'habitation des clans qui acceptent de vivre en ville.
18) Petit phare. Les Bateliers, neutres, tiennent ce fort mineur.
19) Fort des Bateliers. Les Bateliers ont été heureux d'avoir une résidence séparée près de Sudúri. Ils ont protégé leurs demeures avec un remblai en terre surmonté d'une solide palissade en bois.
20) Grand phare. Les forces de Fiorel occupent cette tour à trois étages ; c'est le plus solide édifice de tout Sudúri. Les défenseurs vont rapidement manquer de vivres.

10.2 Les autres villes

Lors du commerce florissant de la laine, le Cardolan comptait plus de vingt villes importantes. Elles devinrent moins viables alors que l'économie déclinait. De plus, le problème principal résidait dans le fait que les sites de population faisaient de parfaites cibles pour les différentes forces qui ravageaient le pays. Il reste désormais six villes dignes de ce nom et toutes ont été pillées plusieurs fois. Metraith, située à la jonction de la Voie Rouge et de l'Ancienne Route Nord (Chemin Vert), vaguement au centre du Cardolan, est raisonnablement représentative de l'ensemble des autres villes.

10.21 Metraith



Metraith

Le **palais du Thalion** est situé dans les faubourgs de Metraith ; les deux noms sont souvent considérés comme synonymes (cf. section 12.1).

1) Tronçon sud vers la Route Nord.
2) Ruines d'une grange brûlée.
3) La Vache Enragée. Auberge minable préférant une clientèle de Dunéens. Bon endroit pour les bagarres.
4) Ville Dunéenne. Le ghetto Dunéen est situé au sommet d'une colline défendue par un remblai en terre et une tour en bois.
5) Maison du Chef.
6) Huttes des Dunéens.
7) La Grasse Brebis. Auberge chère, célèbre pour ses réserves d'usquebaugh (une sorte de gnôle), un breuvage distillé extrêmement fort récemment fabriqué au Saralainn. La plupart des voyageurs sages y descendent mais les prix ne sont pas en relation avec les services offerts et peu de secrets y sont en sûreté.
8) Une série de petites échoppes, comprenant une herboristerie, un armurier, un commerce général, un tonnelier et un charron.
9) Grande maison en pierre. Jadis la résidence d'un soldat targil à la retraite ; le bâtiment appartient désormais à un Nain de Tharbad, qui la ferme à clé quand il n'est pas là.
10) Maison d'Oget. Un bordel pour les voyageurs.
11) Écuries.

12) Tronçon nord vers la Route Sud.
13) Route vers Andrath.
14) Palissade en bois haute d'un étage avec un fossé devant. Cette ancienne villa Dúnadan a été convertie pour constituer le centre des défenses de Metraith.
15) Mur en pierre, haut d'un étage mais mince.
16) Petite source, peut fournir suffisamment d'eau aux habitants supportant un court siège.
17) Maison principale de la Villa. Désormais la résidence des Frères de la Mort, une compagnie mercenaire pas très bien réputée dont le chef s'appelle Harran et dont les services ont été loués pour assurer la défense de la ville en cas de troubles futurs.
18) Trois petites tours en bois à un étage situées sur l'enceinte extérieure.
19) Chemin menant aux champs des fermiers.
20) Construction de deux tours en pierre. Les Frères de la Mort ont été recrutés pour augmenter les défenses de Metraith mais les tours sont incroyablement mal situées et la construction progresse extrêmement lentement. La population pense que les fonds de leur Prince sont détournés et nombreux sont-ils à suspecter une traîtrise. Les Frères de la Mort ne sont pas si subtils, ils sont seulement coupables d'incompétence et de paresse.
21) Maison de la Guérison, tenue par les Sœurs de Niesse.
22) Forgeron.
23) Maison du Maire.
24) La Boucle d'Oreille en Mithril. Très bonne auberge élégante qui accueille l'élite. Le gîte et le couvert sont excellents mais les prix sont prohibitifs.
25) La Folie de Gallan. Auberge récemment ouverte, d'où son nom. Gallan offre un service simple à prix raisonnables. L'auberge est tranquille et un relatif havre de sécurité. Ce commerce risque de devoir fermer assez rapidement.

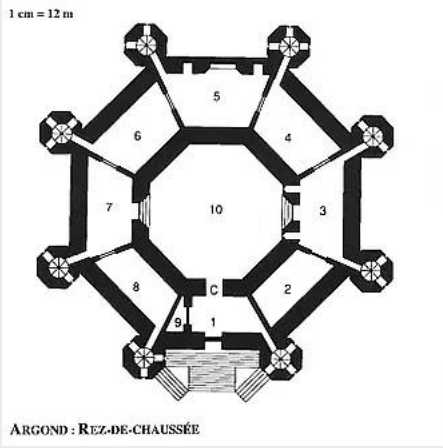
11 · Les Forteresses

Suite aux troubles frappant le Cardolan, il n'est pas surprenant de constater que c'est un pays abritant de nombreux châteaux et forts. En 3A 1643, la plupart d'entre eux étaient détruits alors que quelques-uns ont été détaillés ailleurs (Bar-en-Dindol et Amon Sûl). Deux, Argond (S. « *Pierre Seigneuriale* ») au Calantir et Barad Girithlin ont joué un rôle important au cours des événements ayant marqué cette époque.

11.1 Argond

Résidence du Prince de Dol Calantir, Argond est une tour ornementée à deux étages à une soixantaine de kilomètres de Tharbad. Elle a la forme d'un octogone dont chaque angle est occupé par une plus petite tour élancée ; chacune d'entre elles a six paliers et comporte de nombreuses archères. Lors des jours heureux, ses murs en granit terne étaient recouverts de cuivre ; Argond arbore désormais une très étonnante teinte verte. Bâtie sur un solide affleurement de roche, Argond n'a pas de sous-sol. Cette forteresse n'a pas encore été sérieusement assiégée, ce qui est tout aussi bien car certains de ses arrangement défensifs sont discutables.

Rez-de-chaussée

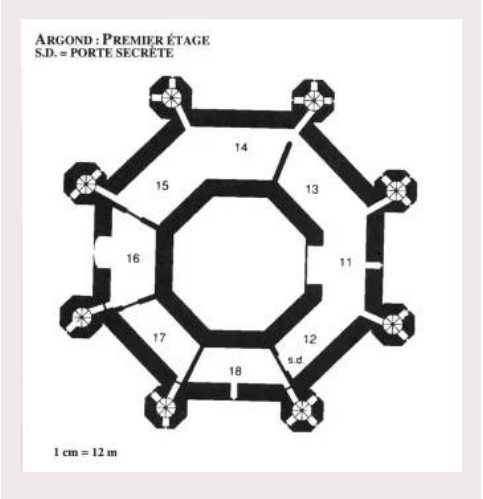


ARGOND : REZ-DE-CHAUSSÉE

1) Entrée. D'élégantes marches en marbre mènent à une solide porte en Acier Dur barré par sept verrous. Il est pratiquement impossible de forcer cette porte sans Grond, le Marteau de Morgoth. Le hall d'entrée donne accès à la première tour et à la cour centrale. La défense intérieure est principalement assurée par la vingtaine de meurtrières dans le plafond. Quatre gardes sont tout le temps présents. Le Capitaine de la Garde se tient en général entre l'entrée et la cour centrale lorsqu'un visiteur est introduit (en « C » sur le plan).
2) Baraquements des gardes. Huit gardes s'y reposent quand ils ne sont pas de faction.
3) Entrée principale vers l'intérieur du château. Deux gardes y sont stationnés. Elle est ornée de teintes inhabituelles pastels et de motifs cachemire. Passage pour aller vers les tours deux et trois. Chacune des pièces qui suivent donne accès à une tour avec escalier.
4) Hall. Les portraits des précédents dirigeants y sont accrochés. L'escalier de la quatrième tour est le plus utilisé.
5) Cuisine.
6) Garde-manger.
7) Baraquements des gardes, comme en 2. Un passage donne dans la cour centrale ; il est généralement laissé ouvert et un garde y est en faction.
8) Quartiers des serviteurs.
9) Pièce secrète. Trop étroite pour servir efficacement de salle de garde. La porte est virtuellement impossible à détecter car elle est camouflée par une tapisserie. Si cette dernière est retirée, elle est

Difficile (-10) à détecter. La serrure est Pure Folie (-50) à crocheter, nécessitant l'utilisation simultanée de trois clés. Elle n'est pas piégée. Finduilas aime y espionner ses visiteurs, puis elle monte par l'escalier de la première tour pour les accueillir au premier étage.
10) Cour centrale. Finduilas a ôté l'ancien dallage et les bassins pour les remplacer par un jardin d'herbes. Son intérêt pour les herbes s'est estompé mais les serviteurs le maintiennent toujours en parfaite condition.

Premier Étage



11) Grande salle. Les escaliers des tours deux, trois et quatre y mènent, un garde étant de faction à chacun d'entre eux. C'est principalement une pièce de réception, décorée des têtes des nombreuses bêtes tuées par le grand-père de Finduilas.
12) Porte secrète. Donne dans la Salle de Garde de 18. L'étroite porte est Extrêmement Difficile (-30) à détecter ; sa serrure est faussement Aisée (+10) à crocheter. Un piège à aiguille (enduite de Lus) Moyen (+0) se trouve dans la serrure. Ne pas détecter le piège Difficile (-10) situé dans le linteau projette trois aiguilles également enduites de Lus. Le danger le plus grand vient du filin relié au chaudron rempli de plomb fondu dans la pièce 18. La plus petite tension fera sauter le bouchon qui retient le plomb, lequel se répandra sur le sol et dans la pièce.
13) Cette partie est décorée de tableaux surréalistes peints par le père de Finduilas.
14) Salle des Festins. Le superbe mobilier est en cuivre jaune filigrané monté sur du marbre blanc sculpté.
15) Entrée de la suite de Feotar. Deux gardes y sont de faction. La porte verrouillée est Extrêmement Difficile (-30) à crocheter.
16) Bureau de Feotar. Ses deux gardes du corps dorment là. La pièce d'ameublement la plus notable réside dans son massif bureau coulé dans de l'Acier Dur. Il possède quatre petits tiroirs à gauche, un large au milieu et un grand à droite. Chacun d'entre eux possède une serrure particulière compliquée (Pure Folie, -50) dotée d'un piège à aiguille enduite de Lus. Deux des petits tiroirs (à déterminer au hasard) et le tiroir de droite contiennent une Rune de Pétrification. Ces compartiments sont remplis de papiers prouvant les activités scélérates de différentes personnes. Aucun de ces papiers n'implique Feotar dans les troubles de Tharbad. Le tiroir de droite contient aussi un sac dans lequel se trouvent 150 po, 30 pm et 12 grosses perles de rivière valant 20-40 po chacune. L'accès à l'escalier de la septième tour est bloqué par une porte en Acier Dur dotée de serrures et pièges similaires.
17) Chambre à coucher de Feotar. Une collection de biens précieux est arrangée sans goût. La porte est similaire à celle en 16 ainsi que la porte bloquant l'accès à l'escalier menant à la tour huit. Feotar a accroché au-dessus de la porte sa dague elfique qui détecte la méchanceté et/ou la haine ; une lueur verte en émanera si une telle personne se trouve en 16 ou en 18.
18) Salle de garde principale. Les quatre gardes stationnés ici disposent de 200 fins javelots en bois qu'ils peuvent lancer par les meurtrières vers la pièce 1 et qui frappent comme des dagues +20. Un chaudron de 150 litres rempli de plomb fondu est toujours prêt à servir. Le plomb peut être déversé à travers les meurtrières (grâce à des cuillères à fonderie ou en renversant son contenu sur le sol) ou vers l'extérieur sur les marches de l'entrée. Chaque demi-litre de plomb touche comme une Boule de Feu +30 mais chaque Critique infligé se répétera pendant trois rounds consécutifs.

Deuxième Étage



ARGOND : DEUXIÈME ÉTAGE
S.D. = PORTE SECRÈTE

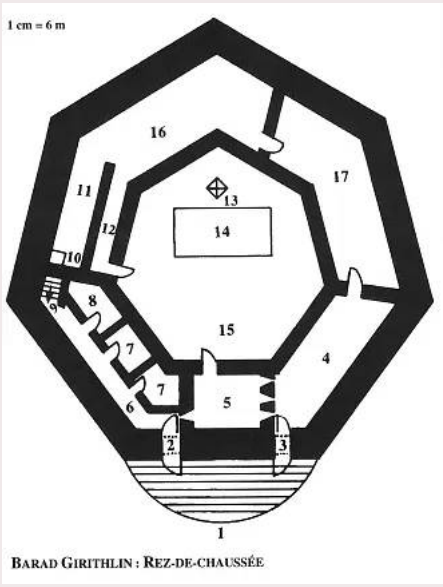
19) Pièce de stockage. Feotar y conserve une Rune d'invisibilité camouflée sous une malle remplie de linge. Il s'enfuira ici pour s'y cacher s'il se sent menacé. Un paquet contenant des papiers impliquant la collusion entre Feotar et les rebelles de Tharbad a été collé par Finduilas au fond de la malle ; Feotar ne le sait pas et a peu de chances de le remarquer.
20) Armurerie des gardes. Plusieurs lots d'armes et d'équipement +5.
21) Chambres des invités.
22) Suite de l'intendant. Il sera changé de pièce si des invités particulièrement importants sont reçus.
23) Quartiers des sergents.
24) Chambre du Capitaine de la Garde.
25) Chambre du bouffon de Finduilas.
26) Pièce de stockage.
27) Chambre du garde du corps de Finduilas. Une porte secrète permet l'accès à la suite de sa maîtresse. Elle est Très Difficile (-25) à détecter. La porte n'est ni verrouillée, ni piégée ; elle est plutôt actionnée par un puissant ressort. Un bonus de force d'au moins 20 et un bonus de rapidité d'au moins 25 sont nécessaires pour passer sans problème. Ceux qui échouent peuvent subir un Écrasement +60 alors qu'ils tentent de passer. Il est Absurde (-70) de tenter de la maintenir ouverte avec une cale.
28) Salon de Finduilas. Les marches de l'escalier de la tour sept depuis le premier étage portent des inscriptions dans de nombreux langages prévenant toute personne de faire attention aux démons. **Marcher sur la sixième marche, en comptant à partir du haut, déclenche l'illusion programmée** d'une Porte Démoniaque que franchissent trois puissants démons prêts à combattre. L'illusion est parfaitement tissée (-25 au JR). Les invités auront été prévenus de ne pas agir. Les autres - se préparant au combat - vont inévitablement se frotter quelque peu contre les murs qui sont recouverts d'une multitude de minuscules aiguilles. Ces dernières sont enduites d'une essence raffinée de Tartiella ; se frotter contre deux aiguilles suffira pour se voir injecter une dose. **Effets** : toutes les caractéristiques de la cible chutent de 10 points pendant 1- 10 heures et tous ses bonus d'attaque et de sorts sont minorés de -40 mais elle sera très euphorique ; après en avoir pris 2-5 doses, le sujet commencera à s'y accoutumer et aura besoin d'en prendre des doses de plus en plus fortes ; en prendre plus de 2 doses en moins de 3 jours fera naître un état de manque caractérisé par des maux de tête, des frissons et des nausées ; une drogue purifiée peut être extraite de cette plante, portant le nom de Tarée, faisant chuter les caractéristiques de 20 points pendant 2-15 heures et réduisant l'Intelligence du sujet de 1 point par dose. **La serrure de la porte** n'est que Moyenne (-5) à crocheter mais demande une série d'actions prenant au moins trois rounds. Un fort carillon retentira lorsque la porte s'ouvrira ; c'est une Pure Folie (-50) d'essayer de le rendre silencieux. Finduilas reçoit peu d'invités et la pièce est remplie de son impressionnante collection de livres sur la magie. Un lit défait est présent afin qu'elle y fasse une petite sieste. Le résultat élevé d'un Jet de Perception sera requis pour se rendre compte que ce n'est pas la chambre à coucher de la Princesse.
29) Chambre à coucher de Finduilas. La porte secrète est parfaitement bien camouflée par un ancien tableau la représentant en grandeur nature. Elle est Extrêmement Difficile (-35) à détecter ; un intrus plein de tact hésitera à abîmer cette précieuse œuvre s'il veut examiner la porte. Le tableau se déplace en actionnant la poignée de la fenêtre intérieure centrale du salon, comme si on l'ouvrait et on la refermait, par trois fois puis en appliquant une légère pression sur l'épaule gauche sur le tableau. La chambre est bien rangée et offre un contraste saisissant avec le salon mais Finduilas n'y a

conservé aucune preuve qui pourrait l'incriminer. La porte secrète menant dans la pièce de stockage en 19 est seulement Difficile (-15) à détecter mais elle s'ouvre magiquement ; il faut placer un morceau de bois de la taille d'un crayon dans le trou de la vieille serrure puis lancer dessus le sort Rechargement de Baguette.

11.2 Barad Girithlin

Barad Girithlin, la demeure ancestrale des Seigneurs de Dol Girithlin, est un autre exemple d'une puissante tour populaire parmi les Grandes Maisons du Cardolan de la dernière époque Núménoréenne. Peu courante par sa forme heptagonale, elle a été le site de nombreux sièges à cause des ambitions persistantes de la famille Girithlin. La tour a généralement bien résisté même si elle fut prise par Annael, le premier Canotar, en 3A 1414. Les dommages consécutifs au pillage n'ont pas encore été complètement réparés dans les étages inférieurs et il semble que les traces d'incendie sur les parois extérieures d'albâtre soient ineffaçables.

Rez-de-chaussée

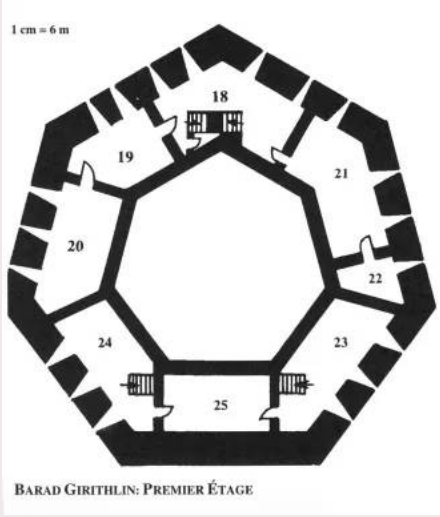


BARAD GIRITHLIN : REZ-DE-CHAUSSÉE

1) Entrée. Des marches en marbre noir cassées forment un demi-cercle pour mener à deux portes en bois, chacune ayant un garde de faction.
2) Porte gauche. Derrière elle, se trouvent deux solides herses puis une porte en fer. Les herses s'actionnent depuis la Salle de Garde en 5. La porte intérieure est barrée de l'intérieur où un garde est de faction.
3) Porte droite. Comme en 2.
4) Hall d'entrée. Les murs les plus longs sont recouverts de tapisseries dépeignant les grandes œuvres de la Maison Girithlin.
5) Salle de garde. Deux gardes et un sergent y sont stationnés. Des archères donnent sur 4 et 6 ; le contrôle des portes extérieures se fait depuis la paroi intérieure. La porte en fer donnant sur la cour est similaire à celle en 2.
6) Couloir des serviteurs menant au cellier.
7) Chambres des gardes. Chacune d'entre elle est pratiquement toujours occupée par deux gardes.
8) Quartiers des sergents. Le sergent de repos a peu de chances d'y être car les trois sergents demeurent en ville.
9) Escalier menant au cellier.
10) Monte-plats relié à la Cuisine Principale (en 48) ; puits de 60 cm x 60 cm.
11) Petite cuisine.
12) Couloir menant à la cour. La porte en fer est barrée des deux côtés et un garde est de faction de part et d'autre.
13) Obélisque rouge. Mémorial de 3 m de haut dédié aux ancêtres de la Maison Girithlin.
14) Mare aux Reflets. Alimentée par une petite source reliée à deux petites fontaines. La mare semble très profonde mais ce n'est qu'une illusion d'optique, elle ne fait que 75 cm de profondeur.
15) Jardin aux Rochers. Arrangé avec goût. L'escalier en fer menant au balcon au-dessus est généralement remonté au premier étage.
16) Hall des fêtes.

17) Hall des cérémonies. Les Seigneurs des Girithlin ont traditionnellement tenu leur rang d'ici. L'ameublement et la décoration ne datent pas de récents standard.

