Les Cavaliers du Rohan



La nuit froide faisait verser des larmes au Cavalier. Éogil chevauchait plus difficilement qu'auparavant, la crinière de son cheval gris pommelé lui battant les cuisses. Waet, sa jument, avalait les douces collines herbeuses avec une grâce inflexible. Comme d'habitude, elle ne pourrait se permettre de le décevoir. Il n'y avait aucune autre alternative : rattraper les éclaireurs Orques avant d'être en vue du campement ennemi. Ils se devaient de venger l'assassinat de sa sœur Ure.

Devant lui, il pouvait voir son compagnon, Dreorl. Le Cavalier, plus âgé que lui, affermit sa prise sur sa lance tout en fondant sur le plus lent des deux Orques. Un rayon de lune argenté tomba en cascade sur le fin haubert de mailles de Dreorl et drapa son solide casque dans un reflet enchanté. La luminosité ambiante du ciel dégagé en cette nuit d'automne conférait au paysage une belle sensation mystique de tranquillité. Seuls les martèlements des sabots et les ombres qu'ils poursuivaient brisaient le silence.

Alors, Dreorl sembla ralentir. Raffermissant sa prise tout en abaissant son arme, il chargea l'Orque en train de faire volte-face. Dreorl transperça sa cible de sa lance qui se courba sous l'impact, scellant le destin de cette pitoyable créature. L'Orque mourut sans un râle.

L'entrée dans le combat ragaillardit Éogil. Il se surprit à sourire alors qu'il dégainait son épée large et guida en douceur sa jument sur la droite de la monture de Dreorl. Le second Orque l'attendait, tenant son court fauchon dans ses deux mains griffues. Éogil murmura en se rapprochant : « Ton sale sang noir va couler cette nuit pour la toute dernière fois… Par Béma, tu vas payer pour la mort de Ure, même si ton âme méphitique n'est qu'une piètre compensation !»

Waet pencha sa tête, comme si elle savait que son maître avait besoin d'espace pour asséner un coup d'épée à cet Orque petit mais résistant. L'arme d'Éogil frappa la poitrine de l'Orque, le propulsant en arrière dans un cri retentissant. En quelques secondes, la chasse fut finie.

Alors qu'Éogil faisait manœuvrer Waet pour examiner les Orques morts, Dreorl essuya la pointe de sa lance sur l'herbe haute. Le Cavalier vétéran regarda en direction du sommet de la crête et, calmement, loua leur œuvre : «Nous avons vaincu, ils ont échoué. Ils ne préviendront personne cette nuit… ni aucune autre nuit. J'aimerai laisser les vautours s'occuper de leur carcasse mais il vaut mieux les enterrer.»

Éogil répliqua alors : «J'espère que leur sang pourri ne tuera pas l'herbe.»

Chevauchez avec les Rohirrim lors de leurs combats face aux hordes d'Orientais et contre les Orques de la Main Blanche.

Ce livret détaille **les Cavaliers du Rohan** au cours de trois périodes distinctes :

Dans les plaines du Rhovanion avant la guerre contre les Chariotiers ;
Dans les Vallées de l'Anduin au moment de l'affrontement contre Scatha le Drake ;
Lors de leur colonisation du Rohan.
Comprend des plans de la Gorge de Helm, d'Edoras, de Dunhart et d'Harrowdale.

Donne des renseignements sur Vidugavia, Frumgar, Fram le Tueur de Dragon, Langue-de-Serpent, Helm, Théoden, Éomer et Éowyn.

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 des Hommes du Nord a pratiquement changé du tout au tout avec la découverte du cheval, que ce soit leurs méthodes de chasse, leurs croyances religieuses ou leurs relations avec les autres Humains — ceux ne possédant pas de chevaux. Leur attitude vis-à-vis du Seigneur Ténébreux est néanmoins restée inchangée. Ils le méprisent, lui et ses créations, ainsi que tous les êtres maléfiques qui vénèrent les Ténèbres. Ils se méfient également de la magie et des magiciens, quel que soit le côté où ils se situent.

Dans **Les Cavaliers du Rohan**, vous trouverez :

8 pages en couleurs : une carte sur 2 pages de la région du Fort Cor, plus des cartes de Framsburg, de la Forêt Drúadan et d'Edoras, ainsi qu'une carte régionale sur 2 pages du Rohan.
Plans principaux : Ruhr Mahrling (village fortifié des Seigneurs-Cavaliers), Ilanin (village des Chariots), le Fort Cor, le Hall du Jongleur, une Tour de Signalisation et l'Auberge des Gris.
Les cavaliers : un aperçu sur les Cavaliers Hommes du Nord au cours du troisième Âge jusqu'aux premiers jours du Quatrième Âge.
Autres habitants : les Dunlandais, les Semi-Orques, les Servants de la Main Blanche et les Drúedain.

Crédits

Auteurs : Christian Gehman, Peter C. Fenlon Jr.

Texte supplémentaire : Jessica M. Ney, S. Coleman Charlton. Correcteur : Pete Fenlon.

Cartes : Coleman Charlton, Steve Bouton.

Contributions rédactionnelles : John David Ruemmler.

Production : Kurt H. Fischer, Christopher Séan Murphy, Richard H. Britton, Pete Fenlon, Jessica Ney, Chris Christensen, S. Coleman Charlton, Olivia H. Johnston.

Illustration de couverture : Angus McBride.

Illustrations intérieures : Liz Danforth, Jim Holloway, Olivia Johnston. Cartes Régionales : Jessica Ney, Teiry K. Amthor.

Plans : Christopher Séan Murphy, Rick Britton.

Contributions spéciales : Coleman Charlton, Bruce D. Neidlinger, Deane Begiebing, Chris Christensen, Sam Irvin, Mitch Walker, Bill Downs, Ted Pfalz, Olivia H. Johnston, Kathleen Connor, Kurt Rasmussen, Swinker, Dwart Allen, Billy Covert, Harvey Gay, Steve Crain, Terry Pryde, Cthulu, Yeti et le Postier.

Titre original : « *Riders of Rohan* ».

Traduction : Jérome Dumec.

Correcteur-Réviseur : Thierry Betty.

Maquette : Jérôme Dumec.

Copyright

Copyright © 1982 TOLKIEN ENTERPRISES, une division de ELAN MERCHANDISING, Inc.,

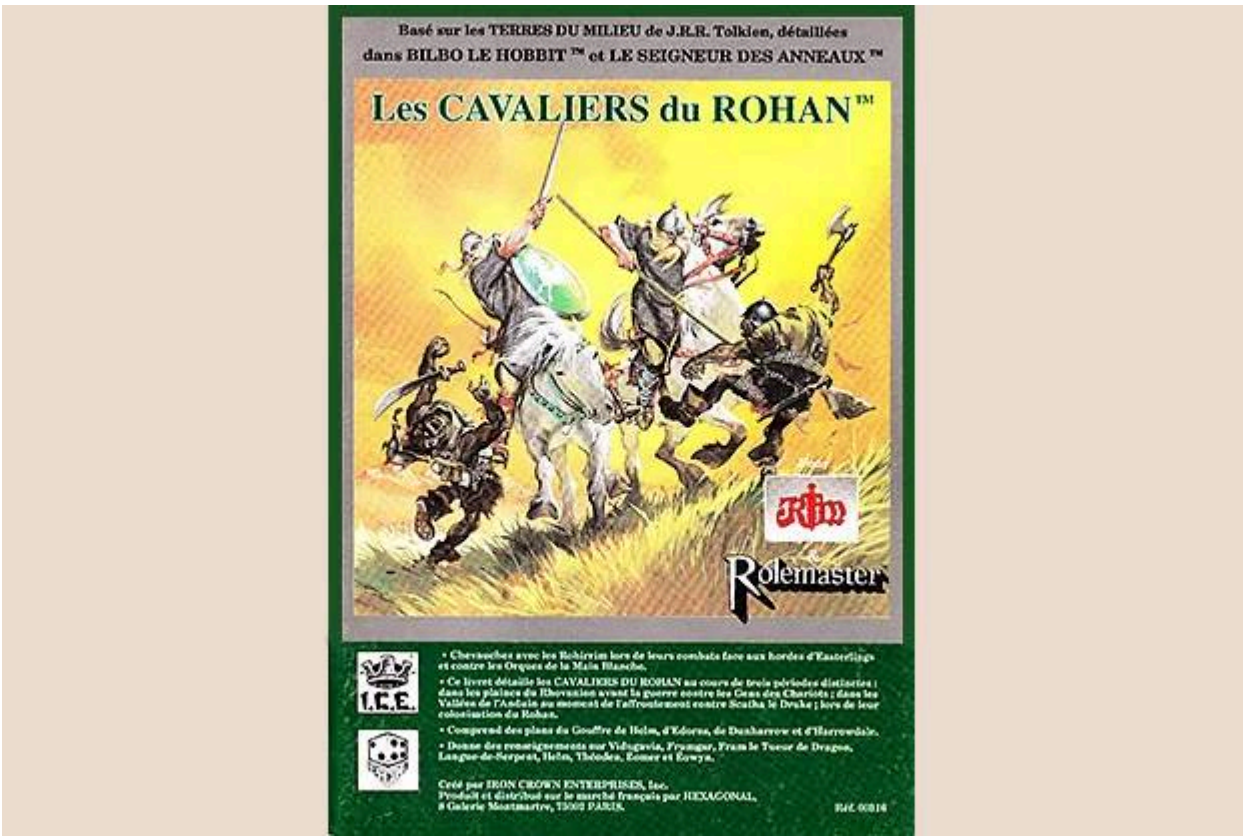
Berkeley, CA., USA, Anima.

Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu (JRTM), 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., P.O. BOX 1605, Charlottesville, VA 22902, Etats-Unis.

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

Réf. 00316



LES CAVALIERS du ROHAN

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

La vie des Hommes du Nord a pratiquement changé du tout au tout avec la découverte du cheval, que ce soit leurs méthodes de chasse, leurs croyances religieuses ou leurs relations avec les autres Humains — ceux ne possédant pas de chevaux. Leur attitude vis-à-vis du Seigneur Ténébreux est néanmoins restée inchangée. Ils le méprisent, lui et ses créatures, ainsi que tous les êtres maléfiques qui vénèrent les Ténèbres. Ils se méfient également de la magie et des magiciens, quelque soit le côté où ils se situent.



Dans LES CAVALIERS DU ROHAN, vous trouverez :

- 8 PAGES EN COULEURS : une carte sur 2 pages de la région du Fort Cor, plus des cartes de Framsburg, de la Forêt Dévalant et d'Edoras, ainsi qu'une carte régionale sur 2 pages du Rohan.
- PLANS PRINCIPAUX : Rohir Stabeling (village fortifié des Seigneurs Cavaliers), Banin (village des Chasseurs), le Fort Cor, le Hall du donjon, une Tour de Signalisation et l'Auberge des Cors.
- LES CAVALIERS : un aperçu sur les Cavaliers Humains du Nord en cours du troisième Âge jusqu'aux premiers jours du Quatrième Âge.
- AUTRES HABITANTS : les Dunlendings, les Hors-Gorgés, les Serviteurs de la Main Blanche et les Drúedain.

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

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

Créé par Iron Crown Enterprises.
Produit et distribué sur le marché français par HEXAGONAL, 4 Galerie Montmartre, 75018 PARIS.
0GT10

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.

Définitions · Terre du Milieu

Premier Âge (1A) · Le premier Âge reconnu des Terres du Milieu. Débute à une période relativement proche après l'aube du temps tel que nous le connaissons et se termine à la défaite de Morgoth (« le Noir Ennemi »), suzerain et mentor de Sauron. Les légendes du premier Âge sont consignées, pour la plupart, dans les Contes et Légendes Inachevés et dans Le Silmarillion de J.R.R. Tolkien. Ces ouvrages ne sont pas utilisés ou décrits dans ce module, étant donné que nous nous sommes intéressés aux Troisième et Quatrième Âges. Nous utiliserons 1A pour indiquer le Premier Âge et 4A pour le Quatrième Âge.
Deuxième Âge (2A) · Le deuxième Âge reconnu des Terres du Milieu. Il commença après la fondation des Havres Gris et du Lindon. Cette période se termine en 2A 3441 quand Elendil et Gil-galad défirent Sauron, Isildur prit l'Anneau Unique et le Seigneur Ténébreux et les Nazgûls se mêlèrent aux Ténèbres. 2A est utilisé pour noter les dates.
Troisième Âge (3A) · Le troisième Âge reconnu des Terres du Milieu. Il débute, après la défaite de Sauron, résultat de la Dernière Alliance des Hommes et des Elfes ; il se termine en 3A 3021 quand les Gardiens de l'Anneau prirent la mer, venant des Havres Gris. L'abréviation en est 3A.
Quatrième Âge (4A) · Le quatrième Âge reconnu des Terres du Milieu, ou « Âge des Hommes ». Il commence avec le départ des Trois Anneaux au-delà de la mer. Durant le Quatrième Âge, la plupart des Elfes quittèrent les Terres du Milieu pour les Terres Éternelles ; les autres races non-humaines telles que Nains et Hobbits commencèrent à s'isoler, car leurs façons de vivre n'étaient plus comprises par les suzerains du continent — les humains.
Angmar · (S. « Maison de Fer »). Angmar est fondé aux alentours de 3A 1300 par le Roi-Sorcier, le Seigneur des Nazgûls. C'est un royaume maléfique niché dans et au long des flancs glacés des Monts Brumeux (S. « *Hithaeglir* ») septentrionaux, dans le haut plateau de l'Eriador septentrional. Entre 3A 1301 et 1974, Angmar est en guerre contre l'Arthedain, le Cardolan et le Rhudaur, les trois États Dúnedain successeurs de l'ancien Arnor.
Arnor · (S. « Terre du Roi » ou « Terre Royale »). Comprenant la majeure partie de l'Eriador, Arnor est le plus septentrional des deux « Royaumes Exilés » dúnedain. Le Royaume du Gondor est sa terre sœur au Sud. Fondés par Elendil le Grand en 2A 3320, les deux royaumes sont colonisés par les Dúnedain Fidèles (Edain) qui fuient l'île-continent de Númenór, alors qu'elle s'enfonce sous les eaux. Arnor est divisé en 3A 861 en trois États associés l'Arthedain, le Cardolan et le Rhudaur. Il est envahi par l'Armée du Roi-Sorcier en 3A 1974 et est connu comme le « Royaume Perdu » jusqu'en 4A 1, quand le Roi Elessar (Aragorn II) refonde cet État et le réunifie avec le Gondor.
Calenardhon · (S. « Verte Province »). La vaste plaine herbeuse située entre la rivière Isen (S. *Angren*) et l'Anduin. Sa frontière nord court le long de la lisière de la Forêt de Fangorn et la rivière Limeclaire (*Limlight*), alors qu'au Sud elle est délimitée par les Montagnes Blanches. Ce pays fut donné aux Rohirrim en 3A 2510, qui le renommèrent le Rohan. Calmirië est la capitale du Calenardhon.
Daen Coentis · (Du. « Peuple Talentueux »). Ancêtres des Dunlandais et (indirectement) des Drúedain (« *Woses* ») des Montagnes Blanches. Les *Eredrim* de *Dor-en-Ernil* sont les descendants des *Daen Coentis*. Cette race oubliée est la population humaine indigène de la plus grande partie de ce qui est actuellement le Gondor central et occidental. Animistes, superstitieux et industrieux, ils ont laissé un grand nombre de sculptures sur pierre et de structures mégalithiques sur les collines et dans les vallées profondes qu'ils considèrent comme sacrées. Ils tracent leur lignage par la branche féminine et révèrent la Maîtresse de la Terre (une manifestation de Yavanna) comme déesse suprême. Leur

langue, le Daenael, est souvent appelée *Dunael Ancien*, puisqu'elle est à l'origine du *Dunael*, langue des Dunlandais.

Drúedain · (sing. *Drúadan* ; W. « *Woses* » ; Wo. *Drûgs* ; S. « Hommes Sauvages » ;). Souvent appelés les « Hommes Sauvages des Bois », les Drúedain se rencontrent dans les vigoureuses forêts ancestrales comme la *Tawar-in-Drúedain* du nord-est du Gondor, la *Taur Andrast* le long des flancs sud-ouest des Montagnes Blanches et les *Eryn Vorn* (« Bois Noirs ») de l'Eriador méridional. Ce sont des hommes des bois et des artisans du bois inégalés, qui ne s'assimilent ni ne cohabitent avec les autres races. Ils préfèrent plutôt une vie dure dans des contrées reculées ; d'où leur nom. Petits, trapus, n'ayant qu'un faible système pileux corporel, ils ne ressemblent pas aux autres hommes, bien qu'ils descendent des Daen Coentis ancestraux et qu'ils soient indirectement et de très loin apparentés aux Dunlandais. Les Woses possèdent certains pouvoirs d'enchantement et des formes uniques de magie ; ils gardent leurs lieux sacrés par d'étranges images d'eux-mêmes taillées dans la pierre (les hommes Pûkel). Ces sculptures sont connues comme ayant des « pouvoirs associés à la vie » comme la vue et la motricité.

Dúnedain · (sing. « *Dúnadan* » ; S. « Edain de l'Ouest »). Ces « Hauts Hommes » sont les *Edain* (« Pères des hommes ») qui s'établirent sur l'île-continent de Númenór, loin à l'ouest des Terres du Milieu, après avoir participé aux guerres contre Morgoth lors du Premier Âge. Les Dúnedain conquirent et/ou colonisèrent beaucoup de régions le long des côtes ouest, sud et est d'Endor durant le Deuxième Âge. Ils étaient de grands seigneurs parmi les hommes. Malheureusement, leur désir avide de puissance mena à la destruction de leur île natale vers le milieu du Deuxième Âge. Cette Chute survint comme résultat de leur invasion des Terres Éternelles et de leur provocation vis-à-vis des Valar. Ceux appelés les « Fidèles » s'opposèrent à la politique de haine vis-à-vis des Elfes qui s'ensuivit de la Chute et furent sauvés quand l'île sombra. Plus tard, ils fondèrent les royaumes d'Arnor et de Gondor (au Nord et au sud de la partie nord-ouest des Terres du Milieu). De nombreux groupes « Infidèles » survécurent en des colonies variées de Dúnedain établies en des temps plus heureux (c.-à-d. les « Númenóréens Noirs » d'Umbar). Le terme Dúnedain fait référence aux Númenóréens et à leurs descendants dans les Terres du Milieu. Ils possèdent une considérable force mentale et physique, une bonne longévité et une riche culture basée en grande partie sur celle des Elfes. Au Troisième Âge, les Edain ne forment plus qu'un groupe d'hommes à la culture relativement développée et avec des traces de sang Elfe.

Dunhart · (Rh. « Le Temple Païen à Flan de Coteau », « Nécropole Sombre » ou « Temple Sombre ». Première traduction : *Dunharrow*). C'est un plateau montagneux fortifié qui surplombe la pente est du Val de Hart, juste au sud d'Edoras. Cet ancien refuge sert de site funéraire et de lieu de culte. Trois montagnes — le Raidecorne, l'Irensaga et le Monthanté — enclosent Dunhart respectivement au Sud, au Nord, et à l'Est.

Dunlandais · (Du. *Daen Lintis*). Une rude race d'Hommes Communs qui, pour la plus grande part, émigrèrent des Montagnes Blanches au cours du Deuxième Âge. Descendants des Daen Coentis, les Dunlandais sont de corpulence moyenne ou trapue, ils ont de rares cheveux bruns et le teint vermeil ou basané. Les hommes font en moyenne 1,75 mètre ; les femmes atteignent 1,65 mètre. 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.

Edoras · (Rh. « Les Cours »). Capitale du Rohan, Edoras est construite sur une ancienne colline sur le flanc nord des Montagnes Blanches. Son enceinte et ses constructions en bois et en pierre furent érigées peu après 3A 2510. Bien que fortifiée, elle reste vulnérable. Dunhart, tout proche, sert de refuge à la ville.

Éothéod · (Rh. « Peuple des Chevaux »). Ce sont les descendants des Hommes du Nord réfugiés qui émigrèrent du Rhovanion entre 3A 1856 et 1899. Héritiers des *Éothraim* (« Hommes des Plaines »), amoureux des chevaux, ils s'établirent en premier dans les vallées occidentales de l'Anduin, près des Champs de Flambes. En 3A 1977, ils émigrèrent vers le Nord, dans les Vallées Supérieures de l'Anduin. Là, ils prirent le nom d'*Éothéod*. Ce peuple des chevaux fit une troisième migration, allant

vers le Sud, dans le Calenardhon, après 3A 2510. À partir de ce temps-là, ils nommèrent leur patrie le Rohan et ils furent connus sous le nom de Rohirrim.
Éothraim · (apparenté Rh. « Cavaliers Glorieux »). Les six tribus d'Hommes du Nord, des cavaliers qui occupaient la plaine du Rhovanion méridional jusqu'en 3A 1859-99 s'appelaient eux-mêmes les *Éothraim*, abréviation de « *Gimûtéothraim* » (Rh. « Rassemblement des Glorieux Chevaux »). Ils sont la culture ancestrale de ceux qui devinrent les Éothéod puis les Rohirrim.
Framsburg · Située au sommet d'une colline, sorte d'éperon jaillissant du Nord des Monts Brumeux, Framsburg est superbement positionnée. C'est une ville munie d'un mur d'enceinte qui surplombe la rivière Lanquevelle (*Langwell*). C'est le principal centre de commerce des Éothéod et, de fait, de tout le négoce des Vallées Supérieures de l'Anduin. Framsburg fut abandonnée en 3A 2510 quand les Éothéod émigrèrent vers le Sud.
Gondor · (S. « Pays de Pierres »). Le grand royaume Dúnadan qui s'étend à l'ouest du Mordor et au nord de la baie de Belfalas. Il comprend de nombreuses régions (en partant du Nord dans le sens des aiguilles d'une montre) : le *Calenardhon* (Rohan après 3A 2510), l'*Anórien*, l'*Ithilien*, le *Lebennin*, le *Belfalas*, le *Lamedon*, l'*Anfalas* et l'*Andrast*. Osgiliath sur l'Anduin sert de capitale au Gondor jusqu'en 3A 1640, date à laquelle le trône est déplacé à Minas Anor (Minas Tirith).
Gorge de Helm · (S. *Ostiras*). Situé près du centre du Val Ouest du Rohan, la Gorge de Helm constitue le refuge le plus à l'ouest du Rohan. Il consiste en une forteresse, la « Ferté-au-Cor », et d'un complexe de murs « le Mur du Gouffre » construit à l'entrée d'une gorge (le Gouffre) taillée dans les Montagnes Blanches, en dessous des grands pics du Thrihyme. La Rivière de la Gorge coule vers le Nord à partir de la Gorge de Helm, pendant que les Brillantes Cavernes (*Aglarond*) forment l'extrémité sud.
Grand'Peur · C'est la grande étendue de forêt occidentale appelée *Taur-e-Ndaedelos* (S. « Vertbois-le-Grand », Grand'Peur) par les Elfes. Comme « l'Ancienne Forêt » et « Fangorn », c'est un reste de la grande forêt qui, jadis, couvrait la plupart de la partie nord-ouest d'Endor. Avant la fin du premier millénaire du Troisième Âge, elle était connue sous le nom de « La Grande Forêt Verte », mais l'Ombre de Sauron transforma l'essence même de la flore et de la faune de la région. La Grand'Peur Septentrionale se situe au nord de la « *Men-i-Naugrim* ».
Hommes du Nord · Aussi appelés Septentrionaux ou Nordiques. C'est un peuple d'humains grands et forts, au teint pâle et chevelu. Ils font partie des « Hommes du Milieu », un groupe culturellement et physiquement plus proche des Elfes que des « Hommes Communs », mais néanmoins distinct des « Hommes du Haut » ou Edain. Les Hommes des Bois, les Hommes des Plaines ou Gramuz, les Hommes des Lacs, les Hommes des Vallées, les Éothraim et les Beijabar sont tous des Hommes du Nord et forment les peuples de Rhovanion en 3A 1640. Les Rohirrim de la fin du Troisième Âge sont les descendants des Hommes du Nord du Rhovanion. Ce sont les principaux humains du Rhovanion. Voir le chapitre 3.0 pour avoir plus de détails.
Isengard · (S. *Angrenost* ; W. « Forteresse de Fer »). Construite par le Gondor pour garder la Brèche du Rohan, Isengard est une ancienne citadelle située dans la vallée nommée *Nan Curunir*, dans la pointe la plus au Sud des Monts Brumeux. La forteresse surveille le Calenardhon Occidental (Rohan) et la vallée supérieure de l'Isen (*Angren*). Elle est constituée de quatre spires noires (*Orthanc*), taillées dans un dépôt de Laen volcanique et elle est entourée par un mur naturel volcanique. Un des sept Palantíri se trouvait à *Orthanc*.
Ithilien · Région du Gondor fondée par Isildur en 2A 3320 (opposé à l'*Anórien* fondé par Anárion). Elle s'étend dans l'étroit territoire compris entre l'*Ephel Dúath* et l'*Anduin*. Terre riche et fertile, l'Ithilien est surnommée le « Jardin du Gondor ».
Orques · Originellement créés par Morgoth au Premier Âge, ces créatures sont rapidement devenues les servants des Ténèbres. Il est probable qu'ils n'étaient pas, d'une façon inhérente, maléfiques, mais prédisposés culturellement et mentalement à la « mauvaise vie ». La légende dit que leurs ancêtres étaient des Elfes que l'Ennemi Noir corrompit dans leurs esprits et dans leurs chairs. Il y a deux types d'orques : les **Orques inférieurs** ou **Orques communs**, dont la taille moyenne se situe entre 1,20 m

et 1,50 m et qui arborent une face grotesque ornée de crocs, et les **Orques supérieurs** ou **Uruk Hai**, qui atteignent une taille de 1,80 m et qui ont une apparence plus « humaine ». Tous sont de silhouette lourde et possèdent des bras longs et graciles ainsi qu'un cuir épais. Élevés en tant que manœuvres et guerriers, les Orques respectent peu de chose hormis la force brutale. Ils sont plus efficaces sous le contrôle d'une « volonté concentrée ». Ils sont tous, sans exception, cannibales, assoiffés de sang et cruels. Ils ne se sentent que peu concernés par l'organisation sociale. En général la petite tribu, sous la férule d'un chef puissant, est la norme unitaire. Chaque clan utilise son propre dialecte. La plupart d'entre eux sont des forgerons de valeur. Leur habileté à travailler le métal est difficilement comparable. Bien que l'aspect de leurs œuvres soit souvent pauvre, le travail en est excellent. Ils font cependant rarement des objets qui ne soient pas à destination guerrière. Les Orques inférieurs naissent, vivent, combattent et meurent dans l'obscurité. Ils détestent la lumière et sont aveuglés par le plein soleil. Les Orques supérieurs furent plus attentivement créés et peuvent agir dans la lumière du jour. Leurs capacités à parler, à s'organiser, a raisonner et à combattre sont supérieures à celles de leurs cousins. Certains prétendent que les Uruk Hai sont le produit de la Main Blanche de Saroumane, et qu'ils étaient primitivement la progéniture d'hommes et d'Orques. Il apparaît cependant qu'ils se levèrent d'abord dans le Mordor et que leur lignée n'a rien à voir avec les Seconds Nés. Tandis que les Orques inférieurs affectionnent les cimeterres courbes et les haches malignes, les Uruk Hai portent des épées droites et une très grande variété d'armes supérieures.
Rhovanion · (S. « Pays Sauvage » ; littéral « Lieu Sauvage »). Traditionnellement, cette région comprend toutes les terres au sud des Montagnes Grises (S. *Ered Mithrin*) et au nord du Mordor, entre les Monts Brumeux et l'Eau-Rouge (S. *Carnen*). La principauté du même nom était cette région gouvernée par le roi Vidugavia (un Homme du Nord) pendant le 14e siècle 3A ; cette région était celle à l'est de Grand'Peur et à l'ouest de la Celduin. Des renseignements erronés ont situé la Celduin à la frontière orientale de la plus grande étendue géographique de Rhovanion. Cette étendue comprend Grand'Peur, et le terme utilisé dans ce module est à prendre au sens large.
Rohan · (S. « Terre des Chevaux »). Le Calenardhon après 3A 2510. Aussi nommée la Marche, c'est une région donnée aux Rohirrim (une race d'Hommes du Nord semi-nomades) en contrepartie de l'aide qu'ils avaient apportée contre les Balchoth et de leur serment de loyauté aux Rois et Intendants du Gondor. La capitale du Rohan est Edoras.
Terre du Milieu · *Endore*, *Endor*, le « Pays du Milieu », le « Continent du Milieu ». La partie ouest d'un des continents (Endor) du monde (Arda). Ce n'est pas l'ensemble du monde, bien que les actions et événements lus dans Bilbo le Hobbit et dans Le Seigneur des Anneaux se passent durant le Troisième Âge et au tout début du Quatrième Âge de la Terre du Milieu.

Définitions · Termes de jeu

Arts martiaux · Formes d'attaques et d'autodéfense qui impliquent entraînement et coordination mentaux et physiques spécialisés. Beaucoup de combats sans arme et de combats utilisant le kata-arme tombent dans cette catégorie. **Kata-arme** : utilisation d'une arme combinée à des techniques de combat sans arme. **Kata** : les kata sont les techniques d'attaques et de défenses qui constituent la base des différentes formes d'arts martiaux.
Balley · Remparts d'un château et espaces circonscrits par les remparts.
Bonus Défensif (BD) · Ensemble des malus des Jets de Combat dus aux avantages du défenseur, comprenant les bonus de dextérité du défenseur, le bouclier, la supériorité de l'armure, la position et les objets magiques.
Bonus Offensif (BO) · Ensemble des bonus des Jets de Combat dus aux avantages de l'attaquant, comprenant la prouesse physique de l'attaquant, la supériorité de l'arme, l'expertise, les objets magiques, etc.
Caractéristiques · Un des 10 attributs physiques et mentaux qui sont des plus importants pour un aventurier de Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques. Les caractéristiques font état de comment un

personnage se comporte, bouge, combat, subit des dommages, intègre des renseignements, etc. Elles sont utilisées pour calculer les bonus et malus aux jets de dé.
Compétences · Un aspect du personnage qui le rend capable d'accomplir une action plus efficacement. Le terme est utilisé ici pour se référer aux habilités qui sont particulièrement applicables aux campagnes de Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques.
Coup Critique (Crit) · Attaque particulièrement efficace — par arme, projectile ou sort — qui pénètre les défenses et dont les dommages subis sont spéciaux ou additionnels, plus importants que les dommages typiques.
Coups Commotionnants · Blessures accumulées sur le corps, menant probablement à un traumatisme et à l'inconscience. **Note** : Le terme « Points de Coup » sera parfois employé à la place de « Coups Commotionnant ».
Essence · L'Essence est ce qui est commun à toute chose, vivante ou morte, organique ou inorganique. Elle représente une force et un ordre qui définissent, ou aident à définir, le monde et agit comme source à quelques formes de puissance de sort — par exemple, magique. Professions utilisant l'Essence : magicien, illusionniste, alchimiste, moine, sorcier et mystique.
Herse · Grille armée par le bas de fortes pointes, et qui, suspendue par une chaîne à l'entrée d'un château fort, d'une forteresse, pouvait être, à Volonté, abaissée pour en défendre l'accès.
Initiative · La somme de tous les facteurs affectant la vitesse d'un coup.
Jet de Combat · Un jet de dé représente un coup porté par une arme de corps à corps ou bien une attaque par projectile.
Jet de Dé · Normalement un jet de dé de pourcentage donnant un résultat de 01 à 00 (100).
Jet de Manœuvre · Un jet de dé représente une manœuvre que l'on essaie de faire.
Jet de Résistance (JR) · Un jet de dé qui détermine si un personnage, une créature ou un objet a réussi ou non à résister à l'effet d'un sort. Le résultat d'un jet raté dépendra de l'effet du sort ; un jet réussi signifie que le sort n'a aucun effet ou a un effet amoindri. Un Jet de Résistance est synonyme de « jet de protection » ou de « jet de sauvegarde ».
Jet d'Orientation · Un jet de dé représente le degré de contrôle du combattant en fonction d'une situation inusuelle ou en cas de surprise.
Maître de Jeu (MJ) · Connu également comme MD ou Maître du Donjon, l'arbitre, le juge, etc. L'autorité ultime dans un Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques donné. Cette personne est responsable de l'animation du jeu en régissant les événements et en faisant preuve d'une imagination créative nécessaire. Il/elle interprète les règles, contrôle les créatures et les Personnages Non Joueurs et organise le jeu.
Maladresse · Un coup particulièrement inefficace ou une mauvaise utilisation de l'arme qui peut mettre l'attaquant en situation désavantageuse et/ou le blesser.
Manœuvre · Une action accomplie par un personnage qui requiert une concentration spéciale due à la tension, ou au risque (i.e. grimper à la corde, se maintenir en équilibre sur une corniche, sauter une crevasse, etc.). L'action doit être de nature physiquement active, et non pas « statique ».
Mêlée · Combat au corps à corps (i.e. sans projectile, ni sort).
Mentalisme · Ce domaine/source de pouvoir est lié aux types de lanceur de sort. Les sorts sont produits grâce à l'utilisation de l'Essence personnelle du lanceur de sort. Professions utilisant le Mentalisme : mentaliste, prophète, soigneur, barde, mystique et astrologue.
Parade · L'utilisation de tout ou partie des Bonus Offensifs du combattant pour augmenter sa défense.
Personnage · Voir Personnage Joueur.
Personnage Joueur (PJ) · Un personnage, ou un être, contrôlé et identifié par l'un des joueurs. Dans le cadre du jeu, le PJ EST le joueur et vice versa.
Personnage Non Joueur (PNJ) · Un être ou créature réagissant dans un Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques, contrôlé par le Maître de Jeu, par un joueur ou par quelqu'un d'autre ; ce n'est pas un personnage synonyme de joueur mais une entité qui n'a aucune identité avec un participant. Étant

donné que le PNJ ne s'identifie avec personne, sa mort ou son départ ne provoqueront ni le départ d'un participant, ni la nécessité de créer un nouveau personnage.
Point de Pouvoir (PP) · Nombre utilisé pour déterminer la puissance en lancer de sorts dont un lanceur de sort peut disposer durant une période donnée (généralement un jour ou bien le temps entre deux périodes de repos complet de sommeil ou de méditation). Des Points de Pouvoir sont dépensés quand un sort est lancé.
Points de Coup · (Coups Commotionnants) Le montant des dommages qu'un individu peut supporter avant de tomber inconscient dû au traumatisme et à la douleur. La mort résultant d'un fort traumatisme survient si les points de dommages accumulés atteignent le total des Points de Coup + la constitution.
Profession · Aussi appelée « Classe » du personnage. Une profession est en fait un regroupement d'individus ayant un ensemble d'intérêts communs durant leur jeunesse et leurs années de formation. Exemple : les magiciens forment une profession basée sur la volonté d'apprendre des sorts, particulièrement durant leur enfance et leurs années de formation.
Théurgie · Représente le pouvoir de ceux d'En-Haut (i.e. les Valar) qui est canalisé à travers les suivants, les autres lanceurs de sort ou l'être d'origine. C'est le pouvoir des déités qui se manifeste dans la vie de tous les jours. Professions utilisant la Théurgie : prêtre, guérisseur, animiste, ranger, astrologue et sorcier.
Type d'Armure (TA) · L'armure est la capacité de protection de base assignée au matériau recouvrant le corps. Le Type d'Armure fait référence au type spécifique de protection sur un personnage donné (i.e. TA 15 correspond à une cotte de mailles, couvrant la majorité du corps sous la forme d'une chemise et d'un pantalon — ou équivalent). Le Type d'Armure est synonyme de « Classe d'Armure ».

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. la table de conversion). 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.

Campagnes en Terre du Milieu : trames créatives

Étant donné que chaque module de la gamme s'efforce d'être souple, il est donné au MJ des renseignements qui permettront une diversité de campagnes. Naturellement, aucun jeu, système de jeu ou approche du MJ n'est identique. Quelques parties de ce module conviendront mieux à certaines campagnes, tandis que d'autres ne serviront qu'à des aventuriers ayant progressé considérablement en compétence. Il est cependant important que le MJ se concentre sur les parties du module qui sont appropriées à sa campagne.

Les cartes, les renseignements culturels, les paragraphes et le texte général descriptif se rapportent à une région dans son ensemble et se réfèrent aux structures politiques et économiques — sans tenir compte de l'époque de jeu choisie. Ces indications ont pour but d'être utilisées dans toute campagne ; elles forment le « dénominateur commun » de la région et servent d'ultimes trames créatives. Un MJ qui désire créer tout ou partie de ses plans et aventures trouvera ces paragraphes très utiles. Sans se soucier des détails et des activités quotidiennes de la région, ces facteurs fondamentaux servent de support. Après tout, la configuration des terres et les normes culturelles changent assez lentement.