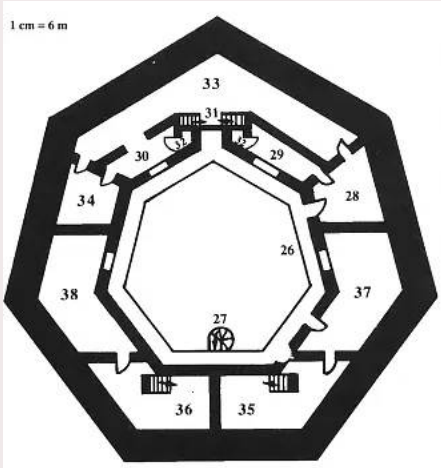
Premier Étage



BARAD GIRITHLIN: PREMIER ÉTAGE

18) Hall central. Deux escaliers identiques descendent du deuxième étage ; un garde y est de faction.
19) Armurerie.
20) Quartier du Capitaine de la Garde.
21) Baraquements des soldats. Ils sont en ce moment en patrouille.
22) Grande Resserre. Y sont entreposés des quartiers d'agneau, de la farine et du vinaigre.
23) Chambre de l'intendant. L'escalier mène au deuxième étage.
24) Normalement les quartiers d'Eärnil. Echorion y vit quand il n'est pas en Arthedain. La serrure de la porte en fer a été trafiquée et c'est une Routine (+30) de la crocheter. Un garde surveille l'escalier vers le deuxième étage lorsque Echorion est absent ou endormi.
25) Bibliothèque.

Deuxième Étage



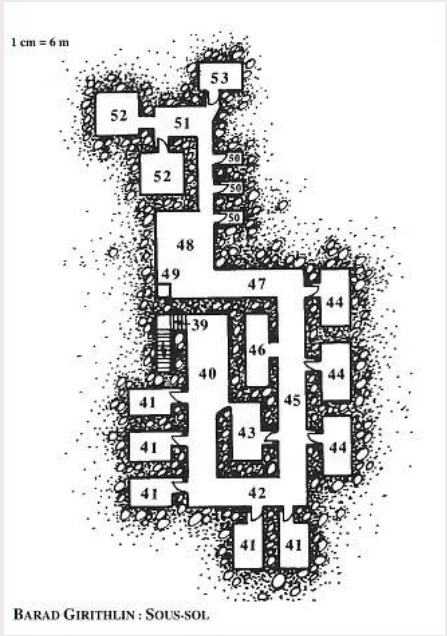
BARAD GIRITHLIN : DEUXIÈME ÉTAGE

26) Balcon en fer. Surplombe la cour.
27) Escalier en fer en colimaçon. Un autre palier se trouve au premier étage. Les marches allant jusqu'au niveau du sol peuvent être relevées et sont suspendues à côté du palier supérieur.
28) Chambre à coucher d'Eärnil. La fenêtre a d'épais barreaux en acier. La porte en acier menant vers le Hall (33) est dotée de trois serrures Extrêmement Difficiles (-30) à crocheter ; chacune est piégée pour actionner un piège à lances (4 Lances +60) du couloir. Les pièges sont Très Difficiles (-20) à désarmer. Avant de se coucher, Eärnil installe une arbalète lourde chargée qui se déclenchera à l'ouverture de la porte. Ce piège est Pure Folie (-50) à désarmer. La pièce est décorée de façon attractive.
29) Bureau d'Eärnil. Il ne s'embarrasse pas à verrouiller la porte. D'une manière générale, il n'y garde aucune preuve qui pourrait l'incriminer mais le déguisement qu'il a utilisé pour louer les services du groupe est caché dans la resserre.
30) Salle de séjour. En désordre. Les assassins surveilleront les progrès du groupe derrière la fenêtre fermée.
31) Deux escaliers mènent au premier étage. Deux gardes s'y trouvent.
32) Cabinets de toilettes.
33) Hall.
34) Salle à manger. Eärnil dort ici en hiver pour profiter de la chaleur de la cheminée. La porte est en acier, a trois serrures comme en 28 sauf que les pièges font s'écrouler le balcon.
35) Pièce de stockage. Sert désormais à la maîtresse de l'intendant.

36) Baraquement de secours. Désormais les quartiers de l'écuyer d'Echorion.
37) Chambre d'invité. Les portes en acier ne sont généralement pas verrouillées.
38) Salle de conférence. Portes comme en 37.

Sous-Sol

39) Escalier menant en 9.
40) Couloir bien éclairé. Un garde de faction, de nombreux autres y sont oisifs.
41) Baraquements des gardes.
42) Hall annexe.
43) Salle d'exercices. Une archère permet de surveiller le couloir en 40.
44) Pièces de stockage. Serrure Très Difficile (-20) à crocheter.
45) Couloir.
46) Salon des serviteurs et des gardes, généralement occupé.
47) Hall annexe.
48) Cuisine principale.
49) Monte-plats relié à la Petite Cuisine.
50) Garde-manger.
51) Hall.
52) Dortoir des serviteurs. Généralement bondé la nuit.
53) Chambre du Chef Cuisinier.



BARAD GIRITHLIN : SOUS-SOL

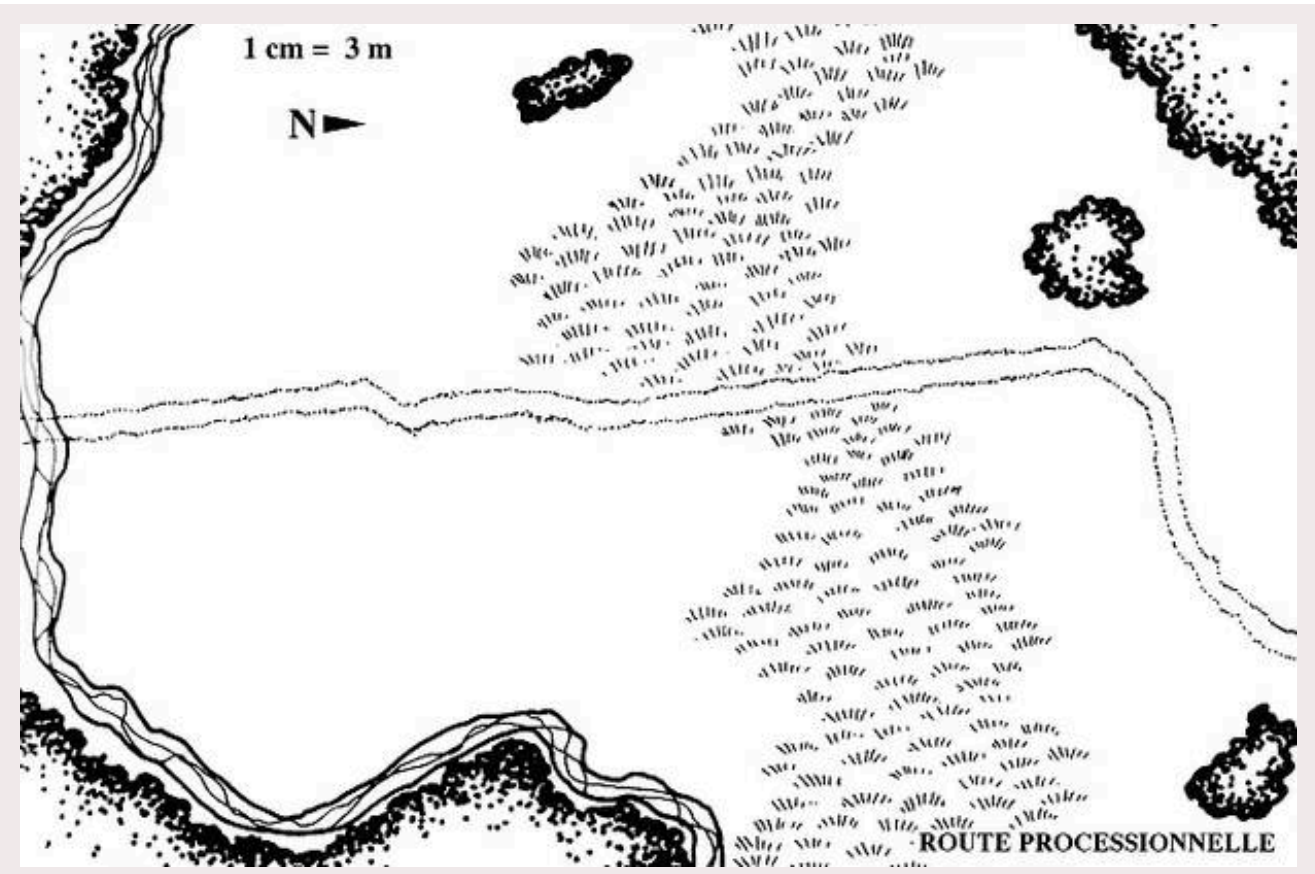
12 · Autres sites

Des problèmes de place empêchent de détailler tous les sites présentant un intérêt potentiel pour y vivre une aventure ; ces sites comprennent les Eryn Vorn, les Coteaux, les Marais du Vol-de-Cygnes et les mines d'ambre de Girithlin. Deux sites, la Maison des Anciens Rois du Thalion et Creb Durga (Du. « *Tombe de Durga* ») sont particulièrement en rapport avec les événements de 1643.

12.1 Le Vieux Palais du Thalion

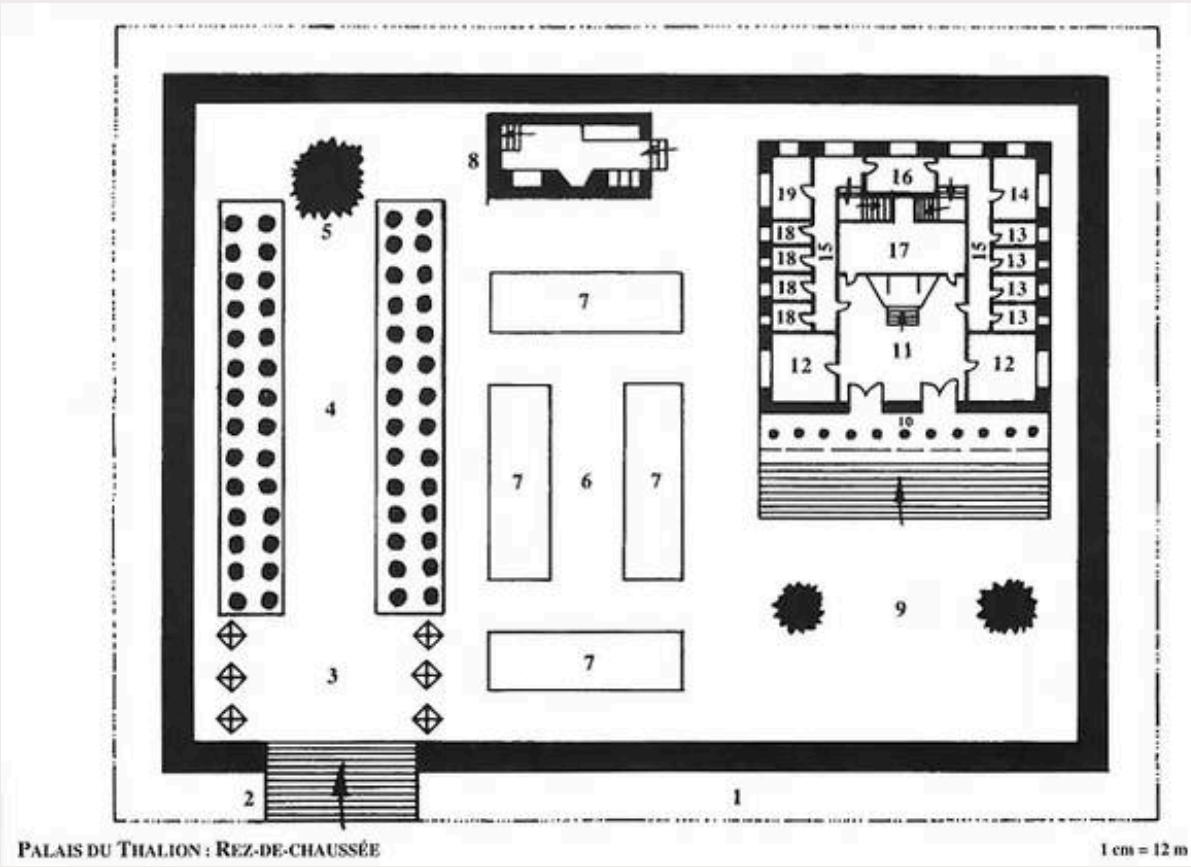
Le site du Thalion, dans Metraith, a été la résidence du dirigeant du Cardolan depuis les premiers jours de l'Arnor. Thorondur le choisit pour capitale à la Division de l'Arnor et, lorsque l'un ses lieutenants lui fit savoir que c'était un lieu indéfendable, Thorondur lui rétorqua qu'il n'aurait pas besoin de défenses. Cette certitude ne survécut pas au premier Roi du Cardolan car Thalion fut capturé et pillé par les forces de l'Arthedain au cours de la Guerre de Douze Ans. Depuis cette époque, le palais est tombé quatorze fois et a été détruit cinq fois, la dernière fois date de l'Insurrection des Feotar.

Le prédécesseur d'Imlach au poste de Canotar dépensa de grandes sommes d'argent pour restaurer une fois de plus le palais du Thalion. La plus grande partie de l'argent se perdit et le travail ne fut pas terminé (on est dix ans après l'arrêt des travaux). Imlach fit cesser la reconstruction dès son arrivée et laissa seulement une petite garnison pour protéger le musée d'objets datant du vieux royaume qui ont été conservés. Cette force se replia sur Tharbad lorsque les émeutes commencèrent et un gang de bandits de grand chemin y a établi son repaire.



Thalion relie Metraith à la Route Nord (Chemin Vert) via la Route Processionnelle. Près du palais, une statue en argent haute de 6,30 m d'Elendil le Grand fut érigée. Elle fut fondue après le Désastre de Cameth Brin.

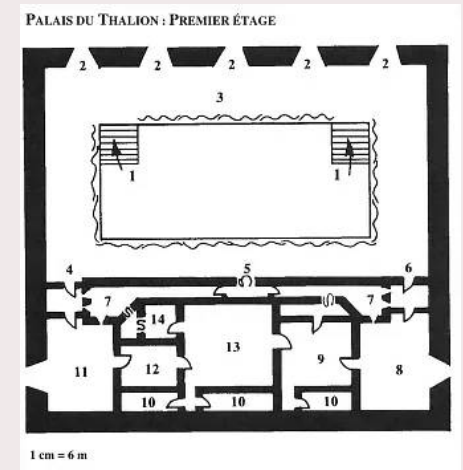
Rez-de-chaussée



1) Le complexe du palais est situé au sommet d'un **tertre artificiel en pente, jadis recouvert d'albâtre et de tourmaline. Les rénovateurs ont recouvert de chaux et de stéatite le mur haut de 2,40 m.
2) L'escalier montant depuis la Route Processionnelle était à l'origine incrusté de cuivre jaune mais désormais il est en grès sans ornementation.
3) Six obélisques en calcaire et en stéatite mesurant entre 1,80 m et 3,30 m encadrent la **cour de devant**. Ce sont des copies des originaux hauts de 6 m.
4) La Cour Processionnelle. Cinquante-six piliers en bois de 3 m de haut sont posés sur une base en bois inclinée. Cette colonnade en marbre fait au plus haut 6 m et de complexes bas-reliefs sont sculptés au sommet et à la base. Deux hors- la-loi y montent la garde.
5) Fosse. Un obélisque de 36 m de haut marquait à l'origine la fin de la procession lors des Grands Festivals avec une estrade sur laquelle le Roi s'adressait à son peuple.
6) La Cour des Festivals. Utilisée pour les fêtes et divertissements importants.
7) Quatre bassins, de 90 cm de profondeur mais vides.
8) Demeure des serviteurs et écuries. La restauration n'a pas été plus loin que l'enceinte extérieure, qui est encore flanquée d'échafaudages. Les bandits y ont parqué leurs chevaux et au moins une sentinelle les surveillera.
9) Cour du palais. Deux trous peu profonds s'y trouvent car les rénovateurs pensaient y placer deux répliques des statues de 12 m de haut des Deux Arbres mais elles ne furent jamais érigées.
10) La restauration de la Maison du Roi a été mieux réussie que les autres projets car il y avait beaucoup de travail. L'architecture et la grandeur du palais ont été restaurés même si la plus grande partie du revêtement a été faite avec du plâtre et même si la peinture est passée après plusieurs mois sans entretien. Les fenêtres et les portes n'ont pas été posées. La vue la plus impressionnante est

sans nul doute donnée par la façade (à l'ouest). Un immense escalier mène à un portique à colonnes. Les deux portes à double battant ont été remplacées ; leurs serrures sont Aisées (+20) à crocheter mais les bandits les ont barrées.
11) Salle du trône. Les bandits y ont établi leur campement et, déjà après quatre jours, c'est un vrai fouillis. 30 pa et 160 pc sont éparpillées parmi leurs affaires. Ayant fait preuve d'une grande ingéniosité, leur chef, Walec, a caché dans le rembourrage du trône l'avance de 10 po qu'il a reçue de la Guilde des Négociants de Tharbad. Deux vitrines en verre contenant de vieux livres et des cartes anciennes ont été laissé intacts car les captifs, Ionel et Padderec, ont convaincu les bandits qu'elles contenaient des poisons gazeux.
12) Salles de gardes.
13) Bureaux administratifs.
14) Salle d'audience. Un bandit y est de garde.
15) Couloir.
16) Salle de garde.
17) Hall principal. Les escaliers sculptés et ornés sont magnifiques.
18) Chambres des gardes.
19) Quartiers du Capitaine de la Garde.

Premier Étage



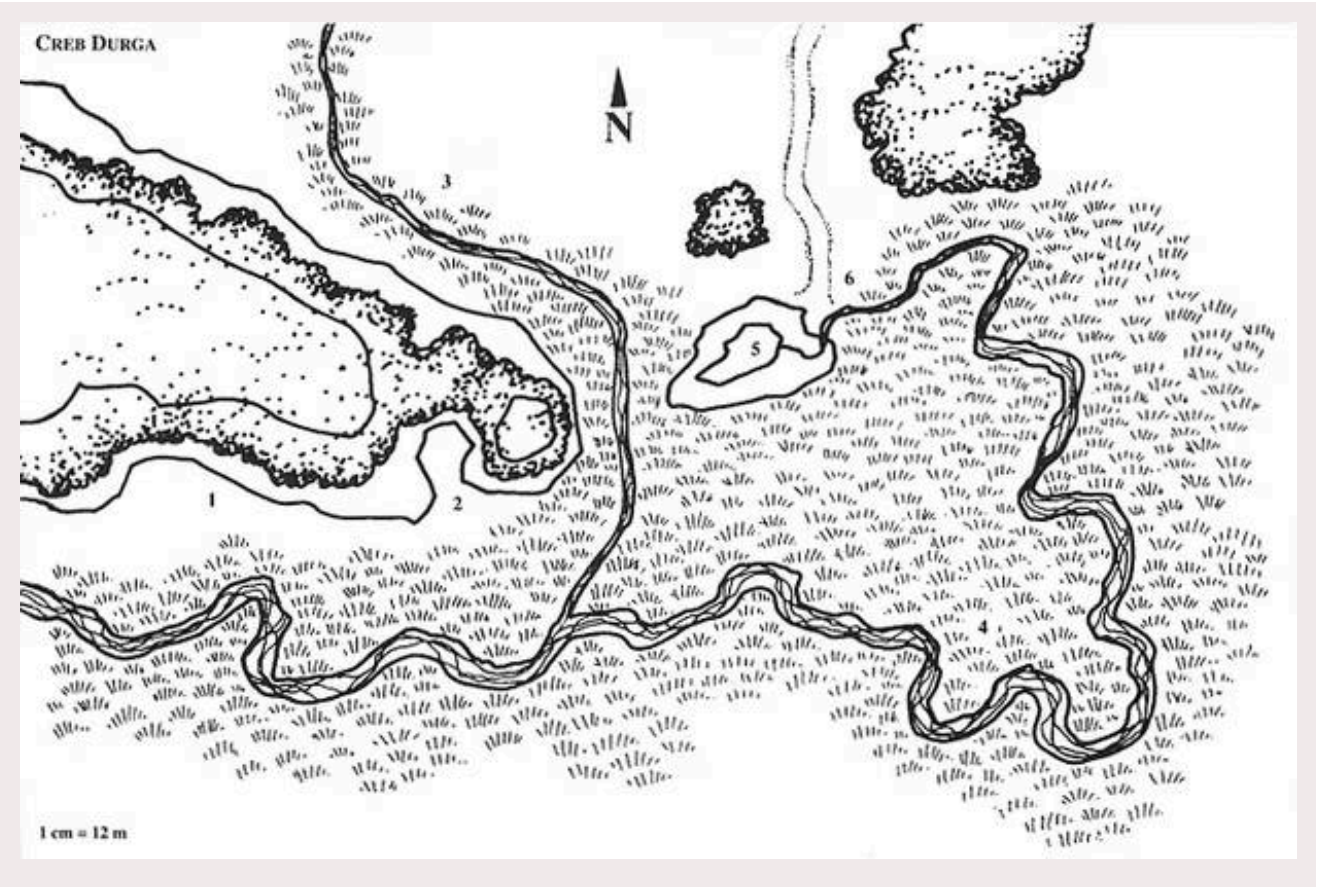
1) Escaliers descendant menant en 17 du niveau inférieur.
2) Fenêtres du coucher de soleil, jadis aux superbes vitraux. Un bandit fait sa ronde en surveillant l'extérieur par chacune des fenêtres.
3) Hall du premier étage.
4) Entrée de la suite de la Reine.
5) Porte secrète vers les salles de guet. Les bandits l'ont détruite lors de leur exploration et elle n'existe plus.
6) Entrée de la suite du Roi.
7) Salles de guet. Protègent les entrées des Chambres Royales.
8) Bureau du Roi.
9) Bibliothèque/salon du Roi.
10) Cabinets de toilettes.
11) Nursery royale.
12) Chambre privée de la Reine.
13) Chambre royale.
14) Pièce de service. Les érudits y ont été enfermés et les bandits ont oublié de leur apporter à manger ces deux derniers jours. Il y a une porte secrète dans cette pièce, connue des érudits, et ils savent l'ouvrir ; les bandits n'en ont pas connaissance, malheureusement la pièce secrète est vide.