Des plans spécifiques et des descriptions de personnalités sont fournis au MJ pour lui donner une idée de la structure du pouvoir en un moment spécifique de l'histoire des Terres du Milieu. Une interaction basée sur ces paragraphes dépendra de la campagne en question. Des êtres politiques dominants et leurs demeures feront connaitre une mort certaine aux aventuriers dans de nombreux cas. Seul un groupe de Personnages Joueurs très expérimentés et/ou puissants sera requis pour une telle adversité. La plupart des groupes d'aventuriers devront être confrontés à une moindre adversité ; par conséquent, des personnalités et plans plus modestes ont été fournis — permettant au MJ d'avoir une ébauche créative s'il désire se servir de structures déjà détaillées. Bien entendu, tous les plans et êtres de ce module peuvent être considérés comme des exemples hauts en couleurs associés à, ou fréquents dans, la région. Comme il a été dit précédemment, ces modules décrivent de

vastes régions et nous encourageons le MJ à créer sa propre version détaillée de la région appropriée d'Endor.

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 :

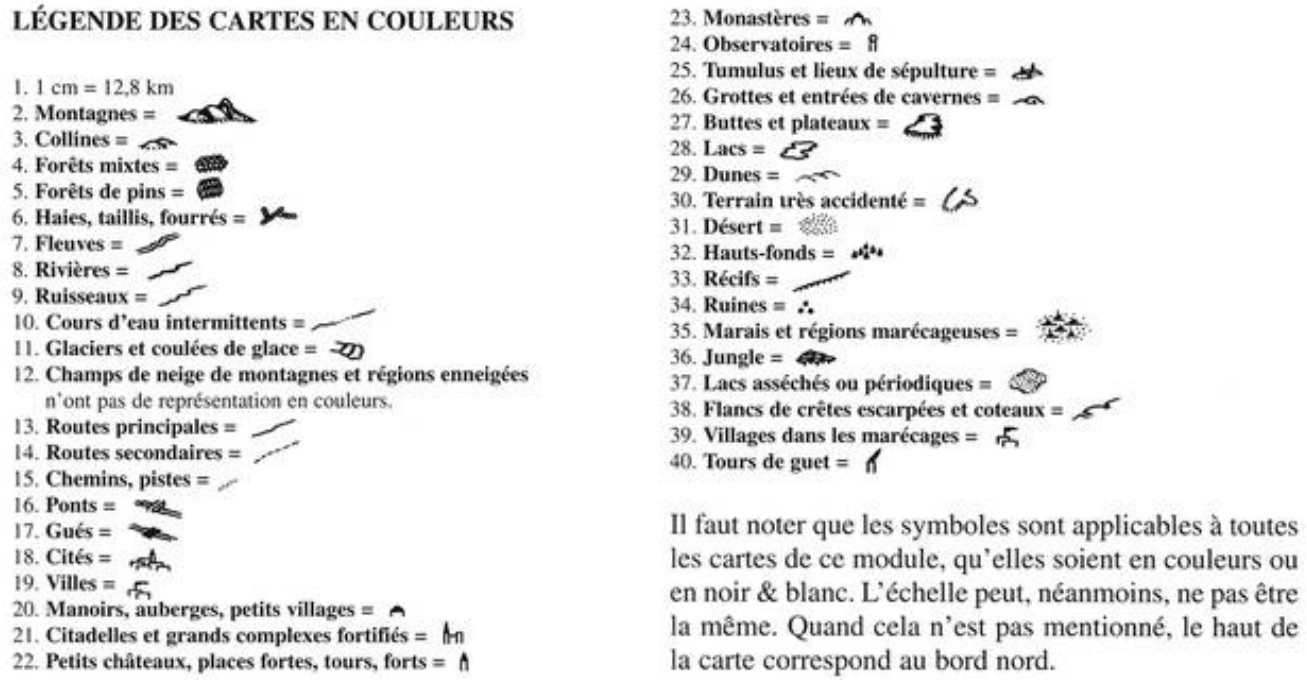
Routine +30,
Aisée +20,
Facile +10,
Moyenne +0,
Difficile -10,
Très Difficile -20,
Extrêmement Difficile -30,
Pure Folie -50,
Absurde -70.
Un éclairage faible, sa propre condition physique, un certain passage proche, etc., peuvent affecter la modification du jet de dé, mais pas le type de difficulté. 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.

> ***Exemple*** *: Wonir le Voleur découvre un piège potentiel dans le mur du couloir. Le MJ lui dit que le mécanisme semble être «Difficile» à désarmer, et que l'obscurité du couloir le rend plus difficile ; le module fait état que «Difficile» fait encourir un malus de «40». Comme décrit précédemment, la modification normale pour une difficulté «Difficile» est de –10, donc le MJ estime que le malus supplémentaire de –30 est dû à d'autres facteurs n'ayant rien à voir avec le piège lui-même. Bien souvent la description du lieu en question fait apparaître ce que sont les autres problèmes (par exemple l'éclairage) ; mais dans tous les cas, le MJ devra noter le(s) facteur(s) externe(s) et permettra au personnage agissant de réduire la modification de difficulté au bonus/malus normal en agissant correctement pour vaincre l'obstacle extérieur. Dans ce cas, une torche allumée annulera le malus de –30 dû à l'obscurité. Si la difficulté du piège avait été «Extrêmement difficile –30», le MJ aurait remarqué que le - 30 était la modification inhérente à un piège de cette catégorie et que l'éclairage, etc., ne jouait aucun rôle ; le piège aurait dû être désarmé normalement.*

Légende des cartes en couleurs



02 · Histoire des Seigneurs-Cavaliers



Ce module traite de l'histoire du peuple et de la culture des Seigneurs-Cavaliers et retrace leur évolution au cours du Troisième Âge et du début du Quatrième Âge. Ainsi, Les Cavaliers du Rohan détaille cette race mobile au cours de trois périodes cruciales :

3A 1 – 3A 1856 - Les années des Éothraim

Lorsque les Clans des Chevaux résidaient dans le Rhovanion méridional.

3A 1857 – 3A 2510 - L'ère des Éothéod

Lorsque les Seigneurs-Cavaliers vivaient dans la vallée centrale de l'Anduin, puis dans la vallée supérieure de l'Anduin.

Après 3A 2510 - L'Âge Rohirric

Lorsque les Seigneurs-Cavaliers vécurent au Rohan.

Le chapitre 3.0 couvre la période des Éothraim, tandis que le chapitre 4.0 est dévolu à celle des Éothéod. Les Rohirrim du Rohan sont décrits au chapitre 5.0. Ce qui suit est un fil historique qui permet de lier toutes les périodes en un seul tableau.

2.1 Aperçu historique

L'histoire des Seigneurs-Cavaliers est celle d'un peuple errant. En raison de leur mode de vie semi-nomade et de leurs troupeaux de coursiers magnifiques, ils avaient besoin d'un vaste territoire dégagé pour s'établir. À l'aube du Troisième Âge, ils le trouvèrent dans les grandes prairies du Rhovanion méridional. Ils y vécurent en harmonie avec leurs frères Hommes du Nord et leurs alliés du Gondor jusqu'à la fin du dix-neuvième siècle.

Bien qu'ils aient subi la pression des cruelles tribus nomades Orientais, les Seigneurs-Cavaliers prospérèrent au Rhovanion, développant une civilisation que nous appelons maintenant Éothraim.

Les choses changèrent en 3A 1856. Au cours de cette année, la confédération des Chariotiers, une grande union de tribus Orientais, les envahit avec une force qui les submergea. Pendant les quarante-trois années qui suivirent, les Hommes de l'Est défirent les armées orientales du Gondor et les repoussèrent sur l'autre rive de l'Anduin. Les Chariotiers vainquirent aussi les Seigneurs-Cavaliers, opprimant sauvagement les Hommes du Nord qui vivaient au Rhovanion.

Ainsi commença la première migration (1856-99) des Clans des Chevaux et le second chapitre de la saga des Seigneurs-Cavaliers. Après leur exode hors du Rhovanion méridional, les Éothraim et nombre de leurs frères s'enfuirent de l'autre côté de l'Anduin et s'établirent dans les vallées proches des Champs de Flambes. Pendant les années suivantes, ils reconstruisirent leur société et furent connus sous le nom d'Éothéod. Moins d'un siècle plus tard (3A 1977), les Seigneurs-Cavaliers émigrèrent de nouveau, cette fois vers le Nord, dans les vallées supérieures de l'Anduin. Ils devaient vivre dans leur troisième pays pendant plus de 500 ans.

À l'aurore du vingt-sixième siècle, une nouvelle menace s'éleva dans l'Est et, en 2510, les tribus Balchoth arrivèrent soudainement par l'Est, traversant le Rhovanion et atteignant l'Anduin central, puis les frontières Nord-Est du Gondor. Assailli par les corsaires d'Umbar au Sud, et par l'énorme alliance des Orientais au Nord, le Gondor appela les Éothéod à l'aide. L'Intendant Gondorien Cirion envoya une terrible convocation à Eorl, l'Althegn des Seigneurs-Cavaliers.

Pendant que les Balchoth traversaient l'Anduin entre les rivières Clairechaux et Cours d'Argent, les Éothéod chevauchaient vers le Sud. Menés par Eorl, les Seigneurs-Cavaliers rencontrèrent et défirent une force combinée d'Orques et de Balchoth sur le Champ du Celebrant Le Gondor était sauvé. Cirion remercia Eorl en offrant aux Éothéod un nouveau pays. Les Seigneurs-Cavaliers acceptèrent ce pays qui était connu alors sous le nom de Calenardhon. En retour, ils jurèrent par le Serment d'Eorl d'aider le Gondor en cas de besoin.

Ainsi commença la troisième migration des Seigneurs-Cavaliers. Les Éothéod amenèrent leurs familles dans le Sud du Calenardhon, où ils s'établirent et qu'ils nommèrent le *Riddermark* (ou la « Marche des Cavaliers »). Ils avaient trouvé leur quatrième et dernier pays. Les hommes du Gondor l'appelaient le Rohan.

2.2 Chronologie

Cette chronologie est issue des appendices du SdA III. Elle donne les points de repères principaux concernant l'évolution et les personnalités des Rohirrim. À moins de spécification contraire, les dates sont du Troisième Âge.

Les années des Éothraim

3A 1-500 · Les Hommes du Nord Eriadoriens s'installent au Rhovanion. Cinq sous-cultures distinctes se développent (1) les Hommes des Bois ; (2) les Gramuz ou Hommes des Plaines ; (3) les Beijabar (plus tard les Béorniens) ; (4) les Hommes du Nord Urbains (Hommes des Vallées, Hommes des Lacs et les tribus sédentarisées de la Trouée Orientale) ; et (5) les six tribus des Éothraim, les Seigneurs-Cavaliers du Rhovanion méridional.
env. 1248 · Vidugavia, un chef de la tribu urbaine des Waildung, de la Trouée Orientale de Grand'Peur, unifie les Thyns des Hommes du Nord septentrionaux et se proclame Roi du Rhovanion.

Son royaume est de courte durée et se désintègre dans les années qui suivent sa mort.
1635-37 · La Grande Peste arrive de l'Est et frappe le Rhovanion, le Gondor et l'Eriador. Les Hommes du Nord du Rhovanion sont décimés.
1854-56 · Les victoires Orientaises forcent le Gondor à retirer ses armées brisées du Rhovanion. Le Huithyn Marhari lève une armée de Seigneurs-Cavaliers pour aider les Gondoriens mais l'armée alliée est défaite et Marhari tué.

L'ère des Éothéod

3A 1856-99 · Les guerres des Chariotiers. Le Rhovanion est envahi par une grande alliance de tribus d'Orientais. Les Hommes du Nord appellent ces envahisseurs les Chariotiers car les nomades Orientais voyagent en chariots et dans de grands wagons. Marhwini, fils de Marhari et Huithyn de la tribu des Gadraught, unifie les six tribus Éothraim. Ensemble, avec quelques Hommes du Nord réfugiés, ils émigrent de l'autre côté de la Grande Rivière et s'installent dans les vallées occidentales de l'Anduin central près des Champs de Flambes.
1899 · Le royaume des Chariotiers tombe devant une révolte réussie des Hommes du Nord qui boute les conquérants hors du Rhovanion.
1899-1977 · Dans leur deuxième patrie, les Éothraim intègrent leurs compatriotes. Ensemble, dans un nouveau territoire plus petit, cette réunion donne naissance aux Éothéod.
1944 · Alliés aux Variags du Khand, les Chariotiers attaquent le Gondor et le Rhovanion. Les Haradrim frappent le Gondor au Sud. Le Roi du Gondor est tué mais les envahisseurs sont vaincus. Décimés par la guerre et la peste, les Hommes du Nord demeurent libres mais peu nombreux.
1977 · Menés par l'Althayn Frumgar, les Éothéod émigrent vers le Nord, dans les vallées supérieures de l'Anduin. Ils y trouvent leur troisième pays.
env. 2000 · L'Althayn Fram, fils de Frumgar, tue le grand Drake du Froid Scatha. Les Nains réclament le trésor comme leur appartenant, en raison du fait que le Drake était leur fléau et que la plupart de ses richesses avaient été soustraites des trésors des Nains. Guère ami avec les Nains, Fram leur envoie un collier fait des dents de Scatha. Un message de refus insultant accompagnait ce cadeau. La légende dit que les Nains se vengèrent en tuant Fram peu de temps après. Ainsi commença l'inimitié permanente entre les Nains et les Hommes du Nord.
env. 2001-05 · Utilisant sa toute nouvelle richesse, Fram construit la cité de Framsburg sur un ancien fortin des Éothéod au sommet d'une colline. Elle devient le centre de la culture et du commerce du Peuple des Chevaux, surpassant l'ancienne ville des Hommes du Nord Nenedain, Maethelburg, en tant que capitale des vallées supérieures de l'Anduin.
env. 2480-2505 · Léod est Althegn des Éothéod. C'est lui qui capture le poulain blanc Fléau des Hommes, qui est destiné à engendrer la lignée des Mearas. Alors qu'il essaye de le dresser, il est jeté à terre et tué. Son fils Eorl devint le nouveau chef et hérite du cheval. Il le renomme Felaróf.
2510 · Une nouvelle menace Orientaise arrive. La confédération Balchoth jaillit à travers le Rhovanion méridional et traverse l'Anduin au-dessus de la rivière Clairechaux. Les corsaires d'Umbar font la guerre au Gondor sur le flanc Sud. Cirion, douzième Intendant du Gondor (2489-2567) appelle les Éothéod à l'aide. Menés par Eorl le Jeune (2485-2545), les Éothéod chevauchent vers le Sud et écrasent une armée d'Orques et de Balchoth au Champ du Celebrant. A l'issue de la bataille, Cirion rencontre Eorl et, en retour du Serment d'Eorl, gratifie les Éothéod du territoire du Calenardhon.

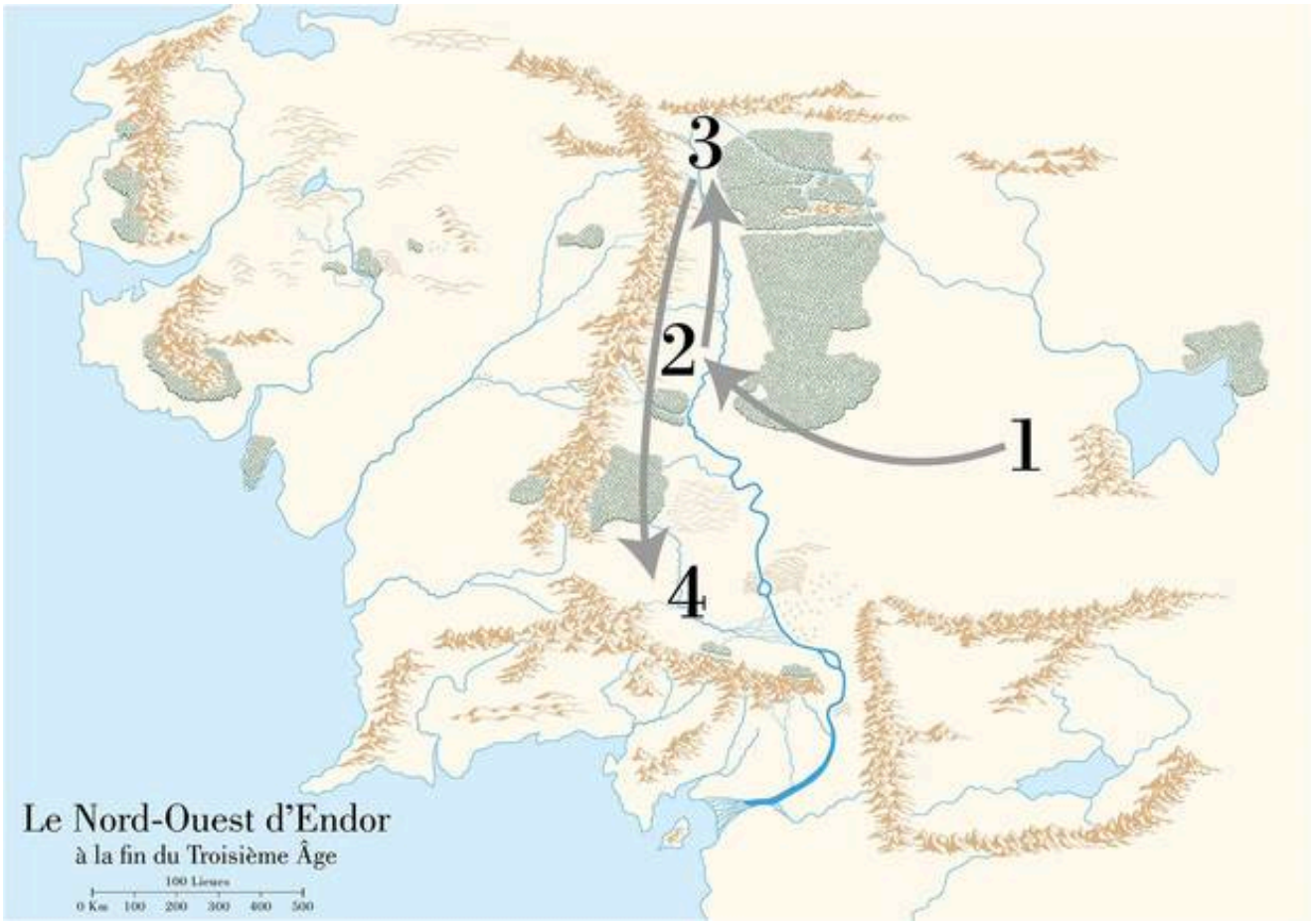


L'Âge Rohirric

3A 2510-11 · Le Peuple des Chevaux abandonne les vallées supérieures de l'Anduin afin d'émigrer vers le Calenardhon. Ils renomment la Province Verte le Riddermark (ou « Marche des Cavaliers »). Dorénavant les Seigneurs-Cavaliers s'appellent les Rohirrim et leur pays le Rohan.
2545 · Eorl le Jeune meurt dans le Wold (région vallonnée) alors qu'il combat les Orientais. Il est enterré dans le premier d'une série de grands mausolées royaux situés à Edoras. Son cheval Felaróf, premier des Mearas, est enterré à ses côtés.
2545-2570 · Règne de Brego, second Roi du Rohan.
2569 · Brego achève le grand hall du Meduseld à Edoras. Son fils Baldor se perd après son entrée dans les Chemins des Morts.
2710 · Les Dunlandais prennent possession de la citadelle déserte d'Isengard.
2691-2759 · Règne d'Helm Poing de Marteau, neuvième Roi du Rohan et dernier de la Première Lignée.
2754 · Freca, homme puissant et opulent de la Marche Occidentale (pays entre l'Adorn et l'Isen), demande à Helm la main de sa fille. Helm refuse. Après s'être fait insulté gravement, Helm tue Freca d'un seul coup de sa main nue. Les sujets Dunlandais d'Helm sont émus car on invoque comme raison de la mort de Freca son ascendance mixte Dunlandais/Rohir.
2754-58 · Le fils de Freca, Wulf, s'enfuit vers la Dunlande, où il lève une armée Dunlandaise. Il les mène vers l'Ouest contre le Rohan.
2758-59 · Le Long Hiver frappe l'Eriador et le Rohan pendant cinq mois. La famine prélève un lourd tribut. Les Dunlandais écrasent une armée royale Rohirric au fort d'Isen. Helm et son second fils

Háma sont assiégés à la Gorge de Helm après avoir battu en retraite. Le fils aîné d'Helm, Haleth, est tué par Wulf en défendant Edoras.
2759 · Freáláf, fils de Hild, la sœur d'Helm, devient le dixième roi du Rohan, et le premier de la Deuxième Lignée. Pendant le Long Hiver, il dirige les réfugiés piégés à Dunhart. Au dégel du printemps, Freáláf mène une petite bande de Rohirrim hors de la vallée. Il surprend Wulf à Edoras et tue son traître ennemi dans le Meduseld. A la suite de la mort de Wulf, la rébellion des Dunlandais est matée ; les derniers Hommes de Dun sont défaits en Isengard plus tard dans l'année. Freáláf donne à Saroumane le Blanc les clefs de la forteresse après la victoire des Rohirrim. Cependant, les Dunlandais détiennent toujours la Marche Occidentale.
2830-2903 · Règne de Folcwine, quatorzième Roi du Rohan. Les années de son règne sont marquées par la restauration de l'ancienne gloire du Rohan. Les Rohirrim récupèrent la Marche Occidentale aux mains des Dunlandais et reconstituent leurs forces.
2948-3019 · Règne de Théoden Ednew, dix-septième Roi du Rohan et dernier de la Deuxième Lignée.
2953 · Le Magicien corrompu Saroumane renonce à sa tâche de gardien d'Isengard, revendiquant la forteresse pour sienne. Il reconstruit et modifie ses formidables défenses et commence à rassembler l'Armée de la Main Blanche.
env. 3010-3019 · Saroumane trace ses plans contre le Rohan. Son agent Grima Langue-de-Serpent (fils de Galmôd du Rohan) devient le Conseiller en Chef du Roi Théoden. Usant de sa position, il peut lancer une campagne de défaitisme, érodant le moral du Roi. En dépit des soupçons de certains membres de la cour de Théoden, Grima réussit presque à faire vaciller le Riddermark et à réclamer sa prime pour ses longs efforts. Théoden adopte sa nièce Éowyn.
3019 · Dernière année de la Guerre de l'Anneau. Les Rohirrim sont assiégés à la Gorge de Helm par l'année d'Orques et d'Humains de Saroumane. Gandalf le Gris dévoile les plans de Grima ; le traître est forcé de fuir en Isengard (où il est capturé par les Ents victorieux). Vainquant les Orques à l'extérieur de la Ferté-au-Cor, Théoden marche vers Edoras, où une armée de six mille Cavaliers est rassemblée. Pendant ce temps, une des armées de Sauron assaille Minas Tirith, capitale du Gondor. Les Cavaliers chevauchent vers Minas Tirith, ou ils engagent l'armée assiégeante dans la Bataille des Champs du Pelennor. Ils défont une force d'Haradrim mais Théoden est tué en combattant le Roi-Sorcier, le Seigneur des Nazgûl. Déguisé en guerrier mâle, Éowyn défie le Roi-Sorcier. Avec l'aide du Hobbit Merry, elle venge la mort de son « père » en tuant le Seigneur des Nazgûl. Le frère d'Eowyn, Eomer, neveu et fils adoptif de Théoden, est couronné roi en Edoras. Éowyn épouse Faramir et s'installe en Malien.
3A 3019-4A 63 · Règne d'Éomer Eadig, dix-huitième Roi du Rohan et premier de la Troisième lignée. Pendant ces années, le Rohan prospère et atteint une puissance jamais connue auparavant.
4A 63-? · Règne d'Elfwine le Beau, fils d'Éomer et de Lothíriel (fille du Prince Imrahil de Dol Amroth). Il est le dix-neuvième Roi du Rohan.

2.3 Carte des migrations des Seigneurs-Cavaliers



1 – **Rhovanion** (1-1856)

2 – **Vallées Centrales de l'Anduin** (1856-1977)

3 – **Vallées Supérieures de l'Anduin** (1977-2510)

4 – **Rohan** (2510-)

03 · Les Éothraim (3A 1-1857)



Les six tribus Éothraim, les Seigneurs-Cavaliers Hommes du Nord sont les ancêtres des Éothéod et des Cavaliers du Rohan. Ils sont les premiers de la lignée du Peuple des Chevaux de l'Ouest.

Les Hommes du Nord ancêtres des Éothraim sont venus d'Eriador, dans les premiers temps du Troisième Âge, après l'achèvement d'une grande guerre contre Sauron, et se sont installés dans le Rhovanion avec la bénédiction de leurs frères du Gondor. Les vastes prairies du Rhovanion et ses fraîches forêts ne sont pas sans ressembler à celles de l'Eriador Septentrional, aussi les Hommes du Nord se sentent bien dans leur nouveau pays. La grande surface de terrain découvert leur permet de s'étendre et, avec le temps, des sous-groupes d'Hommes du Nord développent leur propre identité. Dans le Sud du Rhovanion, une tribu de pasteurs semi-nomades en vient à se nommer les Éothraim. Les autres les connaissent sous le nom de Seigneurs-Cavaliers.

03.1 · Le Rhovanion Meridional



Le Rhovanion (W. « Pays Sauvage »), territoire fort étendu, comprend toutes les régions situées à l'Est de l'Anduin, au Sud des Montagnes Grises, au Nord du Mordor et à l'Ouest de la rivière Carnen et de la Mer de Rhûn. Ce pays de plaisantes collines ondulantes - fortement boisé à l'Ouest et au Nord, mais en majeure partie fait de prairies fertiles à l'Est et au Sud - entretient sans problème une nombreuse population d'Hommes du Nord, qui vivent dans plusieurs communautés distinctes. La vallée de l'Anduin et les collines orientales des Monts Brumeux sont bien sur une partie du Rhovanion, mais elles sont décrites par ailleurs (voir chapitre 4.0).

Le Pays du Rhovanion

Le Nord-Ouest du Rhovanion est le royaume de Grand'Peur (connu aussi sous le nom de la Grande Forêt Verte). Les hautes terres situées à l'intérieur et au Nord de cette magnifique forêt donnent naissance à des dizaines de cours d'eau mais les plus remarquables sont le Taurduin et l'Emynen. Ces deux flots rejoignent la *Celduin* (W. « Rivière Courante »), respectivement au Long Lac (S. « Annen ») et en aval du Long Lac, gonflant le flux rapide de la rivière lorsqu'elle court le long de la lisière orientale de Grand'Peur. Dans sa course vers le Sud, la Celduin s'élargit et se ralentit et commence son voyage vers l'Est à travers les prairies ondulantes du Rhovanion. Elle rejoint la puissante *Carnen* (W. « Eau-Rouge ») à 225 kilomètres à l'Est de la Forêt.

La Celduin constitue la frontière Nord du territoire des Éothraim. Elle sert de séparation entre le Rhovanion méridional et le Rhovanion septentrional. Lorsque la Carnen rejoint la Celduin, la rivière se dirige vers le Sud, puis vers le Sud-Est, vers la Mer de Rhûn. Grand axe de commerce entre les Elfes, les Hommes du Nord du Pays Sauvage, les peuples du Dorwinion (le pays des vierges) et leurs voisins Orientais, ce grand système fluvial est la ligne de vie du Rhovanion oriental.

Soixante-cinq kilomètres après le confluent de la Carnen et de la Celduin, là où la Carnen est large de plus de 400 mètres, un autre affluent important la rejoint. Il s'agit de la rivière Donu dont le flot venant du Sud-Ouest, s'échappe d'un canyon légèrement boisé encadré de falaises et se jette dans les eaux teintées de fer et de cuivre de la Celduin. Le confluent sert de site à la ville nommée Ilanin.

Le territoire Orientais s'étend à l'Est de la Donu et à l'Ouest de la Mer de Rhûn. Une ligne de collines s'étire vers le Sud, le long de la rive Sud-Est de la vaste Mer Intérieure, et évolue tout d'un coup en une formidable chaîne de montagnes basses. Ces pics se dressent en gardiens des magnifiques vallées qui bordent le rivage de Rhûn. C'est la partie la plus orientale du Rhovanion et elle constitue le pays des ennemis jurés des Seigneurs-Cavaliers, la tribu Orientaise des Sagath.

Au Sud et à l'Ouest des Montagnes de Rhûn se trouvent les larges plaines du Rhovanion méridional. De hautes herbes et des collines au doux relief dominent ce pays alors qu'elles grimpent vers l'Ouest en direction de la Forêt Verte méridionale et des hautes steppes de la rivière Anduin. C'est un pays idéal de pâturages. Les Éothraim y élèvent leurs troupeaux de chevaux et de bestiaux. En voyageant vers le Sud, cependant, les riches herbes laissent la place à des variétés plus rases et à des broussailles. Les collines s'abaissent vers le Sud-Est et cèdent graduellement la place aux landes semi-arides Asdriags, le long des flancs des Montagnes de Cendres (S. « *Ered Lithui* ») du Mordor. Plus à l'Ouest, les contreforts des Montagnes de Cendres donnent naissance à des torrents occasionnels et le pays est souvent plus fertile mais ces contrées sont ne sont pas trop accueillantes.

Le Sud-Ouest du Rhovanion est encore moins hospitalier. Ponctuée par des monts abrupts et des marécages, la seule plaine non accidentée de la région est la légendaire Plaine de la Bataille (S. *Dagorlad*). Entourées par les Terres Brunes au Nord et par le Mordor au Sud, la Dagorlad est un couloir traditionnel de migration humaine ou d'invasion des régions occidentales du Rhovanion. C'est une région inhabitée où des vents chauds agressent les herbes des collines et soulèvent une poussière étouffante sur les chemins desséchés.

Climat

En général le climat du Rhovanion méridional est doux et favorable à la culture et à l'élevage. Les hivers, bien que généralement froids et souvent extrêmement neigeux, ne sont jamais rigoureux ni très longs. Les températures inférieures à -18 degrés Celsius sont l'exception et non la règle ; il y a de fréquentes périodes de temps chauds et de dégel qui brisent la monotonie de la neige et de la glace. Toutefois, des vents glacés et cruellement froids et une pluie glaciale peuvent s'installer sur le pays pendant des semaines, assaillant ou isolant les voyageurs et les gardiens de troupeaux qui empruntent les chemins. Les étés, bien que chauds, ne sont pas d'une chaleur oppressante ; il y a habituellement une brise qui apaise la peau les jours les plus chauds, rendant la vie tolérable. Les températures estivales aux environs de 30 degrés sont la norme alors que l'air de l'hiver ne descend que rarement en dessous de -7 degrés.

Étant donné le manque de barrières naturelles protégeant des vents dominants qui viennent de l'Ouest, le climat du Rhovanion est toujours variable. De fréquents orages, averses de grêle ou tornades frappent sans véritablement prévenir. Les conditions climatiques sur les plaines découvertes peuvent changer dramatiquement en quelques minutes. Les changements de température soudains — une chute atteignant souvent 10 à 15 degrés en une demi-heure — peuvent abasourdir l'imprudent et terrasser l'imprudent. Néanmoins, les Éothraim s'enorgueillissent de leur habilité à prévoir les changements climatiques du Rhovanion. Les Seigneurs-Cavaliers n'oublient jamais la maîtresse des deux.

Écologie

À l'exception des tornades, l'été dans les plaines du Rhovanion est une belle saison. Les herbes, vertes au ras du sol, envoient leurs tiges fleuries, qui virent au doré lorsqu'elles mûrissent au soleil. Agitées par les vents d'Ouest, les hautes herbes ondulent d'une manière incessante dans le paysage vallonné. Les ombres des nuages glissent sur le pays et l'air y est très pur. L'horizon y est très vaste, jamais brisé ni par de hauts arbres, ni par des pics, ni par de grandes constructions. De blancs nuages d'orage flottent hauts au-dessus des têtes, souvent comparés par les Éothraim à Nahar, le cheval de Béma. (Ils croient que les éclairs sont les lances et les flèches de Béma.) Les bosquets de petits arbres qui se nichent dans les coins et les lits des ruisseaux un peu partout dans les prairies sont vert sombre en été. Vus de loin, ils ressemblent à des îles flottant sur un océan couleur ambre.

Chaque automne — quand l'air commence à se refroidir prenant le chemin de l'hiver et que les graines entament leur descente digne du haut des herbes et tapissent le sol — la terre se pare d'un vert mordoré ponctué par des taches de couleur brillante, les bosquets d'arbres marquant de façon éclatante le changement des saisons. Lors de certains jours d'automne particulièrement orageux, les feuilles mortes s'écoulent en torrents des arbres en longs panaches de couleur, à peu de choses près comme si la terre, ayant pris feu, projetait des gerbes d'étincelles.

L'hiver arrive avec les chutes de neige et, bien que la première neige fonde souvent, à plus ou moins long terme le sol est couvert d'un tapis de blancheur qui demeure si l'on ne tient pas compte d'un léger dégel — intact pendant plusieurs mois. Les Hommes des Chevaux croient que la neige est bonne pour la terre, bien qu'ils grognent dès qu'elle dépasse trente centimètres d'épaisseur (ce qu'elle fait toujours vers la fin de l'hiver). Les grandes épaisseurs de neiges empêchent la pâture, ce qui fait maigrir leurs chevaux, mais les hivers sont vraiment suffisamment doux pour rendre cette saison appréciable - même pour des gens qui passent la plus grande partie de leur temps au dehors sur le dos d'un cheval.

Le printemps vient tôt dans l'année, en général avec un premier dégel parfois vers la fin de Gwaeron (le troisième mois). Il peut neiger encore deux ou trois fois après cela mais les chutes de neige printanières sont différentes de celles de la mi-hiver. Elles fondent en général vers la fin de l'après-midi du jour suivant ou se transforment en pluie au cours de leur descente, de sorte que seuls les versants septentrionaux des collines et les crêtes retiennent un peu de neige. C'est une époque de l'année particulière. Lorsque la terre printanière est mi-couverte de neige, mi-vêtue d'herbe nouvelle, les couchers de soleil sont au meilleur de leur beauté. Les creux emplis de neige saisissent la lumière violette du soir et la renvoient, donnant naissance à une brume teintée de violet, au point que les ombres semblent luminescentes.

Flore

Lorsque le printemps vient à sa fin et que les risques de voir la neige tomber ont disparu, une éclosion de fleurs jaunes, aux pétales ressemblant à ceux de grandes pâquerettes, se répand à travers la prairie. Leurs tiges occupent, pendant une courte époque, bien plus de place que les pousses vertes des prairies, à tel point que toutes les collines semblent jaunes. Le vent souffle au-dessus des fleurs et, les plaquant au sol, révèle le vert profond et éclatant de l'herbe nouvelle.

La flore des plaines ondulantes du Rhovanion est un mélange d'herbes variées et de fleurs sauvages. La plupart font un fourrage excellent. Les petits arbres (4,50 à 7,50 m de haut) du Rhovanion méridional, souvent rabougris et tordus, sont comparativement peu nombreux et peu variés. À la limite de la Forêt Verte ou dans les vallées des rivières, on trouve des bosquets mixtes de bouleaux blancs, d'érables rouges, de noisetiers, de pins et d'essences aux bois durs. Les bosquets à essence unique, en particulier ceux des rares chênes ou ifs, sont considérés comme des sites sacrés. Plus au Sud, ces bosquets deviennent extrêmement clairsemés. Ces régions sont dominées par les épineux caroubiers sauvages et les cerisiers, nombre d'entre eux s'entrelaçant au niveau du sol comme des poteaux indicateurs tordus.

Faune

Ce furent les **chevaux sauvages** du Rhovanion qui attirèrent en premier de nombreux Hommes du Nord vers les plaines. Robustes, vigoureux et infatigables, ce sont des bêtes magnifiques. Néanmoins, les Seigneurs-Cavaliers les ont toujours considérés comme légèrement inférieurs à leurs propres montures, qui avaient souvent un peu de sang oriental. Les variétés sauvages sont d'une corpulence légèrement trapue, avec des membres rapprochés et solides ; leur crinière et leur queue contrastent vivement avec la couleur de leur robe. Leur beauté n'est entachée que par leur esprit indomptable. Les étalons sauvages gardent jalousement leurs juments et, libres, essayent souvent de voler des juments domestiques, qui les rejoignent avec plaisir si elles ne sont pas gardées.

Une espèce d'**onagre** traverse souvent les prairies des plaines semi-arides du Sud-Est. Ces onagres émigrent vers le Nord au printemps et reviennent vers le Sud avant les premiers frimas, car ils ne peuvent survivre à un hiver enneigé sans abri. Bien sûr, les Éothraim ont capturé nombre de ces ânes, afin d'élever des mules et des ânesses. Le produit en résultant est vendu aux agriculteurs du Dorwinion et aux habitants des villes du Gondor ou le long des routes et des cours d'eau du Nord.