12.2 Creb Durga

Creb Durga est un très ancien site de cérémonie de fonction inconnue. Ardagor le Seigneur de Guerre découvrit les étranges ruines peu de temps après être entré dans le pays et en fit son repaire. Ce dernier s'étale dans deux petites collines et plusieurs bourbiers découragent la plupart des explorateurs. Si la forteresse naturelle vient à être découverte, Ardagor a élaboré un plan soigneux pour bien accueillir les invités : les sentinelles de la Grotte doivent bruyamment engager les intrus

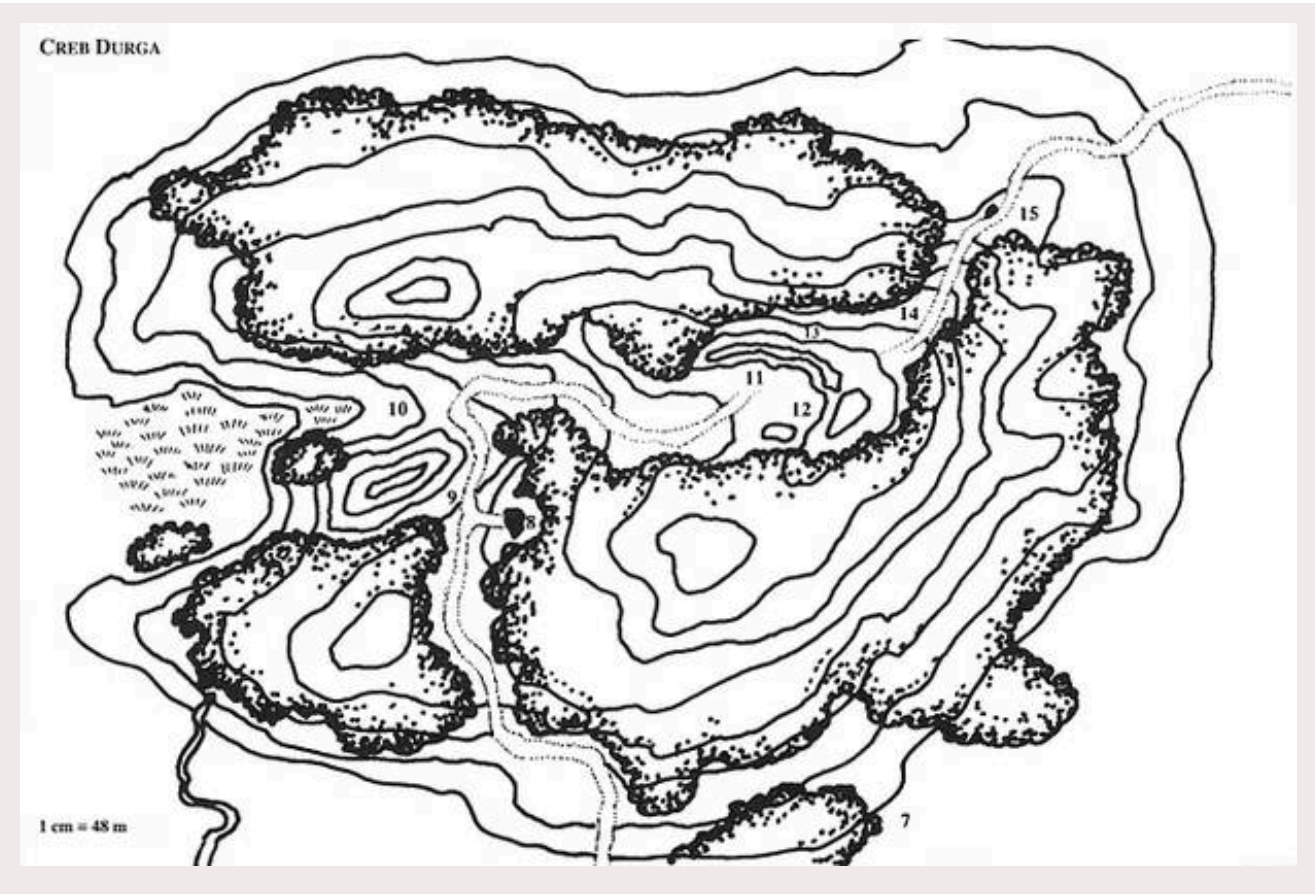
afin de permettre aux gardes du corps d'avoir le temps de se mobiliser. Alors, elles s'enfuiront vers la table en pierre pendant que les autres groupes frapperont par derrière et sur les flancs.

Plan des Extérieurs

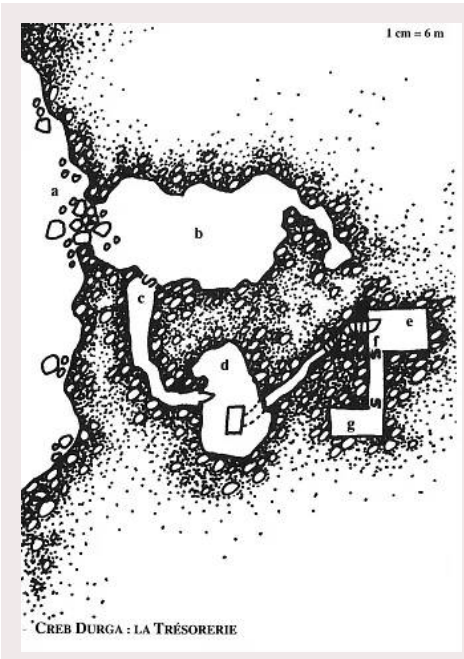


1) Colline basse occidentale, couverte de pins épars.
2) Caverne et tombe, situées sur le versant méridional de 1.
3) Petit cours d'eau venant de la grande colline et se déversant dans le bourbier.
4) Bourbier, ralentit les mouvements par -75 avec les effets de la fatigue multipliés par trois. Le grand cours d'eau est facilement guéable. Lieu de prédilection de serpents ; il est probable (01-50) d'en rencontrer un tous les 10 rd dans la boue.
5) Petite butte.
6) Chemin cérémoniel. Aucune plante ne pousse sur cet ancien chemin.
7) La grande colline, assez densément boisée de hêtres.
8) La Grotte. Semble être un repaire « normal » de Trolls, seulement Difficile (-10) à trouver. Trois Trolls y sont de faction.
9) Petite crête. Si des intrus s'enlisent en combattant à la grotte, les renforts monteront là et attaqueront d'ici.
10) Le vieux puits.
11) Crête de la grande colline. Le chemin se termine soudainement parmi un tas de rochers.
12) La table en pierre.
13) Petite crête au sommet de la grande colline.
14) Au-delà de la crête, le chemin cérémoniel se continue.
15) Poste de guet d'une sentinelle. Un des Trolls arrive à se tenir dans cette minuscule caverne qui est camouflée par des buissons (Pure Folie, -50, à détecter) ; une porte secrète (Extrêmement

Difficile, -30, à détecter ; sans serrure, ni piège) y a été aménagée (cf. en 26 du Repaire du Seigneur de Guerre, Niveau inférieur).



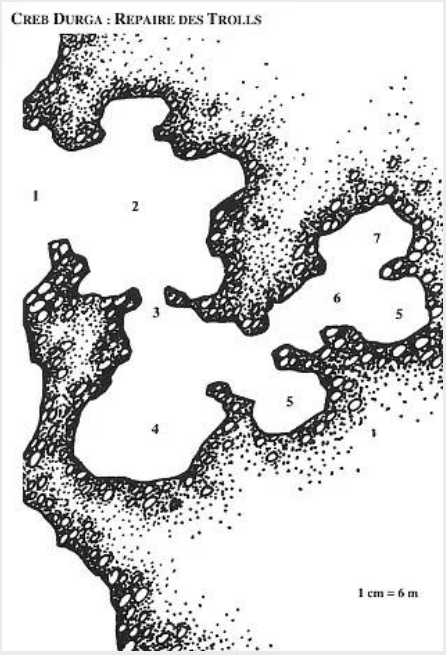
La Trésorerie



a) Entrée. Une pile de rochers semble provenir d'un glissement de terrain ; il est Extrêmement Difficile (-30) de constater le contraire. Les rochers peuvent être assez facilement enlevés. Ardagor a ordonné à ses gardes d'attraper et de mutiler des insectes lors de leurs moments de repos et de les y déposer. Quatre à six coireals ont élu domicile dans les rochers afin d'apprécier ce butin.
b) Grotte de 1,20 m de haut, s'enfonçant profondément dans la colline.
c) Porte secrète. Pure Folie (-50) à détecter vu que la grotte est étroite et poussiéreuse. Elle n'est ni verrouillée, ni piégée. Au- delà se trouve une extension naturelle mais étroite de la grotte.
d) Chambre mortuaire. Sa porte en pierre est verrouillée (Difficile, -10) et piégée (Difficile, -10). Le piège laisse tomber un lourd bloc de pierre sur 1,50 m dans le passage (attaque par Écrasement +35). La tombe haute de 1,80 m est la demeure d'un Wight mineur qui appréciera la compagnie. Il sortira d'un grossier sarcophage en pierre étrangement superbe. Si le sarcophage est bougé, un étroit tunnel sera révélé ; il se termine au niveau d'une porte

en pierre portant une Rune de Course Mortelle. La serrure récente est Très Difficile (-20) à crocheter et abrite un piège à aiguille, Très Difficile (-20), enduite d'Uraana.
e) Fausse trésorerie. Ardagor a entreposé son butin encombrant de moindre importance. Quatre grands sacs contiennent chacun environ un millier de pièces. Environ 80% sont des pièces de cuivre et le reste est constitué de pièces de bronze. Un plus petit sac renferme 700 pe.
f) Porte secrète. Située dans le plafond de la trésorerie, elle n'a pas été découverte par le Seigneur de Guerre. Sa serrure est Extrêmement Difficile (-35) à crocheter. Elle s'ouvre sur un petit boyau de 60 x 60 cm de section. Le danger réside dans le piège de plafond Très Difficile (-20) à détecter qui se déclenche si un poids supérieur à 25 kg est placé dans la zone de 3 m de long située au milieu du tunnel ; si ce piège est activé, tout le plafond s'écroule.
g) Vraie trésorerie. La plupart des objets s'y trouvant sont tombés en poussière ; ils devaient servir aux morts dans leur vie après la mort. Cependant, les solides armures de plate, heaume, bouclier, épée courte et fer d'une lance, le tout en or, récompenseront les plus avares. Cela correspond à 30 kg d'or. Si l'équipement est utilisé, il est -25 mais donne +50 aux JR si tout l'ensemble est porté ; il peut être revêtu par un petit Nain, un grand Hobbit ou un Beffraen/Wose de proportions normales.

Repaire des Trolls

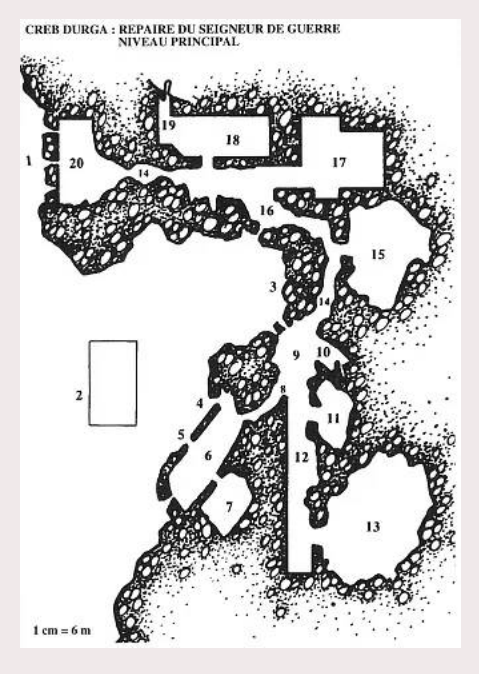


1) Entrée. La large entrée de cette caverne est gardée par deux des trois gardes du corps trolls de faction. Des buissons ont été grossièrement entassés devant l'entrée pour essayer de la masquer ; elle est Aisée (+25) à détecter.
2) Caverne du devant. Elle est meublée de l'assortiment courant de mobilier primitif, de pots de « gelée » et d'autres douceurs.
3) Passage. Le chemin vers la caverne du milieu est étroit et peut être facilement défendu par un seul Troll.
4) Caverne du milieu. Un lit s'y trouve pour le Troll de repos ; plusieurs dizaines de pe et des armes cassées sont éparpillées en guise de trésor.
5) Cavernes latérales. Chacune d'entre elles est piégée, Très Difficiles (-20) à détecter et à désamorcer, par une chute de pierre (attaque par Écrasement +55).
6) Caverne de derrière. C'est là que les Trolls y mèneront leur ultime combat s'ils se sentent acculés mais l'un d'entre eux s'enfuira vers le niveau principal.
7) Fosse. Semble être la fosse d'aisances des Trolls. Le camouflage est plutôt réussi et cela devrait empêcher les curieux d'y descendre ; un passage part du fond vers le Vieux Puits en 10 et l'air libre.

12.3 Le Repaire du Seigneur de Guerre

Niveau Principal

1) Trois archères bien cachées donnent sur le **passage principal** menant au repaire.
2) Table en pierre. Son but original est inconnu mais le Seigneur de Guerre s'en sert pour y effectuer des sacrifices humains. Les corps écorchés et morts de deux glaneurs ont été laissés dessus.
3) Fausse porte. Une grande porte en bois très convaincante a été posée dans la roche. Elle est Difficile (-10) à crocheter ; une fois ouverte, une solide paroi en pierre se trouve derrière avec un Symbole d'Agonie posé dessus.

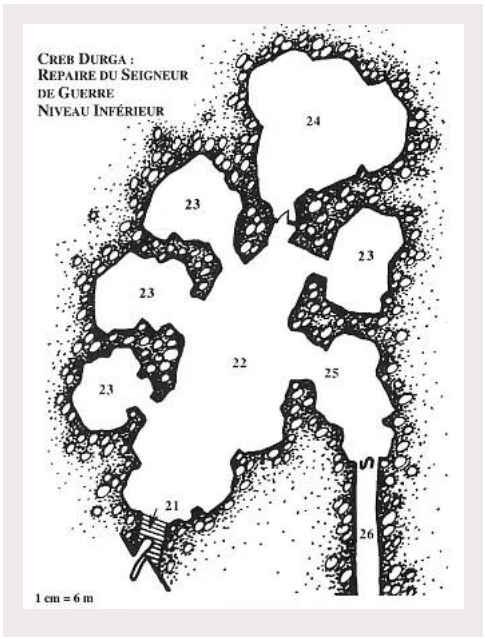


4) Entrée. Aménagée avec ruse derrière une étroite fissure dans la roche. La porte renforcée en fer est barrée de l'intérieur, ce qui la rend Pure Folie (-50) à ouvrir.
5) Petite porte. Faisant seulement 1,20 m de haut, cette entrée ne peut servir aux Trolls ; c'est pourquoi le Seigneur de Guerre l'a barrée et a entassé derrière des rochers. Il l'a testé et aucun garde ne peut la forcer en cinq essais, la magie étant certainement la seule méthode pour l'ouvrir rapidement.
6) Salon. Un garde du corps y est de faction ; une archère donne sur le flanc gauche du repaire.
7) Chambre d'Obirt le Guérisseur. Elle est plutôt bien rangée pour une demeure de Troll. Plusieurs herbes bénéfiques (à déterminer au hasard) sont conservées dans une malle. Celle- ci n'est pas verrouillée mais un Symbole de Douleur Majeure se trouve sur la face interne du couvercle.
8) Passage. Aisément défendu par un Troll.
9) Hall central. Deux archères ; les trolls de repos y jouent souvent aux osselets.
10) Escalier menant au niveau inférieur.
11) Porte secrète. La porte est Très Difficile (-20) à détecter mais elle n'est pas verrouillée. Des boissons alcooliques y sont entreposées.
12) Couloir.
13) Grande caverne. Huit gardes du corps y résident ; elle est très sale. Deux Trolls y seront en général tout le temps.
14) Passage. Comme en 8.
15) Caverne d'Agin et d'Ognor. La porte n'est pas verrouillée ; un piège à aiguille (Très Difficile, -20) enduite de Sharkasar a été posé dans la poignée et un seau rempli de déjections a été placé au-dessus du linteau de la porte (Très Difficile, -20) - le seau, placé par Agin, est en représailles des blagues d'Ognor. Aucun des deux chefs trolls ne sera dans la pièce.
16) Crevasse. Là où le passage s'élargit se trouve une crevasse qui permet d'apercevoir la table en pierre. Trop petite pour qu'un Troll puisse passer mais suffisamment large pour un humain mince, une trentaine de clous aux pointes dirigées vers l'extérieur et enduites de Sharkasar ont été plantés dans les parois. Il serait Absurde (-70) à toute personne n'étant pas extrêmement petite et agile à la fois de vouloir éviter les clous.
17) Baraquements. Cinq des gardes du corps y résident, en général identique à 13.
18) Baraquements. Trois Trolls y vivent ; la porte est comme celle en 4.
19) Escalier étroit menant au niveau supérieur.
20) Salle de garde. Deux Trolls y sont de faction.

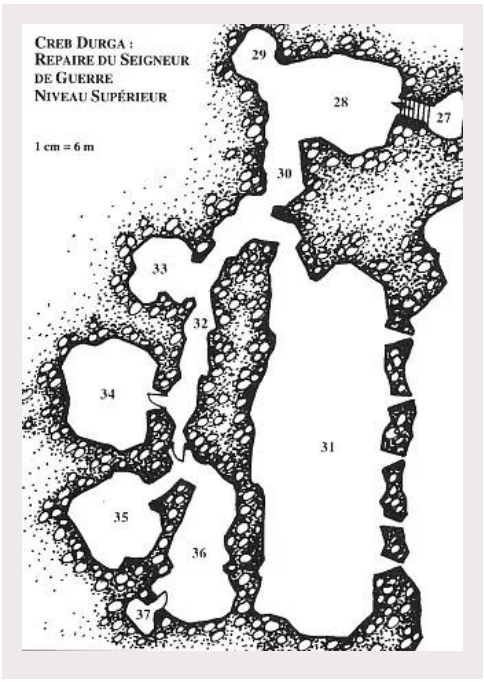
Niveau Inférieur

21) Escalier menant en 10 du niveau principal.
22) Caverne. Le plafond est plutôt bas (1,50 m) pour les Trolls et elle est donc peu utilisée.
23) Cavernes de stockage. Le Seigneur de Guerre y a entreposé des provisions pour plusieurs mois, certaines sont de bonne qualité.
24) Caverne de Saggo. Le chef des gardes du corps trolls fait des cauchemars agités, c'est pourquoi il vit à part. La porte n'est pas verrouillée, ni piégée. Vivant plutôt reclus, le grand Troll y sera certainement rencontré.
25) Caverne de découpe. Deux membres en mauvais état mais encore vivants du groupe de glaneurs sont enchaînés parmi les restes coupés en morceaux des autres membres. Souvent inconscients, il y a

25% de chances que l'un ou l'autre soit au courant de la présence du passage secret. 1-4 Trolls passent du bon temps en s'amusant avec les prisonniers, y compris le Troll supposé garder le passage secret.
26) Passage secret, menant en 15 sur le plan des extérieurs. Les deux portes secrètes, une à chaque extrémité de ce passage, sont Extrêmement Difficiles (-30) à détecter mais ne sont pas verrouillées, ni piégées.