Les **kines sauvages blancs** qui abondent dans les parages de la Mer de Rhûn sont dédiés à Béma ; ce sont des bêtes grandes et fortes munies de grosses cornes noires qui sont toujours utilisées par les Hommes du Nord pour fabriquer une sorte de cor de chasse. La corne est aussi employée dans la fabrication des arcs composites, tout comme le sont les tendons des jarrets et les nerfs.

Les **antilopes** et les **cerfs**, qui sont aussi dédiés à Béma (qui apporta beaucoup d'animaux nobles sur les Terres du Milieu pour améliorer la chasse), sont très abondants dans les plaines du Rhovanion. Les cerfs ont tendance à se déplacer en petits groupes dans les hautes terres reculées, où les zones boisées clairsemées leur fournissent une couverture et de bons pâturages en hiver. Les antilopes se trouvent plus au Sud, se déplaçant par hardes de cinquante ou plus. Leurs courtes cornes en spirale sont très appréciées pour la fabrication des poignées d'épées.

Des meutes de **chiens sauvages**, de **chacals noirs** (Rh. *Undarlaif*), des **Culcarnix** (rongeurs fouisseurs géants), des **chèvres sauvages**, des **chats sauvages** et l'infâme **vipère Ëgil** sont les autres habitants les plus remarquables du Rhovanion.

03.2 · Les Éothraim



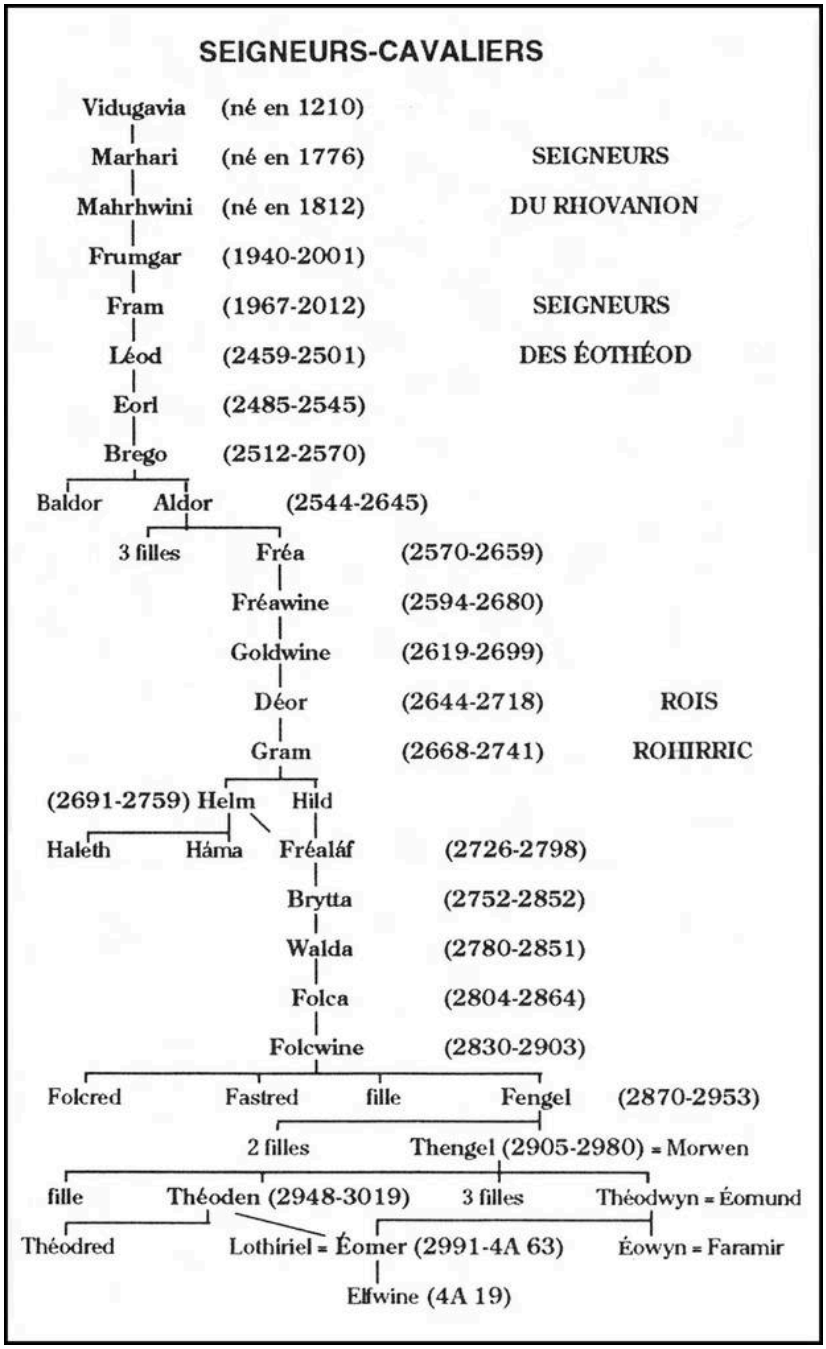
Les Éothraim, comme tous les Hommes du Nord, sont un beau peuple, et excepté le fait que leur espérance de vie est celle des hommes ordinaires, ils ont la stature des Dúnedain. Ils sont grands, bien proportionnés et forts, musclés et rarement gros, même dans leur vieillesse. Cette corpulence est cruelle pour les chevaux. Bien que leurs cheveux et leurs yeux soient de n'importe quelle couleur, beaucoup d'entre eux sont blonds aux yeux bleus, verts ou noisette. D'autres ont les cheveux foncés (châtain foncé, brun ou noir), comme les Gondoriens. Les roux sont communs parmi les jeunes mais, en raison de l'influence constante de leur sang et de leur style de vie, leurs cheveux virent rapidement au blanc après avoir atteint la vingtaine. Tous sont très pales de peau. Les yeux bruns sont moins courants chez les Éothraim que chez les autres peuples.

Leurs cheveux, qui sont raides, se portent chez les hommes aux épaules. Les femmes ne les coupent pas avant qu'ils aient atteint leur taille mais les coiffent en nattes — une de chaque côté ou même une seule, plus large, dans le dos — qu'elles enroulent et épinglent sur leur tête. Le port de la barbe chez l'homme est courant et elle est toujours bien entretenue car les Éothraim se moquent de ceux qui dissimulent leurs véritables expressions de visage. Le système pileux facial se développe d'une manière surprenante dans l'air froid de l'hiver ; c'est un signe de virilité. Les hommes âgés portent invariablement une longue barbe blanche fleurie bifide qu'ils tressent avec soin.

De longues capes, en général en laine ou en tiretaine, habits tissés par les habitants des villes et villages de la Trouée Orientale ou importées du Gondor, protègent les Hommes des Chevaux des éléments et leur servent aussi de sac de couchage quand le temps s'y prête. Les tuniques sans manches — avec une ceinture à la taille et tombant en une courte jupe plissée à mi-cuisse — sont prisées par les Hommes des Chevaux pour le quotidien. Des jambières en cuir de daim ou d'antilope sont ajoutées à ce costume pendant l'hiver. Les hommes portent souvent des justaucorps en cuir ou des plastrons en cuir rigide quand ils vont faire paître les chevaux dans la partie méridionale de la région ; cela leur offre une certaine protection en cas de raid, sans être particulièrement encombrant. Les Thynas et les garde d'élite de maison peuvent porter de fines cottes de mailles. Les chaussures et les bottes sont en général en cuir souple et confortable et sont rarement utilisées en été sauf pour monter à cheval.

Les femmes portent à peu près les mêmes vêtements que les hommes, en particulier pour monter à cheval ; mais alors que les hommes gardent le même costume toute la journée quelles que soient leurs activités, les femmes portent des robes en coton ou en lin arrivant au genou quand elles ne sont pas à cheval. Leurs robes en coton sont habituellement blanches ou légèrement grises si le coton est mélangé avec de la laine. Les femmes portent aussi coquettement des écharpes en soie qu'elles attachent avec des broches en argent élaborées de différentes façons. Les plus belles de leurs robes, sauf celles pour les cérémonies, sont décorées de bandes brodées représentant des arbres et des animaux.

Les Clans des Chevaux



Il y a six tribus Éothraim, descendantes des six vagues de pasteurs Eriadoriens qui se sont établis dans le Rhovanion méridional pendant les six premiers siècles du Troisième Âge. Leur ordre relatif d'importance est fondé sur l'ancienneté de leur propriété et sur la date de leur arrivée dans le Pays Sauvage. Chaque tribu est divisée en lignages ou clans, qui furent reconnus pendant ou peu après la migration.

Les Ailgarthas

C'est la plus ancienne des six tribus. Les Ailgarthas possèdent les régions Éothraim les plus au Nord et les plus à l'Est, celles s'étendant le long de la Celduin et allant jusqu'aux contreforts des Montagnes de Rhûn. Les pâturages Ailgarthas les plus à l'Ouest bordent la Trouée Orientale de la Forêt Verte. Leur grand chef est Thiudarik, un vieux et très sourd Huithyn. Son fils Thuidimer (né en 1606), anciennement capitaine de cavalerie du Gondor, est le vrai chef après la Grande Peste. Guerrier imposant et vraiment gigantesque, il domine la tribu par sa personnalité, sa force personnelle et son génie militaire. La tribu est composée de 10 clans et compte environ un millier de guerriers mâles.

Les Padaruiks

Connus pour porter des capes richement brodées, les Padaruiks forment une petite tribu de quatre clans. Ils vivent le long de la frontière Asdriag dans le Sud-Est du Rhovanion. Ils n'ont pas d'autre choix que d'être de vaillants guerriers puisqu'ils ne sont environ que 350 combattants. Les Padaruiks préfèrent les javelots aux arcs et flèches et aiment combattre en terrain accidenté, à l'opposé de leurs adversaires Orientais. Leur pays s'étend au Sud des pâturages Ailgarthas et leurs quartiers d'hiver sont souvent pillés par des Humains de Gathod et de Nûrad. Athaulf, leur chef, encourage une liaison entre sa fille (Hermenegild) et Thuidimer des Ailgarthas. À la suite de leur mariage en 1630, les Padaruiks et les Ailgarthas signent un pacte de soutien mutuel et échangent souvent des droits de pâture.

Les Gadraughts

Les Gadraughts sont une tribu peu nombreuse qui réside dans l'Est de la plaine centrale. Leurs sept grands clans peuvent aligner plus de huit cents guerriers. De tous les Éothraim, ils s'enrôlent plus facilement dans la cavalerie du Gondor, sans doute parce que leur pays est plus facile d'accès pour les recruteurs et pour les acheteurs de chevaux.

Ils sont toujours plus riches en argent et en moyens de transport que les autres tribus. En contrepartie, leurs frères émettent des doutes sur la qualité de leurs chevaux. Leurs grandes et lentes montures sont bonnes à vendre au Gondor mais il leur manque les attributs préférés des Seigneurs-Cavaliers.

Le fameux Festival du Milieu de l'Été des Gadraughts - qui se tient sur une haute colline au centre de leur territoire - attire de loin les Hommes du Nord et les Gondoriens. De ces rudes fêtes, la plus réussie est celle qui célébra la fin de la Grande Peste en 1638. Ce joyeux événement fut présidé par le

chef Aluiric et par son conseiller principal Euric, hommes qui maintenaient une loyauté douteuse envers leurs alliés Gondoriens.

Les Beorills

Les Beorills vivent au cour du territoire des Éothraim, au Sud et à l'Est de la lisière Sud-Est de Grand'Peur. Les territoires Ailgarthas sont au Nord, ceux des Gadraughts au Sud, alors que les Anthars vivent à l'Ouest. Les Beorills sont réputés comme les meilleurs archers parmi les Éothraim et renommés pour donner une chasse à l'ours rituelle dans Grand'Peur tous les trois ans. Les joyaux en griffe d'ours sont appréciés parmi ce vaillant peuple.

La plus notable de ces chasses eut lieu en 1639 et fut menée par le Huithyn Ulfilas, un homme acariâtre qui souffrait d'une goutte douloureuse dans les orteils. Son fils Leofigild, chasseur aux prouesses légendaires, prit les griffes de l'ours mais fut en même temps surpris par un groupe de trente Orques. Les ayant tués en combat singulier à environ 100 km à l'Est de Dol Guldur, Leofigild gagna la malédiction du Nécromancien. Les Orques, à ce qu'il semblait, transportaient d'importantes potions qui n'atteignirent jamais les sombres halls du Maléfique.

Toujours à combattre, aussi bien entre eux que contre leurs ennemis, les Beorills ont acquis une réputation de taureaux sans cervelle. Leur ténacité est inégalée parmi les Seigneurs- Cavaliers. Leurs sept clans alignent en général 750 guerriers montés, qui en dépit des fréquentes disputes inter-claniques, sont inégalables dans leur prouesse sur le champ de bataille.

Les Anthars

Les cinq clans des Anthars vivent dans la partie la plus occidentale des plaines, leurs pâturages d'été étant à quelques jours de chevauchée du Bas-Fond Sud. Les sites préférés pour leurs villages s'étendent des avancées méridionales de Grand'Peur aux flancs Nord des « Collines de la Désolation » (S. *Emyn Muil*). Il ne leur est pas inhabituel de camper à proximité des Terres Brunes ; ainsi les Anthars ont des accrochages occasionnels avec des groupes d'Orques voyageant entre le Mordor et Dol Guldur.

Le territoire des Anthars est, cependant, coupé en deux par un corridor de territoire Gondorien qui suit la direction de la Voie de l'Est. Par conséquent, beaucoup de membres de cette tribu ouvrent des relations commerciales avec les régions de l'Ouest ou s'engagent comme troupes mercenaires chez les seigneurs du Calenardhon ou de l'Ithilien. Gisulf (né en 1592), Huithyn des Anthars, devient le plus riche des Seigneurs-Cavaliers lorsqu'il reçoit le wairprik (prix des têtes) pour les mercenaires tués pendant les campagnes de 1634.

Les Anthars, seuls parmi les Éothraim, ne portent que les moustaches mais ne les laissent pas pousser avant que leur valeur au combat ne soit prouvée. Leur affection pour les vêtements en peau d'agneau décorés de fourrure de furet est légendaire et lucrative mais cela crée des problèmes après que les ombres du Nécromancien ne recouvrent les zones boisées où ils posent leurs pièges.

Les Eodars

Les Eodars occupent la partie Sud-Ouest des plaines. Leurs territoires bordent le Dagorlad et sont dans la ligne de mire des Montagnes de Cendres du Mordor. Ils sont la moins peuplée des tribus Éothraim mais ce sont aussi les meilleurs cavaliers ; il leur arrive même de gagner des courses où ils sont très peu représentés. Les cinq petits clans Eodars ne comptent que 300 guerriers mais ils peuvent chevaucher aussi légèrement que le vent sur une mer d'herbes. Les jeunes hommes des autres tribus visitent souvent leurs pauvres pâturages pour apprendre leurs méthodes d'entraînement.

Waccho (né en 1619) est leur plus noble Huithyn, ayant gagné deux fois la Coupe du Roi du Gondor. Ses trois victoires dans la Course des Champions des Hommes du Nord lui confèrent à ce jour le titre du plus grand cavalier.

Les Eodars se lèvent avant l'aurore car les cieux au-dessus de leur pays sont souvent obscurcis par de noires brumes venues du Mordor au Sud. Le lever du soleil est souvent rehaussé d'une légère lumière rouge violet, une fausse aurore qui (spécialement en hiver) commence une heure avant l'arrivée du soleil. Le coucher du soleil, d'autre part, est toujours précédé par un long et progressif crépuscule qui plongent lentement le pays dans les ombres.

Économie

Les Éothraim, assez naturellement, tirent leurs principales richesses des chevaux. Ils n'estiment guère la monnaie et n'en usent que rarement, seulement pour les échanges d'objets dans les villes et villages des habitants de la Trouée Orientale, avec les Gondoriens ou avec le peuple du Dorwinion (le Pays des Vierges). Le troc sert pour la échanger leurs chevaux, laines, cuirs, miel et produits laitiers contre les vins et produits métalliques de leurs voisins. Dans chaque cas, la pièce du Gondor est la principale monnaie des Éothraim.

Les signes extérieurs de richesse se manifestent par les chevaux ou les bijoux, ainsi que les biens mobiles adaptés à la vie errante des Éothraim. Les hommes et les femmes portent leur trésor. Les broches en argent et en or, les bijoux en ambre et les rubis de l'Est sont courants et décorent les objets de la vie quotidienne. Les Seigneurs-Cavaliers décorent leurs armes, leurs vêtements et leurs ustensiles de cuisine d'une façon élaborée.

Quand ils ont besoin d'argent, les Éothraim ont recours à des joutes où la chance ou le combat est requis. Les jeux, particulièrement les courses de chevaux, dominent les réunions des jours de fête. Cela leur sert uniquement à transférer leur richesse. Les Éothraim acquièrent leur butin soit en effectuant des raids pour capturer chevaux et troupeaux, soit en s'attaquant à des caravanes, soit en s'engageant comme mercenaires en tant de guerre.

Société

La richesse intangible, cependant, est encore plus fondamentale même pour les Éothraim car elle sert de support à l'ordre social. Chaque homme a une valeur, qu'il soit Prince (*Huithyn*), Chef (*Thyn*), Guerrier (*Cuirl*), Homme Libre (*Wuir*) ou Esclave (*Niutan*). C'est ce qu'ils appellent le Prix de Tête

(*Wairprik*). Plus grande est la somme, plus élevé est le rang de l'homme. Un homme libre a un prix de tête de 1, tandis qu'un esclave vaut 1/12ème de cette somme. Un guerrier a une valeur de 6, un Thyn de 120. Celle d'un Huithyn est de 12 000.

Quand un homme tue un autre homme sans droit, lui, sa famille ou ses serviteurs doivent payer le prix de tête. S'il n'est pas payé, le meurtrier est lui-même tué. Les meurtres prémédités, ou les meurtres rémunérés, sont les seules exceptions ; ils entraînent l'exécution de tous les protagonistes. Le prix est payé en chevaux au tarif de deux chevaux pour une tête ou alors en bétail suivant un ratio de six pour un. L'or peut y être substitué, auquel cas douze pièces valent une tête (ou deux chevaux).

Ordre social

Les esclaves sont rares comparativement aux sociétés Orientais mais nombreux par rapport aux autres cultures des Hommes du Nord. Quiconque capturé à la guerre ou incapable de payer ses dettes devient un esclave. Cela inclut les criminels dont les obligations sont impayées. La famille d'un esclave devient elle aussi esclave, immédiatement après l'acquisition de ce statut, bien que les parents n'aient pas à encourir de telles punitions. Une fois que l'homme a travaillé à payer sa dette, lui et sa famille deviennent libres. Les esclaves de guerre, cependant, ne peuvent travailler que pour libérer leur progéniture. Leurs enfants deviennent des hommes libres lorsque leurs parents sont morts. Les esclaves de guerre demeurent liés à vie à moins d'être renvoyés chez eux.

Les obligations et la stature d'un Seigneur-Cavalier sont basées sur son wairprik. Un homme jure fidélité à un seul individu de rang supérieur ou de wairprik supérieur et demande la loyauté d'un nombre d'hommes inférieurs égal à son propre wairprik. Par exemple, un guerrier commande à six hommes libres mais jure fidélité à un chef. Un chef jure fidélité à un grand-chef, qui se trouve à la tête de 20 guerriers, de cent vingt hommes libres et de 1444 esclaves maximum. Quand un homme est dans le besoin, ses féaux sont dans l'obligation de l'aider ; dans le même temps, un homme est responsable des châtiments et de la bonne conduite de ses féaux. Si un homme tombe sur le champ de bataille, ses féaux ont l'obligation de ramener sa tête ou de mourir en essayant.

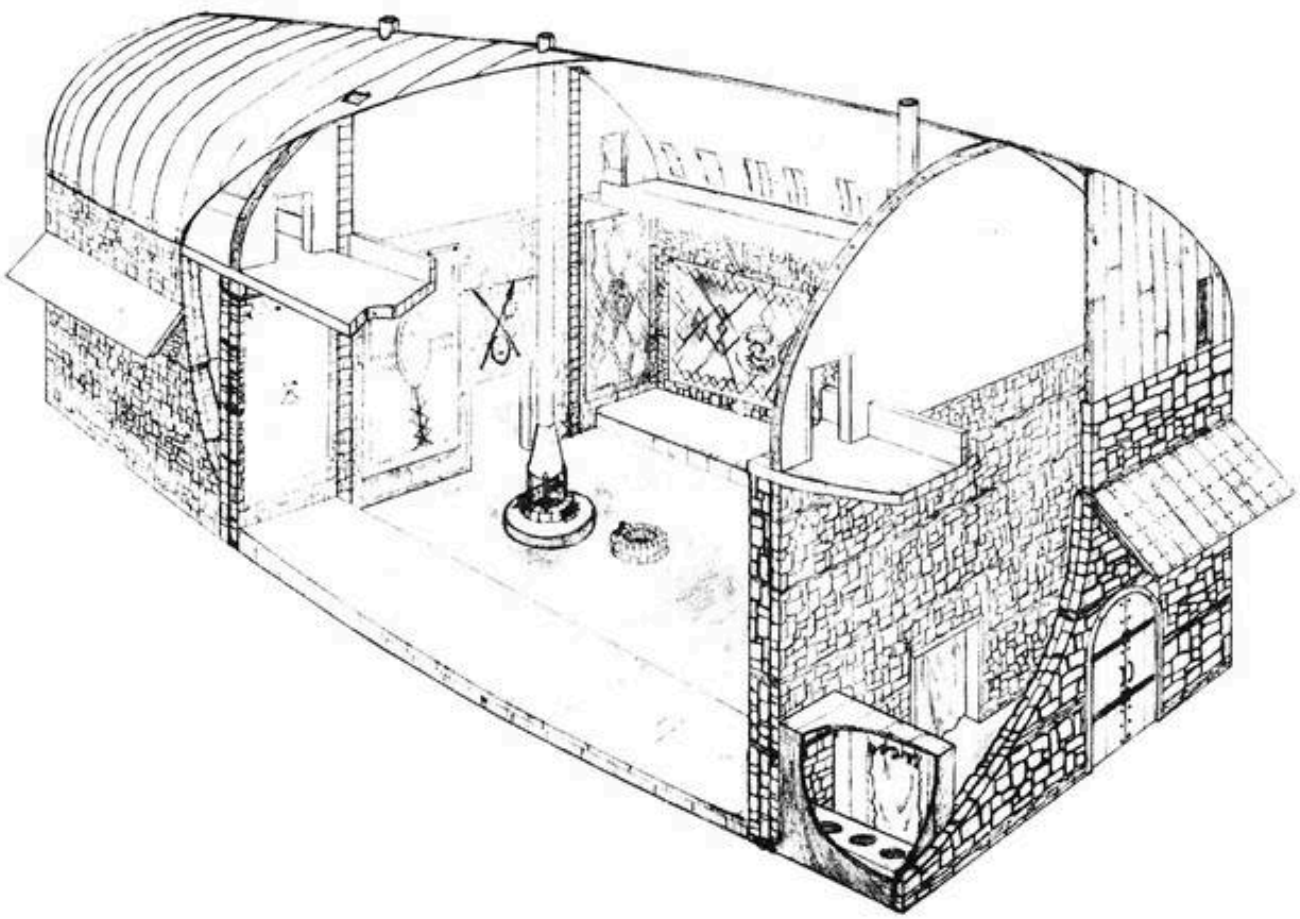
Famille

Les Éothraim sont un peuple patriarcal (la femme réside dans la famille de son mari) et ne reconnaissent les successions qu'à travers les mâles. Leurs groupes familiaux complexes sont fondés sur des familles étendues, que les interconnexions directes ou par alliance lient toutes en groupes familiaux ou clans. Leurs traditions orales gardent de merveilleux souvenirs qui établissent la distinction entre les légers degrés de parentés et les relations éloignées fondées sur le sang.

Habitat et vie quotidienne

Les Éothraim vivent dans des villages fortifiés (Rh. *Buhran* ; sing. *Buhr*) pendant l'hiver ou les périodes de conflits. Ce sont des sites entourés de murs, habituellement sur des collines en terrasse, entourés d'un fossé et d'un mur en terre. À l'intérieur du mur, une série de longues maisons communes et individuelles (Rh. *Lainghudan*) entourent un hall de cérémonie (Rh. *Saicghuil*). Les longues maisons en pierre ou en bois ont un toit en chaume, percé d'un seul trou pour l'évacuation

de la fumée. Bien que la plupart aient des greniers ou des dépendances de rangement, une seule salle constitue la norme. Les maisons communes, cependant, possèdent une chambre pour chaque famille nombreuse. Le foyer est un trou dans le sol au centre de chaque pièce et fournit la chaleur, la lumière, la compagnie et un moyen de cuisson.



Pendant les mois non hivernaux, la plupart des hommes en bonne santé chevauchent en suivant un circuit de camps semi permanents correspondant aux pâturages. Les Thynas possèdent souvent de nombreux manoirs. Les cavaliers voyageant selon un dense réseau de chemins permettent aux Seigneurs-Cavaliers de maintenir un contact constant avec leurs demeures.

Lorsqu'ils sont en campagne ou dans des endroits isolés, les Éothraim vivent dans des tentes. Ces tentes, une fois pliées, sont emportées avec d'autres biens domestiques sur des animaux de bât ou, si le cavalier est riche, sur un chariot. Les chariots sont tenus pour être très commodes mais leur utilisation est toutefois limitée par le terrain et leur manque de souplesse. Les ânesses et les mules sont les animaux de bât préférés mais les chevaux de traits sont aussi utilisés.

La tente d'un Thyn est habituellement plantée juste au bas de l'à-pic d'une haute colline, sur le versant Sud pendant l'hiver et sur le versant Nord pendant l'été et en général abritée. La tribu dispose sa bannière sur un mât à côté de la porte du Thyn. Les totems du clan sont rangés de l'autre côté. La maisonnée du Thyn comprend cinq à six tentes en tout et sert de point central à la vie du camp. Bien que les autres hommes plantent leurs tentes comme ils le veulent (dans l'ordre d'arrivée au camp), aucun ne peut s'établir plus haut que le seigneur.

Les tentes des Éothraim sont en partie ou entièrement en cuir, cependant, ils préfèrent une sorte de lin épais tissé par les habitants des villes de la Trouée Orientale quand la légèreté est une nécessité. Utilisée seulement comme un abri pour dormir par temps froid ou pluvieux, la tente contient généralement des provisions ou offre un refuge. Les Éothraim aiment dormir à la belle étoile, une coutume qui, croient-ils, évite les maladies. Bien que leur santé en profite, cela leur évite certainement de mauvaises surprises.

Cultes et cérémonies

Quatre festivals ponctuent le rythme plaisant de la vie quotidienne. Au milieu de l'été et de l'hiver, ainsi qu'aux équinoxes, les Éothraim se rassemblent par tribus entières pour célébrer le changement de saison et l'accomplissement du travail. Les festins, les jeux et divers concours dominent ces événements.

Ainsi s'accomplissent aussi les cultes. Les nuits des festivals sont réservées à la musique et à la danse. Les orgies sont à l'ordre de la soirée quand les cérémonies des « Culte du Cerf » (Rh. *Ailgrakyn*) et des « Culte de la Terre » (Rh. *Uerdakyn*) font étinceler les esprits de la tribu.

Les hommes et les femmes

Les Éothraim du Rhovanion aiment trois choses plus que toutes les autres au monde : les courses de chevaux, la chasse et la guerre. Les hommes estiment que les femmes sont la conséquence naturelle de leurs succès dans toutes ces disciplines mais la femme Éothraim peut difficilement être considérée comme bibelot docile. Elles aiment monter à cheval et bien qu'elles soient exemptées des dures charges de la guerre et des hasards de la garde des troupeaux de chevaux en échange d'autres tâches, elles sont les égales des hommes dans ces compétences. Elles courent et chassent ou chevauchent dans les collines pour le plan sir quand elles le désirent. De plus, l'ancien idéal de l'héroïne guerrière ne s'est jamais perdue, comme les Orientais le découvrirent avec consternation. Pendant les guerres du milieu du Troisième Age, beaucoup de camps de Seigneurs-Cavaliers sont défendus par des femmes qui combattent avec une grande audace et une joyeuse inconscience.

Éducation des enfants

Même les enfants sont amenés à l'équitation et au combat Très tôt, l'équitation leur est enseignée sur de petits chevaux et des poneys ; garçons et filles commencent à s'entraîner à la chasse et à la survie dès l'âge de sept ans et apprennent les arts de la guerre dès quatorze ans. Il en est ainsi fait car autrement ils entraveraient les Éothraim au cours de leurs migrations saisonnières ou de leurs batailles avec leurs ennemis omniprésents.

Valeurs

Les Éothraim placent l'honnêteté au-dessus de toutes les autres vertus. Leur intégrité est telle qu'ils ne volent jamais sauf au cours d'une campagne, en faisant par exemple un raid sur un troupeau. Les Seigneurs-Cavaliers ne cachent jamais leurs intentions, pas même aux étrangers, et ne s'accaparent

jamais d'un bien trouvé sans propriétaire. Par contre, ils prennent les objets gardés, se divertissant du défi.

Ils sont honnêtes en paroles ; leur franchise fait qu'ils accon dent une grande valeur au silence. La politesse formelle, le tact et la diplomatie sont des arts et leurs chefs savent manier les ficelles de la conversation et de la persuasion ; si ce n'est le cas, ils tombent vite en disgrâce.

Le courage est aussi apprécié des Éothraim qui, pensent-ils, est non seulement crucial à la guerre mais aussi à la chasse et la course. Ils constituent un peuple brave et valeureux qui se délecte dans les périls et les positions dangereuses, estimant que les situations épineuses sont des opportunités pour montrer leur force intérieure. Bien qu'audacieux, ils ne sont jamais téméraires et ne perdent jamais leur sang-froid même au cœur de la bataille. Leurs chansons et histoires favorites racontent des exploits du corps et de l'esprit, accomplis ou tentés, et le triomphe des esprits intrépides.

Étrangement, les Éothraim ne connaissent que rarement la jalousie, bien qu'elle soit restée un des traits caractéristiques des Hommes du Nord. Les Seigneurs-Cavaliers ne convoitent jamais les amours des autres ; ces fautes sont les signes révélateurs de la plus grande faiblesse, faiblesse non seulement spirituelle mais aussi physique. Un tel défaut est un péché dans une société ordonnée par des liens fondés sur la loyauté et la confiance.

Nourriture et boissons

Le régime des Éothraim consiste essentiellement en du pain et de la viande. Des galettes de seigle ou des pains d'orge fournissent l'équilibre alimentaire et l'aspect quantitatif. Les œufs sont à peine connus mais les produits laitiers sont courants. Le lait de jument, le fromage de chèvre et le beurre salé sont des denrées très appréciées.

Le sucre est inconnu mais le penchant des Seigneurs-Cavaliers pour les douceurs n'en existe pas moins. Quand ils le peuvent, ils utilisent les fruits. Les fraises et les airelles sont abondantes en saison, particulièrement dans les zones fraîches. Les pommes sauvages qui ont mûri vers la fin de l'été ne sont utilisées que pour gaver les cochons afin de les rôtir. Les noisettes sont collectées à l'automne, juste avant la migration vers les pâturages hivernaux, et sont cuites dans les cendres pour être mangées chaudes.

Mais pour l'essentiel, les Éothraim mangent de la viande — de nombreuses sortes de viande, la plupart du temps rôties. La volaille, le poisson et le gibier complètent un régime centré sur le mouton et le bœuf.

Les Seigneurs-Cavaliers obtiennent le poivre et les feuilles de laurier en pillant les caravanes d'épices le long déjà frontière Easterling. Bien sûr, le vin vient du Dorwinion. Les Éothraim l'adoucisse avec du miel et de la cannelle ou, pour en faire un cordial en hiver, le fortifie avec de l'hydromel Beornide. Le sel n'est pas rare bien que la majeure partie soit importée. Il vient aussi du Dorwinion, par des convois de chariots envoyés pour le Festival du Milieu de l'Été. Les viandes en train de rôtir sont arrosées avec de l'eau salée, ce qui permet de les préserver, de les assaisonner et d'attendrir ce bœuf autrement coriace.

Archives et langages

Les archives des Éothraim traitent des généalogies de leurs clans et de leurs chevaux et sont écrites soit en Sindarin soit dans leur langue maternelle le Rohanais. Ils préfèrent les histoires et généalogies orales (apprises par cœur) aux récits écrits, qu'ils regardent avec curiosité. La plupart des Hommes des Chevaux peuvent vous dire, sans y réfléchir un seul instant, tout ce que vous voulez savoir (ou plus encore) sur le lignage de n'importe quel cheval possédé.

Le Rohanais est un riche langage d'Homme du Nord, comprenant des mots d'emprunts, des concepts compliqués et une syntaxe complexe. Bien que le Westron et le Sindarin soient utilisés dans le commerce, le Rohanais demeure la langue standard pour l'histoire des Éothraim et produit même une geste épique.

Chiens de troupeaux et de chasse

Les Éothraim possèdent deux sortes de chiens : les chiens de troupeaux et les molosses. Les chiens de troupeaux, noirs et blancs, avec des poils rudes d'une longueur moyenne, gardent les chevaux. Ils répondent à la voix et aux signaux de la main. Ils surveillent et gardent les troupeaux, mais rentrent au camp le soir pour dormir près de leurs maîtres à côté du feu de camp.

Les molosses possèdent un caractère différent et servent à plusieurs choses. La plupart appartiennent aux riches et son entraînés à répondre au son d'une corne de chasse. Grandes créatures au poil ras, beaucoup d'entre eux ont la fourrure marquée de blanc avec des tâches rousses ou feu. Leurs oreilles courtes pendent très près de leurs têtes. Grands amateurs de charognes, ils volent souvent de la nourriture.

Art militaire

Société à faible cohésion, les Éothraim ne produisent pas de grandes armées de campagne. Leurs forces résident dans les six grandes levées tribales (Rh. *Fairdan*) composées d'une superbe cavalerie lourde. Aucun autre cavalier ne les vaut en combat rapproché, à forces équivalentes. En dépit de leur faible nombre, les qualités remarquables des guerriers Éothraim leur assurent une relative sécurité le long de la vaste frontière Easterling jusqu'en 3A 1856.

Le Gondor engage des mercenaires Éothraim pour constituer la plupart de ses cavaleries lourde et moyenne. Ils servent d'éclaireurs et de troupes de choc dans l'armée du Royaume Méridional pendant plus d'un millier d'années.

Armement

Les Éothraim de Rhovanion préfèrent la lance, l'épée large et l'arc composite, tout comme leurs descendants. Les lances et les arcs sont essentiels dans la chasse tout comme à la guerre et servent aux sports alors que les épées larges sont le symbole du lignage du guerrier et un signe de force dans tous les domaines. Les Seigneurs-Cavaliers placent les épées au-dessus de toute autre propriété personnelle, à l'exception des chevaux. Les épées sont le don de l'Homme, l'héritage des nombreux forgerons habiles Éothraim ; la lance et l'arc sont les armes de Béma (Oromë).

Les lances des Éothraim sont de longs épieux de 1,80 m à 2,70 m et sont faites en hêtre ou en if bien durcis. Leur longueur dépend de la taille du cavalier et de la hauteur de son cheval. Les pointes sont en formes de feuille et faites d'un acier trempé solide, devenant ainsi des armes mortelles. Dotées de nervures en leur milieu, elles ne se brisent que rarement à l'impact. La plupart sont munies d'une garde circulaire ou en forme de croix, qui empêche l'arme de pénétrer de plus de vingt centimètres, augmentant ainsi la force de l'impact. Un coup bien calculé d'une lance de 3 à 6 kilos porté par un cavalier en pleine charge pénètre toutes les armures à l'exception des armures de plates les plus solides et désarçonne tous les cavaliers à l'exception des plus résistants. De telles armes sont particulièrement mortelles contre les Orientais aux armures légères.

En plus d'une poignée recouverte de tissu, les Seigneurs-Cavaliers attachent une boucle en cuir solide à l'endroit où ils prennent la lance pour faciliter son transport et produire un meilleur effet lors de l'impact. Les Éothraim contrebalancent le fer de la lance par une boule de bronze, qu'ils utilisent comme un gourdin si le fer de la lance se brise dans le corps de l'ennemi. Bien que de tels incidents soient rares, certains guerriers emportent une ou deux lances de réserve quand ils partent en raid.

Les arcs et les flèches utilisés par les Éothraim sont en général fabriqués par d'autres, notamment par les citadins de la Trouée Orientale. Certaines variétés sont importées du Calenardhon. Néanmoins, ils fabriquent quelques arcs composites exceptionnels. Ils possèdent certainement les matériaux nécessaires : le bois d'osage, le bois d'oranger, les tendons de jarrets et les cornes noires des kines sauvages. Avec ces matériaux, ils produisent de courts arcs recourbés (de 1,20 à 1,40 m) employés au combat ou à la chasse. Leurs longs arcs spécialement étudiés pour la chasse ne sont que des instruments pour ce sport et ne sont pas utilisables pour tirer à cheval. Faits entièrement en bois, leur force de tension est faible, ce qui donne une grande précision mais une moins bonne pénétration. Les Éothraim sont de fins tireurs avec les deux sortes d'arcs et n'utilisent jamais de flèches empoisonnées, estimant qu'il s'agit d'une traîtrise.