Niveau Supérieur



27) Escalier menant en 19 du niveau principal.
28) Petite grotte, non éclairée.
29) Poste de garde. Ardagor y a placé un sort Ombre permanent pour mieux cacher le garde.
30) Passage.
31) Grande caverne. De nombreuses archères permettent d'avoir une vue de la Table en Pierre en 13 sur le plan des extérieurs. Elle n'est pas occupée sauf en cas d'urgence.
32) Couloir étroit.
33) Poste de garde. Comme en 29, sauf qu'un Troll y est de faction lorsque le Seigneur de Guerre est dans sa suite.
34) Bureau du Seigneur de Guerre et salle de conférences. De nombreuses cartes de très bonne qualité offrent un saisissant contraste par rapport au mobilier en bois rudimentaire. La porte est similaire à celle en 4.
35) Salon du Seigneur de Guerre. Ardagor s'y relaxe, ce qui signifie souvent qu'il y vide sa haine viscérale des Orques. Il a une collection de 32 crânes orques et différents instruments pour satisfaire son amusement.
36) Chambre à coucher du Seigneur de Guerre. La porte menant ici est similaire à celle en 4, sauf qu'un piège à aiguille (Très Difficile, -20) enduite d'Uraana y a été posé. Cette pièce est meublée, chose étonnante, avec élégance et décorée avec goût grâce au butin pris dans tout le Cardolan. Si le mobilier est emporté avec soin, il pourrait rapporter 200-300 po.
37) Trésorerie du Seigneur de Guerre. La porte y menant est Pure Folie (-50) à détecter ; sa serrure est seulement Moyenne (+0) à crocheter mais un piège à aiguille, comme en 36, est posé dans chacun des deux gonds. Le vrai danger vient des 6 Runes d'Agonie placées à l'intérieur qui sont Absurdes (-70) à éviter. Il y a aussi 62 feuilles vierges de parchemin runique et deux grands sacs en cuir contenant respectivement 813 et 779 po. Une boîte en cuir renferme une sélection choisie d'herbes médicinales et un collier en platine serti de diamants valant environ 1 600 po.

13 · Aventures

Les aventures proposées ci-après ont pour cadre les régions et sites décrits dans ce module de campagne. La plupart d'entre elles se déroulent à l'époque de la Grande Tempête de 1643 qui désorganisa les luttes en cours pour la survie et la suprématie au Cardolan. Les Princes du Cardolan sont des personnes s'adaptant très bien et c'est une période offrant de nouveaux périls et de nouvelles opportunités.

13.1 La chasse au Seigneur de Guerre

Sous le couvert de la tempête, la force de frappe de Hallas s'est déplacée de Dol Tinarë jusque dans l'Empire sans opposition. La force principale a établi son campement près de l'entrée des cavernes des Trolls lorsque la disparition d'un groupe de glaneurs partis vers le sud-ouest lui parvient.

Lieu : Creb Durga dans l'Empire du Seigneur de Guerre. Participants requis : un groupe moyen d'aventuriers bien versés dans le combat, dans la vie dans les bois et discrets. Un Ranger compétent ainsi qu'un Mage ou un Animiste sont nécessaires mais des compétences de combat sont de la plus haute importance.

Aides : le capitaine n'a qu'une carte imprécise de la région dans laquelle le groupe de glaneurs évoluait. Si le groupe n'a pas de personnel soignant, il lui fournira quelques herbes utiles. Les rares animaux de la région pourront s'avérer être de bonnes sources d'informations si le groupe peut en rencontrer et communiquer avec eux.

Récompenses : le capitaine offrira 2 po pour chaque corps de glaneur ramené et 10 po pour chacun ramené sains et saufs. Une récompense de 20 po sera versée pour chaque tête de Troll.

L'histoire



Le Seigneur de Guerre est affligé d'une légère claustrophobie et n'aime pas habiter dans les cavernes de calcaire avec son armée. Lorsque quelques Loups lui ont rapporté avoir trouvé les ruines d'un ancien site funéraire Eriadorien, il décida d'aller s'y installer. Il se rassura en prétendant que c'était pour éviter de se retrouver dans un cul-de-sac au fond des cavernes et pour lui permettre une meilleure souplesse d'actions. Ses gardes d'élite et la plupart de ses gains mal acquis sont restés à Creb Durga.

Les glaneurs ont eu la malchance de tomber sur la réelle localisation du repaire du Seigneur de Guerre, Creb Durga. Ses gardes bien entraînés n'en ont fait qu'une bouchée et deux d'entre eux sont toujours vivants pour des tortures et un sacrifice ultérieurs. Le site de l'embuscade a été nettoyé et il sera extrêmement difficile de le localiser sans aide magique, ainsi que pour remonter les traces des Trolls jusqu'à leur repaire. Les traces des glaneurs seront faciles à suivre.

La tâche

Le groupe d'aventuriers est censé avoir signé comme mercenaires pour cette expédition. La recherche des glaneurs ne sera probablement pas considérée comme une tâche exaltante mais le groupe n'a pas le choix, si ce n'est rompre leur contrat et s'enfuir car ils se sont portés « volontaires » ! La mission peut être présentée comme une séance d'entraînement avant la chasse aux Trolls devant avoir lieu dans le labyrinthe des cavernes calcaires ; elle débouchera rapidement sur quelque chose de bien plus important et de bien plus périlleux.

L'ennemi

Le Seigneur de Guerre se repose principalement sur ses gorcrows et sur ses pièges pour assurer la sécurité de son repaire. La Tempête a chassé une grande partie de ses oiseaux maléfiques vers l'est et désactivé ou révélé de nombreux pièges. Les oiseaux restants sont repus et paresseux d'avoir tant festoyer sur les cadavres des glaneurs. En temps normal, il serait impossible de pouvoir s'approcher de Creb Durga sans être détecté ; actuellement, cela est faisable si le groupe est particulièrement précautionneux. Si l'alarme est déclenchée, environ un tiers des Trolls sortira pour tendre une embuscade.

Les Trolls de faction sur la colline sont plus vigilants et posent un plus grand problème. S'ils remarquent le groupe, le plan de défense standard (cf. 12.2) sera appliqué. Le Seigneur de Guerre est un expert tacticien et ce plan pourrait décimer un très puissant groupe. Cependant, même ses Trolls d'élite sont peu brillants et ne peuvent appliquer le plan que grâce aux intensifs exercices effectués. Si le groupe peut désorganiser le plan, la défense tombera rapidement dans le chaos le plus complet. Il ne restera « plus qu'à » s'occuper du Seigneur de Guerre en personne, tâche déplaisante car c'est un formidable opposant, tant comme guerrier que comme mage.

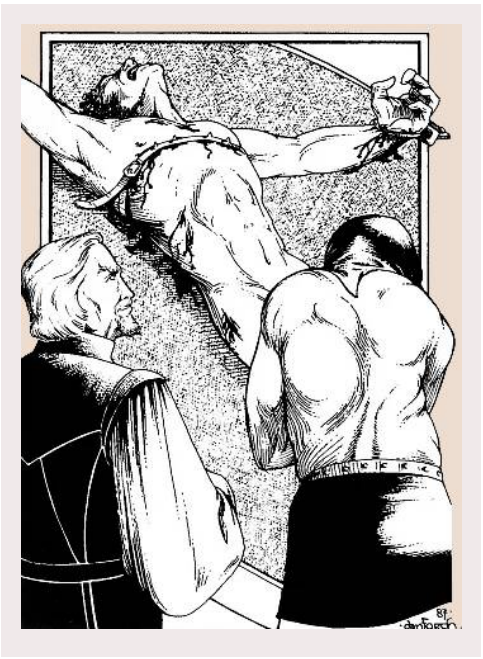
Les récompenses

En plus de la récompense prévue pour avoir sauvé les captifs survivants, Hallas a offert une récompense personnelle de 840 po pour la tête du Seigneur de Guerre. Revenir simplement au campement avec des informations sur Creb Durga rapportera 50-100 po de récompense mais le Seigneur de Guerre s'enfuira certainement avant qu'un autre assaut ne puisse être mené. L'idée de découvrir le trésor du Seigneur de Guerre devrait être assez motivante ; s'en retourner dans un lieu sûr avec tout ce butin devrait s'avérer être une petite aventure.

13.2 Mission pour la paix

Les aventuriers auront à faire face à une tâche impressionnante : s'emparer discrètement d'un château et faire changer la loyauté de son personnel en disposant de leur « maître maléfique ».

Lieu : Argond, la forteresse de la Princesse de Dol Calantir. Personnages requis : un groupe moyen d'aventuriers de hauts niveaux. Avoir juré fidélité au Gondor serait un plus mais l'efficacité et l'expertise sont les critères déterminants. Un mage, du personnel soignant et un archer émérites sont indiqués ainsi que quelques personnages discrets et de solides guerriers.



Aides : le Canotar Imlach Haradrimris fournira quelques armes et objets magiques mineurs et des herbes pour compenser les lacunes du groupe. Le Canotar détient des plans relativement précis d'Argond et les horaires des gardes de la forteresse. Si cela s'avère absolument nécessaire, Imlach pourra dépêcher un de ses meilleurs combattants ou demander un volontaire parmi la secrète Guilde des Prophètes.

Récompenses : ce serait l'idéal que le groupe accepte uniquement de servir leur Roi et d'éviter à ces pauvres hères du Cardolan de souffrir de la guerre civile ; dans l'hypothèse plus que probable où cela ne serait pas le cas, Imlach est prêt à offrir des propriétés du Gondor au Cardolan ou d'anciennes cartes au trésor. Si cela ne suffit toujours pas et si les aventuriers lui font bonne impression, il pourra leur procurer un blanc-seing les autorisant à récupérer un héritage « absolument nécessaire » situé dans les Coteaux aux Tumulus. Il leur fournira chevaux et vivres ainsi que 500 po pour leurs dépenses. Le commerce a virtuellement cessé dans Tharbad, c'est pourquoi les stocks d'Imlach seront la principale source d'approvisionnement.

L'histoire

Par un heureux coup du hasard, Imlach a capturé dans Tharbad un important agent calantirien et l'a « persuadé » de lui révéler tout ce qu'il savait avant d'expirer. Il a donc appris que c'est Calantir et non pas Feotar qui est le responsable de l'agitation dans Tharbad. Cependant, Imlach a besoin de preuves tangibles afin d'avoir la possibilité de désamorcer la situation ; une confession publique du chef des agitateurs serait préférable. La situation désespérée croissante dans Tharbad rend impératif une intervention très rapide, le temps n'est plus à la finesse. Imlach a décidé d'envoyer un groupe d'élite d'aventuriers s'emparer d'Argond et de capturer Dagobert, qui est selon Imlach derrière le complot. Imlach préférerait y aller en personne mais il est suffisamment fin diplomate pour avoir réalisé que le Gondor pourrait désavouer la mission si elle échouait. Il soutiendra n'importe quel plan proposé par le groupe et lui fournira des déguisements appropriés, du matériel et des documents contrefaits. Malheureusement, toute pièce justificative officielle Gondorienne ne sera pas disponible.

La découverte d'Imlach est un coup porté au complot calantirien mais c'est une situation envers laquelle Finduilas est préparée. Son Intendant Dagobert n'est au courant de rien mais, comme on peut s'y attendre, personne ne pourrait supposer que la belle Princesse à l'écart des affaires puisse être capable d'une telle action. Finduilas n'a pas compté cependant sur la témérité de la réponse du Canotar.

La tâche

Les aventuriers sont à Tharbad depuis peu de temps lorsqu'ils sont approchés par un agent du Canotar pour entreprendre la mission. Ils n'auront pas encore eu le temps de prendre part à l'agitation régnant dans la cité et le jeune Nain, apprenti marchand, qui les contacte leur promet de leur faire obtenir ce qu'ils demandent ou leur dit ce qu'il faut afin qu'ils viennent à un rendez-vous mais sans révéler l'implication du Canotar.

Cet entretien pourra être remarqué ; une ou plusieurs factions en ville pourront tenter de découvrir, de subvertir ou d'empêcher la mission. Une telle rencontre avec des durs à cuire en ville et/ou des hors-la-loi à l'extérieur de la cité ne devrait pas poser une trop grande menace.

Pénétrer dans l'Argond, obtenir des preuves irréfutables et kidnapper Dagobert ne devraient pas s'avérer être d'une difficulté insurmontable pour nos braves héros pleins de ressources. Malheureusement, Imlach a mentionné que cette course d'actions devrait être réussie pour que la mission soit accomplie. Imlach a besoin de renforts et il espère que l'excentrique Princesse de Dol Calantir s'alliera à lui si les méfaits de son loyal Intendant voleur lui sont révélés. Ainsi le groupe devra s'emparer de Finduilas, d'une bonne partie du château et devra avoir suffisamment de temps pour mener de potentielles négociations délicates. Cette mission n'est vraiment pas de tout repos.

La principale inconnue réside dans la réaction de Finduilas suite à l'invasion de sa demeure ; cette réaction sera parfaitement compréhensible. Les possibilités vont de l'apathie proche de la catatonie à un ralliement de ses défenseurs pour mener une courageuse contre-attaque afin de secourir Dagobert grâce à sa puissante magie. Il est raisonnable de penser que, si elle capturée, elle jouera le jeu mais échafaudera un plan pour se débarrasser traîtreusement de ses kidnappeurs le plus tôt possible ou d'Imlach plus tard. Une coopération moyennement sincère avec le groupe ne sera cependant pas possible. Le souci principal de Finduilas est de rester maîtresse de la situation. Si le groupe gagne rapidement et élégamment le contrôle d'Argond, elle sera plutôt mieux disposée envers les aventuriers. Il faut aussi préciser que Finduilas est plutôt inexpérimentée face au sexe opposé ; elle sera très vulnérable face à un chevalier sans peur et sans reproche ou face à de fortes compétences de séduction.

Les récompenses

Elles viendront toutes du Canotar, sauf le maigre butin pris sur des bandits lors du voyage vers Dol Calantir. Ni Imlach, ni Finduilas ne seront favorablement disposés envers les personnes ayant pillé l'Argond.

13.3 La pièce en mithril

Presque aussi rapidement qu'une traînée de poudre, la nouvelle que la Grande Tempête a révélé les ruines de Lond Daer s'est répandue dans tout le Cardolan. Les mortes eaux s'approchent rapidement mais il semble que l'exploration soit possible.

Lieu : Lond Daer, l'Enedwaith du nord-ouest, Sudúri (peut- être) et Thalion (probablement).

Participants requis : un groupe de n'importe quelle taille et de tous niveaux peut faire l'affaire mais la chance et une grande faculté d'adaptation sont vitales. Au moins un nageur émérite sera nécessaire et tout moyen magique ou végétal sera le bienvenu pour passer les zones inondées et les passages où l'air est vicié. Des compétences de voleur, de combattant et de soins ne devront pas être négligées car les courageux aventuriers devront faire face à une nombreuse adversité.

Aides : un groupe pouvant se faire parrainer par un noble sera parfaitement équipé mais l'argent sera nécessaire pour payer le prix du transport aux Bateliers. De nombreuses cartes sont disponibles mais elles sont nombreuses aussi à être fausses. La carte des ruines de Braegil, gardée au Thalion, serait très précieuse mais son acquisition ferait trop perdre de temps. Récompenses : le montant a rapidement augmenté pour atteindre 200 po maximum d'avance, tous frais payés, plus 10% du trésor ramené. Cela concerne un groupe de sept personnes environ (à peu près 40 niveaux). Cette récompense fluctuera en fonction de la taille du groupe et de son expérience.

L'histoire

Le Prince Braegil, l'érudit, deuxième fils d'Ostoher (le dernier Roi du Cardolan), était un détenteur des traditions réputé, même chez les Elfes. Il fit des recherches principalement pour récupérer les anciens bijoux de la famille et des trésors qui pourraient restaurer la fortune vacillante du royaume de son père. En 3A 1405, Braegil mena une expédition vers les ruines englouties de Lond Daer. Au début de 1409, il prépara dans le plus grand secret une importante expédition mais elle avorta car il mourut lors de la Bataille des Tym Gorthad. La rumeur se répandit selon laquelle Braegil aurait découvert la fabuleuse Pièce en Mithril de Tar-Telemmaitë.

La plus grande partie des Sages avait pratiquement oublié Tar-Telemmaitë mais le quinzième Roi de Núménor était le « croque-mitaine » dans le folklore du Cardolan car sa soif de mithril avait provoqué la Deuxième Révolte des Eriadoriens au Deuxième Âge. La richesse et l'avarice de Tar-Telemmaitë furent amplifiées par la légende qui veut qu'il fit couler des panneaux en pur mithril afin d'en recouvrir tout l'intérieur d'une pièce de 9 m x 12 m x 3,60 m. Cet ouvrage ne put être accompli que par les Nains de la Moria ; la Pièce en Mithril a, paraît-il, été perdue au cours du naufrage du navire qui la livrait au Roi près de Pelargir. Braegil découvrit des renseignements qui disaient que les panneaux avaient été secrètement acheminés à Lond Daer et qu'un grand vaisseau de guerre s'était abîmé lors de la Tempête, connue sous le nom de la Colère d'Ossë, avant d'atteindre son but. Les 400 kg de « mithril » constituant les panneaux sont une récompense qui fait passer le plus grand trésor de Dragon pour une babiole mais la plus grande partie du métal a été astucieusement dépréciée par les Naugrim ; la valeur actuelle est d'environ 1 600 po (100 po par panneau).

La chasse au trésor de Braegil devint une ballade populaire, sa mort et la chute du royaume ayant été attribuées à son avidité envers la Pièce en Mithril. Peu des Princes du Cardolan portent un quelconque crédit dans cette légende mais ils ne peuvent pas non plus complètement l'ignorer, surtout en offrant une récompense de quelques centaines de pièces d'or pour louer les services de quelques aventuriers que l'on peut sacrifier. La course vers Lond Daer est lancée.

La tâche

Les Princes, comme d'habitude, chercheront des aventuriers dans Tharbad. La situation dans la cité est très tendue ; une émeute a été balayée par la tempête et les différentes factions s'arment désormais et se préparent à la guerre civile. Le groupe devrait apprendre l'existence d'une carte se trouvant au Thalion ; la nécessité de posséder cette carte devrait permettre de quitter immédiatement la cité car d'autres groupes sont en train de partir. Le départ devrait se faire dans les deux jours pour arriver à Sudúri avant la marée des mortes eaux.

La plupart des bateaux de Tharbad ont été endommagés par la tempête et les Bateliers sont au courant des rumeurs ; le transport vers Sudúri sera extrêmement cher. Les Bateliers ne permettront pas que les groupes se battent entre eux à bord, bien que, de nuit, des raids puissent être menés sur les campements adverses tant qu'aucun Batelier n'est blessé. Les Bateliers restent sur leurs bateaux et n'autoriseront pas leurs passagers à rester à bord ; la navigation de nuit ne pourra se faire car ils auront persuadé leurs clients de dormir à terre en leur réclamant un prix prohibitif. Le groupe peut partir de lui-même vers Lond Daer mais des guides connaissant comment éviter les vicieux Beffraen de la région ne peuvent être trouvés qu'à Sudúri.

Bien que la Grande Tempête ait temporairement éteint les feux de la révolte dans Tharbad, elle a accéléré le conflit dans Sudúri. La plupart des habitants du Saralainn se sont enfuis dans les terres et les réfugiés méridionaux se sont emparés de la cité pour le compte d'Olby. Lanaigh récupère lentement d'un siège et les deux camps enrôleront de gré ou de force toute personne de type combattant qui passe à proximité. Le prix de l'approvisionnement sera exorbitant et il sera difficile de trouver un guide consentant.

Une fois à Lond Daer, le groupe devra faire face aux pillards Beffraen, à la possibilité de rencontre d'une bande de Dunéens en guerre ou à l'honneur discutable des autres compétiteurs. Sans parler des mystères et des dangers des ruines.

L'ennemi

Voyager dans les terres sauvages du Cardolan n'est pas une sinécure mais les plus graves dangers auxquels seront confrontés les aventuriers viennent des leurs, les autres groupes en compétition pour la même quête. Si les mines sont atteintes, les problèmes seront principalement inanimés. Certains pièges sont encore opérationnels mais le plus grand péril vient des passages inondés et de l'air vicié, sans oublier le Nurga. Les Beffraen ont des problèmes récurrents avec la lycanthropie ; si la cérémonie de l'exorcisme est grossièrement exécutée, un Nurga (Rat- Garou Supérieur) en résulte et la tribu locale pense que les mines font une excellente prison. La condition du Nurga est très variable ; un groupe faible mais astucieux étant parvenu si loin devra faire confiance aux dés pour vaincre la créature. Le site réel du trésor a ses propres gardiens fantomatiques.

Les récompenses

La récompense de cette mission n'est pas inintéressante ; il y a la possibilité de réunir un considérable butin, y compris les biens des autres groupes. Une fois à Lond Daer, de nombreuses choses ont été manquées ou ignorées depuis des siècles. La Pièce en Mithril, si elle peut être

récupérée, se révélera être bien moins intéressante que la réalité le laissait supposer ; les Nains firent un alliage de mithril et d'aluminium et masquèrent leur fraude en prétendant avoir éclairci les panneaux magiquement. Cela rend les panneaux indécelables aux moyens magiques. Les Nains de la Moria ne désireront pas que l'abus soit révélé et pourront tenter de récupérer à tout prix « leur » trésor. Les Elfes de Rivendell voudront certainement récupérer les 40 kg de mithril des panneaux mais il est peu probable qu'ils voudront détruire une si belle œuvre d'art pour de simples et viles questions matérielles.