Les épées des Seigneurs-Cavaliers sont des armes tranchantes, lourdes et à la lame large. Des guerriers faibles ou non entraînés les trouvent peu maniables mais les grands Hommes du Nord apprécient leur puissance. À double tranchant et en général solide, elles sont les égales des meilleures armures et, bien que d'un maniement lent, elles peuvent facilement parer les coups portés par des armes plus faibles. Ces armes ne sont utilisées que pour la guerre ; les Éothraim leur prodiguent les plus grands soins. Incrustées d'argent, beaucoup d'entre elles sont des œuvres d'art ; elles sont toujours bien entretenues et aiguisées comme des rasoirs.

Les javelots des Éothraim — qui sont de petits épieux lourds dont le manche est stabilisé par trois plumes rigides — possèdent une pointe en forme de feuille, un peu plus longue et plus large que celles des lances. Lancées avec une précision mortelle jusqu'à une distance de 30 m, elles inspirent le respect.

Stratégie

La doctrine des Éothraim est basée sur des attaques brutales et rapides. La surprise est souvent essentielle car les Seigneurs-Cavaliers aiment utiliser d'audacieux assauts frontaux. De telles charges peuvent être coûteuses en face de la pléthore d'effectifs Orientais munis d'armes de jet, dont nombre d'entre eux sont empoisonnés. Le moral des Éothraim, cependant, est si élevé qu'un *Thyn* peut

demander à ses guerriers d'effectuer des actions au-delà des limites des soldats normaux. Avec l'avantage de la surprise, les Seigneurs-Cavaliers attaquent fréquemment et spontanément des caravanes parfois protégées par des forces beaucoup plus nombreuses qu'eux.

L'organisation des six *Fairdan* est simple. Chaque *Faird* tribal est divisée en quatre (par exemple les *Padaruiks*) à dix (par exemple les *Ailgarthas*) Chevauchées Claniques (Rh. *Éoruidan*). Ce sont des unités de 60 à 120 hommes commandées par un Thyn. Une Chevauchée Clanique est composée d'unités de 12 hommes nommées *Twalfruidan* (sing. *Twalfruid*) chacune commandée par un Chevalier (Rh. *Druig*). Une *Twalfruid* est divisée en deux *Hafruid* de 6 hommes avec, pour commandant de la seconde *Hafruid*, un *Druig* de rang inférieur ou de plus jeune âge.

Unités	Hommes	Commandant
Peuple des Chevaux (Éothraim)		Althyn*
Aldrauhtan (garde de l'Althyn)	60-120	Althyn*
Armée Tribale (Faird)	300-1000	Huithyn*
Garde Tribale de la Maison (Huidrauhtan)	60-120	Huithyn
Chevauchée (Éoruid)	60-120	Thyn
Garde Clanique la Maison (Kuzdrauhtan)	12	Thyn
Chevauchée (Twalfruid)	12	Druig
Demi-Chevauchée (Hafruid)	6	Druig

* En de rares occasions, un *Huithyn* peut unifier deux ou plusieurs tribus. Dans de tels cas, il est appelé Roi ou *Althyn*. L'*Althyn* disposait d'une Garde de Maison privée, distincte de celles des tribus ou des clans.

Politique et pouvoir

Les stimuli constants de la migration, de la guerre et des pillages encouragent les Éothraim à adopter une forme de gouvernement tribal souple. Ils sont trop indépendants pour former un royaume mais trop vulnérables pour former un ensemble désuni de lignages.

Aussi, dès qu'ils arrivent au Rhovanion, les clans Éothraim commencent à s'unifier sous des chefs locaux. Des *Thynas* puissants dirigent deux clans ou plus et éventuellement les soudent en tribus (Rh. *Thuid* ou *Theod*). Les chefs tribaux prennent le nom de *Huithynas* aux environs de 3A 700.

Politiques tribales

Il y a six tribus chez les hommes des chevaux et au sein de chacune plusieurs clans. La séparation entre les tribus est tout ce qu'il y a de plus historique - les six tribus des Hommes des Chevaux étant arrivées dans le Rhovanion en six vagues principales de migration. Les Thynas sont dépositaires d'une charge héréditaire mais ne portent pas de couronne. Ils dirigent par la force de leur personnalité et à travers le soutien de leurs serviteurs. Chaque Thyn réunit son Conseil ou Parlement (Rh. *Thuithing*) pas moins d'une fois par mois. Les conseillers sont des hommes triés sur le volet (et occasionnellement des femmes) — des Thynas de clans ou des hommes talentueux dans la bataille, l'élevage ou la chasse — et bien que la décision du Thyn soit définitive et sans appel, il y a toujours

une période correcte de débats. Un bon Thyn ne désire pas que ses hommes ne comprennent pas ses décisions.

Le Thuithing est compétent pour tous les problèmes entre les Clans, tant à propos de la guerre que de la richesse. Il détermine la politique étrangère de la tribu, sert de haute-cour, d'état-major et d'arbitre des valeurs. Les questions de commerce et de culte passent aussi devant ces hommes et ces femmes, qui décident de la réponse par un processus d'analogies oratoires tout en restant à l'écoute des traditions.

Politiques intertribales

Le style de vie semi-nomade des Éothraim laisse généralement les Huithynas libres de prêter serment d'allégeance formelle à quiconque sauf au roi du Gondor, qui est à une distance fort lointaine. Périodiquement, cependant, un puissant Cuirl, Thyn ou Huithyn décide d'unir ses frères sous une même bannière. Dans les périodes de cruel besoin — lorsque la peste, la famine ou la guerre menace l'existence même des tribus — les Éothraim ne forment plus qu'un seul peuple.

La décision est parfois imposée par la force (deux fois par des Hommes du Nord non Éothraim) mais en général ressort d'un consensus global. Mais les opportunités d'un tel vote sont rares, bien que les divers Thuithingas se soient rencontrés très régulièrement La plupart du temps, une unification pseudo-démocratique se déterminer au Frathing intertribal, qui ne se réunit qu'au Milieu de l'Été.

Le Frathing est une sorte de grand Thuithing et, de ce fait, il comprend les conseillers des six tribus. Ils désignent le Huithyn qui préside, choisi à tour de rôle. Ces gens se rassemblent dans l'un des six sites (aussi à tour de rôle) et tiennent un congrès devant la population adulte attentive. Pas moins de 24 000 personnes viennent au Festival du Milieu de l'Été ; une grande foule est souvent réunie pour un Frathing.

Tout individu libre peut s'exprimer lors d'un Frathing, bien qu'il doive être reconnu et que son intervention soit concluante. Des paroles en dehors du sujet ou irrationnelles sont mal considérées et l'honneur d'un homme peut être souillé par un tel manque de discrétion. Mais toute doléance sincère, même légère, peut être discutée et faire l'objet d'une décision, du moment que le Frathing ne siège pas au-delà des douze heures consécutives limites. Deux sessions ne permettent que vingt-quatre heures de débats et de décisions.

Amis et ennemis

Les plaines du Rhovanion, bien que souvent paisibles, ne sont jamais véritablement sûres. Avec une faible population, un vaste territoire et des voisins nomades agressifs, les Éothraim doivent faire face à des menaces constantes d'invasion. Trois races, dont deux constituent des ennemis mortels, vivent le long de la poreuse frontière orientale. Les Seigneurs-Cavaliers font du commerce avec tous ces groupes et deviennent rapidement des amis des Dorwiniens mais les relations ne sont jamais régulières. La suspicion et les intrigues dominent dans l'Est.

Les Dorwiniens du Dorwinion

Les *Dorwiniens* (sing. *Dorwinadan*) vivent toujours dans le « Pays des Vierges », le *Dorwinion* (littéral. « Pays du Vin »), entre les méandres inférieurs de la rivière Camen et les rivages Nord-Ouest de la Mer de Rhûn. Les membres de ce peuple sont d'une taille moyenne à grande. Ils sont plus corpulents que leurs voisins Orientais mais plus petits que les Hommes du Nord qui se trouvent à l'Ouest. Leurs larges traits, leur beauté, leur complexion mate tirant sur le jaune et leurs cheveux bruns les différencient des autres races.

Vigoureux et hospitaliers, inquisiteurs et courageux, grégaires et adaptables, les Dorwiniens se font de nombreux amis et se rangent nettement à part en cette période du milieu du Troisième Age. Leurs superbes marins et bateliers établissent des comptoirs commerciaux et des forts aussi bien le long de la Camen que sur la rive Nord de la Mer Intérieure. Ils deviennent les principaux marchands et intermédiaires de la région, détenant la majeure partie du commerce entre le Gondor, le Rhovanion et les régions dont Rhûn constitue l'appellation collective. De plus, leurs propres richesses constituées de coquillages, de teintures, de vins, d'olives, de raisins et d'huile d'olive leur rapportent une fortune. Il n'est donc pas surprenant qu'ils soient capables de construire des dizaines de robustes cités, quoique rustiques, et qu'ils puissent eux-mêmes les décorer avec de beaux tissus en laine ou en lin, aux couleurs gaies. Ils affichent leur opulence sans toutefois arborer des bijoux ostentatoires, ni des ornements par trop fastueux. Ce fait est important dans un pays environné de tribus jalouses, qui ne restent inoffensives que parce que les Dorwiniens les corrompent d'une manière sélective.

Bien que fortement attachés à leurs totems et à leur territoire, les Dorwiniens traitent efficacement avec les Éothraim. Aucune des deux races ne convoite le territoire de l'autre et les deux sont intéressées à commercer. Diplomates nés, les Dorwiniens font du troc et se lient d'amitié avec les Éothraim, s'en servant comme d'un levier contre leurs ennemis communs, les Sagath et les Logath. Leur culture ne se mélange pas. Des caravanes régulières et des ambassades vers ou en provenance de la capitale Shrel Kain des Dorwiniens remontent la Carnen vers Ilanin et soit continuent en amont le long de la Celduin/Carnen, soit continuent à cheval à travers le Rhovanion en empruntant la Voie de l'Est ou la Route des Chevaux. Bien que jamais alliés lors d'une guerre, les Dorwiniens et les Hommes du Nord restent amis et ne se sont jamais combattus avec des armes.

Les Orientais des Chariots (Sagath et Logath)

À la différence des Dorwiniens, les tribus Orientais des chariots ne sont pas des amis des Hommes du Nord. Depuis leurs résidences dans les vallées des hautes terres, situées dans les collines et les montagnes à l'Ouest de la Mer Intérieure, ils guerroient contre les Éothraim pendant plus d'un millier d'années. Ils sont de ceux qui chassent les Seigneurs-Cavaliers hors du Rhovanion.



Tout comme les Éothraim, les Orientais des chariots sont un peuple tribal désuni. Leur race est une faible confédération de groupes tribaux liés par les liens du sang, en fait des sous-races, qui partagent un mode de vie commun et des dialectes similaires qui appartiennent à la famille des langages logathig. (Les Dorwiniens ont un lien éloigné de parenté avec ces peuples, en particulier du fait qu'ils parlent une langue logathig mais ils vivent selon des normes différentes). Tous ces peuples ont un style de vie nomade ou semi-nomade, fondé sur l'emploi du chariot ou de la charrette (W. *Wain*), le cheval léger et le kine de trait, ce dernier étant une race vigoureuse de bœuf gris. Les Sagath et les Logath sont les Orientais des Chariots les plus à l'Ouest. Leurs campements mobiles s'étendent tout le long des hautes terres du Rhovanion oriental. Les deux peuples sont étranges et superstitieux : effrayés par le noir et pétrifiés par les tempêtes, ils paraissent tellement ignorer la peur qu'ils passent pour téméraires. Amoureux infatigables de leurs animaux, ils n'ont que peu d'égards pour la vie humaine et n'ont virtuellement aucune compassion pour les autres races.

Les Sagath sont ceux qui vivent le plus près des Éothraim et habitaient la ville commerçante d'Ilanin (au confluent de la Carnen et de la Donu). Bien qu'essentiellement Animistes, ils adorent la Déesse Sombre, ou le Maître Sombre de la Terre et du Monde d'En Dessous - Donu elle-même - qui n'est qu'une manifestation femelle de Sauron. Son culte est omniprésent dans la vie des Sagath et important chez tous les Orientais des chariots. C'est déjà une survivance des Anciens Jours car les Sagath ont abandonné leur société matriarcale au début du Troisième Âge. Au cours des guerres des

Chariotiers, ils adoptent la filiation par les mâles, pratiquent la polygamie et prêtent serment d'allégeance aux Patriarches (Es. *Lyhud*).

II y a trois tribus Sagath à l'intérieur des frontières Éothraim en 1640, mais elles sont alliées à quarante-sept autres groupes Sagath vivant plus près de la Mer Intérieure. Chacun des groupes ou tribus peut aligner 100 à 220 guerriers montés et ils combattent en une seule armée à l'occasion des campagnes. L'armée tribale est composée d'un corps d'élite de Gardes du Corps, comprenant 10 à 20 hommes (les Yunovas) et de quatre Ailes, chacune comprenant de quatre à dix Patrouilles (nommées *Yunovi*) de cinq hommes. Un pisteur, un archer à cheval et trois guerriers normaux constituaient une Patrouille (Es. *Yunom*). Les Gardes du Corps ne comprennent que des pisteurs car ils dirigent les Patrouilles.

Unité	Hommes	Commandant
Tribu (Humos)	100-220	Patriarche (Lyhud)
Gardes du Corps (Yunovas)	10-20	Chef (Jotajas)
Aile (Sunta)	20-50	Chef d'Aile (Lywif)
Patrouille (Yunom)	5	Pisteur (Qulkas)

Les guerriers de base Sagath combattent exclusivement à cheval, employant de courtes lances de jet, des arcs courts finement travaillés et de longues épées recourbées. Le dangereux poison musculaire Pursak est d'un emploi universel. Leurs armures consistent uniquement en des casques recouverts de fourrure et munis de rabats pour les oreilles et en des boucliers elliptiques colorés (avec une bosse muni d'une pique).



Les principes tactiques des Sagath sont fort simples : ils courent quand ils sont en danger, attaquent quand ils sont en sécurité et harassent en permanence leurs ennemis. Le Patriarche, les Gardes du Corps et les Chefs d'Ailes vont au combat dans des chariots légers rapides tirés par deux chevaux et dirigés par un aurige. Cela leur permet d'en sauter pendant la mêlée et de fuir rapidement Tous les autres guerriers Orientais des chariots combattent en selle. Utilisant leurs arcs, puis les lances, ils

frappent les flancs de l'ennemi jusqu'à ce que celui-ci soit assez faible pour une mêlée. Là, ils tirent leurs cimeterres et portent le coup final, c'est-à-dire mortel. Ils ne font que rarement des prisonniers car peu d'hommes peuvent payer une rançon.

Les Logath ressemblent aux Sagath, sauf qu'ils sont plus nombreux, une centaine de tribus, chacune ayant au moins cinq cents membres. Beaucoup d'entre eux vivent dans la ville de Riavod, leur capitale sur la rive Ouest de la Mer de Rhûn. Légèrement plus cosmopolites que leurs frères Sagath, ils font plus de commerce et moins de guerres mais n'en sont pas moins cruels ; quand ils combattent, leur stratégie s'aligne sur les tactiques typiques des Orientais des chariots.

Les Asdriags

De tous les ennemis des Éothraim, à l'exception du Nécromancien de Dol Guldur, aucun n'est plus craint que les Asdriags. Poussés de leur pays natal loin vers le Sud-Est du Rhovanion, ces neuf tribus de nomades sont en permanence en quête de guerres et de pillages — toujours pauvres et constamment avides de batailles.

On connaît peu de chose sur leur race, sauf qu'ils sont liés aux encore plus haineux Nûriags et Variags de Nûrad et de Khand. Comme leurs cousins, les Asdriags régissent la filiation par les femmes et se soumettent aux édits de leurs prêtresses femmes. Parmi leurs chefs, seuls les Seigneurs de Guerre sont des hommes, dont le « Roi de Toutes les Tribus » (As. *Hurdriak*). Les Prêtres, les Soignants, les Guerriers et le Peuple Libre constituent les classes rigides de la société Asdriag. Parmi les tribus, il y a aussi une hiérarchie et le nombreux peuple de Kus accapare une grande partie du pouvoir.

Les armées Asdriags sont commandées par une classe d'élite de guerriers qui sont exemptés des travaux quotidiens et qui jouent le rôle de force permanente. Ces Huka croient que la mort au combat permet une réincarnation glorifiante. Comme leurs compagnons de moindre rang, leurs armures sont légères ; ils comptent lors d'une attaque sur la vitesse et la terreur.

Les cavaliers Asdriags montent des poneys maigres et rapides ; ils portent des arcs courts (à cheval), des épées courtes, des frondes et une Usriev de deux mètres quarante de long. Cette dernière est une arme hybride, entre une lance et une longue et fine épée à deux mains. Sa lame d'un mètre vingt de long est invariablement tranchante comme un rasoir et parfaitement équilibrée. Une telle arme permet aux Asdriags de se déplacer rapidement le long des flancs de l'ennemi, tranchant et empalant à souhait Cette tactique est particulièrement mortelle la nuit, le moment que préfèrent ces guerriers au regard perçant pour combattre. Les arcs, avec des flèches aux pointes larges, sont utilisés plus souvent le jour ou quand les Asdriags décident de rester à distance et d'arroser l'ennemi depuis leurs montures qui effectuent un mouvement d'enveloppement.

Les Gondoriens et les Hommes du Nord

Les Gondoriens et les autres groupes d'Hommes du Nord constituent les principaux alliés des Éothraim mais ces peuples étant beaucoup plus sédentaires ne s'aventurent que rarement le long de la frontière Easterling. Ils ne peuvent servir qu'en temps d'invasion à grande échelle. Mais la menace d'une intervention du Gondor est toujours rassurante pour les Éothraim.

Les Seigneurs-Cavaliers considèrent les hommes du Gondor comme leurs supérieurs naturels - pas seulement pour la longue durée de vie des Dúnedain mais aussi pour leurs prouesses militaires. Les Éothraim servent volontiers dans la cavalerie du Gondor comme soldats réguliers et ils fournissent nombre de capitaines des troupes montées employées par le Royaume Méridional. Un ou deux ont pu atteindre des rangs élevés. En plus de leurs services, des troupes indépendantes d'Éothraim, en général du même clan ou de la même tribu, sont engagées de temps à autre comme mercenaires au service des nobles de l'Ithilien, de l'Harondor, de Dor Rhúnen ou du Calenardhon.

Les chefs des Éothraim rappellent sans cesse à leurs peuples de se souvenir de l'amitié avec les hommes de Muindbuhr (le nom qu'ils donnaient à Minas Tirith) et leur demandent de penser à l'invitation initiale du Gondor de s'installer dans le Rhovanion. D'un point de vue technique, les Seigneurs-Cavaliers vivent sur le territoire Gondorien de Dor Rhúnen et prêtent un serment d'allégeance au Régent du Gondor (Rh. *Mund*) mais ce n'est qu'un arrangement formel. En pratique, les Éothraim sont les maîtres de leurs vies.

Les relations sont toujours cordiales entre les deux peuples. Chacun des deux aide l'autre dans le commerce et la défense ; les pièces du Gondor servent de monnaie aux Éothraim pendant les années passées dans les plaines.

En ce qui concerne les autres Hommes du Nord, les Éothraim connaissent leurs liens. Ils partagent des langues et des pensées similaires, apprécient le commerce prospère mais les Éothraim restent à part, sauf dans les marchés de la Trouée Orientale. Ils ne voient que rarement les Beornides ou les Hommes des Bois et leurs contacts avec les agriculteurs Gramuz sont limités. Ils regardent les Hommes du Nord urbains, qu'ils rencontrent souvent, avec une condescendance amusée. Après tout, les Éothraim n'aiment jamais les villes et trouvent antipathiques les prétentions des princes de la Trouée Orientale qui s'intitulaient eux-mêmes les « Rois du Rhovanion ».

03.3 · Personnages notables (PNJs)



Les principaux acteurs dans les dernières et excitantes années de l'occupation de la plaine du Rhovanion méridional par les Seigneurs-Cavaliers sont soit des *Huithynas* ou des *Thynas* (W. « Princes » ou « Chefs ») des Éothraim ou les *Lyhud* des Chariotiers (W. « Chefs »). Les autres personnages importants de cette période sont décrits dans les aventures de la section 3.5.

Vidugavia



(Né en 3A 1210) Vidugavia (Rh. « Habitant des Bois ») est le seul fils du Huithyn Marhaidrics à survivre à la guerre des clans des Hommes du Nord en 1208-22. Membre de la tribu, relativement sédentarisée, des Waildung de la Trouée Orientale, il est né dans la ville fortifiée de Buhr Widu. Les Waildung ne sont pas une des six tribus des seigneurs Éothraim, bien qu'elle partage nombre d'éléments avec la culture des Seigneurs-Cavaliers. Le peuple de Vidugavia est le maître de la forêt et chasse dans la grande Forêt Verte. Son héritage est spécial car il vit dans sa maison urbaine près de la forêt pendant l'hiver et reçoit une éducation normale grâce au Barde Gondorien nommé *Fanatur* (S. « Maître des Nuages »). Chaque printemps, sa famille se déplace vers les plaines, où ils parcourent un circuit séculaire de pâturages jusqu'au prochain automne.

Quand son père meurt au cours d'une lutte contre un sanglier en 3A 1233, Vidugavia est préparé à prendre les rênes du pouvoir. Malheureusement, il rencontre l'opposition d'une faction de guerriers menée par les frères Hwaid et Hwail, qui (injustement) prétend que Vidugavia n'avait pas payé un

Wairprik (Rh. « Prix de Tête ») après avoir tué un rival dans une vendetta. Les tensions locales sont fortes quand le jeune prince rassemble ses suivants.

La parole de Vidugavia prévaut Soutenu par la puissante famille de sa mère Folcsyn, qui n'est autre que la tribu occidentale des Anthars des Éothraim, il reçoit le soutien du *Mund* Gondorien (Rh. « Régent »). Les Waildung expulsent les chefs du groupe de guerriers et Vidugavia est nommé Huithyn en 1334.

Exceptionnellement orgueilleux et ambitieux, Vidugavia est si sûr de lui et si hautain qu'il s'aliène beaucoup de ses frères amoureux de liberté. Seule sa passion pour la justice et son intense patriotisme d'Homme du Nord lui permettent de vaincre ses deux handicaps : une langue rapide et des manières de tête brûlée. Bien qu'arrogant, il est souple, véritablement émotif et bien intentionné. Ses liens avec le Gondor apportent l'opulence et la paix à la Trouée Orientale et aident à la prospérité de tous les Hommes du Nord du Rhovanion.

Ainsi, il n'est pas surprenant que le Gondor soutienne la prétention de Vidugavia à être Althyn des Hommes du Nord du Rhovanion. En 3A 1247-48, Vidugavia utilise la peur d'une invasion Easterling pour unifier les tribus proches de la Trouée Orientale. Il emploie des pactes de mariages et de l'argent pour renforcer sa position, signe des traités et reçoit beaucoup de serments de la part de beaucoup des Huithynas Gramuz et Éothraim. Marchant pour soutenir l'armée Gondorienne, chargée de la défense de Dor Rhúnen (nom Gondorien du Rhovanion), ses soldats repoussent victorieusement l'invasion Sagath de 1248. Dans les deux années suivantes, il établit une faible domination sur tout le pays entre Grand'Peur et la rivière Celduin, ainsi qu'une grande partie du territoire de la grande plaine située à l'Ouest de la Carnen.

Physiquement, Vidugavia est la personnification de l'Homme du Nord idéal : 1,93 m, 115 kilos et il est exceptionnellement fort. Comme son père, il chasse le sanglier à cheval, sans l'aide d'arme ; il préfère les combattre à mains nues. Des cheveux blond paille rende gracieux son visage angulaire et une longue barbe blonde flotte de sa mâchoire carrée. Ses yeux sont d'un vert perçant, version froide et pâle de la couleur de l'herbe du printemps. Son regard flamboyant contraste totalement avec sa garde-robe couleur orange chaleureux, rouge et lavande. Mais, pour la plus grande partie de sa carrière, le corps de Vidugavia reste enveloppé dans son habit de guerre rouge cramoisi et ses yeux masqués par la visière de son casque en forme de tête de cerf.

Les trois fils de Vidugavia - Vidric (né en 1237), Viduic (né en 1239) et Viduimer (né en 1247) — ressemblent à leur père dans leur caractère et dans leur physique, bien que Viduimer soit plus grégaire et moins orgueilleux. Cette similitude est aussi vraie pour sa brillante et magnifique fille Vidumavi (née en 1284), qui ne ressemble en rien à sa mère.

Mahrcared

(Né en 3A 1557) Mesurant 1,90 m, pesant 117 kilos, blond, solidement charpenté et bourru, Mahrcared est le rude Huithyn de la tribu des Ailgarthas (Rh. « Amis du Cerf Sacré »). Son peuple contrôle la plus grande partie des territoires Nord et Nord-Est des Seigneurs-Cavaliers, à savoir à l'Est de la Trouée Orientale et juste au Sud de la Celduin (S. « Rivière Courante »). Ils font de Buhr Ailgra leur capitale.

Mahrcared est le vif et fougueux fils du dément Marhaidrics (chef entre 1523 et 1568). Il tue son fou de père à l'âge de onze ans en défendant sa mère Esuntha et ne le regrettera jamais. Pas plus que son peuple qui élit Mahrcared Huithyn le jour suivant. Ayant promis de réparer les méfaits de son père, il fait un chef infatigable (mais aussi sans pitié). C'est la décision de Mahrcared qui sauve son peuple de l'extinction pendant la Grande Peste de 1635-37 et ce sont ses prouesses au combat qui tiennent en échec les Sagath le long de la frontière orientale. Expert dans le maniement de la hache et de l'épée, cavalier émérite, c'est un guerrier habile mais brutal. Dans toutes ses campagnes, Mahrcared ne fera que trois prisonniers.

Mahrcared a une fille, Eoaraca (10 ans) et trois fils — Iseren (16 ans), Felardan (14 ans) et Mahacaed (9 ans) - tous de sa deuxième femme Brytta. C'est une famille très unie. Organisant des jeux et des fêtes, ils sont populaires et détendus. Cette joie est pourtant brisée par le rapt et le meurtre du plus jeune frère de Mahrcared, Mahruics, au cours de l'hiver 1639-1640.

Mahruics est comme un deuxième père pour la famille de Mahrcared, ainsi que la conseiller aimé et écouté de son frère. C'est un grand choc quand lui et son groupe sont trahis au cours d'une mission au Dominion ; Mahrcared jure alors de se venger de l'Easterling Tros Hesnef à qui il attribue la responsabilité de cet acte haineux. Après avoir reçu la tête de son frère, le Huithyn revêt son armure d'écailles, enfourche son cheval de guerre roux, Mohrig, et chevauche vers l'Est jusqu'à un site surplombant Buhr Mahrling en contrebas sur la Celduin. Là, il met au point la vengeance qui occupera le reste de sa vie.

Tros Hesnef

(Né en 3A 1611) Tros Hesnef est le Lyhud des Sagath, un Grand Chef d'une habileté remarquable. Ennemi juré de tous les Hommes du Nord, il apprécie la compétition et aime le défi consistant à abattre la puissance des Thynas Seigneurs-Cavaliers. Il consacre sa vie à la domination du Rhovanion.

Le pays natal de Tros est Riav, sur la côte Sud-Ouest de la Mer de Rhûn. Élevé à Riavod, il apprend à chanter, à écrire et à prendre des responsabilités rapidement dans sa vie. Il est aussi entraîné aux arcanes de la diplomatie par son père adoptif et oncle Tros Artri. Exilé avec sa famille à l'âge de quinze ans, il revient un an plus tard et assassine le Lyhud Pos Ari. Un règne de terreur s'ensuit, les compatriotes de Tros éliminant l'opposition en quelques semaines, massacrant plus de deux cents membres du clan Pos.

À la suite de la Grande Peste, Tros vient à l'Ouest dans le Village des Chariots d'Ilanin avec sa femme Hodya et ses douze enfants. Là, sur la frontière à seulement 64 km de Buhr Mahrling, il rassemble ses Gardes du Corps composés de 40 Compagnons (Es. *Yunovas*) d'élite. Ses cinq Chefs d'Aile (Es. *Lywif*), chacun chef de clan, commandent chacun une force d'une centaine de guerriers montés, divisées chacune en 4 Ailes (Es. *Yuni*). Chaque Aile a une appellation en relation avec ses coordonnées ou directions divines (par exemple « Tempête Est » ou « Vent Ouest ») et est divisée en unités de 25 hommes (Es. *Yunovi*).

Tros, ses Chefs de Clan et ses Compagnons combattent tous dans de grossiers chariots de guerre, tirés par deux chevaux et guidés par un aurige expérimenté. Comme les guerriers Sagath de moindre rang, ils utilisent des boucliers elliptiques colorés, ainsi que des armes essentiellement de jet : des

épieux courts de jet, des arcs courts et de longues épées recourbées. Tros porte aussi un couteau de sang, symbole de sa position de Patriarche.

Mesurant 1,56 m et maigre, Tros n'a pas apparemment la stature pour impressionner un Homme du Nord mais ses prouesses au combat sont inégalées. Il ne porte pas d'armure à l'exception d'un casque mais il est rusé, rapide et assoiffé de sang. Quiconque ayant croisé ses yeux noir charbon a conscience de son assurance et de sa détermination ; de plus, une profonde indifférence pour la vie peut y être lue.

Marhwini



(Né en 3A 1812)

Marhwini (Rh. « Ami des Chevaux »), fils de Marhari, est Huithyn de la tribu Éothraim des Gadraughts. Dès sa naissance, il est l'héritier en permanence surprotégé, tenu à une discipline rigide et amputé de ses émotions du peuple de son père. La seule source de solitude de Marhwini réside dans son entraînement à l'équitation, activité qu'il pratique sans ses pairs ; son nom vient de là II aime plus les chevaux que les hommes. Aisuntha, sa mère, le prépare au commandement, brisant sa passion ; cependant, Marhwini l'emporte sur sa timidité naturelle et sur sa jeunesse abritée pour devenir l'un des plus grands héros parmi les Seigneurs-Cavaliers. C'est le digne successeur de Marhari.

En l'an 1856 — alors que les Chariotiers massacrent une armée d'Hommes du Nord et de Gondoriens coalisés au Dagorlad au Sud des Marais aux Morts - Marhari périt sous les coups du Lyhud des Sagath, Tros Arpof. Marhari avait été élu Althyn, ou Grand Chef des Six tribus Éothraim, et il menait donc les guerriers dans la défense des terres des Seigneurs-Cavaliers. Après sa mort, le joug du commandement échoit à son fils Marhwini.

Marhwini organise rapidement les restes brisés de l'armée des Seigneurs-Cavaliers et, après un conseil des Thynas, décide qu'ils doivent quitter leurs terres ou tomber sous la domination des Chariotiers. Ils ne peuvent pas les contrer assez rapidement avec un espoir de victoire. Alors que deux armées de Chariotiers pénètrent au Rhovanion, Marhwini conduit les Éothraim survivants et de nombreux frères hommes du Nord vers le Nord-Ouest. Ils traversent l'Anduin à Athrad Iant, pensant que la Grande Rivière aidera à leur protection. Sur la rive Ouest, dans les vallées inférieures entre les Champs de Flambes et le Car- rock sacré, les Seigneurs-Cavaliers et leurs familles trouvent un refuge et un nouveau pays. Les quelques Beornides vivant dans les parages se retirent devant les nouveaux arrivants et s'enfoncent plus profond dans les forêts et les hautes terres. Marhwini est réélu Althyn le printemps suivant (1857), cette fois à vie.

Mesurant 1,98 m et exceptionnellement fort, Marhwini dissimule facilement sa faiblesse émotionnelle derrière un visage masqué par la détermination et sa force physique. Aucun Seigneur-Cavalier ne l'égale au combat au corps à corps. Sa calvitie lui confère une aura d'autorité, car le sommet de son crâne brille comme la couronne d'un vieux sage. Seul l'anneau de cheveux blonds à l'arrière de sa tête trahit sa jeunesse. Il porte des vêtements gris ou bruns. Des rides marquent son visage, un signe que son calme extérieur dissimule son comptant de soucis intérieurs. Cependant les manières calmes de Marhwini sont attribuées à sa sagesse et non au remords.

Le sujet du chagrin de l'Althyn, cependant, est autant la perte de ses pâturages que de son peuple. Marhwini reste distant et ne compte que peu d'amis. Il a un amour constant pour sa femme Cleva (une descendante Waildung de Vidugavia) mais ne peut l'exprimer en public. Une certaine retenue sépare toujours Marhwini de ses quatre enfants, bien que ses leçons soient toujours marquées d'une certaine chaleur. Les légendes des Seigneurs-Cavaliers disent que son fils Suralic et ses trois filles - Susufa, Susera et Suneg - furent élevés comme les chevaux que Marhwini aimaient beaucoup étant enfant.

Eoaric

(Né en 3A 1831) Eoaric est un descendant éloigné de Hwail (né en 1216), un des frères Waildung qui se soient opposés à la prise de pouvoir de Vidugavia. Appartenant à une famille exilée, il est toujours considéré comme suspect mais sa connaissance des méthodes Orientais et de leurs plans de bataille en fait un allié inestimable. Il a grandi à Riavod et sa sœur Wiltils sert dans le harem du Patriarche Sagath Tros Arpof. Aucun Seigneur des Chevaux ne peut ignorer l'information qu'il apporte lorsqu'il vient voir Marhwini en 1857.

Roux et exceptionnellement beau et grand (2 m), Eoaric est indéniablement un Homme du Nord. Il vit selon les coutumes de ses ancêtres et s'installe rapidement à Buhr Seath, ayant convaincu Marhwini de pardonner sa famille. En l'espace d'un mois, il est marié, ayant pris la main de la superbe et distante Brysyn.

Le but ultime d'Eoaric, cependant, est de trahir les Seigneurs-Cavaliers. Ce fier gredin est de mèche avec l'amant de sa sœur et pense que les Chariotiers vont le proclamer Althyn des Hommes du Nord. Alors qu'il fait montre de conseils perspicaces, il écoute les stratégies discutées dans le conseil restreint (Rh. *Alfrathing*) de Marhwini. Eoaric écrit ces plans sur la doublure de son manteau en cuir que son complice Beorh porte aux marchés du Dorwinion. Un marchand Dorwinien impliqué dans le plan reprend le manteau pour le porter au brutal frère de Tros Arpof, Tros Grada. Celui-ci, à son tour, transmet l'information au Patriarche Sagath. Il ne faut pas bien longtemps pour que la traîtrise d'Eoaric menace le peuple de Marhwini.

03.4 · Lieux notables



(3A 1-1856)

Étant donné que les Seigneurs-Cavaliers et leurs ennemis Orientais sont tous deux des peuples nomades, ils n'érigent que peu de villes et font plus confiance aux défenses mobiles qu'à des lieux fortifiés pour se protéger. Les plus grands établissements dans le Rhovanion méridional sont Buhr Widu dans la Trouée Orientale — la ville des Hommes du Nord Urbains du peuple Waildung de Vidugavia - ou les villes frontalières du Gondor le long de la Voie de l'Est (S. *Men Romen*). Parmi les villages Éothraim dotés de murs, seuls les centres tribaux ou claniques comme Buhr Ailgra ou Buhr Mahrling ont une quelconque importance.

Les villes Orientais se situent en général le long ou à proximité des rivages de la Mer de Rhûn, en particulier dans les vallées fluviales. Cités commerçantes, elles sont appréciées des nomades pour le négoce, et non pour y résider, et la majorité des tribus Orientais conservent ces habitudes rurales. Les villages chez ce peuple errant sont fonction des saisons, des pâturages et du butin ; peu survivent à une génération. Comme les cultes ne sont pas basés sur la terre mais sur des totems ancestraux, les lieux sacrés sont virtuellement inexistants.

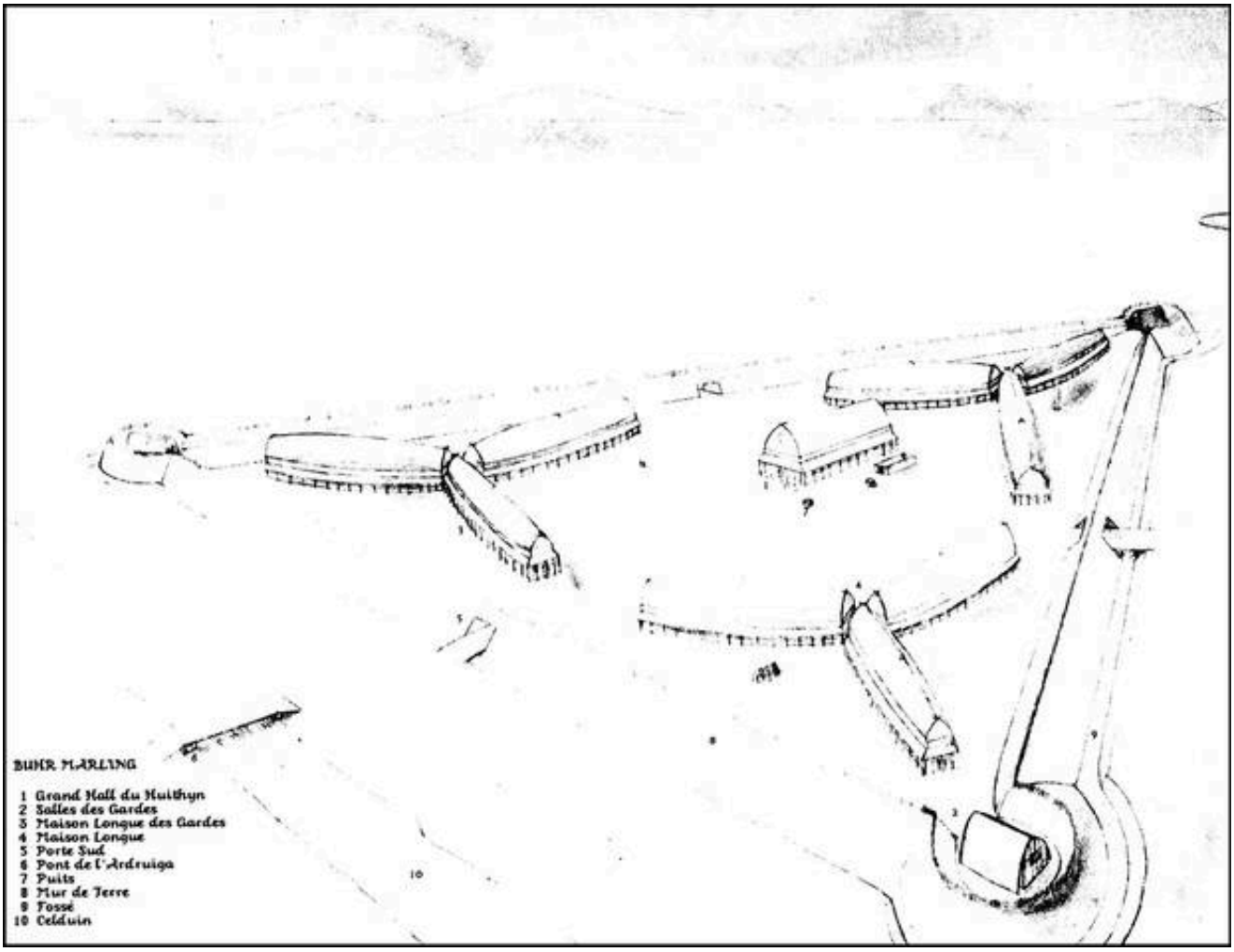
Les lieux sacrés des Seigneurs-Cavaliers se résument à des vallons sacrés où se trouvent des arbres ainsi qu'une source ou une chute d'eau ou à des tumuli funéraires érigés sur ou à proximité d'un endroit où a péri un Thyn. Ainsi, leurs territoires du Rhovanion manquent quelque peu des traditionnels lieux notables.

Buhr Mahrling

Buhr Mahrling est un assez bon exemple d'un village relativement fortifié des Seigneurs-Cavaliers du milieu du Troisième Age, bien que ses dimensions conviennent plus à un centre tribal qu'à un établissement frontalier. Jamais, cependant, il n'atteindra la taille de Buhr Ailgra, la capitale de la tribu Ailgarthas. Sa croissance est soudaine et il est prévu pour la guerre contre les Orientais menée par Tros Hesnef. Jadis un centre clanique Ailgarthas, il est renforcé après l'arrivée du Huithyn Mahrcared en 3A1640.

Buhr Mahrling est construit sur une très faible élévation de terrain près du confluent de la Celduin et de son affluent l'Ardruiga (Rh. « Dragon de Cuivre »). Pour se conformer aux pentes de la région et à la jonction des eaux, il lui fut donné un plan triangulaire, dont chaque côté est de longueur égale. Un fossé est creusé à la base de l'élévation et un mur en terre a été érigé avec les décombres. Des portes-tunnels, dont les parois sont garnies de pierres rougeâtres de la rivière, sont percées au milieu de chaque mur. Un pont en bois permet l'accès aux entrées et une palissade en bois couronne les murs, formant un rempart. À chaque coin, les Seigneurs-Cavaliers ont construit un bastion rond (Rh. *Buiric*) qui s'élève au même niveau que les murs et qui contient une salle de garde rectangulaire.

À l'intérieur de Buhr Mahrling, les Éothraim ont nivelé le large tertre. Trois groupes de longues maisons communes sont aménagées pour la population. Disposées en groupes de trois, elles occupent les trois coins de la cité et laissent une large place centrale. Cette pelouse herbeuse est la place du marché et des échoppes temporaires sont souvent construites à sa périphérie. Le Grand Hall du Huithyn se tient près du puits au centre de la place.



Le plan de Buhr Mahrling

1) Grand Hall du Huithyn · cette structure à deux niveaux sert de salle des fêtes et de salle de réunion, aussi bien que de maison pour le chef. Le bâtiment est divisé en deux. Tous les appartements du Huithyn se trouvent dans la moitié sur deux niveaux, au fond, tandis qu'une grande

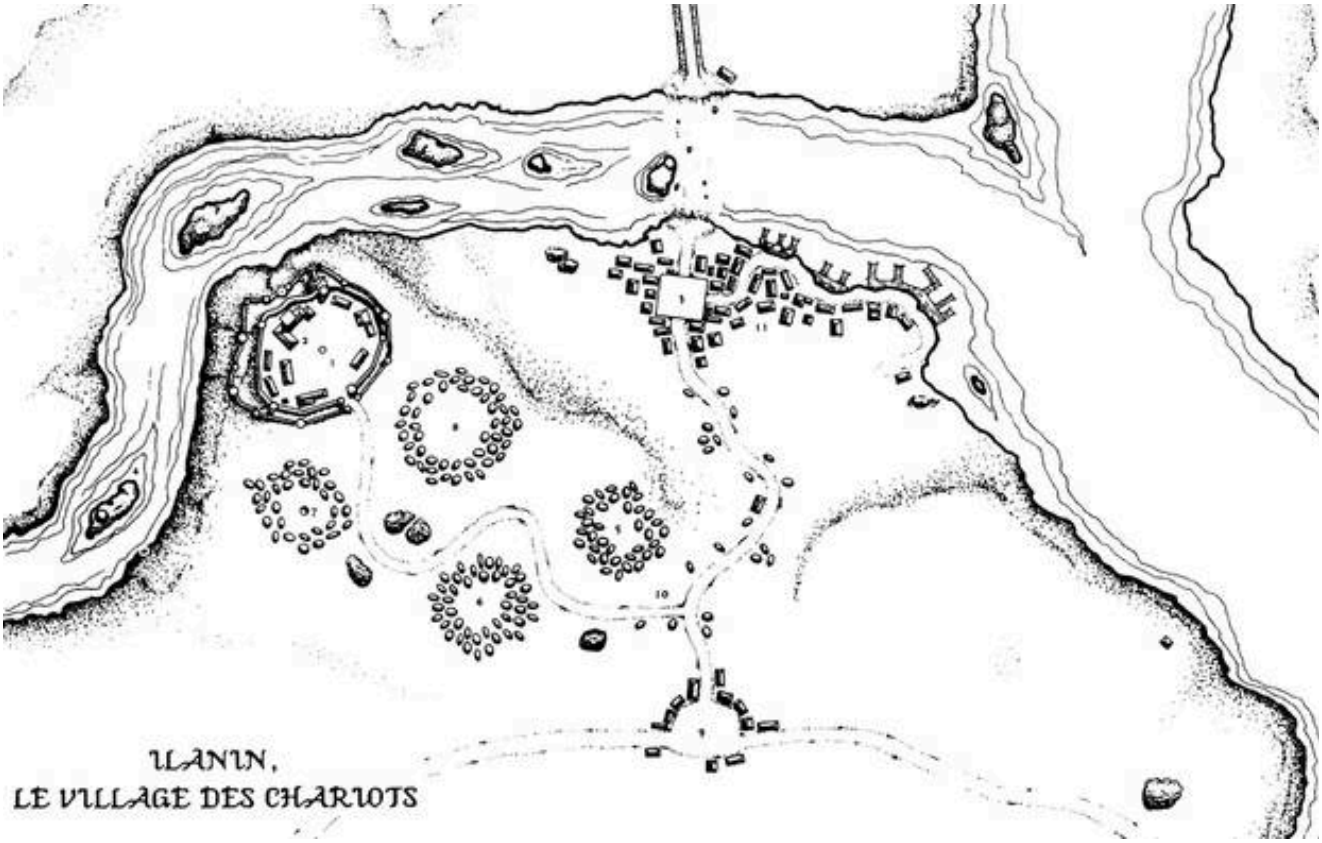
salle au haut plafond occupe la moitié de devant. Cette pièce est entourée par un balcon au premier étage qui communique avec la chambre à coucher du Huithyn dans sa zone d'habitation.
2) Salles des Gardes · ces trois structures de 3 m x 3 m abritent la garde du village, des hommes célibataires qui servent dans l'armée permanente.
3) Maison Longue - Salle de Garde · appartements pour les familles des Gardes de la Maison du Huithyn (Rh. « *Kuzdrauhtan* »), guerriers qui supervisent la garde du village et qui sont employés comme gardes d'élite pour la maison du Huithyn.
4) Maison Longue · il y a neuf de ces bâtiments de 3,60 m x 22,5 m y compris la maison des gardes. Chacune est aménagée pour quatre familles nombreuses. Un foyer central et une grande salle dominent la maison. La plupart des chambres ont un confort des plus corrects. Une cheminée à plusieurs foyers permet à toutes les familles d'utiliser la salle en même temps.
5) Porte Sud · comme les portes Nord-Est et Nord-Ouest, cette entrée de 3 m de haut et de 4,5 m de large est garnie de pierres et renforcée par des madriers. Un pont en rondins enjambe le fossé extérieur pour éviter la boue aux passants. Deux épaisses portes de bois, renforcées de fer, barricadent la voie. Elles sont fermées chaque nuit dès le crépuscule.
6) Pont de l'Ardruiga · la Route des Chevaux traverse ce pont et connecte Buhr Mahrling à Buhr Ailgra à l'Ouest.
7) Puits · bien que chaque maison longue possède son propre puits (Rh. « *lainghud* »), celui-ci sert de source principale d'eau au village.
8) Mur de Terre · surmonté par un mur de bois et d'un chemin de ronde, ce rempart haut de 4,8 m, recouvert d'herbe, est une barrière suffisante contre la plupart des attaques. Une ossature faite de rondins et garnie de gravier renforce le mur.
9) Fossé · ce fossé peu profond est souvent rempli d'eau détournée de l'Ardruiga mais la boue ou la terre sèche sert généralement de seul élément dissuasif pour une traversée.
10) Celduin · la sinueuse Rivière Courante préserve le village au Nord et à l'Est.

Ilanin, le village des chariots

Ilanin est construite sur un gué de la rivière Donu, à quelques 65 kilomètres au Sud-Est de Buhr Mahrling. La Donu est l'affluent de la Camen le plus important venant du Nord et sert de frontière perméable entre les territoires des Hommes du Nord et des Orientais. Ilanin est établie sur une crête surplombant le dernier gué de la rivière et regarde largement à l'Est et au Nord. Ici, la Route des Chevaux, qui court le long de la Celduin et de la Camen, rejoint la Voie de l'Est entre le Gondor et Riavod, sur la Mer de Rhûn.

La majorité des habitants d'Ilanin sont des Orientais de la tribu des Sagath, bien qu'il y ait aussi de nombreux Logath et Dorwiniens. La plupart des gens sont des pasteurs semi-nomades et des marchands. Tous ont prêté allégeance au jeune Patriarche et Seigneur de Guerre Tros Hesnef.

Ilanin est construite en deux parties : une ancienne partie, quartier de la rive avec des bâtiments en pierre et un large marché près du gué, et une partie plus récente et plus résidentielle composée de chariots d'habitation. Les chariots sont rangés selon les clans et alignés le long de la route jusqu'à la colline. La plus grande partie d'entre eux sont situés sur la falaise au-dessus de l'ancien village, où un nouveau marché, un fort et un quartier de loisirs servent de points de repères. Un mur bas en pierre garde les faces vulnérables Sud et Est de la ville, qui ne sont pas protégées par la rivière et les falaises.



Plan d'Ilanin

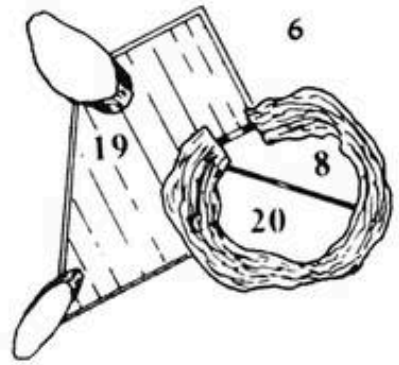
1) Crim · L'arrière-grand-père de Tros érige le fort (Es. *Crim*) en 3 A 1490. Il se dresse sur un promontoire calcaire et se compose de deux courtines basses qui entourent une cour occupée par des constructions, la plus notable étant le palais. Sous la cour se trouve un gigantesque sous- sol qui offre un vaste espace pour des magasins et des boutiques. Les tours de gardes, basses et au sommet pentu, abritent des baraquements au rez-de-chaussée et au premier étage.
2) Palais de Lyhud · Initialement une résidence de campagne, cette construction en pierre plutôt grossière, quoique confortable, se tient au centre du fort. Un grand clocher domine la structure et sert d'observatoire aux astronomes de Tros. Au-dessous du clocher se trouve un réseau de tunnels secrets qui connectent le palais aux cavernes calcaires naturelles. Ce réseau sert de poterne de sortie ou de chemin de fuite car l'entrée de la caverne débouche sur falaise à seulement 12 m au-dessus de la rivière (et donc à 81 m en dessous du palais).
3) Place du Marché · La zone du marché d'Ilanin s'étend le long de la rivière, de chaque côté du gué. La Route des Chevaux la traverse et constitue la seule zone pavée de la ville. Des pavés en calcaire dorment une touche de civilisation à la place. Généralement, cependant, le marché est encombré des tentes des vendeurs et baigne dans un riche mélange d'exotisme et d'odeurs souvent malodorantes. Les caravanes, venant de la Route des Chevaux ou de la Voie de l'Est, s'arrêtent habituellement ici et le négoce est animé presque chaque jour.
4) Crypte d'Hos · Ici, dans une basse construction circulaire, sr tuée sur une île isolée de la rivière Donu, gisent les restes de 20 seigneurs du clan Hos. Ce sont les Hos qui ont fondé la ville. Peu de gens ont contemplé cette crypte avec voûte en éventail, composée de deux salles, car elle a la réputation d'être hantée par des Morts-Vivants.
5) Quartier de la Tempête (Est) · Occupée en majeure partie par des membres du clan Huv, cette zone résidentielle est habr tée par des guerriers qui combattent dans l'aile orientale de l'armée.
6) Quartier de la Pluie (Sud) · Cette zone est initialement occupée par les hommes du clan Kav.

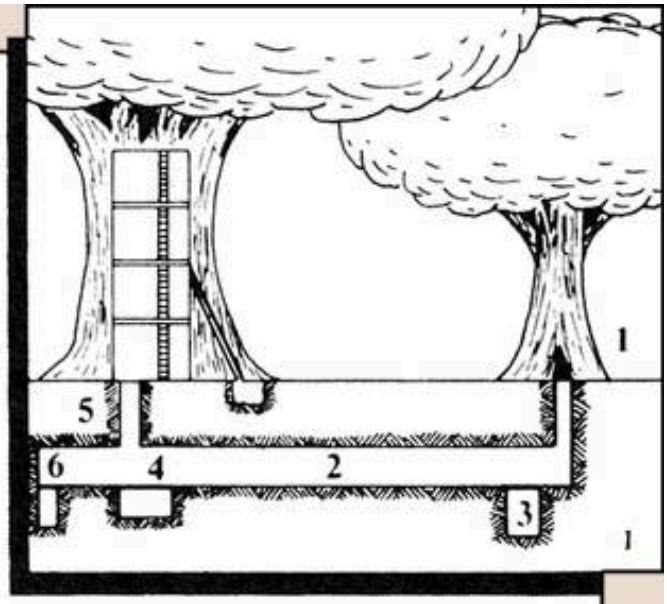
7) Quartier du Vent (Ouest) · Le clan brutal des Rof y a établi son domicile. Ils servent d'avant-garde à l'année dans les campa^ gnes de l'Ouest.
8) Quartier de la Lumière (Nord) · C'est la zone résidentielle du clan Arif.
9) Aire des Spectacles · Les amuseurs, que ce soit du voisinage et/ou des terres reculées, viennent donner leurs spectacles à cet endroit. La magie est particulièrement populaire bien que les ménestrels sont les artistes les plus courants.
10) Nouveau Marché · La majorité du commerce des chevaux est centralisée ici.
11) Quartier de la Berge · Cette zone ancienne fut autrefois le centre du clan Hos. Ce quartier fut largement peuplé aussi bien par des étrangers - Asdriags, Nûriags, Dorwiniens, Hommes du Nord et Gondoriens expatriés - que par les membres des clans Tros et Pif.

L'Arbre-Caverne de Rof

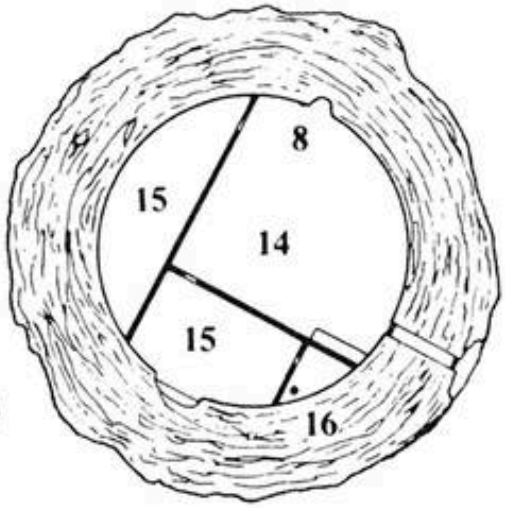
Un bosquet d'énormes ifs bleus occupe une butte basse là où finissent les Montagnes de la Sorcellerie de Grand'Peur (S. *Emyn Guldur*), à environ un kilomètre et demi de la lisière Sud de la forêt D'une grande circonférence et d'un âge avancé, ces arbres toujours verts à la forme bien dessinée sont les seigneurs du domaine arboricole local. Mais, même parmi ces géants, un if encore plus grand se détache. Ses compagnons paraissent petits à ses côtés ; il atteint une hauteur de quarante-deux mètres.

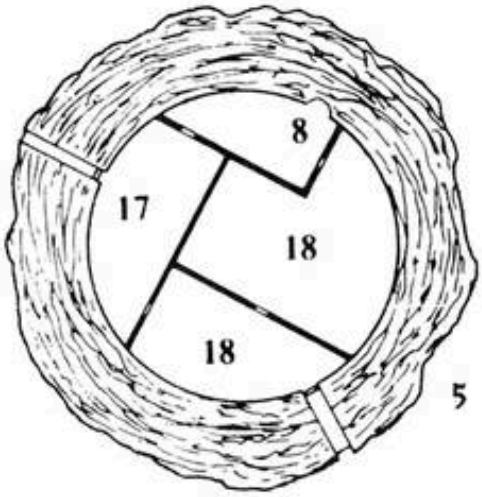
La Caverne de Rof est creusée dans le cœur de ce noble arbre. Demeure de quatre étages, ce remarquable édifice occupe la plus grande partie du tronc de l'if, ainsi qu'une bonne part du branchage. La Hune de Rof se trouve haute dans les branches et est en permanence plongée dans l'ombre du fait des aiguilles bleu gris qui donnent son nom à l'arbre.

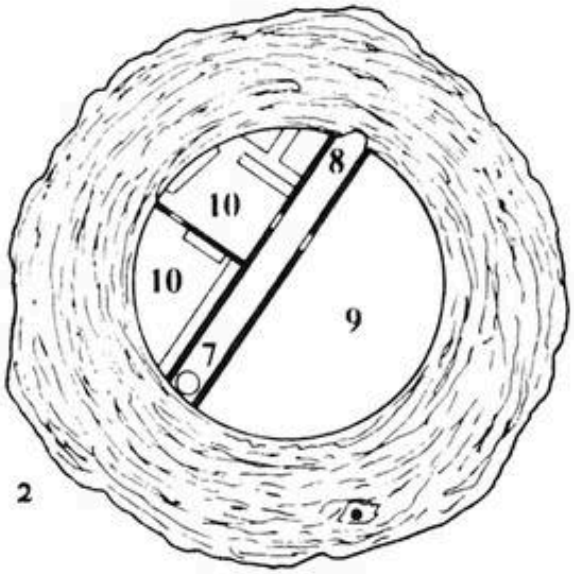


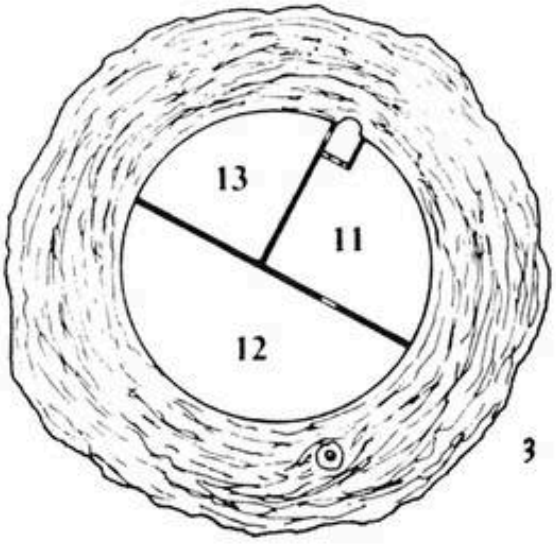


L'ARBRE-CAVERNE DE ROF









Plan de l'Arbre-Caverne

1) Entrée · La seule porte se trouve dans un if voisin. Une cavité dans l'arbre contient une échelle en bois. Celle-ci monte dans le tronc et descend dans le sol. Les barreaux au-dessus de l'entrée sont piégés.
Piège : Si une pression de plus de 12 kilos est appliquée sur l'un quelconque de ces barreaux, tous ceux-ci tombent - au sens propre du mot - et laissent la victime sans point de fixation. Il est Très Difficile (-20) de manœuvrer pour se retenir sans tomber. Si la victime tombe, elle subit une attaque par Chute/Écrasement +20.
2) Tunnel Souterrain · Il fait 3 m x 3 m pour une longueur de 36 m et joint l'Arbre-Caverne à l'arbre d'entrée. Il est normalement occupé par 2 à 6 chiens de Rof.
3) Fosse · Cette fosse de 3 m de large sur 2,40 m de long et 3 m de profondeur contient un fongus blanc mortel. Si ce piège est déclenché manuellement (voir en 12) ou si une pression de plus de 20 kg est appliquée sur le sol recouvrant cette fosse, le sol s'ouvre soudainement, laissant tomber sa charge et se refermant aussitôt. Il est Difficile (-10) de manœuvrer pour éviter de tomber. Une fois fermée, la trappe est Extrêmement Difficile (-30) à ouvrir. La victime subit une attaque par Chute/Écrasement +10. Durant les rounds qui suivent, elle subit de 1 à 5 attaques +25 de Dard (JRTM Corne) de la part du fongus.
4) Fosse · Comme en 3, sauf qu'elle est longue de 3,60 m et n'est profonde que de 2,40 m. La chute provoque une attaque par Chute/Écrasement +8.
5) Entrée de l'Arbre-Caverne · Une échelle de cordes peut être envoyée de la pièce au-dessus (en 7) permettant l'entrée.
6) Fosse · Comme en 3, sauf qu'elle est longue de 1,50 m.
7) Conduit d'Échelle · Une échelle de cordes permet l'entrée depuis la voie souterraine (voir en 5). Elle est enroulée ou déroulée par un treuil actionné par un levier.
8) Cage de l'Échelle · Des barreaux creusés dans le bois de la cage permettent à une personne de passer entre les étages de l'Arbre-Caveme lui-même.
9) Salle d'Accueil.
10) Réserves.
11) Salon Particulier.
12) Cuisine et Salle à Manger · Une porte secrète installée dans le centre du mur donne accès à la bibliothèque (en 13). Elle est Très Difficile (-20) à détecter.
13) Bibliothèque Secrète · Rof y garde ses trésors. Trésor : 250 po en émeraudes, 150 po en pièces, une Masse +20 Tueuse de sanglier, des bottes d'escalade d'arbres (+50 en Escalade des substances organiques), un anneau x3 PP et un groin de cochon (un vieil héritage de famille).
14) Bibliothèque Principale.
15) Chambres à Coucher.
16) Cabinets.
17) Cabinet de Toilette de Rof.
18) Chambre à Coucher de Rof.
19) Hune de Rof · L'entrée de la hune s'ouvre sur une plateforme en chêne à 30 m du sol. des échelles de cordes peuvent être utilisées pour atteindre d'autres branches ou arbres.
20) Armurerie.

03.5 · Aventures parmi les Éothraim



Ceux désireux d'explorer ou de s'aventurer sur la frontière Easterling pendant le milieu du Troisième Âge trouveront ici deux aventures qui peuvent constituer de bonnes bases de départ. Vous devez vous souvenir, cependant, que les Seigneurs-Cavaliers ne sortent jamais à pied. Ils montent à cheval et respectent ceux qui peuvent chevaucher avec eux. Ainsi, les aventuriers qui viennent de pays lointains, doivent être avertis qu'ils doivent acquérir plus que des rudiments d'équitation.

Mort d'un Thyn (3A 1640)

Lieu : Le village fortifié de Buhr Mahrling, dans le Rhovanion oriental, trois ans après la Grande Peste et juste après le meurtre du Thyn Mahruics. Mahrcared, Huithyn des Ailgarthas et frère de Mahruics, veut se venger.

Participants requis : Un groupe de niveau faible à moyen, capable de monter à cheval, de nager et de ramer ou de naviguer. Aides : Une carte des vallées des rivières Celduin et Carnen et un guide qui parle la langue logathig des Sagath.

Récompense : Un cheval au choix des aventuriers, plus soit 100 po soit une promotion dans la hiérarchie de la société (et les avantages qui s'y rattachent).

L'histoire

Mahruics le Pas-Prêt est le fougueux frère cadet de Mahrcared, le grand chef de la tribu Éothraim des Ailgarthas. Pendant qu'il est en mission au Dorwinion, il est impliqué dans une dispute au sujet de la femme d'un de ses compagnons. Étant porté sur la boisson et le combat, il décide de résoudre cette vendetta un soir neigeux. Sa fille Brinwica est la seule à l'accompagner dans cette chevauchée. Ils se dirigent vers le Sud le long de la rivière Carnen. Malheureusement, le défi est un piège car Waulcho, son opposant, est un agent du seigneur de guerre des Sagath, Hos Harf. Ayant tendu une embuscade dans la forêt, près de la berge de la rivière, Waulcho surprend Mahruics et Brinwica, faisant le premier prisonnier. La fille s'échappe sur un cheval ennemi pendant la bagarre et chevauche vers Buhr Mahrling pour avertir Mahrcared.

Mahruics est emmené à quelques cent-soixante kilomètres au Sud au fort Sagath d'Ilanin. Il y est torturé et finalement décapité par Harf lui-même. Dans un accès de rage sournois, Hos Harf envoie la tête à Mahrcared, comme cadeau du rival de Harf, Tros Hesnef. Mahrcared réclame vengeance mais Brinwica intervient. Elle prévient son oncle des intrigues et des tromperies des Sagath et note que le meurtre manque par trop de subtilité pour être l'œuvre de Tros.

Les PNJs

Les principales figures notables de la région sont indubitablement Mahrcared et Tros Hesnef (voir 3.3). Hos Harf, grand chef du clan discrédité des Hos, appartenant à la tribu des Sagath, est bien sûr le personnage central (voir 6.3 pour les caractéristiques de Harf). Harf veut une guerre entre les Seigneurs-Cavaliers et les Sagath d'Ilanin. Cela ferait chuter le commerce le long de la Camen et rendrait obligatoire l'ouverture d'une nouvelle route ou conduirait au départ de Tros Hesnef comme seigneur tout puissant d'Ilanin. Hos Harf attend le jour où les Hos, et non les Tros, dirigeront la ville fluviale.

L'amie de Brinwica, Leowin, a été choisie pour guider le groupe d'aventuriers dans une mission de collecte d'indices dans la ville Sagath. Leowin est jeune mais elle est à l'aise dans la langue logathig et connaît bien Ilanin.

La tâche

Avec l'aide de Leowin, le groupe doit atteindre la ville d'Ilanin par un bateau transportant du miel et y entrer. Ensuite, ils doivent découvrir l'identité de l'individu ou de la faction responsable de la mort de Mahruics. Mahrcared veut les informations d'ici deux semaines et la distance jusqu'à Ilanin est d'environ 60 km.

Indices

Brinwica a entendu un des attaquants parler d'une crypte.

La trahison des Chariotiers (3A 1857)

Lieu : Les lisières méridionales de Grand'Peur, juste après la victoire des Orientais sur les Gondoriens et les Éothraim à l'issue de la Bataille de la Plaine. Les Chariotiers traversent le Rhovanion vers l'Ouest et le Nord. Le Huithyn Marhwini découvre la trahison mais le traître s'enfuit

Personnages requis : Un groupe de niveau faible à moyen, ayant les compétences de Pistage, Escalade, Furtivité et Équitation.

Aides : Une carte de Grand'Peur méridional, avec les indications d'une route passant à travers les défenses du Nécromancien. Récompense : 75 pièces d'or, tout trésor trouvé par les aventuriers et un objet +10 au choix des aventuriers. Un bonus de 50 pièces d'or peut être obtenu.

L’histoire

La victoire des Chariotiers de 1856 pousse les Éothraim et leurs alliés Hommes du Nord hors du Rhovanion méridional. Ils s’enfuient de l’autre côté de la Grande Rivière.

Dès qu’il arrive dans les vallées centrales de l’Anduin, Marhwini établit un camp près du Carrock. Là, les membres de son peuple commencent à reconstruire leur vie brisée. Mais une nuit, le calme est déchiré par un cri. Le corps d’une sentinelle est retrouvé dans une mare le long de la rivière. Plus bas, parmi quelques rapides, flotte un membre des Chariotiers mort.

Un collègue du garde tué assure que son compagnon a vu deux formes tapies au bord de la rivière et qu’il s’est avancé imprudemment Dans le combat qui s’ensuivit, il vit deux hommes tomber à terre et un autre détaler. Le fugitif correspond à la description d’Eoaric Hwail.

En fuyant dans la brume de la nuit, Eoaric évite la capture. Il a apparemment traversé la rivière à la nage. Sur ce, Marhwini or donne qu’on fouille la tente d’Eoaric. L’enquête démontre l’évidence accablante de la compromission d’Eoaric avec les Chariotiers et indique qu’il a transmis au moins une fois les plans de la stratégie des Seigneurs-Cavaliers aux Orientais. Une liste de noms et de lieux accompagne les notes d’Eoaric.

Sa culpabilité révélée, la poursuite d’Eoaric est ordonnée par Marhwini. Il rassemble un certain nombre de groupes et leur commande de le tuer ou de revenir avec le traître. Marhwini est confiant dans la réussite de ces hommes mais il y a d’autres problèmes à résoudre pour que la crise soit évitée.

À cette fin, Airl Uirwin, l’écuyer de Marhwini, demande des volontaires pour enquêter sur les personnes et les lieux mentionnés dans les papiers d’Eoaric. Il offre 5 po à chaque aventurier, plus 70 po par aventurier en cas de renseignements valables. Airl dira que Marhwini désire de solides informations innocentant ou incriminant un suspect Si un suspect semble être coupable, Airl offre 50 po en plus à quiconque le ramenant (vivant) au procès.

Les PNJs

Le nom du suspect est Waulrics Alfwin, qui vit en un lieu nommé l’Arbre-Caverne, à la lisière méridionale de Grand’Peur. Actuellement, Waulrics fait bien partie des Chariotiers et son vrai nom est Rof Paku. Sa maison habituelle est l’Arbre-Caverne (voir 3.43), un énorme if creusé à 1,6 km du bord de la forêt. Rusé et cruel, mais plutôt sentimental, Rof vit avec une fille Nordique aveugle (Wolvin) et six chiens. Il les aime tous par-dessus tout, bien que Wolvin soit acerbe et meurtrière, et que les chiens soient stupides et immanquablement brutaux, (voir 6.2 pour les caractéristiques des PNJ).

Le traître Eoaric (voir 3.35) a prévu un rendez-vous avec Rof d’ici deux semaines. En considérant que lui et ses deux compagnons (les guerriers Kav Makow et Tros Aran) ne soient pas capturés dans les dix premiers jours, il y a des chances que le groupe d’Eoaric arrivent à l’Arbre-Caverne n’importe quand à partir du onzième jour.

Lancez 1D100 :

01-30 = le groupe d’Eoaric a été capturé ;
31-40 = le groupe d’Eoaric arrive le onzième jour ;
41-55 = ils arrivent le douzième jour ;

56-73 = ils arrivent le treizième jour ;
74-93 = ils arrivent le quatorzième jour ;
94-99 = ils arrivent le quinzième jour ;
100 = les PJ rencontrent le groupe d'Eoaric sur le chemin.

La tâche

Le but de la mission est d'atteindre l'Arbre-Caverne aussi rapidement que possible, de prendre connaissance des lieux et de revenir avec des résultats. Puisque Rof est en fait un espion, les aventuriers peuvent essayer de le ramener pour un procès devant la cour de Marhwini. Par contre Eoaric devrait être évité de toutes les manières possibles, sauf si les circonstances en décident autrement, à savoir l'empêcher de continuer à accomplir sa traîtrise.

04 · Les Éothéod (3A 1857-2510)



Les années sombres entre 3 A1856 et 3A 1899 marquent l'avènement du Royaume des Chariotiers au Rhovanion. Menés par Tros Mira, un seigneur de guerre Sagath, les Orientais placent sous leur joug les Hommes du Nord restés dans les villes ou dans les fermes, exerçant un règne de terreur. Les torrents se teintent de rouge du sang des Hommes du Nord et les vents deviennent plus froids, avec des pointes si glaciales, qu'elles volent nombre de vies parmi les enfants en esclavage du Rhovanion.

Un grand nombre d'Hommes du Nord cherchent refuge dans les collines du lointain Nord ou sous les frondaisons des profondeurs de Grand'Peur mais la plupart d'entre eux périssent dans l'hiver glacé ou sont la proie de la malédiction qui s'insinue à travers la forêt, jadis appelée la Grande Forêt Verte. Seuls quelques- uns survivent sur les chemins de la fuite. Vivant d'expédients et soutenus par la passion de leur défi, ils s'en vont prudemment vers l'Ouest Ils traversent l'Anduin. et se rassemblent dans les vertes vallées fraîches et bien alimentées en eau, entre les Champs de Flambes et le Carrock Sacré. Là, ces Hommes du Nord itinérants sont rejoints par leurs frères — le reste des six tribus Éothraim — qui, par la grâce de leurs montures, ont fui du Rhovanion en grand nombre.

C'est la naissance des Éothéod, une nouvelle nation forgée sous la pression de l'invasion dont se sont sauvés les survivants des Seigneurs-Cavaliers du Rhovanion. Les autres réfugiés, un tiers du total, viennent par la forêt les rejoindre. Quelques-unes des tribus ont été quasiment détruites. Toutes ont gravement souffert. Les chefs de toutes les tribus confient le commandement à Marhwini, un vaillant cavalier et un grand chef dont le père, Marhari, est tombé dans l'action d'arrière-garde dans la Bataille des Plaines. Marhwini, un relatif jeune homme, a assumé le commandement après la mort de son père ; grâce à sa forte personnalité et à sa direction talentueuse de la retraite, les Hommes des Chevaux font retraite, subissant peu de pertes sur le chemin.

Bien qu'elles soient réduites, les pertes sont très graves et la route vers le Nord est une route triste. Les Hommes des Chevaux ont perdu leur patrie. C'est terrible mais, pire, ils ont perdu la plupart de leurs chevaux. Et peut-être le pire de tout, ils ont perdu leur précieuse alliance symbiotique avec le peuple de la Trouée Orientale — union qui avait fourni un soutien agricole et manufacturier pour les bases de l'élevage des chevaux dans la plaine.