13.4 Traîtrise

Les aventuriers doivent pénétrer dans l'un des châteaux les plus défendus du Cardolan afin d'y trouver des preuves attestant que quelqu'un trahit le Roi d'Arthedain. Une assistance de l'intérieur sera fournie mais qui est de quel côté et qui est le vrai traître ?

Lieu : Barad Girithlin et alentours.

Personnages requis : une petit groupe, loyal à l'Arthedain, de niveaux moyens possédant des compétences de discrétion, d'escalade et de voleur.

Aides : le recruteur du groupe fournira une grossière ébauche du château, la localisation des preuves irréfutables et les moyens de contacter Glaran, un sergent de la garde. Le groupe devra livrer des quartiers de mouton à la cuisine et Glaran cachera les aventuriers dans l'un des garde-manger où ils devront attendre jusqu'à minuit avant d'accomplir leur tâche. Récompenses : le recruteur offre 60 po, payés d'avance, par membre du groupe et la promesse de 40 po supplémentaires après réalisation de la mission. Il y a aussi la satisfaction de servir le Roi d'Arthedain en affrontant un vicieux nid de vipères.

L'histoire

La révolte des méridionaux de Sudúri lors de la Grande Tempête a créé quelques failles dans le plan d'Eärnil, Régent de Girithlin. Il a loué les services des Ragheurs, au Saralainn, pour faire échouer les plans d'invasion de l'Arthedain. Les opportunités de révolte sont trop importantes pour que Eärnil y résiste mais l'absence des Ragheurs au siège de Sudúri sera certainement remarquée, même par l'inefficace service de renseignements Arthadan.

Eärnil a élaboré un complot pour éliminer son neveu Echorion afin qu'il n'atteigne jamais sa majorité. Une correspondance accablante entretenue avec les Ragheurs a été rédigée, comme cela le projet pourra être reproché à Echorion. Echorion, avec son intégrité incontestée et sa considérable présence, rendra difficile la tâche de prouver sa perfidie, s'il est toujours vivant.

Eärnil a recruté les aventuriers ; il projette de les éliminer une fois qu'ils auront rejoint le château et assassinera Echorion. Les choses seront arrangées de telle manière qu'il apparaîtra que Echorion aura loué les services d'assassins pour tuer Eärnil après que son oncle eut découvert sa « traîtrise » ; le projet échouera et malheureusement Echorion sera tué avant de subir la justice du Roi.

La tâche

Le groupe découvrira assez rapidement que quelque chose ne va pas. Peu avant minuit, les aventuriers entendront les bruits d'un combat dans la cuisine et se verront dans l'impossibilité de quitter le garde-manger. Après avoir forcé la porte, ils trouveront Glaran ligoté et bâillonné. Les gardes seront de faction en plus grand nombre que prévu et le seul chemin qu'ils pourront suivre les mènera vers les étages, comme prévu. Une embuscade leur sera tendue au deuxième étage.

Ce serait bien que le groupe se fasse une idée de ce qui se passe afin de survivre pour sauver Echorion et pour capturer Eärnil afin de le livrer à la justice. Si les aventuriers n'y parviennent pas et s'enfuient vers l'Arthedain, ils arriveront probablement à faire éclater la vérité. S'ils s'échappent tout simplement, ils seront recherchés comme criminels et tués à vue ; la restauration de leur réputation s'avérera être une tâche longue et ardue.

Les récompenses

Mis à part l'argent fournit par Eärnil, les aventuriers seront certainement récompensés à la fois par Echorion et par le Roi Argeleb II, s'ils réussissent ; les faire chevalier serait approprié.

13.5 Escorte de caravane



Eben le Marchand a décidé de ne pas attendre que la situation politique se stabilise avant d'acheminer son chargement de verre et d'ambre à Tharbad. Ses collègues marchands et beaucoup de mercenaires pensent qu'il est fou.

Lieu : la route (Chemin Vert et Voie Rouge) entre Athrad Sam et Tharbad.

Personnages requis : un groupe moyen à grand de personnages de bas niveaux. Quelques compétences d'extérieur et de guérison sont nécessaires et surtout du muscle et de la vigilance.

Aides : Eben fournira tout équipement normal demandé et réglera les dépenses quotidiennes. Plusieurs bandits du Thalion portent des cartes menant à leur repaire.

Récompenses : Eben offre 2 pa par jour de voyage, paient les dépenses faites en route et donne 15 po si la caravane parvient à son but. D'autres sources de revenus peuvent se présenter chemin faisant.

L'histoire

La révolte des méridionaux de Sudúri lors de la Grande Tempête a créé quelques failles dans le plan d'Eärnil, Régent de Girithlin. Il a loué les services des Ragheurs, au Saralainn, pour faire échouer les plans d'invasion de l'Arthedain. Les opportunités de révolte sont trop importantes pour que Eärnil y

résiste mais l'absence des Ragheurs au siège de Sudúri sera certainement remarquée, même par l'inefficace service de renseignements Arthadan.

Eben, marchand Dunéen à la réputation douteuse, est durement harcelé par ses créanciers ; il a décidé de prendre le risque de livrer ses marchandises. Il prétend qu'acheminer le premier son chargement inhabituel de céramique, de verre et d'ambre lui rapportera suffisamment d'argent pour éponger ses dettes.

Le problème est plus sérieux qu'il veut bien le penser ; certains de ses créanciers les moins scrupuleux l'ont malmené de manière à ce qu'il accepte de passer en fraude, de Fornost Erain à Tharbad, un chargement d'herbes de combat (surtout Mirenna, Suranie et Harfy) volé.

La Guilde des Négociants a découvert le trafic et n'est pas contente. Un gang de hors-la-loi a été spécifiquement dépêché au Thalion pour intercepter la caravane.

Humains ou Orques, animeront probablement la première moitié du voyage. Plus tard, une rencontre nocturne orchestrée par les bandits du Thalion est quasiment certaine. Le groupe peut tenter de poursuivre les bandits jusqu'au Thalion, l'ancienne résidence des Rois du Cardolan dont la petite garnison Gondorienne s'est retirée à Tharbad. Eben n'est pas discret lorsqu'il a bu et les aventuriers peuvent en arriver à se douter qu'ils sont en train de protéger un chargement d'une nature illégale. S'ils décident d'agir en conséquence, ils peuvent se retrouver impliqués dans le monde impitoyable des factions de Tharbad.

L'ennemi

Les rencontres aléatoires, de bipèdes ou de quadrupèdes, qui errent sur la route non gardée devront être prises au sérieux pour un groupe de bas niveaux. Le souci principal sera, bien sûr, les bandits qui cherchent le fameux chargement de la caravane ; heureusement pour les aventuriers, la Guilde des Négociants, vu la situation politique, ne pourra pas envoyer ses meilleurs hommes. Eben n'aura aucun scrupule à vendre ses anges gardiens d'hier si cela peut lui sauver la mise ; son serviteur Ragi trahira sans remords les aventuriers et/ou son maître si cela peut lui rapporter un quelconque profit.

Les récompenses

Le salaire qu'offre Eben est plutôt élevé pour des personnages de bas niveaux, en admettant que tout se passe bien. Du butin pourra être récupéré sur les brigands ; bien que le Thalion ait été pillé maintes fois, quelques trésors y sont encore soigneusement cachés. Les herbes que Eben passe en contrebande valent 1 000 po maximum, sans compter les 280 po du chargement normal.

13.6 Autres aventures

1. Un personnage se trouve être le bénéficiaire d'un substantiel héritage et décide de former sa propre compagnie mercenaire. Des combattants sûrs et du personnel de soutien devront être recrutés rapidement ; ensuite, un employeur devra être trouvé pour ne pas rater quelques opportunités de profits dans les petites guerres à venir. Le nouveau capitaine se heurtera à la tâche d'assurer sa réputation dans ce panier de

crabes où la compétition est relevée, tout en minimisant ses pertes ; il devra aussi apprendre à survivre dans ce monde périlleux que représente le milieu politique au Cardolan.

2. Une des factions de Tharbad loue les services du groupe d'aventuriers afin qu'ils fassent le nécessaire pour contacter et recruter les esclaves en fuite et autres hors-la-loi des Marais du Vol-de-Cygnes afin qu'ils aident dans la lutte future dans le port de la cité. Les personnages recevront une somme d'argent pour chaque combattant ramené ; ils peuvent aussi se mettre à la recherche d'herbes rares ou essayer de braconner.
3. L'un des Princes du Cardolan emploie le groupe d'aventuriers pour qu'ils essaient de retrouver, depuis une vieille carte au trésor, des ruines elfiques sur la rive sud de la Mitheithel. Un long voyage dans les terres sauvages les attend. Une fois sur place, des Morts-Vivants assoiffés de sang et des pièges compliqués les attendront.
4. Un vaisseau de guerre méridional a pillé l'embouchure du Baranduin. Les personnages doivent rallier les Hommes des Rivières locaux pour faire cesser les activités du navire et de ses guerriers en armure avec leurs frêles esquifs. Un plan soigneux peut mener à un considérable butin ou bien les personnages peuvent aller rechercher l'aide des Elfes en Harlindon.
5. Des personnes suspicieuses tentent de recruter les personnages pour éliminer le Capitaine Forak, le Semi-Orque (pourront-ils l'assassiner ?). Si elle est acceptée, cette mission s'avérera difficile car le rusé Forak est un formidable opposant. S'ils la refusent, qui est derrière cette proposition de travail ? Jusqu'où les agents du Roi-Sorcier ont-ils réussi à infiltrer les Princes du Cardolan ? Trafic, mystères et traîtrise vous attendent.

14 · Tables

14.1 Table des principales rencontres

14.1 TABLE DES PRINCIPALES RENCONTRES

Rencontre	Villes et Tharbad	Sudúri	Anc. Forêt et Eryn Vorn	Saralainn	Coteaux et Hautes Terres	Tyrn Gorthad	Bassin du Gwathló	Cardolan Oriental	Marais	Gdes Rivières et Cours Côtiers
Chances (%)	65	50	50	15	20	35	25	10	15	20
Distance (km)	0,8	0,8	0,8	12,8	11,2	6,4	12,8	12,8	8	12,8
Temps (heures)	30 mn	30 mn	30 mn	4	3	2	4	4	2	4
Dangers inanimés										
Piège en général	–	–	01-02	01	01	01-02	–	01	01	–
Événement naturel	01	01	03-04	02-03	02	03-04	01	02-03	02-06	01-05
Climat rigoureux	02	02	05	04-05	03	05	02	–	07	06-07
Sites et choses	03	03	06-09	06-10	04-10	06-14	03-06	04-18	08-11	08-12
Animaux										
Loups	–	04	10-12	11-16	11-18	15-20	07-11	19-24	12-13	13
Wargs	–	–	13	17-18	19-20	21-23	12	25-26	–	–
Lions	–	–	14-16	19	21	24	–	–	14	–
Ours	–	–	17-19	20	–	–	–	27-28	15	–
Glutan	–	05	20-22	21-25	–	–	13	–	–	14
Nimfiara/Aurochs sauvages	–	–	23-24	–	–	25	–	–	–	–
Sangliers	–	–	25-26	26-28	22-23	26-27	14	29-30	16	15
Antilocapres	–	–	–	–	24-28	28-31	15	31-32	–	–
Moutons (et Chiens de Berger)	04-10	06-11	–	29-31	29-34	32-36	16-25	33	–	16-20
Chauves-souris/ Grenouilles volantes	11	12	27-34	32-33	35	37	26	34	17-18	21
Serpents venimeux	12	13	35-37	34-36	36	38	27	35	19-25	22-26
Crocodiles	–	14	38-39	37	–	–	–	–	26	27-30
Poissons-chats géants	–	–	–	38	–	–	–	–	27-31	31-36
Oiseaux	13-17	15-16	40-44	39-43	37-40	39-40	28-33	36-41	32-38	37-41
Autres animaux	18-20	17-19	45-46	44-48	41-44	41-46	34-39	42-46	38-47	42-49
Morts-vivants (N)										
Wights	–	–	–	–	45-48	47-52	40	47-48	48	–
Autre Mort-vivant	–	–	47-51	49	–	53	41	49	49	–
Humains locaux										
Contrebandiers/Voleurs	21-24	20-23	52	50-53	49	54-56	42-44	50	50-53	50-55
Mercenaires/Brigands	25-28	24-28	53	54-56	50-54	57-62	45-49	51-53	54-55	56-57
Beffraen	–	–	54-59	57	–	–	–	–	56	58
Membres d'un tribu	29-31	29-32	60	58-68	55-56	63-66	50-54	54-59	57-62	59-61
Gens du Commun	32-50	33-58	61-64	69-76	57-64	67-68	55-64	60-65	63-69	–
Hommes des Rivières	51-54	59-62	65	77-78	–	–	65-66	–	70-71	62-63
Marins	55-57	63-67	66	79	–	–	–	66	72-74	64-65
Marchands	58-62	68-70	67-68	80-81	65	69	67-68	67	75	66-69
Nobles	63-66	71-73	69	82	66-67	70-71	69-70	68	–	70-71
Unité militaire	67	74	70	83	68	72	71	69	76	72
Grande patrouille	68	75-76	71-72	84-85	69-70	73-74	73	70-71	77-78	73-75
Petite patrouille	69-72	77-79	73-76	86	71-72	75	74-76	72	79-80	76-77
Espions	73	80	77	87	73	76	77	73	81-82	78
Autres individus	74-75	81-82	78-79	88	74	77	78	74	83-86	79-81
Autres Humains										
Pirates	–	83	80-81	89	–	–	–	–	–	82
Hommes du Nord	76-77	84	–	–	75-76	78-80	79	75	–	–
Easterlings	78	–	–	–	77	81	–	76-77	–	–
Dunlendings	79-81	85-88	–	90-93	78-81	82	80-82	78-80	87-92	83-87
Hommes des Collines	82	89	–	–	82	–	–	81-82	–	–
Méridionaux	83-87	90-91	82	94-95	83-84	83	83-85	–	–	88-89
Autres étrangers	88	92	83	96	85	84-85	86-87	83-84	93	90-91
Peuple en général	89-91	93-94	84-85	97-98	86	86-87	88-89	85	94	92-93
Races non humaines										
Compagnie errante	–	–	86-87	–	87	88	90	–	–	–
Autres Elfes	92	–	88-89	–	88	89	91	86	95	94
Nains	93-94	95	90	–	89	90	92-93	87	–	–
Orques (N)	–	–	–	–	90-95	91-93	94	88-92	96	–
Trolls des Collines (N)	–	–	91-94	–	96-97	94	–	93-94	–	–
Hobbits	95-96	96-97	96-97	–	98	95-97	95-96	95	–	95
Hobbits Forts	97-98	98	98	–	–	98	97-98	96-98	97-98	96-98
Autres êtres	99-00	99-00	99-00	99-00	99-00	99-00	99-00	99-00	99-00	99-00

Utilisation de la Table des Rencontres et des Codes :
Le MJ doit déterminer la localisation du groupe et la colonne appropriée et ensuite lancer 1D100 pour savoir s'il y a une rencontre. La période de temps couverte par un Jet de Rencontre est soit le Temps donné dans la Table, soit le temps nécessaire au groupe pour couvrir la Distance donnée dans la Table, en prenant la période écoulée la plus courte. Si un Jet de Rencontre est inférieur ou égal aux Chances de rencontre données dans la Table, un second jet (1D100) est à réaliser pour déterminer la nature de la rencontre.
Une rencontre ne débouche pas toujours sur un combat ou une activité semblable; un groupe peut éviter ou apaiser certains des dangers/rencontres par une action appropriée ou de bons Jets de Manoeuvre. Cette Table n'est fournie au MJ que comme guide pour les rencontres avec des lieux ou des créatures inhabituels ou potentiellement dangereux.

Table des principales rencontres

14.2 Table des principales créatures

14.2 TABLES DES PRINCIPALES CRÉATURES

Type	Niv	Nb renc.	Tai	Vitesse	PdeC	TA	BD	Attaque (Prim/Sec/Ter)	Notes
Auroch	2	1-10	G	MO/MO	140	S/4	20	50MCo/50GPi	Domestiqué, généralement utilisé comme animal de trait.
Auroch sauvage	4	1-4	G	MR/RA	190	S/3	35	75GCo/65GPi	Très agressif à la moindre provocation.
Chauve-souris vampire	1	1-50	P	TR/TR	10	S/1	60	25PMo/–/–	Espionne souvent pour des maîtres maléfiques; véhicule souvent la rage.
Chien de berger	4	1-12	M	MR/RA	65	S/3	45	55MMo/–/–	Défend contre les loups; n'aime pas les personnes peu familières.
Fiara	1	2-20	M	TR/MR	50	S/3	45	20PCo/35TpPi/–	Seul le mâle a des cornes; solitaire en hiver.
Glutan	3	1-2	P	MR/AV	45	S/3	50	60MMo/50MGr/Les 2	Attaque sans raison; combat toujours jusqu'à la mort.
Golodo	2	1-200	M	MR/RA	30	S/1	25	40MBe/40PBo/–	S'enfuit au moindre signe de danger sauf quand il couve.
Grand Aigle	20	1	E	AV/TR	300	S/4	55	150EGr/90EBo/100EBe	Très Grdes Créat. pour les CC; intervient rarement au Cardolan.
Gris Planeur	0	1-1000	T	TL/MO	2	S/1	30	15TpGr/10TpBo/poison	En nuée en début d'été; poison réducteur Niv. 4.
Lion tacheté	5	2-10	M	RA/RA	110	S/4	25	75GGr/75GMo/–	Très prudent; si sa morsure inflige un CC, la prochaine attaque est 100GGr.
Loup	3	5-25	M	RA/RA	110	S/3	30	65GMo/–/–	N'attaque pas les groupes montés sauf si provoqué.
Madratine	2	1-2	P	RA/TR	45	S/3	55	55PMo/–/–	Nécrophage timide; combat seulement pour protéger ses petits.
Nimfiara	7	1	G	AV/TR	210	S/3	60	75GCo/60GBo/–	Extrêmement rare; s'il inflige un CC en chargeant, aussi 80GPi.
Ours noir	5	1-4	G	MR/MR	150	CS/8	20	65GSa/70GGr/40MMo	Dans les forêts; fuit les hommes sauf si acculé.
Sanglier	2	2-20	M	RA/MR	100	S/4	30	50MCo/50MBo/40PPi	Mâle très agressif en défendant la harde.
Troll des Collines	10	1-8	G	LE/MO	200	CR/11	20	95GBo/85GGr/65Am	Quelques-uns dans les Coteaux Méridionaux; -30 sous la lumière du jour.
Warg	5	2-40	M	RA/TR	130	S/3	35	75GMo/60GGr/–	Agressif et rusé; sert souvent dans la cavalerie orque.
Warg, vrai	8	4-20	G	RA/TR	200	S/4	55	100GMo/75GGr/–	Mort-Vivant (IV); tué, se dissipe; servants d'Angmar.
Ovidés									
Antilocapre	2	2-200	M	TR/RA	70	S/3	30	35MCo/30MPi/–	Capable de brèves pointes de vitesse AV.
Goral	2	2-12	M	RA/TR	55	S/3	45	55MBo/50MPi/–	Mouflon sauvage des coteaux; mâles agressifs.
Harbdo	1	6-60	M	RA/RA	50	S/3	40	50MBo/45MPi/–	Croisé avec le Goral; peut être laissé seul.
Mouton normal	0	10-200	M	RA/MR	40	S/1	30	40MBo/35MPi/–	A besoin de protection pour survivre au Cardolan
Reptiles et créatures aquatiques									
Arnathrach	4	1	G	RA/RA	75	S/4	30	65GDa/70MSa/poison	Pleinement aquatique, LE/LE à terre; poison musculaire Niv. 6.
Coireal	0	1	T	LE/TR	10	S/1	20	45TpDa/poison	Inoffensif mais mortel; poison musculaire Niv. 10.
Crocodile de Mer									
dans l'eau	8	1-4	G	MO/RA	220	CR/9	40	120GMo/100GSa/80GBo	Si affamé, attaque de petits bateaux.
sur terre	8	1-12	G	LE/MO	220	CR/9	10	80GMo/80GBo/–	Repaire uniquement dans les Eryn Vorn.
Nathair	1	1	P	MO/RA	25	S/1	25	40PDa/poison	Facilement mis en colère; poison circulatoire Niv. 6.
Nathrach	1	1-2	P	MO/MR	20	S/1	20	30PDa/poison	RA/MO dans l'eau; chasse à terre; poison musculaire Niv. 2.
Poissons-chats géants									
normal	3	1-2	G	LE/MR	160	S/1	30	60GBo/60GSa/50GDa	Si 60GSa réussit, peut avaler de plus petites proies.
ancien	10	1	E	TL/MO	260	S/4	45	90EBo/90ESa/65GDa	Comme ci-dessus; seulement rencontré dans le Gwathló inférieur (ouf !).
Tortue Terrestre	1	1-2	M	TL/TL	120	PL/20	5	35MMo/–/–	Il faut plusieurs mois pour l'affamer.
Oiseaux									
Canard à Tête Rouge	1	4-100	P	RA/RA	8	S/1	50	0PBe/0PGr/–	Fréquent le long des rivières.
Faucon	2	1-2	P	TR/AV	25	S/1	50	45MGr/25PBe/–	Attaque rarement de plus grandes créatures.
Gorcrow	1	5-50	P	RA/MR	20	S/1	55	10PBe/10PGr/–	Espionne souvent pour l'Angmar.
Grand Cygne	2	1-4	P	MO/MO	16	S/1	45	25PBe/10PBo/–	Éteint sauf dans les Marais du Vol-de-Cygnes.
Hibou	1	1-2	P	RA/RA	20	S/1	50	35PGr/10PBe/–	Prédateur nocturne, rarement agressif.
Hopta	1	1-20	P	MO/MO	14	S/1	30	30PCo/0PGr/–	Cigogne nécrophage, très prudente.
Oie des Glaces	1	2-60	P	MO/RA	12	S/1	40	20PBe/–/–	Migre le long de la côte.
Pigeon Bleu	0	2-1000	T	RA/MO	5	S/1	70	0TpBe/0TpGr/–	Migre par le Cardolan en immense nuées.
Morts-Vivants									
Constructs	6	4	M	MO/MO	140	PL/20	25	100el/70GBo/–	Empêche de sortir sauf si ordonné (pour 9.33).
Fantôme inférieur	7	3	M	RA/RA	100	S/1	35	spécial/60MBo/–	Draine 3 pts de CO/rd dans 3 mR (pour 9.33).