Les Hommes des Chevaux n'ont plus de larges pâturages, presque sans limite, dans lesquels errer. Leurs troupeaux de chevaux se sont volatilisés car leur accès aux chevaux sauvages a été coupé par

l’invasion des Chariotiers. La plupart de leurs jadis grands troupeaux de bétail et de moutons sont perdus. Ils ne peuvent se permettre de se concentrer exclusivement sur l’élevage.

Entre 3A 1856 et 1899, un grand nombre de réfugiés s’enfuient du Royaume des Chariotiers du Rhovanion. C’est une période de troubles dans tout le Pays Sauvage. Finalement, en 1899, les Chariotiers sont repoussés vers l’Est. Ils laissent le pays blessé du Rhovanion dépeuplé et ruiné. Après quarante-trois années de guerre, cependant, leurs ennemis Hommes du Nord ont développés dans les vallées de l’Anduin un sens de l’unité jamais connu auparavant

Ainsi, les Hommes du Nord des vallées de l’Anduin deviennent les Éothéod. Réorganisés et réorientés, ils s’engagent dans la construction d’une nouvelle société. Avec le départ des Orientais des chariots, ils se replient sur eux-mêmes. Leur besoin de territoire est accru. Coincés entre l’Anduin et les Monts Brumeux, avec les Elfes et les Hobbits au Sud, ils ont peu de place pour leurs troupeaux renaissants. L’Angmar se profile au Nord et la mémoire de la menace Easterling à l’Est est toujours présente, aussi ont-ils peu d’options.

La situation évolue en 3A 1975. Bien que victorieux dans sa guerre contre l’Amor et les royaumes qui y succèdent, le Roi- Sorcier est défait à la Bataille d’Annúminas. Le Roi-Sorcier s’enfuit vers le Nord et l’Angmar tombe. Cet événement ouvre l’Anduin supérieur comme emplacement En réponse, les Éothéod saisissent cette opportunité de nouveaux pâturages. Ils émigrent de nouveau (3A 1977), cette fois vers les vastes plaines des vallées supérieures de l’Anduin.

04.1 · Les Vallées de l’Anduin



La Contrée Septentrionale est dominée par deux chaînes de montagnes : les Monts Brumeux à l’Ouest et, au Nord, les pics moins élevés et géologiquement plus anciens des Montagnes Grises. La région où ces deux chaînes de montagnes se rejoignent présente un paysage torturé. Froid et rocheux, c’est un pays extrêmement rude. Des montagnes déchiquetées entourent les hautes vallées verdoyantes, présentant des falaises escarpées, des pics accidentés et des glaciers virtuellement infranchissables.

Bien que magnifique, la Contrée Septentrionale est un lieu inhospitalier qui n’offre que peu de possibilités à ses habitants. Ces vallées ressemblent à un mur d’enceinte pour un grand château naturel, gardé par des murailles de montagnes. Les voyages sont restreints aux confins encaissés de la vallée de l’Anduin. Des cols glacés et des vallées enneigées, la plupart du temps inaccessibles, rendent les trajets dans les hautes terres virtuellement impossibles pendant neuf ou dix mois de l’année.

Les hautes vallées habitées par les Éothéod sont composées d’un large plateau formé par l’action de la glace qui creuse l’angle où se rejoignent les Monts Brumeux et les Montagnes Grises. À l’Est de la rivière Greylin (S. *Mithlin*), le pays commence à être moins abrupt et à s’abaisser, à l’endroit où la partie relativement basse de la région des hautes terres rencontre le Grand’Peur Septentrional.

Constituant une vaste plaine, brisée ici et là par des collines rocheuses déchiquetées et des bosquets d’arbres, les hautes vallées produisent un sentiment d’absolu, néanmoins intriguant. Les nombreux petits et rapides cours d’eau clairs de la région creusent des canyons rocheux peu profonds, à l’image de veines brillantes serpentant à travers l’herbe grasse et la lande.

Des milliers de fondrières aident aussi à casser la monotonie du paysage. Elles sont une source de combustible (tourbe) et de quelques désagréments inattendus pour les voyageurs imprudents. Ressemblant à des souches d’arbres étouffées, ces mares de boue noire puante, couvertes de végétation emmêlée, ont prélevé plus que leur tribut en pasteurs et en voyageurs.

De petits lacs, dont les bassins ont été creusés par l’avance des glaciers et dont les extrémités inférieures ont été bloquées par des moraines laissées par le recul des glaciers, sont très courants dans les hautes terres. Ils sont clairs comme du cristal et leurs eaux sont très froides et souvent très

profondes. Remplis de truites et de saumons, ils fournissent un supplément au régime Spartiate des Hommes du Nord.

En plus d'avoir laissé des lacs, le retrait des glaciers a gratifié le pays d'une variété de sculptures naturelles. Des promontoires de roches gravées s'élèvent au hasard dans les plaines, tous portant les marques du raclement de la glace. D'énormes monolithes gris et lisses, dressés et gougés, recouverts de lichen ornent les collines. Nombre d'entre eux portent des sillons parallèles qui canalisent les sources comme s'il s'agissait d'aqueducs de pierre. Des roches erratiques jonchent le paysage, comme si elles avaient été jetées là au hasard par des géants. Les moraines serpentent à travers le paysage de crêtes, créant de comiques clôtures de pierre. Elles forment occasionnellement des monticules qui rappellent les tumuli en pierre des Éothéod.

Les rivières

Il y a principalement deux rivières dans la Contrée Septentrionale : la Langwell et la Greylin. Elles joignent leurs flots pour former le puissant Anduin. Des deux, la Langwell est la plus importante, étant quelque peu plus grande, mieux fournie en poissons et constituant une plus grande source de hasards pour les voyageurs. Cependant, les deux rivières sont vitales pour le commerce et la politique des Éothéod, étant devenues de grandes voies de négoce et des frontières facilement définissables pour les divisions politiques majeures de la Contrée Septentrional.

La Langwell prend sa source dans les Monts Brumeux, sur le grand plateau de Gundalok, au Sud de la haute cime du Mont Gundabad. Son alimentation est due à l'eau issue de la fonte de plusieurs glaciers, créant un formidable torrent Pendant les crues du printemps, il est très difficile d'aller à plus de 80 km en amont de Framsburg. De nombreuses truites brunes, certaines d'une taille impressionnante, se cachent dans ses eaux.

Après être passée par les Chutes de Gundalok (100 m de dénivellation), la rivière s'élargit et jaillit à travers un profond passage. Des rochers énormes forment des îles tout au long de sa course, tandis que son lit est constitué par des pierres extrêmement glissantes. Des bancs de gravier se développent dans les courbes, à l'image de grèves caillouteuses. Bien que la Langwell soit gelée en hiver, rendant moins hasardeux les voyages, elle coule si rapidement qu'il y a souvent les mois les plus froids des flaques d'eau noire.

La Greylin est une rivière plus paisible, qui coule dans son cours inférieur, sur un lit constitué de gravier et occasionnellement de plaques rocheuses. Dans sa course de montagne, elle s'écoule sur des plaques en surplomb et sur des rochers de taille moyenne. Elle est navigable en canot sur environ 130 km en amont de Framsburg. Les eaux de son cours supérieur, bien que non polluées, sont fréquemment colorées par la suie des forges des Nains et les rapides semblent gris la plupart du temps. Moins imposante que la Langwell, la Greylin peut être traversée, sauf pendant les crues, par un homme à cheval sur quasiment toute sa longueur.

Le climat

Le climat des vallées supérieures est plus froid que celui des plaines du Rhovanion mais il n'a pas obligé les Éothéod à faire des changements majeurs dans leur style de vie. En fait, la majorité de ce

peuple qui s'est échappé des ruines du Rhovanion, est habituée à des températures hivernales et des chutes de neige à peine plus douces. Cependant, ils furent tout de même surpris par la soudaineté et la dureté des tempêtes de neige qui dévalent de temps en temps des montagnes. Ces blizzards commencent par un assaut de vents furieux et les chutes de neige qui suivent sont si importantes que les repères familiers du paysage disparaissent dans la blanche lumière ; même les gens connaissant leur route peuvent se perdre facilement La température peut chuter de 17 à 22 degrés en vingt minutes.

Les vallées supérieures sont magnifiques et plaisantes à la fin du printemps, pendant l'été et au début de l'automne. Elles ne sont jamais aussi chaudes et ventées que les plaines du Rhovanion et elles produisent un effet apaisant.

Vie animale

Bien qu'au premier regard elles soient en apparence quelque peu inhabitées, les plaines rocheuses de la Contrée Septentrionale accueillent une surprenante variété de vie animale. Des meutes de loups ont pour proies des hardes de cerfs rouges ou d'élans. Des chèvres des montagnes, à la fourrure hirsute et aux cornes droites, escaladent les hauteurs à pic avec une facilité surnaturelle, offrant des cibles à chasser pour les aventureux Seigneurs-Cavaliers. Des ours noirs ou bruns habitent les versants abrités des collines se nourrissant de baies et de poissons trouvés dans les fondrières et les vallées des cours d'eau. La plupart des animaux hibernent ou émigrent vers le Sud à la mi automne. Par contre, les rennes traversent les montagnes du Grand Nord avec l'assaut de la froidure de l'hiver. Ils fournissent de la nourriture aux loups dans un hiver autrement plus rigoureux.

D'autres animaux ne font que se camoufler en accord avec la saison. Ce petit jeu dans la Contrée Septentrionale se fait selon un plan défini de changement de couleur de l'été à l'hiver. Le plumage des perdrix des neiges, par exemple, devient blanc dès les premiers frimas. Les renards rouges adoptent une couleur argentée, une fourrure hivernale en très bon état pouvant rapporter au moins 5 po. Les lièvres et les hermines s'adaptent également.

04.2 · Les Éothéod



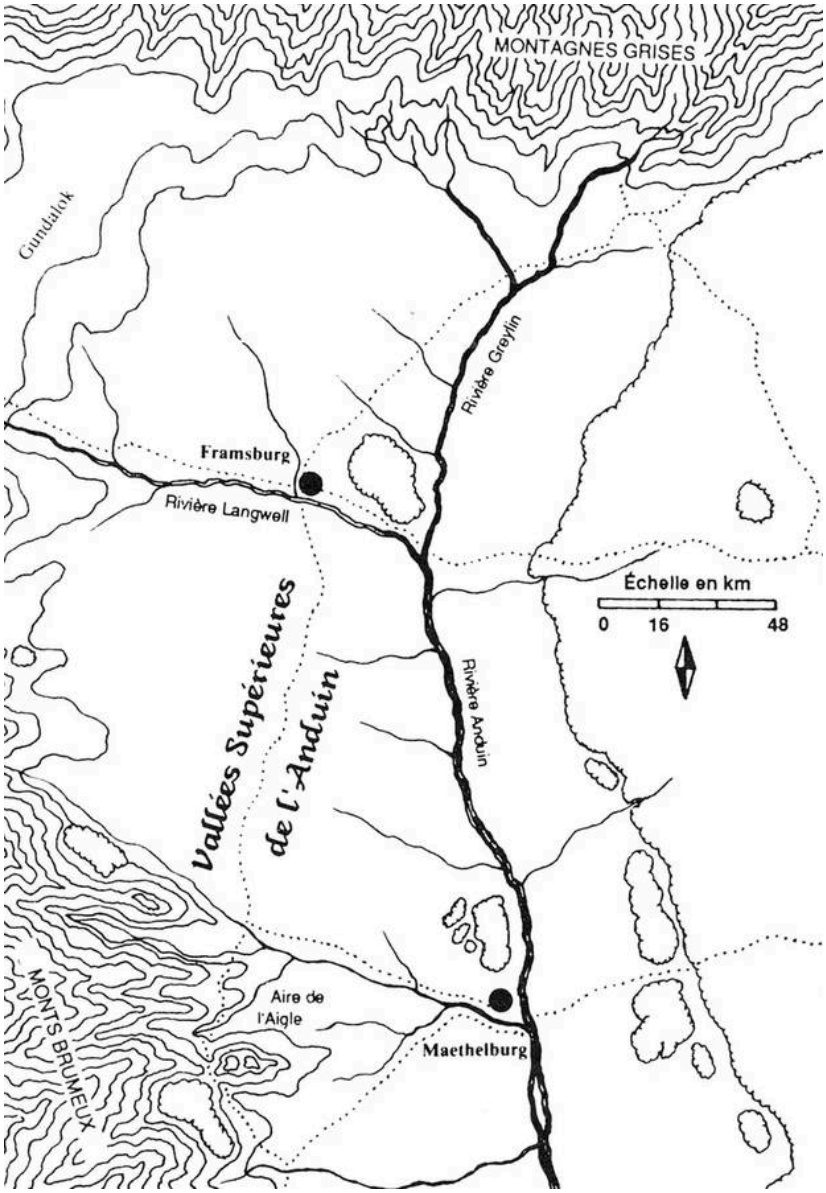
Les Éothéod des vallées de l'Anduin forment un lien entre les Éothraim du Rhovanion et les Rohirrim du Rohan. Réfugiés adaptés à un nouveau pays, leur culture est celle d'une société en transition. Ce qui suit est un aperçu de leur personnalité :

Origine raciale

Les Éothéod sont les descendants directs des Éothraim, avec des mélanges d'autres races des Hommes du Nord, principalement des Urbains de la Trouée Orientale de Grand'Peur. Les Gramuz, une sous-culture agricole d'Hommes du Nord, sont aussi un petit élément des peuples qui devinrent les Éothéod. Ces peuples devinrent des réfugiés après l'invasion du Rhovanion par les Chariotiers. En raison de leurs origines ancestrales communes, et de la relative proximité de leurs communautés, il y eut aussi des traces de deux autres groupes d'Hommes du Nord, les Hommes des Bois et les Beornides, dans la civilisation des Éothéod.

Pays

Entre 3A 1856 et 1899, les Éothéod se rassemblent dans la partie Centre-Ouest de la vallée de l'Anduin. Entre 1899 et 1977, ils résident dans une Marche entre les Champs de Flambes et le Carrock. De là, les Seigneurs-Cavaliers émigrent vers les vallées supérieures de l'Anduin, où ils vivent de 3A 1977 à 2510. Cette région devient leur pays. Il est bordé par l'Anduin à l'Est, les Monts Brumeux à l'Ouest, les Montagnes Grises au Nord et par la rivière Sirros au Sud.



Écosystème

Ces vallées et contreforts, fertiles et bien irrigués, leur offrent de bons pâturages d'été. De nombreux torrents et lacs leur apportent plusieurs espèces de poissons, avec une prédominance de truites et de saumons. Des marécages, qui leur apportent du combustible sous la forme de tourbe, sont assez courants. Des forêts de bois dur couvrent les hauteurs des collines et les pentes basses des montagnes, abritant une grande quantité de gibier. Le climat estival est frais mais plaisant alors que l'hiver est froid mais vivable.

Structure politique

Les Éothéod sont dirigés par un Seigneur (Althegn) qui agit en coordination avec un Conseil des Thegns (les Chefs) et des conseillers. L'Althing, une réunion publique durant laquelle toute personne libre peut parler, est convoquée tous les ans au cours du Festival du Milieu de l'Été. Pour les

problèmes locaux, les chefs des tribus et des clans rendent la justice et tranchent lors des petites disputes.

Implantations

Les villes et villages fortifiés sont la norme. Ils sont invariablement construits au sommet d'une colline et entourés d'un mur en terre, lui-même surmonté d'un mur en pierre ou d'une palissade en bois. Bien que nombreux soient ceux qui partent avec leur troupeau pendant l'été, la majorité de la population réside dans ces établissements toute l'année. Structure militaire : Tout enfant de plus de 7 ans reçoit un entraînement à la survie et à la chasse ; tous les garçons de plus de 14 ans reçoivent un entraînement à la pratique des armes et des éléments rudimentaires de tactique. L'armée dans son ensemble est nommée Éoherë et comprend 5 000 à 7 500 guerriers. Les unités militaires sont organisées sur la base des tribus et l'Althegn commande aux tribus unies. Sa garde de maison de 60 guerriers d'élite (Huiscaerls) forme le cœur de cette force. Les six chefs de tribus (Huithegns) commandent approximativement dix Éoredas, unités d'environ 120 guerriers montés. Chaque tribu est responsable de sa défense locale et, en plus, envoie un contingent de troupes (un Faird) à l'Althegn chaque printemps. Basé à Framsburg, l'Althegn utilise ces forces pour des campagnes annuelles.

Monnaie

Aucune. Les pièces Gondoriennes sont d'un usage courant et les métaux précieux sont toujours les bienvenus mais le troc est la méthode la plus commune d'échange.

Langage

Des variations du Rohanais du Rhovanion (langue qui vient de l'Eothrik et qui précède le Rohanais). La connaissance du Westron et du Langage Commun sont largement répandues, surtout parmi les marchands et ceux qui ont de fréquents contacts avec le Gondor.

Apparence

En général blonds aux yeux bleus. Ils sont grands, 1,85 m en moyenne pour les hommes et 1,68 m pour les femmes. Les hommes portent en général une barbe épaisse et fournie mais n'ont pas autrement un système pileux très développé. Les Éothéod sont de corpulence moyenne à trapue. Les vêtements sont en laine ou en lin. Les hommes portent des chemises, des pantalons et des guêtres, alors que les femmes portent des blouses et des jupes ou des robes ou bien des pantalons lorsqu'elles montent à cheval.

Habitations

Les Éothéod vivent dans de longues maisons partagées entre une à trois familles nombreuses. Les constructions sont faites habituellement en pierre, avec un toit en bois ou en chaume, percé d'un trou pour la fumée. Les fenêtres sont peu nombreuses, percées très au-dessus du sol et fermées par de solides volets (à l'intérieur et à l'extérieur). Les maisons sont groupées par clans au sein de la même tribu et centrées autour de la maison sacrée.

Alimentation

C'est une alimentation mixte qui prévaut mais l'aliment principal est le pain. De la volaille domestique ou sauvage, du poisson et du gibier sont consommés en abondance, tout comme les produits laitiers (laits et fromages de chèvre et de kine). Les boissons favorites sont les vins épicés, l'ale et l'hydromel importé.

Culte

Les cultes typiques des Hommes du Nord sont suivis. Le Culte du Cerf a le plus d'adeptes mais le Culte de la Terre est à peine moins important. Les cultes mineurs comprennent le Culte de l'Arbre et de l'Agriculture.

04.3 · Aventures parmi les Éothéod



Les deux aventures suivantes se situent dans les Vallées Supérieures pendant les années 3A 1977-2510.

À la recherche du trésor d'Itangast (3A 1990)

Lieu : Framsburg, en fin d'hiver 3A 1990. Le voyage mène les aventuriers vers une caverne-tanière dans le Sud-Ouest des Montagnes Grises, près de la source de la branche Ouest de la Rivière Greylin (Mithlin).

Participants requis : Un groupe de niveau moyen à élevé ou un groupe expérimenté désirant combattre un Dragon.

Aide : Aucune.

Récompense : Une part du trésor du Dragon. Le trésor comprend : 5 000 po en gemmes, 2 500 po en pièces d'or, 1 500 po en pièces d'argent, une Épée +35 Tueuse de Géants et un anneau additionneur de sorts +6, parmi d'autres choses. La plupart sont réputés être de facture Naine.

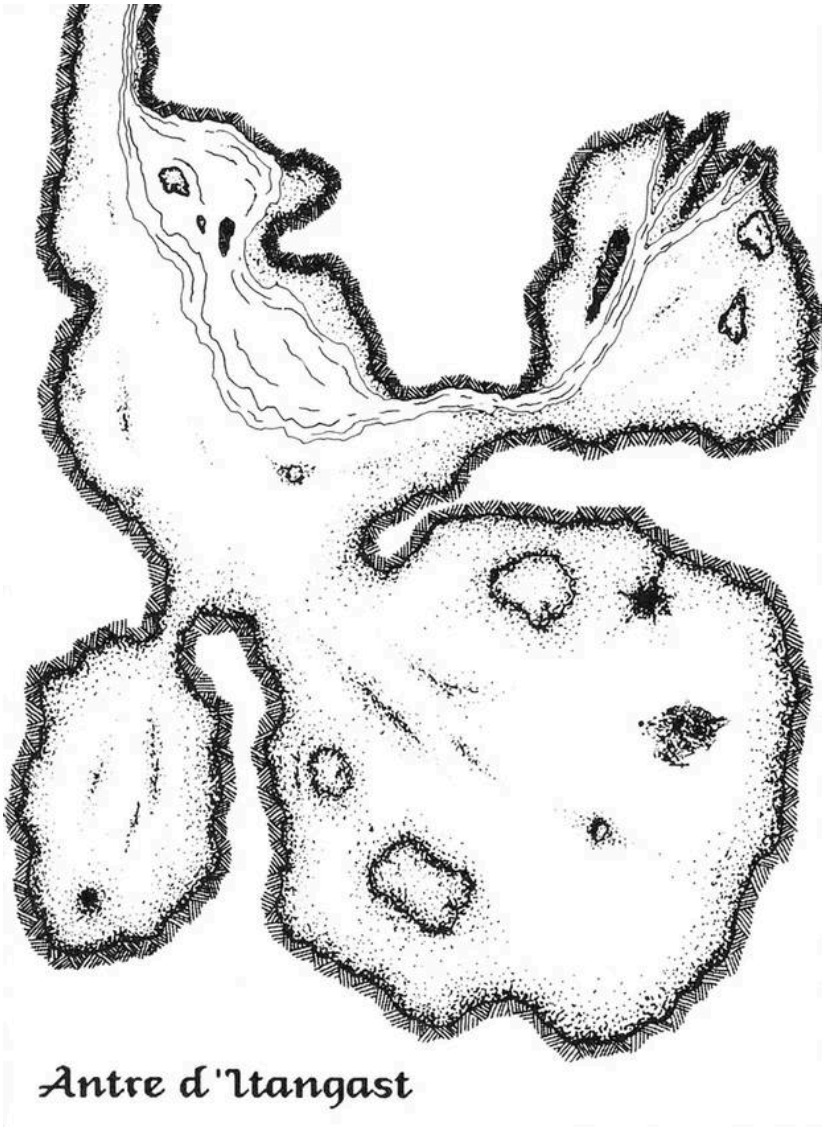
L'histoire

Itangast, Drake du Feu sans aile, s'est réveillé récemment. Après avoir brûlé deux petits hameaux Éothéod sur la rivière Greylin, la grande créature est retournée se reposer. Un chasseur nommé Beodric a pisté le chemin du Drake avant la dernière neige.

Beodric a ramené ses fourrures de furets et d'hermines à Framsburg il y a un jour. Lors d'une beuverie à l'Auberge de l'Ours Bleu, il raconte l'histoire de l'arrivée d'Itangast.

La tâche

Le groupe doit aller dans l'antre d'Itangast, tuer le Dragon et piller son trésor.



La conspiration des Balchoth (3A 2509)

Lieu : La portion centrale de la vallée de la Langwell, juste en dessous des Chutes de Gundalok.

Participants requis : Un groupe de niveau faible à moyen, capable de nager et de grimper.

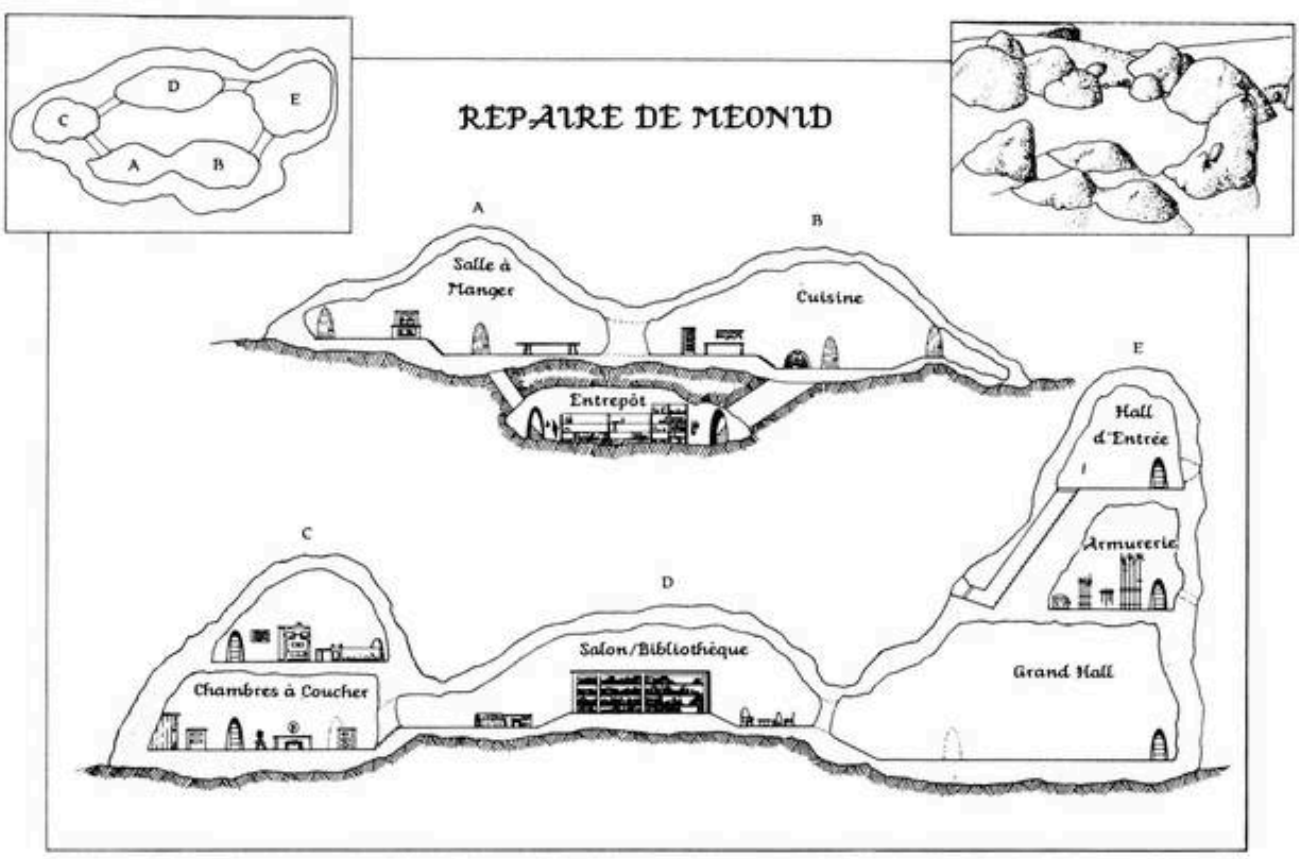
Aides : Quelques tuyaux d'un palefrenier, rien de plus. Récompense : Une somme de 200 po (à partager entre les membres du groupe), plus tout objet ou trésor découvert par les aventuriers.

L'histoire

La Confédération des Balchoth, une grande réunion de tribus Orientais, s'est déplacée dans le Rhovanion méridional. Elle se prépare à traverser l'Anduin et à entrer en guerre contre le Gondor. Afin d'isoler les Gondoriens, les Balchoth ont envoyé des agents dans les territoires des alliés du Gondor dans l'espoir de divertir les attentions locales de l'engagement dans le Royaume Méridional.

Meonid Ito est le chef d'un groupe d'assassins Balchoth, qui a la charge de détruire la stabilité politique des Éothéod. Sa mission est un prélude à l'invasion imminente des Balchoth. Deux de ses agents ont été tués par des Beornides après qu'ils aient tenté de tuer un Thegn Éothéod mais deux

autres - Adajo Bom et Nevido Smod - ont obtenu de modestes succès. Ayant perpétré une série de six meurtres à Framsburg, ils ont laissé la ville en pleine effervescence.



L'Althegn Eorl a offert une récompense pour la capture ou l'élimination de ces meurtriers. Eorl ne se sent pas concerné par les détails ; il veut des résultats. Un palefrenier, nommé Ebric, a vu deux hommes suspects une nuit dans une allée derrière sa maison. Ils parlaient d'un groupe de rochers creux sur la rivière Langwell mais n'a rien pu entendre de plus de leur conversation. Lorsqu'il est tombé par hasard sur eux dans son écurie le jour suivant, ils se préparaient en hâte à chevaucher vers le Nord.

La tâche

Le groupe doit traquer les assassins, les débusquer et les capturer ou les tuer.

05 · Les Rohirrim (après 3A 2510)



> *« Dans les ces années tardives de l'indomptable Troisième Âge, les hommes du mal et du bien se battaient pour conquérir des royaumes, parmi eux il y avait Eorl, Seigneur des Éothéod. Son temps vint en 3A 2510 lorsqu'il répondit à l'appel du Gondor et mena son peuple vers le Sud pour tuer les hordes des Balchoth. Intendant du Gondor reconnaissant, Cirion offrit aux Éothéod victorieux la totalité du Calenardhon, une province désolée et dangereuse du Gondor septentrional. Mais là où les autres ne voyaient que d'effrayantes terres désertes, Eorl voyait une terre comme celles de ces ancêtres. Le Seigneur-Cavalier fit son serment à Cirion et mena son peuple dans ces pâturages balayés par les vents, où ils plantèrent leurs cœurs et élevèrent leurs troupeaux. Les Elfes Sindar appelèrent le nouveau royaume le Rohan, le Pays des Chevaux. Le peuple d'Eorl l'appela la Riddermark ».*
>
> *— d'après le Livre Brisé de Galmód, Sweorsun, env. 3A 2900*

Quand Sauron retourne à Dol Guldur en provenance de l'Est, en 3A 2460, il retrouve de nouveau sa force et donne une nouvelle vie aux ennemis du Gondor. Les communications entre le Gondor et le Peuple des Chevaux des vallées de l'Anduin, déjà insuffisantes, sont totalement coupées.

Les machinations de Sauron dans l'Est portent leurs fruits des fruits de mauvais présages pour les Hommes du Gondor. Des nouvelles vagues d'Orientais, connues sous le nom de Balchoth, ou « Horde Terrible », jaillissent vers l'Ouest, encouragées par la réputation de faiblesse du Gondor et poussées par la sécheresse qui sévit dans leur pays depuis plusieurs années. Ils affluent dans le Rhovanion et consolident leurs forces.

Quand Cirion l'Intendant prend le pouvoir en 2489, c'est un homme très inquiet Ses armées sont occupées à la frontière Sud, où les Corsaires d'Umbar sont actifs en vertu d'une haine ancestrale ; la menace d'une invasion par l'Est se profile chaque jour davantage. Cirion connaît les rapports de ses espions qui disent qu'une vaste armée a de nouveau été levée contre le Gondor et il sent que ces hommes cruels lorgnent vers les vastes plaines vertes du Calenardhon, la province la plus haut au

Nord du Gondor, avec l'ardente convoitise d'un homme assoiffé qui voit devant lui un torrent d'eau douce.

Les Balchoth sont pauvres en équipement de guerre et possèdent peu de chevaux ou de machines — mais leur nombre semble incalculable — et leurs armées couvrent l'horizon quel que soit l'endroit où ils marchent. Le Calenardhon a, à cette époque, une très faible densité de population et aucune grande force de défense ne peut s'élever dans la province contre les ennemis sans nombre qui se rassemblent dans les terres brunes desséchées, entre l'Anduin et les lisières Sud de Grand'Peur.

Cirion renforce les forts des collines le long de l'Anduin aussi bien qu'il le peut et prépare les armées du Gondor contre l'attaque. Il pioche dans le tréfonds de ses ressources mais les familles du Gondor ne peuvent donner plus de guerriers que ceux qui sont déjà enrôlés sous la bannière de l'Arbre Blanc. Ainsi, ses pensées se tournent vers les Éothéod, les anciens alliés du Gondor, qui maintenant errent dans le Grand Nord. C'est un long voyage pour des messagers, et particulièrement hasardeux au- delà des Bas-Fonds, en raison du pouvoir exercé par Dol Guldur. Pire encore, il n'est pas garanti que les Éothéod leur envoient de l'aide mais il n'y a pas d'autre solution que de la leur demander.

Cirion envoyé trois paires de messagers, sur les meilleurs chevaux du royaume, avec un jour d'écart entre chaque paire. Chacun des six courriers porte une pierre gravée du sceau des intendants et d'un message adressé au cour et à la mémoire : le Gondor est en grave danger d'être complètement détruit par les Balchoth et a désespérément besoin de l'aide des Éothéod.

Un seul des messagers arrive dans la Contrée Septentrionale : Borondir Udalraph (Borondir Sans-étrier), un grand cavalier, qui se réclame de la descendance d'un des capitaines des Seigneurs-Cavaliers du Rhovanion, homme qui serait resté au Gondor après les guerres contre les Chariotiers. Le compagnon de Borondir est tué par des flèches alors qu'ils chevauchent ayant passé Dol Guldur, Borondir lui-même est poursuivi par des pisteurs Balchoth jusqu'aux Champs de Flambes. Après cela, d'autres mauvais hommes l'assaillent depuis leur repère de Grand'Peur mais, enfin, au bout d'une chevauchée de 15 jours, Borondir arrive à Framsburg.

Sans s'arrêter pour se rafraîchir, il saute les marches de pierre et est admis dans le Hall du Roi, où il s'emploie, dès qu'il le peut, à parler un tant soit peu d'une manière cohérente. Il délivre alors son message : le Gondor est assiégé et tombera devant les Balchoth si aucune aide n'arrive rapidement,

L'Althegn Eorl, qui est alors Seigneur des Éothéod, réfléchit un moment en silence. Cependant, ses pensées sont claires et, peu de temps plus tard, Eorl se lève et dit : « Je viendrai… si Mundburg tombe, nous devrons tous fuir devant les Ténèbres ». Prenant la pierre gravée de Borondir il se retire pour prendre conseil avec les Seigneurs des Éothéod pour la levée de l'ost.

La levée prend quelques jours car ils sont en paix avec tous leurs voisins mais, finalement, Eorl chevauche vers le Sud à la tête d'une grande *Éoherë* (R. « Ost de Chevaux ») de cavaliers : 7000 hommes armés de pieds en cape et des centaines de scouts et archers à cheval équipés plus légèrement Borondir chevauche à leurs côté en tant que guide.

La Chevauchée d'Eorl

L'armée d'Eorl chevauche rapidement vers le Sud, prenant la vieille route à l'Est de l'Anduin. Personne ne la défie mais quand l'armée arrive près de Dol Guldur, ils voient les méphitiques nuages noirs du Ténébreux et se dirigent vers l'Ouest et les rives de l'Anduin pour éviter le pouvoir du lieu

mauvais. En cette heure sombre, beaucoup d'Hommes des Chevaux regardent de l'autre côté de la rivière, pour entrevoir la belle Lórien, qui est réputée pour être un pays de jeunesse éternelle et de printemps doré permanent.

La Forêt des Elfes s'enveloppe d'une brume qui va vers l'Est, traversant la grande rivière, à la consternation des cavaliers. Mais, alors que la brume les entoure de toute part, Eorl chasse toute panique dans ses rangs. Il leur ordonne d'écouter leurs chevaux, qui n'ont pas peur de la brume et qui marchent d'un pas haut et fier comme s'ils étaient revigorés ; les hommes eux- mêmes se sentent réjouis et accueillent cette brume comme s'il s'agissait d'une nouvelle assurance venue de nulle part et les fatigues du long voyage disparaissent

Et ainsi, le brouillard les protège de Dol Guldur pendant deux jours et nuits, cachant leur passage aux yeux des pisteurs des Balchoth. À l'aurore du jour suivant, quinze jours après avoir quitté Framsburg, la brume s'éclaircit et les Hommes des Chevaux débouchent dans les plaines situées au Sud-Ouest de Grand'Peur. Ils ne sont pas très loin des Bas-Fonds et aucun ennemi en vue ; cependant, il est clair que, vu le grand nombre de radeaux et barques grossières sur l'autre rive de l'Anduin, les Balchoth ont déjà pénétré au Calenardhon. Des nuées de fumée s'élevaient en spirales des décombres des forts au Sud.

Les Hommes du Nord craignent d'arriver trop tard car tous les Balchoth ont déjà traversé la rivière. Eorl envoie alors ses éclaireurs pour voir si une quelconque force pourrait l'empêcher de traverser. Les premiers reviennent en rapportant que, bien qu'il y ait des signes d'une grande bataille faisant rage dans les collines du Wold derrière la rivière, il n'y a de sentinelles en vue. Eorl ordonne à son armée de traverser l'Anduin le matin suivant. Avant que le soleil ne déchire le ciel de l'orient, les Hommes du Nord passent la Grande Rivière et entrent dans les plaines brillantes au Sud-Est de la Lórien.

Alors que les derniers cavaliers sont en train de traverser, les scouts ramènent un soldat Gondorien ; il donne des nouvelles de la défaite de Cirion et des armées du Gondor et dit que Cirion a été conduit au Nord vers la Clairechaux, dangereusement assiégé par les Balchoth, qui surpassent largement en nombre les forces du Gondor.

L'armée d'Eorl chevauche vers l'Est et le Sud poussé par le vent et, finalement, au coucher du soleil, atteint une basse crête herbeuse. Là, ils espionnent l'ennemi. Au-delà, — sur un tertre dans une boucle formée par le confluent de l'Anduin avec la Clairechaux — se trouve l'armée de Cirion. Se tenant serré en bon ordre, ils tiennent bons, pressés durement vers les eaux qui semblent être leur seul destin. La scène est sinistre : Cirion est dangereusement cerné, non seulement par les Balchoth, mais aussi par une armée d'Orques qui est descendue des Monts Brumeux en grande force.

Alors les Éothéod chargent depuis la hauteur sur le flanc de l'ennemi, remportant une victoire certaine sur les serviteurs pitoyables de Sauron.

La Bataille du Parth Celebrant

Menée par Eorl, dont le vif cheval Felaróf mène la charge dans les rangs des Balchoth, l'armée Éothéod passe à travers les Orientais, brisant leurs rangs pauvrement formés dans un grand carnage. Un autre groupe du Peuple des Chevaux frappe l'arrière des tribus Orques. Cirion et tous les hommes du Gondor, ragaillardis par l'arrivée soudaine de ces anciens alliés, chargent de la colline chantant

leur hymne de bataille. Pris en tenaille par les forces de Cirion et les cavaliers d'Eorl, l'ennemi se disloque, comme des jeunes enfants devant la foudre, la panique augmentant leur état et assurant leur mort.

Les Orques en déroute s'enfuient vers les montagnes mais sont rattrapés alors qu'ils traversent péniblement un tapis d'herbe vert argenté. Leurs alliés Balchoth rompent alors vers la Claire- chaux, où la plupart périssent dans l'eau fraîche. D'autres réussissent à passer de l'autre côté de la rivière et à s'enfuir dans le Wold. Leur désarroi fait d'eux des cibles faciles pour les archers à cheval qui les poursuivent.

La Bataille du Champ du Celebrant met fin à la menace Balchoth. L'armée Easterling est annihilée et la plupart des gens des tribus restées au Rhovanion font retraite vers l'Est. Cirion et Eorl se congratulent pour leur grande victoire mais la joie est entachée car il y a beaucoup de mort ; Borondir, qui a été le premier à se tailler un passage vers Cirion, est tombé dans le milieu de la journée en défendant son seigneur.

Le Serment d'Eorl et le Don du Rohan

Une fois la guerre terminée, Eorl et une Éored de Cavaliers vont vers le Sud au Calenardhon avec Cirion et l'armée du Gondor fort diminuée. Les deux seigneurs chevauchent souvent ensemble et les soldats se demandent comment Cirion va remercier les Éothéod pour l'aide apportée. Lorsqu'ils arrivent enfin à la Rivière Limite, qui est la frontière Sud du Calenardhon, Cirion se tourne vers Eorl, fils de Léod, et lui fait ses adieux. L'Intendant parle du besoin de remettre en ordre le pays du Gondor. Avant de le quitter, Cirion s'enquiert de savoir si les Éothéod désirent avoir la responsabilité et le soin du Calenardhon, ainsi que garder ce pays déchiré par la guerre ou si le Peuple des Chevaux préfère s'en retourner chez lui. Eorl accepte de rester dans la Verte Province pendant trois mois, après quoi, lui et Cirion se rencontreront de nouveau et tiendront conseil.

Alors Cirion et l'armée du Gondor passent dans les bois d'Anórien par la route à l'ombre des arbres, pendant qu'Eorl repart avec ses hommes et installe son campement dans des pâturages proches des Montagnes Blanches, sur une basse colline près d'un cours d'eau de bonne taille. Ils restent dans ce vaste pays avec leurs chevaux, réparant le mieux qu'ils peuvent les blessures de la guerre et engraissant leurs chevaux par l'herbe grasse qu'ils y trouvent là. Et les Cavaliers constatent que le Calenardhon est vaste, vert et magnifique.

Une fois les trois mois écoulés, Eorl chevauche vers la Rivière Limite avec une escorte de cavaliers. Il y rencontre Cirion et se dirigent avec leurs capitaines vers la Colline de la Crainte, au sommet de laquelle se trouve le tombeau d'Elendil. Lorsqu'ils arrivent à une aire de repos, un peu avant le sommet, ils s'assoient et restent silencieux quelques minutes ; alors Cirion se lève et, sur la première marche menant au tombeau, indique la manière dont il compte remercier les Éothéod d'avoir apporté de l'aide au-delà de toute espérance aux peuples du Gondor.

Cirion déclare qu'il accorde aux Éothéod l'entière province du Calenardhon comme cadeau, pour être à eux et à leurs troupeaux, tant que durera le pouvoir de l'Intendant — jusqu'au retour du roi - ceci signifiant qu'ils auraient leurs propres lois et leurs propres chefs, sans aucune restriction ni condition hormis le fait qu'ils devront être pour toujours les alliés du Gondor. Ce lien fut également tissé vis-à-vis des Gondoriens.

Ensuite, Eorl se lève, étonné de la sagesse de Cirion car il a conscience que ce plan bénéficiera grandement aux deux peuples. Les Éothéod reçoivent un vaste pays riche en guise de domaine et les frontières du Gondor seront ainsi peuplées et protégées. Les deux peuples renouvellent ainsi l'amitié de leurs ancêtres et goûtent au métissage qui a apporté tant de prospérité à leurs aïeuls, il y a si longtemps. Ces pensées traversèrent l'esprit d'Eorl avant de parler.

Eorl accepte le don, pour lui-même et pour son peuple, et, ensuite, lui et Cirion gravissent l'escalier vers le Tombeau d'Elendil et - lieu des plus sacrés pour les Dúnedain - prêtent nombre de serments dont se souviendront les deux peuples.

Lorsqu'ils reviennent finalement au camp, porl et Cirion tiennent conseil avec le Prince de Dol Amroth et Eomund - respectivement capitaine des armées du Gondor et des Éothéod — et définissent les frontières de la Riddermark, le pays qui fut connu par la suite par le peuple de Cirion sous le nom de Rohan.

05.1 · Le Rohan

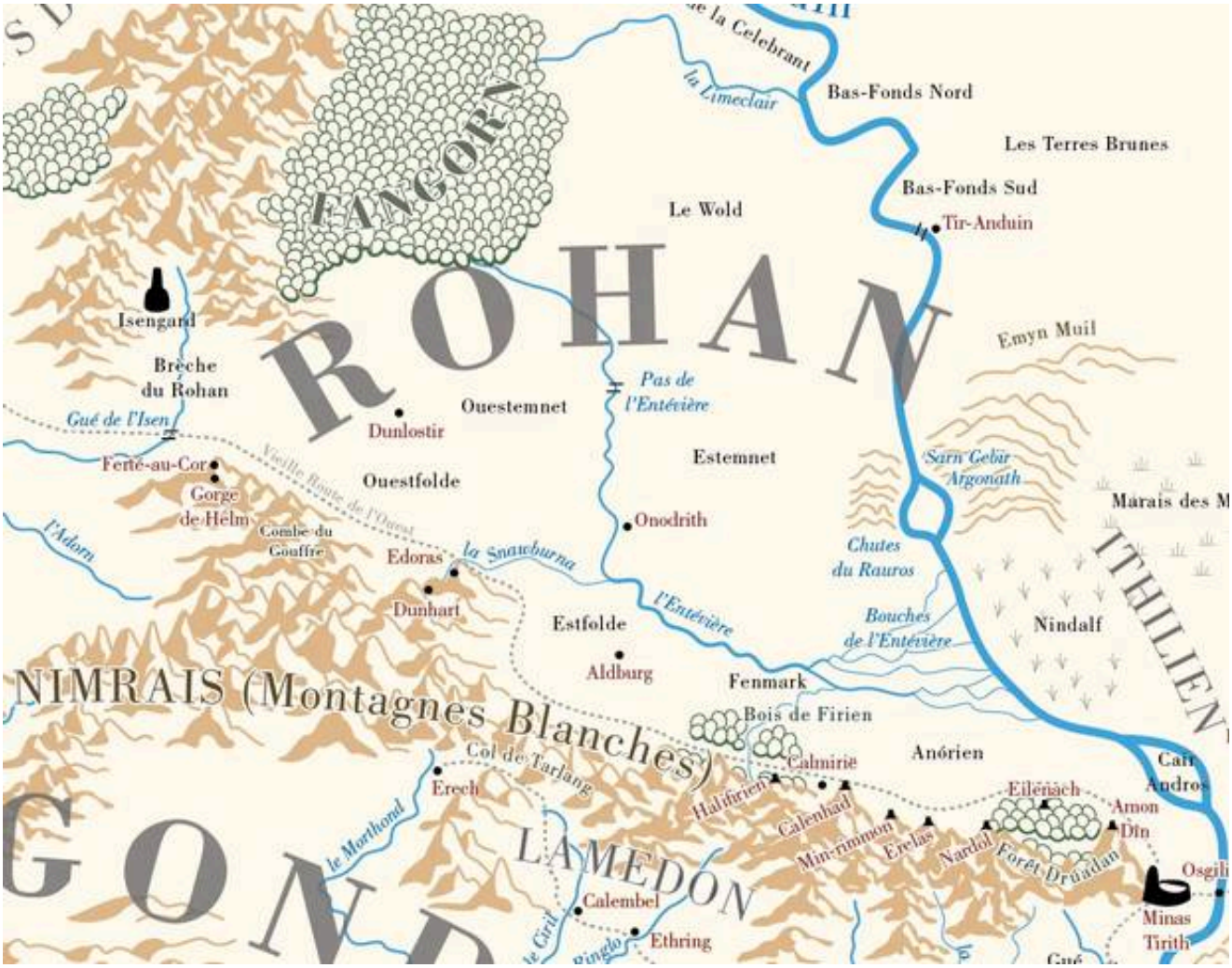


Cirion fait don aux Éothéod de toutes les terres du Gondor au Nord des Montagnes Blanches, à part la Vallée d'Angrenost et la Province Royale d'Anórien. C'est une vaste étendue de plaines — plus ou moins — bordées par l'Anduin à l'Est, par la rivière Isen (Angren) à l'Ouest, par les Montagnes Blanches au Sud et par les lisières de la Forêt de Fangorn et par la rivière Clairechaux au Nord. La Rivière Limite et le delta du Bain-des-Ents séparent le Rohan de l'Anórien. Toutes les forteresses et tours de gardes Gondoriennes situées à l'intérieur de ce territoire passent aux Éothéod et, de ces forteresses, le Fort Cor (S. *Ostiras*) est la plus grande. La gigantesque forteresse d'Angrenost (S. *Isengard*), dont la tour d'Orthanc contient un Palantír, reste la propriété du Gondor.

Il y a peu d'habitants dans le pays, la plupart étant des soldats Gondoriens. La population du Calenardhon, d'environ 35 000 en 3A 1600, a décru après la Grande Peste, atteignant finalement un si faible niveau que l'on peut dire, non sans raison, que tout peuple digne de ce nom a déserté cette région. Les bandits et hors la loi se sont taillés quelques fiefs, bien sûr, mais la plupart du temps les Éothéod ne trouvent que peu de gens pour défier leur autorité sur leur nouveau royaume.

La Terre du Rohan

Le Rohan (S. *Rochand*, *Rochan* ou *Rohan*) est un territoire magnifique et est un des joyaux de la couronne du Gondor. Les vastes pâturages ondulant sont les plus riches de l'Ouest des Terres du Milieu ; les collines vertes sont dominées par les pics dressés vers le ciel des Montagnes Blanches, qui s'élèvent subitement de la haute plaine.



Les Basses Terres et les Combes

En regardant le Rohan à partir du Rhovanion à l'Est, comme les Éothéod le firent, le royaume commence sur la rive Ouest du large Anduin, aux Bas-Fonds, et s'étend à travers les coteaux semi-arides aux plis escarpés, connu sous le nom de Wold. Là, le pays, bien que vert, est désolé et le très ras gazon élastique ainsi que l'absence d'arbre indique un manque d'eau. Dans le Wold, la pluie passe trop facilement à travers la roche calcaire poreuse sous les collines. Mais ces coteaux constituent des pâturages d'une incomparable qualité pour les moutons.

Les collines du Wold se situent dans l'Emnet Est du Rohan et sont moins escarpés au Sud-Est vers les gués du Bain-des-Ents. Les crêtes finissent par laisser la place à des champs d'herbe haute. Ces prairies séparent le Wold sec des falaises exposées aux éléments des Collines de la Désolation, ces sommets bruns situés juste au Nord du delta du Bain-des-Ents qui veillent sur l'Anduin. Du fait qu'elles s'étendent en s'élevant vers le Sud- Ouest, les plaines de l'Emnet Est forment un vaste tapis d'herbe se terminant aux berges du Bain-des-Ents (S. « *Onodló* »).

Tout au bout du Bain-des-Ents, au Sud de l'Emnet Est, se trouve le ValEst. L'herbe y est haute et grasse et les pâturages sont arrosés par de nombreux cours d'eau venant des Montagnes Blanches (S. « *Ered Nimrais* »). Plus loin vers le Sud, pouvant à première vue être pris pour des nuages bas, les

sommets couverts de neige apparaissent comme des barrières brillantes. Ils forment un gigantesque mur Est-Ouest qui surplombe tout à coup la forêt de sapins dans la partie la plus au Sud du ValEst.

À l'Ouest du Bain-des-Ents et de l'Emnet Est se trouve l'Emnet Ouest. Cette vaste surface d'herbes hautes est bordée par la dense Forêt de Fangorn au Nord, les Monts Brumeux à l'Ouest et la Rivière du Gouffre au Sud. Son herbe haute vert foncé est l'une des plus belles du Rohan. 11 en est de même pour l'herbe luxuriante du ValOuest, juste au Sud de l'Emnet Ouest Seules les plaines de la Marche Occidentale offrent des pâturages plus riches.

Le ValOuest s'étend le long des flancs Nord des Montagnes Blanches et à l'Ouest du ValEst Ses grands espaces montent jusqu'aux falaises escarpées pour former de petites vallées profondes qui se dessinent entre les sommets des montagnes. Les cours d'eau proviennent de hautes cascades et coupent par ces petites vallées avant de disparaître en descendant vers le Nord par les prairies du ValOuest

À l'Ouest du ValOuest s'élèvent, près de la Percée du Rohan, les magnifiques sommets de Thrihyrne, une triple corne qui forme le massif le plus haut des Montagnes Blanches. Noir comme jais là où il n'est pas recouvert par les neiges éternelles, le Thrihyrne écrase ses voisins et enracine le côté Sud de la Percée. Au-dessous de lui, plus à l'Est, se trouvent la Combe Profonde et la citadelle bien charpentée de Fort Cor.

La frontière la plus orientale du ValOuest est tracée par la rivière Limesneige, dont l'eau d'un froid très vif coule depuis Harrowdale. Au-dessus de la vallée se trouve les trois sommets les plus hauts des montagnes blanches du Centre-Est, le Raidecorne couleur sable, l'Irensaga en dents de scie et le Monthanté gris anthracite. Cette triade surplombe les hauts champs bénis de Dunhart, surplombant l'Harrowdale, non loin de là. La capitale du Rohan, Edoras, se trouve sur une saillie de l'Irensaga juste au Nord de Dunhart. C'est la ville la plus à l'Ouest du ValEst et sert à garder l'entrée d'Harrowdale.

La route pavée Est-Ouest, venant d'Edoras, longe les Montagnes Blanches. A l'Est, elle passe par les mines de la ville de Calmirië. De là, elle descend, en serpentant à travers les pâturages et les contreforts du ValEst, vers les terres Boisées d'Anórien, jusqu'à Minas Tirith. À l'Ouest, elle traverse la Limesneige et poursuit son cours à travers la Percée du Rohan et au-delà de la Marche Occidentale.

La Marche Occidentale est la région la plus occidentale du Rohan, se situant au Sud et à l'Ouest de la Percée du Rohan. Ses frontières sont définies par les rivières Angren et Adorn. Très peu habitée et très souvent menacée par les Dunlandais, elle demeure un endroit étrange. Aucune terre n'a de meilleure herbe et aucun royaume ne fournit de meilleurs chevaux. Sauvage, balayée par le vent et superbe, ce fief frontalier incarne toute la splendeur et le courage qu'est le Rohan.

Les Montagnes Blanches

Les Montagnes Blanches s'élèvent à pic à partir des vertes prairies luxuriantes et ondulées du Rohan. Leurs sommets pointus, particulièrement dans le « nœud contourné » derrière le Fort Cor, s'élèvent plus haut que tous ceux de la partie occidentale des Terres du Milieu, à l'exception des plus hautes aiguilles des Monts Brumeux. Les pics les plus hauts — y compris le Thrihyme, le Beirgealga, le Heaheall, le Raidecorne, le Monthanté et l'Irensaga - sont toujours couverts de neige. La chaîne doit son nom à une grande abondance de neige et de roches claires car, bien que les sommets élevés

contiennent une grande quantité de roches éruptives sombres, les Montagnes Blanches sont constituées principalement de calcaire et de marbre.

Sculptées par l'érosion au cours de la dernière ère glaciaire, de magnifiques vallées alpines, comme la Combe Profonde et l'Harrowdale, prennent naissance à partir des plaines ondulées et se faufilent entre les pics puissants comme des fiords verts. Des torrents brillants, alimentés par la fonte des neiges et par des sources jaillissant doucement, dévalent des falaises à pic pour atteindre les vallées en dessous. Les pentes douces et les contreforts des Montagnes Blanches sont couverts de forêts dans de nombreux endroits et forment d'excellentes réserves de chasse.

Il y a de nombreuses grottes et cavernes dans les Montagnes Blanches. La plupart d'entre elles sont des petits renfoncements mais certaines sont des complexes magnifiques qui, en serpentant, s'enfoncent profondément dans le calcaire humide. Les plus grandes de ces grottes sont les Cavernes Étincelantes d'Aglarond, dont l'entrée se trouve à l'extrémité de la Combe Profonde derrière le Fort Cor. Tout comme les Chemins des Morts, situés derrière Dunhart, elles ont été creusées par une rivière souterraine passant par une fissure profonde sous les hauteurs. Le cours des Chemins, néanmoins, traverse aussi une faille de granite à la moitié environ du long parcours vers le Sud (qui joint Dunhart du Rohan au Lamedon du Gondor). Gemmes et métaux précieux abondent dans ces grottes, particulièrement dans leur partie occidentale ; cependant, les dépôts ne sont nulle part aussi riches que dans les Cavernes d'Aglarond.

Les cols des Montagnes Blanches offrent peu de voies sûres pour les personnes se déplaçant vers le Sud et le Gondor. Entre les pics, la pente est douce et les cols sont traîtres, en particulier sur les abrupts versants septentrionaux. Là où il y a du trafic à travers les Montagnes, les routes coupent par les grottes (par exemple Dunhart ou le Tunnel de l'Escalier Redoutable) au lieu de faire des détours par les sinistres cols en altitude.

Même en ayant le pied sûr, il est extrêmement risqué de traverser les Ered Nimrais, en particulier dans les régions des grands pics, et ce, quelle que soit la saison. Les avalanches sont choses communes et le climat est rude. L'hiver apporte des blizzards capricieux et des températures en dessous de -20°. Même les montagnards confirmés considèrent ce genre de voyages comme très difficiles, non seulement en raison des risques physiques et climatiques, mais aussi car les habitants Dunlandais des montagnes sont hostiles aux Rohirrim et s'irritent de l'autorité des Rois du Gondor.

Le plus grand col du Rohan — et en fait de tout l'Ouest des Terres du Milieu — est la stratégique Percée du Rohan. Avec ses 64 km de large et seulement 1110 mètres de haut en son centre, elle sert de porte herbeuse entre la pointe Sud des Monts Brumeux et la pointe Nord-Ouest des Montagnes Blanches. Elle relie la Marche Occidentale au reste du Rohan et permet de passer de manière sûre entre l'Eriador et les territoires de l'Est D'une beauté surprenante, la Percée offre une des vues les plus magnifiques de l'Endor.

Cours d'eau

Les principales voies navigables du Rohan sont bien réparties et au moins une rivière importante dessert presque toutes les communautés Rohirric. L'Isen et l'Adorn irriguent la Marche Occidentale et se déversent dans la Grande Mer à l'Ouest. Au Nord, la rivière Clairechaux sépare l'Emnet Est de la Lórien. Le Bain- des-Ents traverse en serpentant l'intérieur des terres du Rohan, séparant les Emnets

tandis que ses affluents majeurs — la Rivière du Gouffre et la Limesneige — constituent les artères principales du Sud.

L'Isen est un large cours d'eau provenant des Monts Brumeux. C'est aux Gués de l'Isen qu'on le traverse le mieux car il y coule sur des grosses pierres et des saillies régulières de roche. En descendant l'inclinaison abrupte de la Percée du Rohan en direction du Sud-Ouest, il définit la frontière Nord de la Marche Occidentale. Son principal affluent, l'Adorn, est quelque peu plus petit mais offre les mêmes caractéristiques. Les deux sont réputés pour la pêche et en particulier pour leurs réserves de saumons.

Naissant dans les profondeurs de la Forêt de Fangorn, le Bain-des-Ents est le principal fleuve du Rohan. Lorsqu'il sort de la forêt dans les plaines Nord de la Riddermark, c'est un petit cours d'eau rapide aux rives très découpées. Quelque peu grossi par l'eau souterraine sortant du Wold, le Bain-des-Ents part rapidement à travers les plaines du Rohan, vers le Sud, jusqu'à ce qu'il passe sur une large plaque de roche aux Gués du Bain-des-Ents. Là, il est suffisamment peu profond pour qu'un homme puisse le franchir à pied. Après les Gués, le Bain-des-Ents est revigoré par les nombreux torrents descendant des Montagnes Blanches, s'élargissant un peu plus à chaque kilomètre. La rivière est navigable par canots et par bateaux à faible tirant d'eau (Rh. *Cnearras*) entre les Gués et la Forêt de Fangorn et par des embarcations plus grandes entre les Gués et l'Anduin.

Au Sud, à Harrowdale, la Limesneige descend des Montagnes Blanches, ayant un puissant débit toute l'année, tirant une grande partie de sa capacité des sources, de la fonte des neiges et des glaciers dans les vallées des hautes montagnes. Aussi transparente que du cristal et très froide, la Limesneige peut facilement être passé à gué par des hommes à cheval, sur pratiquement tout le long de son cours, sauf pendant les crues de printemps. Ses eaux bouillonnantes sont pleines de grosses truites brunes.

La vive et froide Limesneige se jette dans le Bain-des-Ents, là où cette grande rivière s'oriente vers le Sud-Est, longeant les contreforts du ValEst et de l'Anórien. À l'Est du confluent avec la Limesneige, le delta du Bain-des-Ents commence. Ici, le fleuve arrête son cours régulier et prend de multiples routes dans les marais des basses terres, qui caractérisent la berge Ouest de l'Anduin. La Rivière limite, qui coule vers le Nord-Est, le long de la frontière orientale du Rohan, rejoint le Bain-des-Ents dans le Sud du delta. De là, les nombreux canaux rejoignent la Grande Rivière juste à l'Est du Rohan, sur une étendue de 80 kilomètres.

Climat

En général, le Rohan bénéficie d'un temps doux et agréable, bien que relativement imprévisible. Les étés sont agréablement chauds et les hivers, presque toujours cléments. C'est un pays plaisant, bien que pas assez doux pour adoucir la fierté de ses habitants.

L'hiver est une période fraîche et humide. Malgré l'altitude et les chutes de neige fréquentes, la hauteur de neige est rarement élevée et elle fond rapidement. Commençant en Narwain, le premier mois après Yule, les vents froids en provenance d'Eriador se dirigent vers l'Est à travers la Percée du Rohan. L'hiver rigoureux saisit le pays pour les huit semaines suivantes. C'est une période pendant laquelle les familles Rohirric se retranchent dans leur foyer mais la vie à l'extérieur ne s'arrête pas pour autant. Le climat du Rohan n'est que fort rarement rude.

Bien sûr, dans les Montagnes Blanches, les températures sont plus froides et les hivers plus rudes. Mais, d'un autre côté, elles retiennent les tempêtes venant du Sud et les amoindrissent. Au Rohan, la plupart des pires tempêtes viennent des vents dominants en provenance de l'Ouest ou du Nord-Ouest. L'air de l'Est tend à être sec tandis que les rares brises venant du Sud sont toujours apaisantes. Même au cours des hivers les plus froids, un vent sec et chaud, le foehn, souffle par moment vers le Nord provenant de la baie de Belfalas et traverse les montagnes, faisant fondre la neige et augmentant les risques d'avalanches. Si la couche de neige peut être épaisse en plaine, il peut arriver qu'elle fonde tout à coup, inondant les prairies avoisinantes.

L'Est et le Nord du Rohan, et en particulier le Wold, sont très ventés, bien que relativement secs. Bien qu'étant plus bas en altitude, ces régions sont toujours fraîches et sont sujettes, pour la plus grande partie des précipitations qu'elles reçoivent, aux agréables averses occasionnelles de la vallée de l'Anduin. La Marche Occidentale n'est pas protégée par les montagnes et reçoit plus de précipitations que toute autre région du Rohan, à l'exception de la Percée. Souvent perturbés par des tempêtes imprévisibles, qui, partant de la Grande Mer ou du Cap d'Andrast, se dirigent vers l'intérieur des terres, les agriculteurs et les éleveurs de la Marche Occidentale forment un peuple prudent qui, dans certains cas, doit utiliser les dons des astronomes.

Les sources et chutes d'eau du Rohan sont magnifiques. Des variations de gris et de bleu, de rouge et d'orange, de mauve et de rose colorent le ciel. Les fleurs sauvages paradent dans les champs exposés au vent Des pluies soudaines balaient la terre, pour seulement quelques minutes d'agitation, s'éloignant ensuite vers l'Est en laissant un silence inquiétant et faisant resplendir des arcs-en-ciel dans leur sillage.

Dans les montagnes, automne et printemps signifient des journées chaudes et des nuits d'un froid vif et glacé. Les nuits d'été sont également fraîches mais les vallées sont agréables et vivifiantes quelle que soit l'heure.

Écologie

Du fait de son abondance en plantes et en animaux, le Rohan est un pays idéal pour les Cavaliers. L'élevage, la pêche et la chasse y sont les mieux pratiqués de tout l'Endor.

Flore

Les prairies du Rohan sont bien arrosées et fertiles, grâce à une multitude de ruisseaux venant des Montagnes Blanches. Dans des champs situés entre 240 m et 1050 m au-dessus du niveau de la mer, les pâturages sont les plus riches de tout l'Ouest des Terres du Milieu. L'épaisse couche arable noire est épaisse de plus de six mètres dans certains endroits du ValOuest et est partout exceptionnelle, sauf dans le Wold. Les pâturages ondulants du Rohan montent directement jusqu'à la limite des Montagnes Blanches avec cependant par endroits quelques contreforts. Les distances peuvent être trompeuses et les montagnes que l'on peut voir de tout le ValOuest sont souvent beaucoup plus éloignées qu'elles ne le semblent Cette confusion due à la distance ainsi que l'ondulation perpétuellement identique de ce paysage d'un vert luxuriant provoquent fréquemment une impression de rêve, de paix et d'absence de temps, pouvant engourdir la vigilance des voyageurs.

Les prés du ValEst sont pratiquement aussi riches que ceux du ValOuest Une chaîne étroite de contreforts y séparent les montagnes de la plaine. C'est la région la plus densément boisée du Rohan, le site du Bois de Firien et de la Forêt de la Limesneige. À l'Est, se trouvent les collines boisées plus rudes d'Anórien, alors qu'au Nord les Emnets sont relativement peu boisés. L'Emnet Ouest et l'Emnet Est forment une transition progressive allant des pâturages extrêmement luxuriants proches des montagnes jusqu'aux coteaux stériles du Wold.

Bien que vert, le Wold est dépourvu d'arbres. Ces pentes relativement tortueuses sont couvertes de bruyères et d'herbe courte. Ses crêtes désordonnées et concentriques ont encore moins de flore que n'en ont les landes. La roche sous-jacente est tellement perméable que l'eau s'y écoule et apporte des éléments nutritifs précieux dans le sol « affamé ». Seules les plantes vigoureuses prennent racine dans ce sol pauvre en minéraux ; une grande partie de la terre arable du Wold a été rongée par l'action des racines. C'est pour cela que l'herbe dans le Wold est courte et souple et qu'elle devient brune par manque de pluie. Elle convient aux moutons et ne peut servir à grand-chose d'autre.

Faune

Les Rohirrim chassent le sanglier sauvage pour le sport. C'est une passion dangereuse car les individus ayant atteint l'âge adulte font entre 90 cm et 1,20 m au garrot et exhibent des broches de 20 à 30 cm. Bêtes irascibles, vicieuses et féroces, ils se tapissent dans des fourrés, des bois ou des taillis denses de hautes herbes, à la recherche de tubercules ou d'autre nourriture. S'ils sont surpris, ils ne s'enfuient que rarement, préférant charger subitement et affronter leurs ennemis. Un sanglier sauvage est une réelle adversité pour un homme ; nombre d'entre eux ont tué des chasseurs, y compris des rois. Même les laies sont dangereuses, étant tenaces et pleines de ruse. Des bêtes exceptionnellement grandes peuvent terroriser une région entière car ils n'ont pratiquement pas peur de l'homme ; ils aiment labourer les campements laissés sans garde. Ils ne sont calmes qu'en hiver. Le printemps les pousse hors de leurs abris.

Les autres prédateurs du Rohan sont moins nombreux. Les chats des prairies, jadis les plus grands chasseurs du Calenardhon, ont connu un sérieux déclin en raison de la disparition de leur principale proie, le kine sauvage. Ces félins sont maintenant extrêmement rares et, en raison de leur caractère farouche, ne sont que rarement visibles. Mais les signes de leur présence abondent, à l'image de leurs feulements à glacer le sang, qui provoquent la débandade parmi les troupeaux de chevaux.

La population de loups gris a aussi décliné depuis l'arrivée des Rohirrim. Bien qu'ils soient toujours communs dans les montagnes, ces canidés nocturnes sont virtuellement absents des basses terres. Leurs incursions se produisent lors des hivers rigoureux, quand de grandes meutes sauvages sortent des combes ou traversent la Clairechaux gelée à la recherche de viande.

Trois espèces d'ours vivent dans les Montagnes Blanches : les ours noirs, les ours bruns et les ours bleus. Une pléthore de torrents remplis de truites et un ravitaillement généreux en dépôts de miel souterrain (abeilles terrestres) font de ces hauteurs autour du Rohan une demeure accueillante pour ces animaux. La variété noire est rarement dangereuse pour l'homme à moins d'être provoquée mais leurs cousins bleus et bruns sont beaucoup moins passifs.

Les ours bruns sont de grandes créatures terrifiantes qui atteignent parfois des tailles supérieures à 3 m. Ils attaquent souvent parce qu'ils sont simplement de mauvaise humeur, en particulier au cours

des chaudes journées d'été pendant la saison des amours. Heureusement, ils ne sont pas très nombreux. Les ours bruns sont rencontrés en général par des chasseurs de trésors explorant des cavernes dans les montagnes ou par des hommes en expédition pour recueillir des herbes dans les vallées des Montagnes Blanches.

Les ours bleus sont encore plus rares et reclus. Sinistres bêtes argentées et bleu gris, elles chassent l'homme comme n'importe quelle autre proie. Ils possèdent un sens inné (analogue à un sort de Présence permanent) qui leur permet de percevoir toute créature vivante dans un rayon de quinze mètres, sans tenir compte des obstacles visuels, olfactifs ou auditifs. Ce pouvoir est exceptionnel, leur donnant la possibilité de garder leurs territoires avec une efficacité étonnante. En raison de leur habitat reculé, ils ne posent, cependant, que peu de problèmes.

L'unique serpent venimeux du Rohan, l'aspic vert est un habitant des prairies. Il est particulièrement commun dans le peu élevé secteur Sud de l'Emnet Est. Les aspics verts vivent dans des terriers communs, pris en général à des rongeurs ou à des lapins après que les serpents aient mangé les anciens habitants ; ils passent la plupart de leurs heures actives à l'extérieur, se dorant au soleil sur les flancs des collines. Jusqu'à cinquante serpents peuvent occuper le même flanc de colline ensoleillé. C'est une vision qui n'est pas sans intérêt car les aspics les plus grands font la longueur d'un bras humain.

Le corps gonflé de l'aspic vert, au lent mouvement, s'effile en une queue et un cou fins. Ses glandes à venin sont situées derrière les yeux et sont protubérantes quand elles sont pleines. Ces serpents redoutables dégagent une odeur fétide, ressemblant à celle des fraises pourries. Cela peut être un leurre ou un avertissement Les bêtes assez vives pour les craindre s'écartent de la direction de l'odeur, qui peut se sentir jusqu'à trente mètres.

Les chevaux, par exemple, s'emballent invariablement quand ils ont vent de ces redoutables serpents. Ils ont une bonne raison : la morsure d'un aspic vert, bien que rarement fatale, cause une intense douleur fulgurante dans le membre ou la partie du corps affectée (qui vire rapidement au vert jaune et au pourpre). Les tissus proches de la blessure, s'ils ne sont pas traités, deviennent fréquemment gangrénés et s'escarrifient, mettant l'os à nu. Dans certains cas, la totalité du membre en dessous de la morsure se détache. Une victime d'un aspic vert subit une forte fièvre et des hallucinations, même si le traitement approprié est administré et est atteinte d'une incapacité totale pendant au moins trois jours.

Les autres habitants du Rohan sont moins dangereux. Des nids d'abeilles terrestres sont fréquents dans le sol des vallées et dans les hautes prairies. Les renards rouges et renards blancs chassent les rongeurs de la même région. Des myriades d'oiseaux, notamment le délicieux tétras et le pugnace faisan vert, sont natifs du Rohan, tandis que beaucoup d'espèces migratrices habitent les cours d'eau et les marécages de la région.

Bien sûr, les faucons et autres rapaces abondent au Rohan. Ils nichent souvent dans les falaises des Montagnes Blanches. En plus des espèces indigènes, de nombreux faucons migrateurs descendent du Nord le long des Monts Brumeux et peuvent être vus chaque printemps et chaque été dans le ciel au-dessus des Gués de l'Isen.

Les aigles se perchent sur des falaises à pic dans les Montagnes Blanches et les Monts Brumeux. Occasionnellement, un des grands aigles — énormes oiseaux qui possèdent une intelligence au moins équivalente à celle des hommes et capables de porter un homme adulte — peut être vu

planant depuis les hauteurs qui surplombent l'Emnet Ouest. Considérés comme des oiseaux sacrés, ils ne sont jamais molestés, même s'ils prennent un mouton ou occasionnellement du petit bétail.

05.2 · Les Cavaliers du Rohan



Les Rohirrim ont conservé beaucoup des caractéristiques de leurs ancêtres Éothraim ; cependant l'influence bénéfique du pays les encourage à abandonner nombre des coutumes qui caractérisent leur vie dans les plaines du Rhovanion. Une fois de plus, ils vivent une existence semi-nomade, formant un peuple qui passe la plupart de son temps à cheval. La majorité des cavaliers, comme leurs ancêtres Éothraim, évitent les villes et les villages sauf en hiver ou lors des jours de marché ou de fêtes.

À la différence des Éothraim, les Rohirrim sont cependant un peuple uni. Ils sont les sujets de la Marche, loyaux envers un seul Seigneur, ils sont les héritiers des Éothéod unifiés. Ils ne vivent pas trop de temps à la frontière de l'Endor occidental ; leur royaume se recentre pour le commerce et les voyages. Nombreux et relativement riches, ils ont plus d'établissements que leurs aïeux.

Les villes du Rohan reflètent bien les influences des années passées dans les vallées de l'Anduin. La plupart des habitations se nichent le long des flancs des Montagnes Blanches et dans les vallées abritées des montagnes, généralement perchées au sommet de monticules défendables ou accolées à des parois montagneuses imprenables. Il y a beaucoup de Framsburg dans les caractéristiques d'Edoras. Construits en pierre et irrigués par des torrents tumultueux d'eau fraîche, ces villages rappellent la mémoire des Éothéod, tout en incorporant des éléments technologiques venant des alliés du Rohan, du Gondor voisin.

Bien que leurs villages soient confortables, les Cavaliers sont plus heureux en selle. Ceux qui ont leur propre maison passent toujours le plus clair de leur temps de veille dans la campagne, en tant que pasteurs ou fermiers ; d'où leur nom. Une ville Rohirric de quelques milliers d'habitants a en fait une population permanente de seulement quelques centaines.

Le Peuple

Les Rohirrim sont grands et beaux ; la plupart d'entre eux ont des cheveux blonds légèrement paille et des yeux bleus ou gris. Les hommes, aussi bien que les femmes, sont forts, souples et très beaux - et même superbes la plupart du temps. Leur peau claire et leurs traits anguleux leur confèrent une qualité d'enchantement, comme s'ils étaient une partie du pays et non pas uniquement des visiteurs

mortels. Cette aura est magnifiée par leurs manières sérieuses, voire austères. Seuls l'écarlate qui teintent leurs joues ou une lueur dans leurs yeux trahissent le feu qui vit derrière leurs masques sereins. Ils demeurent une noble race d'Hommes du Nord, née d'un style de vie sans concession.