Codes : les caractéristiques sont données pour un spécimen moyen de la créature. La plupart des codes s'expliquent d'eux-mêmes : **Niv** (Niveau), **Nb renc.** (Nombre rencontré), **Tai** (Taille : Tout petit, Petit, Moyen, Grand, Énorme) de la créature, **PdeC** (Points de Coup) et **BD** (Bonus Défensif). Les caractéristiques plus complexes sont décrites ci-dessous.

Vitesse : la vitesse d'une créature est donnée en termes de "Vitesse de Mouvement/Rapidité d'Attaque" : RT-Rampant; TL-Très Lent; LE-Lent; MO-Moyen; MR-Modérément Rapide; RA-Rapide; TR-Très Rapide; AV-Rapidité Aveuglante.

TA (Type d'armure) : les lettres du code donnent le type d'armure pour ***JRTM*** (S-Sans armure; CS-Cuir Souple, CR-Cuir Rigide; CM-Cotte de Mailles, PL-Plates). La valeur est l'équivalent numérique dans ***Rolemaster***.

Attaque : le code des attaques débute par le bonus offensif de l'attaquant. La Première lettre indique la taille (l'importance) de l'attaque (Tp-Toute Petite, P-Petite, M-Moyenne, G-Grande, E-Énorme). Les deux dernières lettres indiquent le type d'attaque (Tp-Tous Petits Animaux, Be-Pince/Bec, Bo-Coup de Boutoir/de Bélier/Enfoncement/Aplatissement, Mo-Morsure, Gr-Griffe/Serre, Ch-Chutes/Projections/Écrasement, Co-Corne/Défense, Da-Dard, Pi-Piétinement, Sa-Saisir/Agripper/Envelopper/Avaler et Am-Arme. Ces codes peuvent légèrement varier par rapport à ceux de ***JRTM*** et ***Rolemaster***.

Prim/Sec/Tert : Chaque créature initialise le combat en se servant de son Attaque Primaire. En fonction de la situation ou de la réussite de l'Attaque Primaire, elle peut ensuite utiliser son Attaque Secondaire ou Tertiaire (ou toutes dans le même round si les attaques précédentes furent très bien réussies.

Table des principales créatures

14.3 Table des principales troupes

14.3 TABLE DES PRINCIPALES TROUPES

Nom/Nb	Race	Niv	PdeC	TA	BD	Bc	Prot	BO Mêlée	BO Proj./Sec.	MM	Notes
ARMÉES NATIONALES											
Saralainn											
Garde du corps royaux /10	Eriadoriens	5	90	CM/13	30	N	N	100hb	45da	10	Guerriers. hb +10 eriadorienne.
Chefs des archers/6	Mél. d'Hum.	4	70	CS/6	25	N	N	55po	70ao	15	Rangers, 1 liste de sorts.
Archers royaux/48	Mél. d'Hum.	2	50	CS/6	15	N	N	30po	55ao	10	Guerriers; très sûrs.
Chefs de cavalerie/4	Mél. d'Hum.	4	65	CM/13	20	O	N	65la	45la	10	Guerriers; ont 3 lances +5.
Cavalerie royale/40	Mél. d'Hum.	2	45	CS/7	15	O	N	50la	30la	5	Guerriers; ont 3 lances.
Guet de Sudúri/60	Mél. d'Hum.	2	45	CS/6	15	O	N	50ec	35ao	10	Guerriers; à la base, force de police.
Levées de Sudúri/~120	Mél. d'Hum.	1	30	S/1	5	O	N	25la	–	0	Divers; utiles juste pour la défense de la cité.
Clans (trois ou quatre des neuf clans répondront en général à l'appel du Roi pour partir en guerre, un se révoltera probablement. Le propre clan du Roi est toujours loyal. La composition d'un clan typique est donnée ci-après.)											
Chef/1	Mél. d'Hum.	6	100	CM/14	20	O10	B	100el	60da	15	Barde/Ranger, 3 listes; équipement +10.
Combattants/6-20	Mél. d'Hum.	4	80	CS/6	15	N	N	60dm	50ao	15	Bardes/Rangers, 1 liste.
Membres du clan/30-90	Mél. d'Hum.	2	45	S/1	10	N	N	60ah	25po	10	Éclaireurs; longue hache utilisant la table des armes d'hast et CC de Taille.
Tribus (le Roi peut généralement compter sur les services de quelques tribus dunéennes de ses propres terres ou de l'Enedhwaith. Cette dernière source de troupes est souvent utilisée par tous les Princes du Cardolan)											
Chef/1	Dunéens	7	120	CM/13	25	O	N	110la	85wb	15	Guerrier; préfère une cotte de mailles dorée; 1 liste.
Combattants/8-40	Dunéens	3	65	CS/4	20	O	N	55la	45wb	15	Guerriers; peu disciplinés.
Membres de la tribu/50-150	Dunéens	2	45	CS/4	5	O	N	45la	35wb	10	Guerriers/Éclaireurs; moral très fragile.
EMPIRE DU SEIGNEUR DE GUERRE (le Seigneur de Guerre peut mobiliser deux fois plus de créatures déchues et d'esclaves s'il se fait envahir)											
Gardes trolls/16	Trolls Coll.	8	150	CR/12	5	N	B/J	95em	50ro	-5	Guerriers; armure élaborée, -10 sous la lumière du jour.
Levées de Trolls/25-35	Troll Coll.	6	130	CR/11	20	N	N	85GBo	75GGr	10	Guerriers; -30 sous la lumière du jour, pas d'exposition directe au soleil.
Wargs/50-60	Wargs	6	150	S/4	50	N	N	75GMo	60GGr	15	Ardagor préfère les plus gros.
Chauves-souris/100-200	déchues	2	15	S/1	55	N	N	40PMo	maladie	30	Vampires : répugnent à agir sous la lumière du jour.
Mercenaires/20	Mél. d'Hum.	3	60	PL/18	10	O	B/J	70hh	45hh	15	Guerriers; font en sorte que les esclaves combattent.
Esclaves/120-180	Dunéens	1	25	S/1	0	N	N	30la	–	5	Guerriers; la terreur les rend fanatique.
THARBAD											
Commandants/8	Dún. Inf.	6	90	CM/15	35	O	B	95el	65arg	15	Guerriers; el +10.
Garnison de la cité/160	Mél. d'Hum.	3	55	CM/13	20	O	N	60el	55arg	10	Guerriers; répugnent à partir en expédition.
Guet de la cité/240	Mél. d'Hum.	2	45	CR/9	10	N	N	50ba	30fr	10	Guerriers; constables locaux; fr sur le bâton.
Foule/Milice/400	Mél. d'Hum.	1	30	S/1	5	N	N	25da	–	5	Divers; Tharbad est sujette aux émeutes.
Guilde des Négociants/30	Mél. d'Hum.	3	50	S/1	20	N	N	65da	40da	20	Éclaireurs; la branche musclée de la Guilde.
Capitaines de navire/1-8	Eriadoriens	6	90	S/3	40	N	N	100ba	60ao	25	Rangers; patrouillent sur le Gwathló, 1 à 8 au port.
Marins/20-160	Eriadoriens	3	60	CS/5	25	N	N	50hh	70ac	15	Guerriers; solides combattants urbains.
GIRITHLIN (environ la moitié de la petite noblesse du Hir Girithlin répondra à un appel pour partir en guerre; une fois mobilisées, les forces de Girithlin ont tendance à inclure une proportion élevée de levées, à savoir 600-700 sur un potentiel de 2 000-3 000)											
Ereter/14	Dúnedain	8	125	CM/15	25	O5	B/J	100el	75arg	15	Guerriers; commandent l'escorte et les levées.
Escorte/140	Mél. d'Hum.	4	65	CM/13	10	O	N	75el	50ao	10	Guerriers mercenaires. Tenues d'apparat distinctives.
Mercenaires/60	Mél. d'Hum.	3	55	CS/6	10	O	N	70la	45ao	15	Guerriers; la suite du Hir.
Levées/650	Mél. d'Hum.	1	35	S/1	0	N	N	25la	–	5	Guerriers; très enclines à déserter.
TYRN GORTHAD (d'anciennes normes d'organisation militaire sont encore maintenues dans les Coteaux aux Tumulus en proie aux troubles)											
Ereter/7	Dúnedain	9	135	CM/14	25	O5	B	110el	85ac	20	Guerriers et Rangers; équipement +15.
Escorte/56	Mél. d'Hum.	3	50	CR/9	15	O	N	70hh	45ao	10	Guerriers; surtout des mercenaires étrangers.
Ohtari Hiri/28	Dún. Inf.	6	95	CM/13	20	O	N	90ah	65ard	15	Guerriers; gardes du corps du Baron.
Rangers/6	Eriadoriens	6	100	CS/4	25	N	N	100hb	45ao	25	Rangers; la plupart ont 2 listes au Niv. 5.
Milice/500	Mél. d'Hum.	2	40	CS/6	10	N	N	55la	65ao	5	Guerriers; excellent moral en défense.
Cairl/100	Hobbits	2	40	CS/5	40	O	N	60ec	60ao	20	Larrons/Guerriers/Éclaireurs; peuvent être redoutables.
FEOTAR (Feotar essaie de s'appuyer sur une armée de volontaires, avec seulement de petites forces en armes en tant normal; des guerriers de métier sont supposés être rejoints par des levées de troupe locales; le résultat de ce système est toujours imprévisible et souvent désastreux)											
Gardes/500	Hom. Nord	4	60	CM/13	20	O	N	75el	50ao	15	Guerriers; très bons si bien commandés.
Levées/4 000 (?)	Mél. d'Hum.	1	30	S/1	0	N	N	30la	–	0	Tous types; rarement plus de 500 peuvent être réunis.
TINARË (les forces viennent d'être réorganisées, incluant une force montée significative; l'Ernil de Dol Tinarë préfère généralement louer les services de compagnies mercenaires plutôt qu'utiliser sa propre milice)											
Ereter/11	Dún. Inf.	7	105	CM/14	20	O5	B/J	105el	60arg	15	Guerriers; quelques-uns sont de purs Dúnedain.
Ohtari Rhyn/97	Mél. d'Hum.	3	55	CR/10	10	O	J	65hh	60arg	10	Guerriers; infanterie montée, piètres cavaliers.
Gardes du corps/8	Hom. Nord	5	70	CM/13	15	O	N	90el	35ao	15	Guerriers; des tâches en garnison de château les ont ramollis.
Levées/200	Mél. d'Hum.	1	35	S/1	0	O	N	35ec	–	5	Guerriers, etc. Aussi bons qu'ils peuvent.
CALANTIR (Calantir emploie de grandes forces pour le contrôle intérieur et tend à recruter)											
Ereter/27	Mél. d'Hum.	5	65	CM/13	10	O5	N	85ma	55ao	10	Guerriers; peu nombreux à aimer combattre.
Suite/300	Dunéens	2	45	CR/9	5	N	N	50la	30wb	10	Guerriers; brutes locales, faibles au combat.
Baillis/65	Dunéens	3	55	CM/13	10	O	N	65em	40wb	10	Guerriers; surtout collecteurs des taxes.
Mercenaires/50	Mél. d'Hum.	3	55	CM/14	10	O	N	65el	50ac	15	Guerriers; gardes du château.
Milice/6 000 (?)	Mél. d'Hum.	1	20	S/1	0	N	N	25go	5ro	0	(Guerriers) racaille très peu fiable.

Table des principales troupes

Nom/Nb	Race	Niv	PdeC	TA	BD	Bc	Prot	BO Mêlée	BO Proj./Sec.	MM	Notes
COMPAGNIES MERCENAIRES ET GARNISONS ÉTRANGÈRES											
Bien que tous les Princes du Cardolan maintiennent des troupes de métier autochtones, l'armée nationale ne fut pas reconstituée après la Bataille des Tyrn Gorthad en 3A 1409. Seules deux principautés – Saralainn et "l'Empire" du Seigneur de Guerre – ont une armée "nationale" effective. Les Princes se basent généralement sur différentes compagnies mercenaires et/ou sur la coopération avec les garnisons maintenues par l'Arthedain et le Gondor. Quatre compagnies mercenaires sont prédominantes au vu de la situation militaire actuelle.											
CRUAIDH MARAICH (D. "Cavaliers d'Acier")											
Sergents/5	Dún. Inf.	7	105	PL/19	30	N	B/J	110hb	80ac	20	Rangers; hb +15, 3 listes.
Cavaliers d'Acier/28	Dún. Inf.	5	85	CM/14	15	N	B/J	90dm	60ac	20	Guerriers; armes +10, combattent souvent à pied.
Flanc-garde gauche/28	Dunéens	2	40	S/1	50	O15	N	55la	40wb	5	Guerriers; pavois +15 pour protéger la cavalerie.
Flanc-garde droite/28	Dunéens	3	60	CS/6	30	N	J	65la	55wb	10	Guerriers; portent 4/5 Weebs comme projectiles.
Éclaireurs/8	Hom. Coll.	4	70	CS/8	15	N	N	75la	60la	15	Éclaireurs; la +10 contre CM et PL.
(Chevaux de Guerre)	Grd Cheval	4	160	CM/15	10	N	B/J	70GBo	45MMo	20	Très rares; inestimables.
RAGH CRANN-SLEAGHA (D. "Rangs de Piquiers")											
Chevaliers/4	Dún. Inf.	7	115	PL/20	30	O10	B/J	135el	95ja	10	Guerriers; Requain cardolaniens, Coup de Boutoir +90 avec le bouclier.
Sergents/8	Dún. Inf.	6	100	CM/16	40	N	N	110ah	25da	15	Guerriers; hallebardes +10, aussi 70fa.
Piquiers/80	Dún. Inf.	5	90	CM/16	30	N	N	95la	20da	10	Guerriers; piques +10 de 3,60 m, aussi 60fa.
TROICH-ARMCHLEASAH (D. "Combattants Nains")											
Sentinelles/4	Khazâd	6	110	CM/15	30	O5	B/J	100hb	65hh	5	Guerriers; hb +10; 3/4 haches de jet.
Combattants/14	Khazâd	4	85	CM/15	25	O5	B/J	80mg	55hh	0	Guerriers; équipement +5.
Fantassins mercenaires/30	Mél. d'Hum.	3	60	CM/13	30	O	N	65ec	50ao	10	Guerriers; certains ont des arg.
Cavalerie légère/40	Mél. d'Hum.	3	55	CR/9	30	O	N	60la	40ao	15	Guerriers; si combat au corps à corps, 40ec.
Auxiliaires/30-50	Dunéens	1	30	S/1	15	O	N	40la	35wb	10	Guerriers; chair à canon.
FORAK-EIGINN (D. "Violateurs de Forak")											
Chefs/4	Semi-Orques	4	80	PL/17	20	O5	N	90ci	45ao	15	Guerriers; ci +10.
Génie/12	Orques Inf.	4	70	CM/14	15	O5	J	80ci	65ao	15	Guerriers; ont 4 balistes légères mobiles.
Sapeurs/48	Mélange	2	45	CS/6	20	N	N	50ci	–	20	Guerriers; force de siège efficace.
Combattants/70	Dunéens	2	45	CS/8	15	O	N	50la	35wb	5	Guerriers; féroces mais au moral fragile.
AUTRES COMPAGNIES ET BRIGANDS (cinq autres compagnies mercenaires sont aussi en activité; elles se tournent vers le banditisme quand les contrats sont rares. Trois gangs de hors-la-loi existent et reconsidéreront tout emploi comme mercenaires. La force décrite ci-après – les Frères de la Mort de Harran – est plus ou moins conforme aux deux autres gangs.)											
Capitaine/1	variable	8	120	CM/13	30	O5	N	120hh	75hh	15	Guerrier ou Éclaireur, en général; armes +10.
Sergents/3-6	variable	4	80	CR/9	25	O	N	80el	35da	15	Guerriers; généralement vétérans expérimentés.
Réguliers/15-40	Mél. d'Hum.	2	45	CS/7	20	O	N	50la	30ao	10	Guerriers; féroces si acculés.
Glaneurs/10-30	Mél. d'Hum.	2	40	CS/5	25	N	N	50ec	30ao	15	Éclaireurs; pas très loyaux.
DAGARIM GONDOR NA THARBAD (S. "Armée Gondorienne à Tharbad")											
Chevaliers/12	Dúnedain	7	120	PL/19	20	O5	B/J	115lc	95ac	5	Guerriers; Requain gondoriens; aussi 110el.
Écuyers/12	Dúnedain	4	75	CM/15	30	O	J	85lc	75ac	10	Guerriers; opèrent avec les Chevaliers.
Sergents montés/26	Dún. Inf.	3	65	CS/8	25	O	N	60lc	40ao	10	Guerriers; en armure de cuir matelassée.
Hommes d'armes/72	Dún. Inf.	3	65	CM/15	20	O	B	65el	50ac	5	Guerriers; répartis dans plusieurs châteaux.
Auxiliaires/86	Mél. d'Hum.	2	50	CM/13	15	O	N	50el	40ao	10	Guerriers; principalement à Tharbad.
DAGARIM ARAN NA ATHRAD SARN (S. "Armée Royale d'Arthedain en Athrad Sarn")											
Arequain/9	Dúnedain	10	130	CM/15	45	O5	B/J	120el	120ac	15	Guerriers; Chevaliers Royaux d'Arthedain.
Ohtari Rhyn/77	Mél. d'Hum.	4	75	CM/14	35	O5	J	85lc	80ac	10	Guerriers; professionnels; aussi 65el.
Ohtari/26	Eriadoriens	4	75	CM/13	40	O5	N	85ec	85ac	10	Guerriers; garnison ou escorte de caravanes.

Dún. Inf. = Dúnedain Inférieurs, Mél. d'Hum. = Mélange d'Humains.

Codes : les caractéristiques données décrivent chaque PNJ; on peut obtenir dans le corps du texte une description plus détaillée de quelques-uns des PNJ importants. Certains de ces codes s'expliquent d'eux-mêmes : **Niv.** (Niveau), **PdeC**, **Bc** (Bouclier) et **MM** (Bonus de Manoeuvre en Mouvement). Les caractéristiques plus complexes sont décrites ci-dessous.

TA (Type d'Armure) : le code indique le Type d'Armure de la créature pour ***JRTM*** (S = Sans Armure, CS = Cuir Souple, CR = Cuir Rigide, CM = Cotte de Mailles, PL =Armure de Plates); la valeur indique le Type d'Armure équivalent pour ***Rolemaster (RM)***.

BD (Bonus Défensif) : notez que les Bonus Défensifs comprennent les caractéristiques et le bouclier. La référence du bouclier comprend le bonus de qualité (par ex. "O5" signifie "Oui, un Bouclier +5").

Prot (Protections) : "B" et "J" indiquent respectivement les protections de Bras et de Jambes.

BO (Bonus Offensif) : Abréviation des armes – ac-arc composite, ah-arme d'hast, al-arc long, ao-arc court, ard-arbalète lourde, arg-arbalète légère, ba-bâton, bo-bola, ci-cimeterre, da-dague, dm-épée à deux mains, ec-épée courte, el-épée large, em-étoile du matin, et-étoile de lancer, fa-falchion, fo-fouet, fr-fronde, go-gourdin, ha-hallebarde, hb-hache de bataille, hh-hache, ja-javelot, la-lance, lc-lance de cavalerie, ma-masse, mg-marteau de guerre, pg-pioche de guerre, ro-rocher, sa-sarbacane, wb-weeb. Le Bonus Offensif indiqué est celui dans la meilleure arme du combattant dans la catégorie.

Caractéristiques : AG-Agilité, CO-Constitution, AD-Auto-Discipline, ME-Mémoire, RS-Raisonnement, FO-Force, RP-Rapidité, PR-Présence, EM-Empathie, IT-Intuition. Pour *JRTM*, faite la moyenne du RS et de la ME pour obtenir la valeur en Intelligence.

Compétences : Acr-Acrobaties, Ali-Alimentation, Ba-Bâton, Cbt-Culbutes, Cha-Chant, Com-Comédie, Contrefaçon, CoP-Construction de pièges, Cor-Commerce, Cot-Contorsionnisme, Cro-Crochetage, DéP-Désarmement de pièges, Dipl-Diplomatie, ElP-Éloquence en public, Emb-Embuscade, Equ-Équitation, Esc-Escalade, ExpM-Exploitation minière, Fal-Falsification, Fil/Dis-Filature/Dissimulation, Flè-Flècherie, For-Forge, Hér-Héraldique, Inc-Inconscience, Intg-Interrogatoire, Jon-Jonglerie, MaC-Maîtrise de la corde, MAd-Mouvements adrénaux, ManP-Manipulation des poisons, Mar-Marine, Méd-Méditation, Mét-Météo, Mus-Musique, NaR-Navigation à la rame, Nat-Natation, Nav-Navigation, Per-Perception, Pis-Pistage, PrS-Premiers soins, ReE-Repérage aux étoiles, Rev-Revers, Run-Runes, SAn-Soin d'animaux, SavHer-Savoir en herbes, SavPiè-Savoir en pièges, SavPoi-Savoir en poisons, Séd-Séduction, Siè-Siège, Sig-Communication par signaux, SNa-Survie dans la nature, Spé-Spéléologie, Spo-Sport, Str-Stratégie, Tact-Tactique, TaP-Taille des pierres, Transm-Transmission, Trg-Trucages.

Table des principales troupes

14.4 Table des principaux PNJ

14.4 TABLE DES PRINCIPAUX PNJ

Nom	Niv	PdeC	TA	BD	Bc	Prot	BO Mêlée	BO Proj.	MM	Notes
PRINCES DU CARDOLAN										
Pelendur	13	104	PL/18	50	O5	B/J	108el	102al	10	Guerrier dúnadan, Hir Tyrn Gorthad.
AG 90, CO 80, AD 91, ME 66, RS 92, FO 94, RP 69, PR 85, EM 92, IT 96. Esc 30, Nat 40, Equ 80, Fil/Dis 54, Per 60, Emb 8, DéP 40, Cro 10, Hér 35, Spé 40. Épée longue +15, Tueuse de Morts-Vivants; Arc en Acier númenóréen +20, double portée; Amulette +25 contre la Théurgie; connaît Lois des Dissipations au Niv. 5.										
Eärnil	15	120	CM/14	30	O10	B/J	122ma	88ma	15	Guerrier dúnadan, Régent de Dol Girithlin.
AG 98, CO 85, AD 87, ME 75, RS 82, FO 96, RP 84, PR 93, EM 86, IT 83. Esc 10, Nat 5, Equ 62, Fil/Dis 40, Per 20, Fal 50, Dipl 67, ElP 35, ManP 50, PrS 60. Masse en mithril +20, avec CC supplémentaire d'Impact; Prot. B/J, 35% d'annuler les CC aux bras et jambes; pavois +10, avec Déflexion-Lame III 1/jour; Bottes, -20 aux maladresses des MM.										
Finduilas III	14	91	S/2	60	N	N	88ra	–	30	Mage/Barde dúnadan, Ernil de Dol Calantir.
AG 72, CO 74, AD 40, ME 98, RS 93, FO 81, RP 93, PR 99, EM 52, IT 95. Esc 5, Nat -30, Equ 35, Fil/Dis 80, Per 65, Séd 76, Run 54, Ba 54, Intg 80, Str 60. 56 PP; Anneau PP x2, +10 pour/contre la Magie; Bâtonnet d'Éclair Foudroyant 4/jour; Robes +15 au BD; Collier en perle donne toujours l'initiative; rapière +15.										
Lanaigh	12	132	CS/8	25	N	N	127mg	62ao	25	Guerrier dunlending, Roi du Saralainn.
AG 92, CO 97, AD 68, ME 57, RS 77, FO 98, RP 92, PR 90, EM 75, IT 84. Esc 30, Nat 20, Equ 15, Fil/Dis 45, Per 25, SNa 50, SavHer 35, ElP 45, DéP 20, Spo 76. Pioche de guerre +15, triple dommage si CC de Perforation; Cuir épais +10 au BD; Totem +20 aux JR; Arc court +5; Bracelets de Force 3 rd, 4/jour.										
Hallas	17	74	PL/20	20	O5	B/J	83ec	67al	-30	Guerrier/Larron dúnadan, Ernil de Dol Tinarë.
AG 54, CO 77, AD 92, ME 62, RS 91, FO 83, RP 44, PR 28, EM 90, IT 94. Esc 5, Nat 10, Equ 45, Fil/Dis 30, Per 55, MAd +50, Mus 54, ReE 40, Nav 60, Run 20. Épée courte en mithril +20; Plates +10, pèse 50%; Rune d'Absolution; Médaillon détecteur des mensonges et des contrefaçons; Arc long +15.										
Imlach	12	165	CM/13	25	O5	N	112fa	86arg	35	Guerrier dúnadan, Canotar de Tharbad.
AG 92, CO 97, AD 94, ME 78, RS 67, FO 100, RP 86, PR 59, EM 81, IT 90. Esc 35, Nat 40, Equ 45, Fil/Dis 10, Per 25, For 60, Cbt 35, Inc 40, Ali 50, Mét 35. Falchion +15, +25 en parade; Chemise de mailles +10 au BD; Arbalète légère +10; Casque renforcé de mithril, 40% d'annuler les CC à la tête; Fiole de soins, 4 doses de soins 40 PdeC.										
Ardagor	21	236	CR/11	40	N	N	145dm	–	45	Barde/Mystique semi-elfe/semi-troll, Seigneur de Guerre de l'Empire.
AG 100, CO 86, AD 90, ME 63, RS 76, FO 93, RP 54, PR 101, EM 99, IT 77. Esc 30, Nat 10, Equ -5, Fil/Dis 55, Per 40, Acr 50, Ba 60, CoP 84, SavPiè 35. Épée à deux mains +10, double dommage et double CC; Collier +20 au BD, illusion d'un casque; Amulette +20 aux JR; Baguette de Boule de Feu; Sandales de double distance de saut.										
PETITE NOBLESSE ET AUTRES DIRIGEANTS										
CARDOLAN SEPTENTRIONAL										
Echorion	7	97	PL/19	25	O10	B/J	104lc	67ac	15	Guerrier dúnadan, Hir Girithlin.
AG 96, CO 76, AD 90, ME 72, RS 81, FO 98, RP 91, PR 84, EM 96, IT 53. Esc 20, Nat 40, Equ 67, Fil/Dis 15, Per 20, Rev 50, Cha 40, Mar 30, NaR 50, Emb 2, DéP 25. 6 lances +10; Plates partielle +15 au BD; Arc composite +10; connaît 2 listes de base d'Animiste au Niv. 5; 14 PP.										
Minastir	11	153	CR/12	35	O5	B/J	130el	80ard	10	Ranger dúnadan, Commandant de la garnison en Athrad Sarn.
AG 91, CO 100, AD 93, ME 99, RS 89, FO 98, RP 74, PR 83, EM 76, IT 97. Esc 15, Nat 25, Equ 74, Fil/Dis 35, Per 50, Transm 30, Run 25, Nav 40, Pis 55, DéP 40. Épée large +25 en mithril, jamais de maladresses; Cuir rigide +20 au BD; Arbalète lourde +10, utilisable monté; Anneau +20 au BD, +15 aux JR; Bannière royale, +20 au morale des troupes.										
Aethelan	10	155	CS/8	20	N	N	132hb	25hh	25	Guerrier/Larron eriadorien, un seigneur des Pinnath Ceren.
AG 86, CO 91, AD 93, ME 66, RS 87, FO 90, RP 72, PR 94, EM 91, IT 96. Esc 40, Nat 20, Equ 10, Fil/Dis 45, Per 67, SavHer 50, SNa 35, Emb 10, PrS 52, Pis 35. Hache de bataille +15 eriadorienne, +30 sur les armures en métal; nombreuses herbes; Cuir +10 au BD.										
Pelenwen	9	132	S/1	15	N	N	89ba	15fr	35	Animiste/Guérisseuse dúnadan, jumelle de Pelendur.
AG 92, CO 98, AD 90, ME 95, RS 76, FO 49, RP 78, PR 101, EM 87, IT 99. Esc 20, Nat 20, Equ 45, Fil/Dis 30, Per 55, Spé 30, Com 35, Broderie 55, PrS 50, DéP 15. Anneau PP x3 (sorts de soins seulement); Bâton +10; Foulard +10 au BD; Collier, 30% d'annuler les CC à la tête; Boucles d'oreilles en mithril, chacune permet un Mouvement Adrénal sans échec.										
Sherl	7	83	S/3	25	N	N	74la	25la	40	Animiste/Prophète beffraen, Oracle des Eryn Vorn.
AG 84, CO 86, AD 93, ME 72, RS 64, FO 92, RP 86, PR 97, EM 51, IT 101. Esc 15, Nat 15, Fil/Dis 60, Per 80, SNa 20, Sig 45, Mét 60, Cot 40, SavHer 20, DéP 40. Lance +10; Pierre de l'Oracle, double la durée et la portée des sorts de prédiction, PP x2; 28 PP.										
CARDOLAN MÉRIDIONAL										
Dagobert	8	97	CM/14	30	O10	B/J	84mh	74mh	10	Scout/Larron urbain, Intendant de Dol Calantir.
AG 85, CO 88, AD 75, ME 68, RS 96, FO 95, RP 77, PR 66, EM 81, IT 92. Esc 10, Nat 5, Equ 40, Fil/Dis 35, Per 50, Trg 45, MaC 30, Fal 50, Run 30. Main gauche +15, revient via Transposition Libre 1/jour; Bouclier normal +10 au BD; Nécessaire à écrire +15 en contrefaçon; Clé qui ouvre toute serrure non magique 1/jour; une seule fois par serrure.										
Fiorel	10	92	S/4	45	N	N	90da(2x)	85da	60	Scout/Voleur dunlending; D. "Matoch des Matoch", W. "Mactosh des Mactosh".
AG 100, CO 81, AD 77, ME 87, RS 90, FO 33, RP 100, PR 93, EM 84, IT 96. Esc 60, Nat 35, Equ 20, Fil/Dis 100, Per 30, Acr 40, Dipl 30, Pêche 30, ElP 35, Trp 30. 4 dagues +10; Peaux +10 au BD; Anneau d'Invisibilité 1/jour, 5 rd.										
Olby	5	52	S/1	20	N	N	30go	5go	25	Guerrier/Larron Homme Commun.
AG 86, CO 71, AD 84, ME 94, RS 82, FO 66, RP 78, PR 100, EM 97, IT 45. Esc 20, Nat 10, Equ 15, Fil/Dis 30, Per 40, Cha 55, ElP 80, Séd 40, Jon 35. Depuis sa maladie, Olby est doté d'un inexplicable +50 aux JR; ses suivants lui ont offert de nombreux cadeaux qu'il ne peut utiliser.										

Table des principaux PNJ

Nom	Niv	PdeC	TA	BD	Bc	Prot	BO Mêlée	BO Proj.	MM	Notes
Bemakinda	9	140	CM/13	35	N	N	155el	60ac	20	Guerrier nordique, Général feotarin en retraite.
AG 77, CO 94, AD 95, ME 59, RS 85, FO 100, RP 98, PR 90, EM 67, IT 85. Esc 30, Nat 20, Equ 45, Fil/Dis 25, Per 30, Tact 45, Str 35, Iai 50, Rev 93, Emb 9. Épée large +20, avec CC supplémentaire d'Électricité; Chemise de mailles +10 au BD, annule 1 CC, 2/jour; Gantelets de Force 2/jour.										
THARBAD										
Eratil	8	105	CR/9	30	O5	N	75ec	60arg	15	Scout/Larron humain de races mélangées, Chambellan de Tharbad.
AG 72, CO 88, AD 90, ME 94, RS 96, FO 83, RP 93, PR 84, EM 78, IT 97. Esc 5, Nat 20, Equ 30, Fil/Dis 40, Per 35, Séd 50, Dipl 35, DéP 30, Cro 45, Emb 3, Run 15. Épée courte +15, porte des cannelures pour y faire tenir du poison; Pavois +5 au BD; 8 Runes d'Illusoire (il s'en sert pour faire passer des pc en po); Plastron en cuir +10 au BD.										
Craier	12	98	CM/16	20	O5	B/J	85em	55ard	10	Guerrier nain, Grand Maître de la Guilde des Marchands.
AG 89, CO 62, AD 97, ME 88, RS 99, FO 91, RP 52, PR 75, EM 80, IT 92. Esc 15, Nat -5, Equ 20, Fil/Dis 30, Per 50, Cor 80, Com 40, Trg 20, Dipl 35, Sig 15. Étoile du matin +10, avec CC supplémentaire de Contusion; Haubert de mailles +20 BD; Anneau détecteur de poisons, +5 au BD; Arbalète lourde +5.										
Neburcha	8	61(d)	S/1	20(d)	N	N	50ci(d)	60fr(d)	30(d)	Scout/Voleur easterling, Maître de la Guilde des Négociants.
AG 80(95), CO 14(90), AD 22(100), ME 61(71), RS 70(80), FO 82(97) RP 65(80), PR 74(84), EM 52(62), IT 91(100). Esc 70, Nat 35, Equ 10, Fil/Dis 65, Per50, MaC 45, Trg 50, DéP 60, Cro 40. Cimeterre orque +15, Tueur d'Humains; Outils de désamorçage des pièges +5; Outils de crochetage +10. (d) et les valeurs entre parenthèses indiquent qu'il est sous les effets des drogues.										
Rogeth	7	114	CS/6	15	N	N	121ma	60uo	25	Guerrier urbain, Porte-parole de la Guilde des Manoeuvres.
AG 59, CO 90, AD 93, ME 49, RS 82, FO 97, RP 66, PR 99, EM 74, IT 87. Esc 20, Nat 30, Equ 15, Fil/Dis 50, Per 35, EIP 60. Éclair 4/jour; plusieurs Runes mineures.										
Faradil	14	145	CM/13	25	N	B/-	139el	120ac	15	Guerrier/Larron dúnadan.
AG 92, CO 87, AD 45, ME 70, RS 82, FO 89, RP 95, PR 91, EM 71, IT 94. Fil/Dis 40, Per 20 (ou 50 en fonction de son humeur), Adm 35, Emb 8, Dipl 35, Prop 40, Séd 45, Cha 25, Cor 45, ManP 30. Épée large +10, 50% de chances que toute blessure saignante infligée voit sa gravité augmentée de +2/rd; Chemise de mailles +15 BD, encombre comme un TA 6; 3 dagues de jet +10 (compétence : +100), la cible doit réussir un JR contre une attaque de niv. 5 ou sera nimbée d'une lueur verte pendant 1-10 heures; Bouclier +10 BD, ne s'en sert que si le combat s'avère rude; Possède de nombreuses herbes, à la discrétion du MJ.										
Aelfred	9	132	S/1	40	N	N	152AMf	50ro	20	Guerrier eriadorien, Capitaine de la Guilde des Bateliers.
AG 99, CO 98, AD 85, ME 83, RS 86, FO 102, RP 92, PR 79, EM 50, IT 62. Esc 30, Nat 50, Equ 5, Fil/Dis 10, Per 10, NaR 70, Mar 60, Inc 65, Dipl 15, MAd +50. Gantelets +10 en Frappe; Ceinturon +15 BD; "Bourse anti-voleur".										
CAPITAINES MERCENAIRES										
Tarhad	11	126	PL/18	35	O10	B/J	129el	90ac	15	Guer./Moine hum. de races mél., Capitaine des Ragh Crann-Sleagha.
AG 99, CO 76, AD 92, ME 83, RS 71, FO 95, RP 85, PR 80, EM 93, IT 78. Esc 30, Nat 30, Equ 40, Fil/Dis 35, Per 35, Tact 65, Ba 30, Dipl 20, MAd +35. Épée large +15, avec CC supplémentaire de Froid; Arc composite +15, double dommage; Prot. B/J sans pénalité d'encombrement; Cuirasse +15 au BD, 25% d'annuler les CC au torse; Baguette d'Apaisement II 2/jour.										
Daeros	10	118	PL/18	40	O5	B/J	120hh	55arg	10	Guerrier dúnadan, Capitaine des Cruaidh Maraich.
AG 96, CO 92, AD 84, ME 86, RS 78, FO 96, RP 85, PR 92, EM 73, IT 87. Esc 20, Nat 15, Equ 75, Fil/Dis 30, Per 40, EIP 50, Tact 40, SNa 30, For 45, Run 30. Hache +20 en mithril, Tueuse de Théurgistes Maléfiques; Targe +5 au BD, protège comme un bouclier normal; Plates +20 au BD; Anneau de Suprême Aura 3/semaine.										
Khanli	9	123	CM/15	15	N	B	115hb	65hh	15	Guerrier nain, Capitaine des Troich-Armchleasah.
AG 93, CO 91, AD 66, ME 77, RS 82, FO 97, RP 90, PR 80, EM 68, IT 71. Esc 45, Nat 10, Fil/Dis 55, Per 20, Emb 6, MAd +30, Spé 50, ExpM 40, Cot 30, Tact 30. Hache de bataille +15; Cotte de mailles, -15 de pénalité d'encombrement, +15 au BD; 4 haches de jet +10, reviennent par Lévitation (déplacement également horizontal à la même vitesse); Amulette, empêche d'être surpris en sous-sol.										
Forak	9	80	CM/13	30	N	N	95la	75la	20	Guerrier/Larron orque inférieur, Capitaine des Forak-Eiginn.
AG 64, CO 72, AD 96, ME 63, RS 85, FO 98, RP 91, PR 100, EM 94, IT 99. Esc 35, Nat 5, Equ 15, Fil/Dis 40, Per 35, Siè 70, ExpM 30, Trg 30, Dipl 55, EIP 30. 3 lances +10; Chemise de mailles +10 au BD; Bottes anti-maladresses en mouvement; connaît une liste de base d'Essence au Niv. 10; 9 PP.										
PRINCIPAUX PNJ D'AUTRES RÉGIONS										
CREB DURGA (PNJ de l'aventure 13.1)										
Ognor	10	227	CR/12	25	N	N	140hb	60ro	15	Guerrier Troll des Cavernes, aide de camp et garde du corps d'Ardagor.
AG 83, CO 79, AD 91, ME 55, RS 29, FO 98, RP 76, PR 39, EM 70, IT 96. Esc 40, Nat 10, Fil/Dis 50, Per 35, Emb 7, Spé 40, CoP 50, For 40, MAd +25. Hache de bataille +15; Ceinturon, confère un TA 12; Dague +10, détecte Elfes et Dúnedain dans 60 mR.										
Saggo	11	304	CM/14	15	N	N	130dm	45arg	20	Guerrier Troll des Collines, Chef des gardes.
AG 92, CO 86, AD 43, ME 66, RS 71, FO 95, RP 86, PR 88, EM 63, IT 57. Esc 30, Nat 20, Fil/Dis 45, Per 30, Intg 60, Flè 20, Tact 20, Emb 3, Cro 15. Épée à deux mains +20 naine; Chemise de mailles +10 au BD; Arbalète légère +10; 1 dose de Suranie.										
Obirt	5	97	S/1	10	N	N	60da	25da	10	Animiste/Guérisseur Troll de Guerre.
AG 78, CO 79, AD 33, ME 96, RS 48, FO 36, RP 80, PR 59, EM 91, IT 97. Esc 10, Nat 5, Fil/Dis 15, Per 40, PrS 60, Com 35, SAn 25, Dipl 25, ReE 35. Anneau PP x2; Dague +15, avec CC supplémentaire de Taille; connaît toutes les listes de base au Niv. 5; 20 PP.										
Agin	7	206	CR/11	30	N	N	126la	80la	30	Scout/Voleur Troll des Collines, Chef des scouts.
AG 97, CO 70, AD 92, ME 65, RS 62, FO 75, RP 88, PR 90, EM 79, IT 53. Esc 45, Nat 30, Fil/Dis 60, Per 25, Pis 45, Emb 6, DéP 35, Nav 40, Cbt 60, Trg 30. Lance +15; Lance +10; Gilet en toile +20 au BD, +10 en Fil/Dis; Amulette d'Invisibilité III 1/jour.										
LOND DAER (PNJ de l'aventure 13.3)										
Akbulkalthir	15	120	S/1	60	O	O	144el	–	75	Fantôme Supérieur (jadis Guerrier númenóréen).
Les caractéristiques ne s'appliquent pas. Draine 5 points de CO/rd dans 7,5 mR; Plainte : tous ceux l'entendant doivent réussir un JR à -30 contre la Frayeur; possède toujours son épée large magique +30.										
Nurga	20	250	S/3	75	N	N	156GGr(x4)	–	40	Rat-Garou Supérieur (jadis Animiste beffraen).
Les caractéristiques ne s'appliquent pas. Si une attaque de Griffe inflige un CC, le Nurga peut enchaîner avec une 160GMo; cette Morsure infectera la victime en lui inoculant la maladie (45%). Chaque attaque réussie demande un JR contre l'infection (90%), le tétanos (60%) et la peste (30%). Table des Très Grandes Créatures, immunisé aux résultats étourdissants. Le Nurga est le stade primaire hautement instable de la maladie; il agit intelligemment et ses capacités peuvent être modifiées pour en tenir compte.										

Nom	Niv	PdeC	TA	BD	Bc	Prot	BO Mêlée	BO Proj.	MM	Notes
Sereccan	12	88	CS/8	30	N	N	114la	88fr	45	Ranger beffraen, un Chef local.
AG 78, CO 90, AD 93, ME 56, RS 86, FO 92, RP 67, PR 99, EM 49, IT 89. Esc 45, Nat 40, Fil/Dis 60, Per 55, SNa 45, Pis 55, Cor 50, DéP 35, Com 35, ElP 45. Lance +15, Tueuse d'Humains et d'Orques; Fronde +10, double portée; Cuir épais +15 au BD; connaît 4 listes de Ranger et 4 listes de base au Niv. 10; 12 PP.										
Algen	8	123	CR/9	15	N	N	102ah	86al	25	Guerrier eriadorien, un Capitaine batelier.
AG 77, CO 81, AD 78, ME 60, RS 80, FO 94, RP 76, PR 74, EM 90, IT 99. Esc 20, Nat 40, Equ 10, Fil/Dis 25, Per 40, Mar 65, NaR 80, Nav 50, ReE 30, Cor 45. Pique d'abordage +15; Arc long +15; Plastron en cuir +10 au BD; Anneau de détection des bancs de vase.										
BARAD GIRITHLIN (PNJ de l'aventure 13.4)										
Roensen	7	87	CM/14	10	O5	B/J	77ee	45ard	-10	Scout/Larron targil, châtelain de Barad Girithlin.
AG 65, CO 71, AD 90, ME 92, RS 84, FO 54, RP 78, PR 93, EM 86, IT 82. Esc 15, Nat 5, Equ 30, Fil/Dis 20, Per 25, Dipl 40, Contrefaçon 45, Hér 40, Ali 35, Com 35. Épée courte +15, avec CC supplémentaire d'Électricité 1/jour; Chemise de maille et Prot. B/J +5 au BD.										
Imrahad	9	130	CM/14	20	O10	B	112el	65ard	5	Guerrier dúnadan, Capitaine de la garde de Barad Girithlin.
AG 87, CO 77, AD 66, ME 66, RS 88, FO 96, RP 91, PR 59, EM 80, IT 73. Esc 30, Nat 20, Equ 40, Fil/Dis 30, Per 20, Com 20, Nav 30, Hér 30, Rev 60. Épée large +20 magique; Prot. de bras +10 au BD, 70% d'annuler les CC aux bras; Casque de Vision Nocturne.										
Edallaigh	3	40	CS/5	10	N	N	55da	25da	20	Scout/Larron dunéen, Cuisinier en chef.
AG 91, CO 71, AD 88, ME 94, RS 68, FO 76, RP 61, PR 34, EM 79, IT 84. Esc 10, Nat 10, Equ 10, Fil/Dis 15, Per 15, Ali 75, Cbt 20, SavHer 20, TaP 10. Dague +10.										
Riadeegha	4	46	S/1	20	N	N	40go	–	35	Scout/Larron dunéen, maîtresse de Roensen.
AG 97, CO 52, AD 48, ME 67, RS 77, FO 38, RP 92, PR 91, EM 90, IT 77. Esc 15, Nat 20, Equ 5, Fil/Dis 25, Per 5, Séd 40, Broderie 30, Méd 10.										
Esseu	6	80	CS/5	25	N	N	75mh	65al	30	Scout/Larron easterling, Chef des assassins.
AG 90, CO 72, AD 65, ME 62, RS 81, FO 96, RP 77, PR 55, EM 46, IT 86. Esc 40, Nat 10, Equ 5, Fil/Dis 50, Per 35, Fal 20, Emb 12, DéP 30, Cro 35, CoP 20. Main gauche +15; Corde +10; Gilet en cuir +10 au BD; Outils de crochetage +5.										
Thergor	4	63	CM/13	10	N	N	60ec	45ao	10	Guerrier/Larron semi-orque, assassin.
AG 80, CO 99, AD 30, ME 38, RS 44, FO 94, RP 55, PR 92, EM 23, IT 70. Esc 25, Nat 10, Equ 5, Fil/Dis 30, Per 10, SavPoi 15, Acr 20, PrS 20, Emb 4. Épée courte +10; 3 doses de Sharkasar; Chemise de mailles, -10 de pénalité d'encombrement; Arc court +5.										
Mino	4	54	S/1	15	N	N	70hh	-10ao	10	Guerrier urbain, assassin.
AG 97, CO 53, AD 37, ME 66, RS 80, FO 88, RP 75, PR 26, EM 72, IT 61. Esc 15, Nat 25, Equ 20, Fil/Dis 20, Per 5, Trg 40, Emb 3, Pis 30. Se sert d'une autre hache dans la main gauche (40hh); 2 haches +10.										
Zarby	3	44	S/1	5	N	N	30la	75ac	15	Scout/Voleur urbain, assassin.
AG 98, CO 80, AD 47, ME 70, RS 30, FO 63, RP 78, PR 44, EM 78, IT 59. Esc 15, Nat 5, Equ 15, Fil/Dis 30, Per 10, Flè 40, Emb 2, MAd +30, Cbt 30. Arc composite +10; 12 flèches enduites de Sharkasar; Boucle d'oreille, 10% d'annuler les CC à la tête.										
Barendil	5	64	CR/9	20	O15	N	80ci	25ao	10	Guerrier dúnadan, écuyer d'Echorion.
AG 83, CO 75, AD 67, ME 80, RS 82, FO 96, RP 93, PR 84, EM 70, IT 65. Esc 5, Nat 10, Equ 40, Fil/Dis 10, Per 10, Dipl 20, SavPiè 25, Tact 20, Emb 3. Cimeterre +15 magique; Pavois +15 au BD; 6 doses de Mirenna; Plastron en cuir +10 au BD.										
ARGOND (PNJ de l'aventure 13.2)										
Llewi	6	75	PL/19	5	N	N	85ah	30da	-20	Guerrier dunéen, garde du corps de Feotar.
AG 68, CO 57, AD 85, ME 45, RS 52, FO 96, RP 74, PR 33, EM 80, IT 60. Esc 10, Nat 30, Equ 20, Fil/Dis 15, Per 20, Emb 5, PrS 0, SavHer 30, Pis 40. Hallebarde +10 magique; Plates partielle +10 au BD; 2 doses de Mirenna.										
Ogar	5	68	CS/7	20	O10	N	75el	45da	10	Guerrier septentrional, garde du corps de Feotar.
AG 88, CO 77, AD 78, ME 63, RS 64, FO 95, RP 91, PR 79, EM 65, IT 54. Esc 20, Nat 5, Equ 45, Fil/Dis 25, Per 25, Cor 30, Trg 25, Fal 30, Séd 30. Épée large +10 magique, avec CC supplémentaire de Taille; Veste de cuir +10 au BD; Pavois +10 au BD;										
Murryelle	8	97	S/1	10	N	N	92ra	50da	40	Scout/Voleuse rurale, garde du corps de Finduilas.
AG 81, CO 88, AD 76, ME 91, RS 58, FO 95, RP 91, PR 80, EM 73, IT 34. Esc 25, Nat 5, Equ 30, Fil/Dis 40, Per 25, Emb 6, Acr 50, Cbt 30, Nav 25. Rapière +15 magique, avec CC supplémentaire d'Électricité 2/jour.										
Ilran	7	80	CM/16	15	O	B/J	82ma	40ma	-10	Guerrier targil, Capitaine de la Garde.
AG 51, CO 89, AD 83, ME 77, RS 72, FO 92, RP 80, PR 84, EM 64, IT 93. Esc 5, Nat 15, Equ 30, Fil/Dis 25, Per 30, For 60, ReE 20, Emb 2, MAd +35. Masse +20; Masse +10 magique; Cottes de mailles +10 au BD;										
THALION (PNJ de l'aventure 13.5)										
Walec	5	106	CS/6	5	N	N	77go	40ao	10	Guerrier urbain, chef des bandits.
Eben	4	54	S/4	20	O	N	52ec	35ao	10	Scout/Larron urbain, marchand.
Ragi	2	36	S/1	10	O	N	30hh	20hh	20	Scout/Voleur dunéen, serviteur d'Eben.
Ionel	4	28	S/2	15	N	N	25da	–	5	Barde targil, érudit résident.
Padderec	2	30	S/1	5	O	N	40da	10da	5	Barde urbain, érudit résident.
Edrec	3	41	CS/8	15	O	N	60la	35la	25	Ranger rural, bandit.
Intorin	3	46	CM/13	5	O	N	55ci	30da	15	Guerrier targil, bandit.
Eliver	2	36	S/4	10	N	N	45dm	30arg	10	Ranger rural, bandit.
Domar	2	28	S/1	15	N	N	40ah	25fr	10	Scout/Larron urbain, bandit.
Hurin	2	29	CR/10	10	O5	N	40em	30ao	-20	Guerrier urbain, bandit.
Halbered	2	21	S/2	15	N	N	20da	–	25	Animiste/Clerc Maléfique rural, bandit.
Pinto	2	26	PL/17	10	O	N	45ec	35ac	15	Barde/Mentaliste Maléfique urbain, bandit.

Table des principaux PNJ

15 · Notes de Conversion

Les différents systèmes de règles de JRAF ont leurs propres caractéristiques qui dépendent des mécanismes spécifiques de jeu. Le paragraphe 1.3 fait état de notes de conversion générales des caractéristiques mais d'autres indications spécifiques sont souvent très utiles. Ce chapitre s'applique à la conversion des caractéristiques de Rolemaster/JRTM (RM/JRTM). Dans la mesure où de nombreux JRAF existent, nous nous sommes cantonnés au système de JRAF AD&D® (un système basé sur des niveaux). Du fait du système basé sur des niveaux et des compétences de Rolemaster, un MJ devrait pouvoir convertir les caractéristiques de RM/JRTM en celles d'autres systèmes de jeu.

Note : AD&D® est une marque déposée par T.S.R. (Lake Geneva, WI, USA) pour leur JRAF. Cette référence à T.S.R. n'indique en aucune manière qu'un des produits de I.C.E. est sous licence de T.S.R.

Conversion en caractéristiques d'AD&D®

Les caractéristiques de ce module entrent dans deux catégories : la première étant la description des personnages (surtout tables 11.1 et 11.2) et la seconde étant la description des créatures (surtout table 11.5). En se servant de ces données, nous allons les transformer en celles d'AD&D®. Tout MJ devra garder à l'esprit que les renseignements suivants ne sont que des indications et devra les modifier si le résultat obtenu est inapproprié.

Bonus : Les bonus de RM/JRTM sont basés sur un système de 1-100, alors que ceux d'AD&D® le sont sur un système 1-20. Pour obtenir le bonus d'AD&D®, divisez le bonus de RM/JRTM par 5 et arrondissez à l'inférieur - Par ex., une masse +18 dans RM/JRTM deviendra +3 dans AD&D®. Dans RM/JRTM, les bonus typiques étant supérieurs aux bonus typiques d'AD&D®, un MJ pourra souhaiter les réduire de moitié et ensuite les diviser par 5, arrondis au supérieur.

Niveau : L'obtention du Niveau AD&D® se fait en multipliant le Niveau RM/JRTM par 0,66 en arrondissant à l'inférieur (pour les points d'expérience, vous pouvez ne pas arrondir). Ceci n'est qu'une règle générale et le MJ devra examiner dans son ensemble le personnage ou la créature pour savoir si des ajustements sont nécessaires.

Points de vie : L'obtention des Points de Vie d'AD&D® se fait en divisant les Points de Coup de RM/JRTM par 3 arrondis à l'inférieur. Pour les créatures très puissantes, vous pouvez faire la division par 4 ou 5. Vous pouvez aussi déterminer les Points de Vie en vous basant sur le niveau du personnage ou de la créature tout en vous servant des règles d'AD&D® à ce sujet.

Classe d'Armure (CA) : Utilisez la correspondance entre le Type d'Armure (TA) de RM/JRTM et la Classe d'Armure d'AD&D® :

TA 1-4 = CA 10 ;
TA 5-9 = CA 8 ;
TA 10-12 = CA 6 ;
TA 13-17 = CA 5 ;
TA 18-20 = CA 3.
Si un bouclier est utilisé, améliorez la CA de 1.

Le bonus Défensif (BD) de RM/JRTM peut affecter la Classe d'Armure d'AD&D®. Si un bouclier est normalement utilisé (un « O » dans la colonne Bouc.), soustrayez 25 du BD. Ensuite, utilisez le procédé décrit ci-dessus pour obtenir le bonus équivalent dans AD&D®. Ce bonus est utilisé soit pour améliorer la Classe d'Armure, soit comme malus aux tentatives de toucher des attaquants.

11.1 Les créatures

Mouvement : Utilisez la correspondance pour déterminer la vitesse de mouvement de la créature dans AD&D® :

RT = 1-3 »
TL = 4-5 »
LE = 6-7 »
MO = 8-9 »
MR = 10-12 »
RA = 13-15 »
TR = 16-20 »
AV = 21 » et plus
Résistance à la Magie : Le modificateur au Jet de Résistance pour RM/JRTM peut être utilisé comme la valeur de la Résistance à la Magie dans AD&D®.

Dés de Vie : Cette notion est difficile à convertir car elle représente à la fois la capacité de la créature à subir des dégâts et sa capacité à toucher son adversaire avec succès. Pour obtenir une estimation, calculez d'abord les Points de Vie de la créature en utilisant le système décrit ci-dessus et ensuite divisez le résultat par 5, arrondi au supérieur.

Nombre d'Attaques : Une créature peut faire une attaque pour chaque attaque décrite dans la Table des Principales Créatures (i.e. primaire, secondaire, tertiaire).

Dégâts par Attaque : D'abord, utilisez la correspondance des types d'attaque de RM/JRTM pour déterminer dans AD&D® les Dégâts par Attaque :

Pe = 1-2
Be = 1-6
Bo = 1-10
Mo = 1-6
Gr = l-4
Ch = l-12
Sa = l-3
Co = l-10
H = l-8
Da = 14
Ensuite, utilisez la taille de l'attaque de RM/JRTM pour modifier les Dégâts par Attaque. (Rappelez-vous : ce n'est qu'une règle générale).

Minuscule = T : fixe, en général 1-1,1-2 ou 1-3.
Petite = P : Dégât maximum diminué de la moitié au plus (i.e. 1-8 deviendrait 1-7,1-6,1-5 ou 1-4).
Moyenne = M : attaque normale, normalement sans changement.
Grande = G : nombre de dés doublé OU +3 maximum aux dégâts (i.e. 1-8 deviendrait 2-9, 3-10, 4¬11 ou 2-16).

Gigantesque = E : nombre de dés doublé ou triplé OU +6 maximum aux dégâts (i.e. 1-8 deviendrait 2-9 à 7-14 ou 2-16/3-24).

11.2 Les personnages

Caractéristiques : Utilisez la table 1.32, en tenant compte des indications suivantes. Si plus d'une caractéristique est donnée (RM), faites-en la moyenne avant de convertir.

AD&D®	JRTM	RM
Force	Force	Force
Intelligence	Intelligence	Raisonnement et Empathie
Sagesse	Intuition	Mémoire et Intuition
Dextérité	Agilité	Rapidité et Agilité
Constitution	Constitution	Constitution
Charisme	Présence	Présence et Autodiscipline

Classe de Personnage : Sauf indication contraire dans « Notes », la profession d'un personnage est Guerrier. Les Multi-classés mentionnés ci-dessous font référence à la possibilité d'un personnage AD&D® à deux classes. Du fait de quelques restrictions dans AD&D® concernant certaines classes de personnage, un MJ devra faire attention à la classe d'arrivée du personnage.

JRTM / RM	AD&D®
Guerrier/Guerrier	Guerrier ou Paladin
Guerrier/Larron	Guerrier ou Assassin ou Guerrier multi-classé
Guerrier/Guerrier-Moine	Moine
Scout/Voleur	Voleur
Scout/Larron	Voleur ou Assassin ou Voleur multi-classé
Scout/Guerrier-Moine	Moine
Mage/Magicien	Magicien
Mage/Illusionniste	Illusionniste
Mage/Alchimiste	Magicien
Mage/Sorcier	Magicien ou Magicien/Clerc multi-classé
Mage/Astrologue	Clerc ou Magicien/Clerc multi-classé
Animiste/Animiste	Druide
Animiste/Clerc	Clerc
Animiste/Guérisseur	Clerc
Ranger/Ranger	Ranger ou Druide ou Clerc multi-classés
— /Mentaliste	Magicien psionique
— /Soigneur	Clerc psionique
— /Prophète	Magicien ou Clerc psioniques
— /Moine	Voleur ou Guerrier psioniques ou Magicien multi-classé
Barde/Barde	Barde (peut être limité en Guerrier /Voleur) ou Voleur ou Guerrier psioniques ou Magicien multi-classé

Sorts

En choisissant les sorts d'un personnage AD&D® converti, gardez en mémoire les directives suivantes sur les sorts de RM/JRTM. Les professions de RM ont leur équivalent dans JRTM entre parenthèses.

Magicien (Mage) : Sorts manipulant principalement les éléments : terre, eau, air, chaleur, froid et lumière.
Illusionniste : Sorts de renseignements erronés et illusions manipulant principalement les éléments affectant les sens : vue, audition, toucher, odorat, impulsions mentales et combinaisons de sens.
Alchimiste : Sorts manipulant principalement la matière pour former des objets et pour implanter des sorts dans des objets.
Clerc (Animiste) : Sorts directement en rapport avec la vie : communier avec les déités, appeler des créatures vivantes, se protéger des servants des déités opposées, etc.
Animiste (Animiste) : Sorts en relation avec la nature : plantes, animaux, la nature en général et le climat.
Guérisseur (Animiste) : Sorts en relation principalement avec les soins que l'on peut se prodiguer et avec la capacité à se transférer à soi-même les blessures des autres.
Mentaliste : Sorts en relation avec la détection de Présence mentale, la communication mentale, le contrôle mental, l'attaque mentale, la fusion mentale et le contrôle des sens.
Sorcier : Sorts résultant en la destruction spécifique de matière animée ou non.
Mystique : Sorts de renseignements erronés et de modifications basés sur l'illusion et sorts modifiant la matière.
Astrologue : Sorts d'obtention d'informations : détection, communication, prémonition et communion.
Les trois professions suivantes ne peuvent lancer que des sorts de puissance limitée.

Moine : Sorts de mouvement pour soi-même et de contrôle de son corps et de son esprit.
Ranger (Ranger) : Sorts en relation avec l'extérieur et les éléments (climat).
Barde (Barde) : Sorts en relation avec les sons, la connaissance et l'utilisation d'objets.



Télécharger les fichiers

Utilisation

Vous pouvez visualiser et modifier les contenus de ce site en téléchargeant l'archive ci-dessous.

Télécharger l'archive

Elle contient l'ouvrage complet en quatre formats :

PDF — l'ouvrage entier, pour lire ou imprimer tel quel.
DOCX — pour Microsoft Word, LibreOffice, Pages ou Google Docs.
ODT — le format ouvert d'OpenDocument, pour LibreOffice.
Markdown — les fichiers du site tels qu'ils ont été écrits, avec leurs images.

Le format Markdown

Les contenus de ce site sont rédigés en Markdown, un format en texte simple formaté qui se lit dans n'importe quel éditeur de texte et se convertit vers à peu près tous les autres formats de texte.

Markdown est présenté sur le site de son auteur (John Gruber) : Daring Fireball (http://daringfireball.net/projects/markdown/).

C'est le format le plus pertinent pour visualiser, modifier ou archiver sur le long terme vos contenus de jeu de rôles : il ne dépend d'aucun logiciel et sera toujours disponible, même dans un lointain futur.

Enregistrer une page au format PDF

Le site porte une feuille de style d'impression. Pour récupérer une seule page plutôt que l'ouvrage entier, choisissez « Imprimer la page » dans votre navigateur, puis « Enregistrer au format PDF ».