Vêtements

Les hommes portent des pantalons et des chaussures hautes ou des bottes pour se protéger des herbes ; le pollen et les graines, ainsi que le frottement continuel, peuvent provoquer des éruptions cutanées. De même des bêtes ou des racines cachées peuvent immobiliser une jambe non protégée. Des chemises à manches longues en coton et des justaucorps en laine préviennent des changements imprévisibles de climat, bien qu'un habillement lourd ne soit que rarement de mise. Quand cela se produit, les Rohirrim adoptent des capes en laines et des surcots. Leurs capes sont en général gris charbon, bleu nuit, vert forêt ou noires.

Les femmes préfèrent les vêtements gris léger et parfois portent des capes richement brodées en bleu clair ou en vert pâle. Des tuniques décorées recouvrent leurs chemises et leurs pantalons quand elles montent à cheval mais elles les changent en général contre des robes en coton ou en laine quand elles sont à la maison.

La plupart des Rohirrim ont un bouclier et une armure d'un certain type. La cotte de mailles est universellement répandue et même l'homme moyen possède une chemise de mailles quelque part chez lui. Les guerriers utilisent des hauberts de mailles ou des ensembles de mailles. Les cavaliers aiment voyager légèrement et préfèrent la liberté de leurs mouvements au confinement d'une armure. C'est ainsi que peu d'entre eux portent leur équipement de bataille en temps normal. Cependant, la plupart des Rohirrim considèrent qu'emporter une lance et un arc, ainsi qu'un poignard de bonne taille et une épée large est une chose qui va de soi.

L'économie

L'économie Rohirric est vivante, en dépit du fait que le troc règne encore dans la plupart des zones rurales. Le commerce est animé et tout le monde y travaille. Le long de la Grande Route Ouest (S. *Tarmen-i-Numen*), le commerce est parmi l'un des plus denses de l'Endor occidental, en dépit de la chute d'Amor et des états qui lui ont succédé en Eriador. Les liens avec le Gondor demeurent étroits et la position stratégique du Rohan en fait une voie naturelle de commerce entre la vallée de l'Anduin., le Gondor et le Rhovanion à l'Est et le Minhiriath, la Marche Occidentale et les villes Eriadoriennes affaiblies, mais toujours présentes, à l'Ouest

Le Rohan utilise la monnaie du Gondor et, dans de rares cas, les pièces de Dol Amroth et d'Arnor. Les Cavaliers ne maintiennent pas de monnaie active, bien que les victoires et les couronnements soit fréquemment commémorés par l'émission spéciale de Pening Rohirric en argent. Portant le Cheval Courant du Rohan au recto, et l'inscription en Certar de la célébration au verso, cette pièce de sept grammes est l'équivalent d'une pièce d'argent du Gondor. Les Penings, comme toutes les bonnes monnaies, ont une valeur si on s'en sert mais les Rohirrim préfèrent de loin les biens à l'argent, à moins qu'ils ne décident de voyager. Les Cavaliers sont un peuple pragmatique.

Culture, Élevage, Chasse

Les manoirs, les hameaux de fermes et les fermes abritent à peu près la moitié des 103 000 habitants du Rohan. La richesse de la noire couche arable des plaines du Rohan encourage la culture sur une échelle bien plus grande dans le ValOuest et le ValEst. L'avoine, le seigle, l'orge, le blé, les baies et le foin sont les principales cultures.

Le foin est coupé en automne et est mis en meule pour être entreposé pour l'hiver, même si ces hivers sont tels que les Rohirrim n'ont pas besoin du foin la plupart des années. Les Cavaliers ont appris la nécessité d'avoir du fourrage en réserve pour l'hiver dans la Contrée Septentrionale. Ils font attention à conserver des stocks en cas de famine dans les saisons froides et déficitaires qui saisissent le pays de temps à autre, en particulier à l'époque où l'Ombre se développe. Entassé autour d'un trou creusé dans le sol, le foin stocké peut s'élever jusqu'à une hauteur de sept mètres vingt Le dessus du tas est fait d'une balle de foin roulée, étroitement serrée par des cordes. Des sangles, séparées et se croisant, aident le tas à garder sa forme.

Généralement, les troupeaux du Rohan se nourrissent d'herbe. Les bovins et les moutons sont abondants - le mouton plutôt dans les Emnets et le Wold et les bovins plutôt dans le ValOuest Les cultures vivrières complètent un régime fait de poisson, de volaille et de viande. Bien que les Rohirrim puissent vivre facilement de la chasse la plupart des années, leurs graines nourrissent leurs troupeaux et complètent leur régime. L'avoine et le seigle des basses terres donnent une fine saveur au pain alors que l'orge des hautes terres est un ingrédient essentiel de leur ale et fait de bonnes soupes.

Mais la plus grande partie des grandes prairies est réservée aux chevaux. Le Rohan a de la place pour de nombreux chevaux et les troupeaux équins ont connu une dramatique augmentation depuis 3A 2510. Les femmes, une fois de plus, prennent une place importante dans la monte, l'entraînement et le soin apporté aux chevaux, comme elles le faisaient au Rhovanion. Bien que les Rohirrim possèdent tous une maison ou un hall dans les montagnes, ils éprouvent un réel plaisir à suivre les troupeaux de chevaux — mais ils retournent à l'abri de leurs installations en période de guerre ou de mauvais temps.

Le cœur du Rohan est loin des frontières du royaume et est relativement en sécurité par rapport aux hasards de la guerre, en comparaison de la vulnérable Contrée Septentrionale. Ce n'est donc pas une surprise si les principaux passe-temps sont l'équitation, les course de chevaux et la chasse. Les compétences dans les armes sont aussi estimées, bien sûr, et nombre de jeunes hommes servent dans la cavalerie du Gondor.

Société

Le cycle de vie Rohirric ressemble de beaucoup à celui de leurs ancêtres. Une faible population urbaine fournit une activité constante dans les villages, qui sont des centres de commerce, pendant que la majorité des familles se déplacent avec leurs troupeaux dans un circuit de pâturages de longue haleine ou, dans certains cas, les dirigent à partir de résidences seigneuriales éparpillées dans toute la campagne. Dans les périodes difficiles ou à l'occasion de fêtes, ces gens se dirigent vers leurs maisons dans les villes et les villages, multipliant la population urbaine de trois à dix fois. Les

Rohirrim abandonnent aussi les pâturages lorsqu'il y a un déclenchement d'hostilités mais, à la différence des Éothraim et des Éothéod, ils ne cherchent pas abri dans des villes fortifiées ou des forts sur des collines (Rh. *Buhrs* ou *Burgs*). La sécurité des cavaliers est assurée par de meilleures défenses.

Les vallées des montagnes du Rohan offrent des refuges bien protégés, forteresses naturelles que les Rohirrim utilisent pour faire retraite dans les périodes les plus difficiles. L'ancienne Dunhart, près d'Edoras, et la Gorge de Helm, dans le ValOuest, sont les plus grands de ces bastions montagneux, fournissant des abris accessibles à la majeure partie de la population en temps de guerre. De nombreuses combes plus petites tout le long des Montagnes Blanches permettent une défense plus délocalisée mais la plupart ne sont que des pâturages fortifiés et ne peuvent accueillir que peu de Cavaliers. Néanmoins, toute la population des régions les plus peuplées du Rohan, le ValEst et le ValOuest, peut trouver refuge dans ces lieux souvent étonnants des hautes terres.

Villages et Fermes

Avec la présence de refuges naturels, les villes de la Marche sont libres de servir leur but inhérent Le commerce et le confort prévalent dans les villages de la Riddermark. Les murs des villes permettent de se défendre contre les bandits ou un assaut surprise, pas plus. La terre est une donnée moins vitale et donc le placement des murs n'est plus une affaire importante. Les Rohirrim peuvent donc tout à fait construire leurs maisons un petit peu à l'écart de celle de leurs voisins ; ils le font souvent, laissant ainsi des enclos pour les animaux préférés à l'intérieur même du village.

Peuple conservateur, les Cavaliers aiment garder les vieilles traditions. Les villes sont toujours conçues en terrasses sur des buttes ou des élévations, toujours au-dessus d'un cours d'eau, et organisées selon la forme circulaire adoptée par les Éothéod. Le hall du chef se trouve au sommet de la colline avec une vue sur toute la région environnante. Un fossé et un mur de terre couronné d'un rempart en pierre entourent le site. En dépit de la nature moins impressionnante des murs et de la construction d'une facture moins grossière, un village Rohirric présente une surprenante ressemblance avec ceux du peuple d'Eorl.

Architecture

Les Montagnes Blanches et les Monts Brumeux produisent une grande quantité de bois et sont une source apparemment intarissable de bonnes pierres de taille. Les gens aisés vivent dans des maisons en pierre avec de confortables intérieurs en bois, appréciant la résistance et la bonne isolation. Les maisons à moitié en bois équarri, à moitié en pierres liées au mortier sont aussi très courantes. Les habitations pauvres, en particulier les grandes granges, sont construites en rondins. Les toits pentus, en bois, en pierre ou en chaume sont la norme ; toutes les maisons ont des volets en bois de part et d'autre de leurs petites fenêtres. Les maisons modernes Rohirric ont invariablement des cheminées en pierre et des foyers intérieurs, bien que les grandes structures de type hall et les centres de cérémonies traditionnels rappellent les anciennes formes, à savoir un trou dans le toit pour laisser partir la fumée. Les anciennes caractéristiques architecturales apparaissent dans la forme des colonnes, le dessin des toits et partout dans le décor.

Vie et Liens Familiaux

Les groupes familiaux restent forts mais la famille au sens large, et non le clan, constitue l'élément de base de la société Rohirric. Comme les affiliations tribales se sont estompées ou ont disparues dans les vallées de l'Anduin, les liens claniques se perdent dans le Rohan. Les fonctions de la tribu et du clan sont amalgamées dans le nouveau système de commandement militaire utilisé par la nation. Cependant, les maisons d'un même quartier tendent à être celles de personnes très proches. Plusieurs familles apparentées peuvent travailler dans un manoir et les quartiers des villages ressemblent souvent aux zones claniques des villages ancestraux.

Une famille Rohirric est régit selon les règles patrilinéaires ; le mâle valide le plus âgé est le maître ; la descendance est tracée à partir de la lignée masculine. L'épouse rejoint la maison de son mari, devenant une composante de sa nombreuse famille. La propriété, cependant, est individuelle, qu'elle soit le fait d'un homme ou d'une femme. Les femmes ont le droit de vote, peuvent parler au Thing ou à l'Assemblée et divorcer unilatéralement de leur mari.

Le Rohir ne peut vivre seul, à moins qu'il y soit forcé. Les familles restent ensemble, la famille étendue constituant le noyau. Les aînés restent dans la maison de leurs pères, avec leur propre progéniture, s'ils en ont une. Les cadets partent de la maison à la naissance de leur premier enfant. Les femmes, bien sûr, quittent la maison pour se marier.

Les rites de passage se font aux âges de 6, 12, 18, 36 et 72 ans. À six ans, l'enfant commence à apprendre les compétences de base en matière de survie et ses centres d'intérêts sont testés. L'entraînement militaire commence à douze ans. Un Rohir atteint le jeune adulte à 18 ans et devient un adulte véritable à 36. Soixante-douze ans est l'âge minimum pour être un ancien.

Politique et Pouvoir

Eorl, Althegn des Éothéod, fut couronné Roi des Rohirrim en Yule 3A 2510. Il fut le premier de la première lignée et, avec son ascension, sa tribu unifiée devint la citoyenneté d'un royaume souverain.

Avec l'établissement de la Riddermark, le pouvoir du Roi augmente et la politique, et non la famille, devient le facteur prédominant dans l'ordonnancement du statut social et des structures militaires. Les liens personnels et familiaux demeurent importants mais ne sont plus les valeurs suprêmes. Le prix de tête d'un homme ne détermine plus sa valeur dans la société.

Bien sûr, l'Althegn (R. tardif *Althane* ou *Cining*) tient toujours son pouvoir partiellement de son bien en chevaux, comme cela était dans le Nord, mais sa force principale vient de l'autorité ascendante de sa charge ; au Rohan, il est un Roi. Reconnu et respecté par son puissant équivalent du Gondor, il devient le partenaire (junior) officiel de la grande alliance centrale, protégeant les affaires des peuples libres de l'Endor occidental.

D'un autre côté, l'élévation de leur Seigneur réduit encore un peu plus les pouvoirs des Heah-Thanes (Chefs ou Aldors) des six tribus. Autrefois maîtres autonomes de leur propre peuple, ils deviennent une petite mais importante classe sociale après le développement des Éothéod. Leur principale fonction avant 2510 était d'être des commandants militaires ; après cette date, ils deviennent des

conseillers et des administrateurs et, dans certains cas, des envoyés du Roi. Cependant, nombre des maréchaux de la Riddermark (ceux pris hors de la famille royale) ont été des Heah-Thanes.

Le Frathing du Rhovanion a donné naissance à l'Althing des Éothéod, qui à son tour a été le prédécesseur du parlement annuel du Rohan - l'Algemaet - le Rassemblement du Milieu d'Année (S. *Loendë*) des citoyens de la Marche. Comme toujours, le Conseil du Seigneur préside ce congrès bien que le Conseil du Roi Rohirric (R. *Ciningmaet* ou *Snotor-maet* ou *Maethelthane*) soit un tant soit peu plus fort que ses ancêtres. Le Conseil ne sert pas seulement de conscience au Roi mais agit aussi en tant que gardien de la nation. Sa parole est fondée sur une autorité profondément ancrée et qui peut, quoique d'une manière non absolue, lier quiconque, même le Roi. Un Roi sans héritier n'a pas le droit, par exemple, d'aller en guerre.

La position d'héritier au trône, Vice-Roi du Rohan, se développa à partir des résolutions du Conseil après la mort de Helm en 3A 2759. Formalisée après la Guerre de l'Anneau, elle a permis la stabilité de la Riddermark pendant des centaines d'années.

Les structures politiques locales fournissent une force permanente ainsi qu'une direction bien organisée et sensible. En dessous du Roi, de sa famille et des six Heah-Thanes, il y a les Thanes. Ces hommes forment une classe d'hommes libres nobles qui administrent les Proches-Marches (R. *Neahmaercs*), ou comtés. Chaque Proche-Marche est repérée en fonction de la distance « qu'un cheval résistant peut parcourir en une journée à une allure régulière ». Le Rohan possède une centaine de ces localités.

Les Thanes répercutent la parole du Roi et participent aux cours de douze hommes (R. *Twalf Wetans*) qui arbitrent ou dictent les règles civiles locales et résolvent les cas de « faute sur des hommes ». Leurs autres tâches comprennent la supervision de la perception des taxes, l'entraînement de la milice locale et la conduite des Éoredas.

Organisation Militaire Rohirric

Dans le Nord, la séparation entre les hommes réellement servant aux tâches militaires et les hommes simplement disponibles pour ce genre d'occupations était souvent très floue. Même si la théorie disait que les Thegns, Caerls, Burgwarders et Cnihts étaient les seuls guerriers constamment prêts, la guerre forçait le Fyrd commun d'être plus ou moins en armes. La distinction est claire dans l'armée de la Riddermark.

Le commandement militaire du Rohan incombe directement au Roi. Le Roi désigne trois Maréchaux de la Marche. Ces hommes sont souvent, mais pas toujours, des membres de la famille royale, des guerriers vaillants possédant une grande expérience ou excellant dans la bataille.

Le commandement du Premier Maréchal comprend la capitale, Edoras, et les terres royales adjacentes, y compris Harrowdale et une bonne portion du ValEst jusqu'en Aldburg (connu sous le nom de Calmirië au Gondor). En cas de besoin, les hommes du ValOuest oriental sont aussi rattachés militairement à Edoras. Habituellement, le Roi délègue ce commandement à son héritier mais, quelques fois, il prend lui-même en charge le poste de Premier Maréchal ; dans d'autres cas, l'honneur va à un fils cadet ou à un champion confirmé.

Dans des circonstances ordinaires, la charge de Deuxième Maréchal comprend le commandement de Fort Cor et le district militaire appelé la Marche Ouest. Cette responsabilité comprend la garde de

tous les territoires de la Marche Occidentale, du ValOuest et de l'Emnet Ouest, à l'exception d'Edoras et d'Harrowdale. La Marche Est, qui comprend l'Emnet Est et le ValEst, est la province du Troisième Maréchal. Il partage le même statut que son équivalent de la Marche Ouest. Ces Marches ne sont que des distinctions militaires et leurs frontières longent la Limesneige jusqu'au Bain-des-Ents puis remontent vers le Nord en suivant le cours puissant jusqu'à la Forêt de Fangorn.

Tout comme l'époque dans les vallées de l'Anduin, la principale unité militaire est l'Éored (R. « Chevauchée de Chevaux ») ou troupe de cavalerie. Au temps des Éothéod, cependant, il n'y avait pas précisément de limites fixées concernant la taille de ces unités. Tout grand corps de cavalerie d'un clan donné pouvait être considéré comme une Éored. Les Éoreds typiques au temps d'Eorl comptaient 60 à 120 guerriers.

L'Éored Rohirric est une unité plus régulière. N'étant plus en relation avec les clans ou les tribus, c'est une troupe de 120 Cavaliers. Une centaine de ces unités composent la totalité des effectifs des Rohirrim - qui se nomme, comme au temps des Éothéod, l'Éoherë (R. « Armée des Chevaux »). En y rajoutant les 120 hommes de la Garde de la Maison (R. *Húscairls*) du Roi, ces douze milles hommes constituent l'Éoherë ou « Rassemblement » de la Riddermark.

Armes et Armures

L'alliance étroite avec les hommes du Gondor a un grand effet sur les armes créées par les Cavaliers du Rohan. Non seulement, ils ont les étalons du Gondor, pour augmenter la taille de leurs chevaux mais les armes et les armures portées par les Rohirrim ont connu une évolution considérable. Les armes sont maintenant en général plus solides et standardisées en fonction des exigences de la cavalerie lourde et légère. Tous les guerriers sont revêtus maintenant une cotte de mailles, un casque en acier et portent un bouclier rond.

La cavalerie lourde de la Riddermark comprend 100 Thanes, 120 Húscairls, 400 Cairls et 4 400 Cnaihts (R. « Chevaliers »). Ces hommes lourdement armés sont des guerriers expérimentés qui portent une cotte de mailles ou un haubert de mailles. Leurs casques ont un nasal ou une protection faciale ou incorporent une visière. La plupart ont une pointe mais certains sont plats au sommet. Le poids du casque repose sur les épaules du Cavalier.

Les Cavaliers lourds montent des chevaux de guerre lourds, munis d'une selle renforcée et d'étriers souples extrêmement solides pour amortir l'impact d'une pleine charge. Des fers à cheval en fer sont toujours employés. Leurs longues lances de trois mètres soixante sont essentiellement en chêne ou en if massif, chacune étant d'un diamètre variant entre 5 et 8 centimètres. En plus de la lance, les Cavaliers emportent un arc composite et une épée large robuste conçue pour trancher à travers les plus lourdes protections.

Les Cavaliers légers sont moins expérimentés ou moins riches que leurs collègues de la cavalerie lourde. Leurs armes sont celles que portaient leurs ancêtres Éothéod : une lance de deux mètres soixante-dix de longueur et de 5 centimètres de diamètre, une épée large et un robuste couteau. La plupart portent des boucliers plus légers et seulement une chemise de mailles ou un haubert léger. Le casque est sans visière ; la nuque du Cavalier est souvent protégée par de la maille qui est accrochée au bord inférieur du casque. Les archers à cheval, autre classe de combattants légèrement armés, portent des arcs composites et deux carquois de flèches au lieu des lances.

Art de la Guerre

Les tactiques de bataille des Rohirric sont simples, bien qu'exceptionnellement efficaces. Un moral élevé, un bon équipement et un entraînement solide leur permettent de prendre le dessus sur n'importe quel ennemi en mêlée ouverte, même en dépit d'une infériorité numérique. Pour les Rohirrim, l'idée est ensuite de cerner l'ennemi et de l'écraser. Les cavaliers légers servent d'éclaireurs et patrouillent en force, revenant pour couvrir les flancs de l'armée quand elle s'est engagée. Ensuite, les archers à cheval arrosent de flèches les ailes correspondantes de la force opposée, les tenant à l'écart ou les empêchant de soutenir l'ennemi. Les lanciers légers soutiennent les flancs Rohirric contre les attaques.

Pendant ce temps-là, les cavaliers lourds sont rassemblés au centre, chaque Éored se constituant en une formation en V. Ces chevaliers frappent en masse la lance baissée, fracassant le centre de l'ennemi en une charge punitive lancée au moment approprié. L'assaut est constitué de une à trois vagues. Une fois qu'ils ont traversé les lignes ennemies, ils font demi-tour et chargent de nouveau ; s'ils sont engagés en mêlée ou s'ils décident d'aller au corps à corps, ils tirent leurs épées larges et commencent à hacher.

En cas de fuite de l'ennemi, ou de séparation d'un petit groupe du corps principal de l'armée ennemie, les cavaliers légers les poursuivent Une situation similaire se produit quand l'ennemi se désorganise en son centre suite à l'assaut des chevaux lourds Rohirric, donnant ainsi l'occasion à la cavalerie légère d'encercler sa proie.

Naturellement, la majeure partie des armées de la Riddermark sont des demi-Rassemblements d'environ 6 000 Cavaliers. Menés par un Maréchal de la Marche, ils peuvent être rejoints par le Roi et ses Húscairls ; le reste des Cavaliers restent en réserve pour défendre les maisons et en cas d'urgence. Les Rohirrim sont un peuple conservateur et préfèrent ne pas risquer plus de la moitié de leurs hommes disponibles, nombre qui est en général suffisant pour accomplir la tâche.

Unité	Nbre d'homme	Nbre d'unités	Commandant
Éoherë	1	12 120	Roi
Húscairls	1	120	Roi
Hafherë	2	6 000	Maréchal
Éored	100	120	Thane
Twalfred	1 000	12	Heah-Cairl
Hafred	2 000	6	Cairl

Amis et Ennemis

Du fait qu'ils vivent sur un territoire central et fermé, les Cavaliers ont de nombreux voisins : les Gondoriens à l'Est et au Nord, les Dunlandais à l'Ouest, les forces de Saroumane au Nord- Ouest, les Ents de la Forêt de Fangorn et les Elles de la Lórien au Nord, les Woses dans les régions sauvages des forêts épaisses et des montagnes reculées. Certains sont des amis, d'autres des ennemis.

Les Eriadoriens et les Hommes du Nord

Les hommes de la Riddermark comptent peu de véritables alliés mais ceux qu'ils embrassent sont de vrais et bons amis. Gon- doriens, Hommes du Nord du Rhovanion et divers Eriadoriens (comme les Hommes de Tharbad et de Bree) viennent à l'esprit puisque ces peuples sont des partenaires commerciaux qui partagent un héritage commun ou injurient les mêmes ennemis. Pour ce qui est des Hommes du Nord du Pays Sauvage, les Rohirrim traitent avec leurs frères de sang et de culture. Les Eriadoriens, bien que peu nombreux, sont intéressés par le Rohan pour des biens pour la plupart non essentiels et empruntent la Grande Route Ouest (la même que le Chemin Vert et l'Ancienne Route Sud) pour apporter leurs propres marchandises aux marchés du Gondor.

Les Gondoriens

Pour les Cavaliers, aucun engagement n'est plus important que l'alliance avec le Gondor. La passion sous-jacente lors du Serment d'Eorl est toujours vive. Les Tours de Guet perchées au sommet des contreforts les plus élevés des Montagnes Blanches s'étendent sur toutes les hauteurs d'Anórien, formant une ligne de signalisation entre Alburg a l'Est du Rohan et la capitale du Gondor, Minas Tirith. Ces sept sites sont espacés les uns des au- très d'une quarantaine de kilomètres et situés sur une ligne parallèle distante de 8 à 32 kilomètres par rapport a la Grande Route Ouest. Garnis de sentinelles Gondoriennes, elles peuvent transmettre une demande de secours très rapidement.

La défense des deux royaumes étant réciproque, les appels au secours peuvent cependant sc faire dans un sens ou dans l'autre. Au cas où le Rohan est assailli, les feux sont allumés d'Ouest en Est d'une Tour de Guet a l'autre, alertant le Royaume Méridional et priant les troupes stationnées près du Rauros, de Cair Andros ou de Minas Tirith de venir. (Tlansce cas, la première flamme serait allumée a Halifirien puis à Calenhad, Minrimmon, Erelas, Nardol, Eilenach et enfin Amon Dîn.)

Le commerce entre le Gondor et le Rohan est florissant. Les Rohirrim troquent des chevaux, du bœuf salé, du mouton fumé, des pierres précieuses, des métaux bruts, de la laine, de la bière et du miel à destination de l'Est contre du vin, du coton, des objets en métal (y compris des armes), des épices et d'autres produits finis variés, fabriqués ou distribués par le Royaume Méridional.

Les Elfes de la Lórien

Les Elfes de la Lórien, quoique retirés et distants par rapport aux relations humaines en général, entretiennent des rapports limités mais amicaux avec le Rohan. Ceci est principalement dû a la proximité. La Riddermark est séparée de la Lórien par une petite étendue de terrain seulement, à savoir les champs au Nord de la Clairechaux et au Sud du Bois des Elfes. Peu d'hommes traversent ces étendues d'herbe ondulées mais ceux qui le font sont des chasseurs amicaux ou des envoyés devant informer les Elfes sur les projets et besoins des Rohirrim. Le long de l'Anduin, par contre, les marchandises transportées par bateau entre le Rohan et les Hommes du Nord passent toujours a côté de la ville Elfique de Caras Galadon. La plupart des bateaux ne s'arrêtent pas en route mais certains s'amarrent aux digues des Elfes qui font face à la Clairechaux, juste au-dessous de sa jonction avec la Grande Rivière. Un nombre modeste de marchandises effectuant le trajet y sont données aux Elfes en

échange de superbes produits des artisans de la Forêt d'Or. Généralement cependant, Elfes et Rohirrim gardent leur distance et laissent leur voisin faire comme bon il leur semble.

Les Ents de la Forêt de Fangorn

Les Elfes ne sont pas le seul peuple distant occupant le territoire en bordure de la frontière de la Riddermark ; les Ents (R. « Géants » ; S. *Onodrim* ou *Enyd*) et les Huorns de la Forêt de Fangorn évitent pratiquement tout contact avec les Hommes du Rohan. Se servant des limites redoutablement épaisses de leur forêt ancienne comme d'un refuge et d'une protection contre les Hommes, les Pasteurs des Arbres et leurs ouailles se tiennent à l'écart des Cavaliers. Le peuple Rohirric croit qu'un fantôme garde les frondaisons de la Forêt de Fangorn et n'osent pas entrer dans la forêt noire a moins d'être particulièrement audacieux. Les chasseurs et les aventuriers curieux empruntent les anciens sentiers de la Forêt mais même ces hommes limitent leurs visites aux heures diurnes et ils restent près de la lisière méridionale. Après tout, le nom Rohirric désignant les Pasteurs des Arbres signifie « Géants » et il y a peu d'idiots parmi les Cavaliers. Les Rohirrim évitent de traverser les domaines des Ents, du moins le croient-ils. En fait, les Cavaliers ne remarquent pas les Onodrim. Les rares Ents et Huorns actifs vivent au plus profond de la Forêt alors que leurs frères moins enthousiastes apparaissent à tous comme des arbres, sauf aux yeux des plus habitués.

Les Servants de la Main Blanche

Les agents de Saroumane traitent les Ents avec peu de respect. Après 3A 2975, les Hommes et Semi-orgues d'Isengard se déplacent régulièrement vers le Nord-Est le long des Monts Brumeux pour débiter des arbres. Dans leurs efforts à servir la Main Blanche, ces intrus harcèlent la Forêt de Fangorn, ne pouvant se passer des nobles Olvar. Lentement, ils se sont attirés la haine éternelle des Ents et ont attisés la colère de Fangorn et de ses compatriotes.

Les servants de Saroumane contrarient les Rohirrim. Suspectés d'avoir des liens avec les Hommes de Dun, anciens ennemis de la Riddermark, et de conspirer pour la chute du Rohan, la seule présence de ces forces de la Main Blanche enfonce une épine dans le pied de la plupart des cavaliers. Seules les traîtrises des espions de Saroumane (par exemple Grima Langue-de-Serpent) et la force impressionnante d'Isengard protègent le pays d'une guerre immédiate. Au lieu de cela, la tension monte tout au long de la difficile frontière informelle qui traverse l'entrée de la vallée d'Isengard (Nan Curunír) et qui sépare le Rohan de son ennemi le plus proche.

Les Dunlandais

Non loin de l'Ouest et du Nord d'Isengard, dans les contreforts Sud-Ouest des Monts Brumeux, se trouve le Pays de Dun. C'est là, parmi les sommets pierreux et les vallées rocailleuses d'Eriador, que vivent les derniers Dunlandais (Dn. *Daen Lintis*). Ils sont les plus anciens et les plus nombreux ennemis des Rohirrim. Treize tribus pauvres Dunéennes forment une société désunie, souvent animée de conflits internes. Leurs clans parlent la même langue, ont le même héritage ainsi que le même but unique : détruire la Riddermark.



Les éleveurs, les chasseurs et les cueilleurs du Pays de Dun sont apparentes aux Hommes des clans de Dun vivant dans les régions sauvages et reculées des Montagnes Blanches. Ils ont également des liens de sang avec les fermiers non Rohirric de la Marche Occidentale du Rohan. Ce sont des hommes que les Dunlandais appellent la « famille oppressée ». Les liens sont nombreux car les Hommes de Dun ont dominé autrefois les Montagnes Blanches et ont habité dans les prairies élevées et les contreforts de ce qui est maintenant le Rohan.

Conquis ou décimés par les Gondoriens, la majorité des Dunlandais a fui dans l'Eriador. Certains se sont dispersés au Nord, d'autres ont trouvé asile dans le Pays de Dun. Ces montagnards bourrus et rudes rebâtirent leur société mais beaucoup n'oublieront jamais leurs terres ancestrales. Les Dunlandais du Pays de Dun intériorisent leur haine et développent un désir éternel de revanche et de renouveau. Les incursions hors du Pays de Dun ont testé constamment l'esprit des hommes vivant dans l'Ouest du Calenardhon et, en fait, ont augmenté avec l'arrivée des Cavaliers en 3A 2510. Avec la conquête par les Rohirrim de la Marche Occidentale peu de temps après, les tensions se transforment presque en conflits de grande envergure. Cependant, la guerre véritable attendra presque deux cents ans.

Le prélude au cataclysme se déroule en 3A 2710 lorsque les Hommes de Dun prennent d'assaut la forteresse alors déserte d'Isengard ; ce n'est qu'à partir de la rébellion des Hommes de Dun de 2758-59 que les Dunlandais s'affirment comme un peuple uni pour prendre d'assaut la Riddermark et restaurer leur ancienne suprématie. Dirigés par Wulf, un Semi-Dunéen exilé de la Marche Occidentale, les treize tribus Dunlandais passent la Percée du Rohan au cœur même de l'impitoyable Long Hiver.

Les Rohirrim les affrontent aux Gués de l'Isen mais sont écrasés dans la neige profonde et les hommes de Dun continuent d'avancer. Nombre de leurs frères se révoltent. À l'Est, les Cavaliers se retirent vers Dunhart, tandis que le Roi Helm et le peuple de l'Ouest trouvent refuge au Fort Cor.

Helm décède, tout comme ses deux fils, mais le Royaume du Rohan est sauvé par son neveu Freálál Ce dernier extermine Wulf et met en déroute les forces Dunlandais juste après avoir occupé Edoras.

La défaite de Wulf subsiste dans les esprits des Cavaliers et des Dunlandais. Les Rohirrim et les Hommes de Dun meurent en nombre égal pendant la guerre courte mais brutale ; des centaines d'Hommes de Dun sont massacrées au cours de l'effort entrepris pendant des décennies par les Cavaliers pour reconquérir la Marche Occidentale. Les hostilités ne cessent jamais ; le conflit ne fait que glisser du champ de bataille vers les esprits des deux peuples. Cette animosité fait encore rage maintenant car les Hommes de Dun considèrent les Rohirrim comme des ennemis mortels habitant sur des terres Dunéennes sacrées. À ce jour, aucun adversaire du Rohan n'est plus exalté ni déterminé.

Les Orientais

Bien que les Dunlandais représentent une menace plus importante, les Orientais sont des ennemis plus anciens. Les tribus Orientais ont harassé les Rohirrim et leurs ancêtres Éothéod et Éothraim depuis le début du Troisième Age. C'est la migration de la Confédération Balchoth des Orientais qui mène à la Bataille du Champ du Celebrant et à l'installation du Rohan. Les Orientais tuent Eorl dans le Wold et menacent les frontières de l'Emnet Est au cours des siècles suivants. Tout comme une saga sans fin, l'histoire Rohirric dénombre périodiquement des attaques effectuées par ces divers peuples : des Hommes qui frappent en traversant la Grande Rivière à partir de leurs foyers dans les vastes terres sauvages du Rhovanion méridional.

Cette menace continue de peser sur les frontières de la Riddermark, particulièrement dans le Nord-Est. Les tribus Magriags et Asdriags habitent dans les plaines au-delà des Collines de la Désolation, tandis que le reste des Balchoth — les groupes tribaux Manvul et Hurgung — occupent toujours le territoire au Sud de Grand'Peur. Heureusement, ces peuples attendent leur heure pour agir, préférant ne pas diminuer leurs forces en attaquant par des colonnes désunies ; il se peut néanmoins que leur patience s'amenuise et que le Rohan, alors, soit à nouveau confronté au spectre de vagues Orientais, en quête de nouveaux pâturages.

Les Orques des Monts Brumeux

Quelques tribus Orques indépendantes habitent dans les hauteurs au Sud de la Moria car la plupart sont tombées sous le charme de Saroumane ou se sont déplacées vers le Nord au cours de ces dernières décennies. De ceux qui sont maintenant dans les Monts Brumeux, seuls les Orques communs (S. *Yrch*) de la tribu des *Barz-Thrûgrim* (Or. « Meurtriers de la Nuit ») présentent un réel danger. Lointains descendants des Orques survivants ayant combattu Eorl et Cirion au Parth Celebrant, ils rôdent dans les vallées de l'Est entre les sources du Cours d'Argent et du Bain-des-Ents. Leur repaire est taillé dans les Cavernes de la Douleur (S. *Ngwalmagryd*), au-dessus des sources donnant naissance à la Clairechaux. De cette cachette aux nombreuses cavités, ils partent souvent en raid dans les pâturages de la plaine au Nord du Wold, perturbant les Rohirrim de l'Emnet Est. Certains même dressent des camps temporaires dans des grottes des Collines de la Désolation.

Les Orques de Saroumane et les Semi-Orques représentent une menace encore plus abominable. Le Magicien Blanc utilise ses Lavons pour déclencher la panique dans les cœurs des Cavaliers se

trouvant à proximité d'Isengard, dans l'espoir de rabrouer le moral de ses voisins ennemis. La nuit, les pâturages du Nord- Ouest de l'Emnet Ouest ne sont pas sûrs car des dizaines d'Orques parcourent les prairies en quête de viande fraîche et de butin. La plupart de ces brigands sont de véritables Orques, occasionnellement dirigés par un solide Uruk Haï mais certains sont des Semi-Orques.

Les Semi-Orques



En tant que résultat de la haine de Saroumane, les Semi-Orques (ou, pour les Cavaliers les Orques-Hommes) sont des descendants de la race créée par le Seigneur des Anneaux. Ils ont des liens étroits avec les Uruk Haï mais présentent des caractéristiques humaines. En fait, certains passent pour des Hommes Noirs bien que la majorité d'entre eux soient trop laids et violents pour pouvoir se donner une telle apparence. Toutefois, ils irritent les Rohirrim car, contrairement aux Orques en général, les Semi- Orques font des raids de jour comme de nuit et utilisent des tactiques rusées pour éviter les représailles des Rohirrim.

Quelques groupes de Semi-Orques un peu plus indépendants vivent dans les vallées de l'éperon rocailleux qui s'étend des Monts Brumeux entre Isengard et la Forêt de Fangorn. Dirigés par le Seigneur de Guerre Dûrbuhûk, ces groupes se déplacent vers l'Est, jusqu'au Bain-des-Ents, et il leur arrive même de tendre des embuscades à des voyageurs sur la route au Nord de la Rivière du Gouffre.

Les Drúedain

Les Rohirrim considèrent les hommes sauvages Drúedain (ou « Woses » ; Wo. *Drûgs*), comme de petites créatures trapues et peintes, à peine supérieures aux bêtes. Pour cette raison, les Cavaliers

chassent les Drûgs pour le sport car les Woses sont les proies animales disponibles les plus vives. Aucune bête n'est plus rusée qu'un Drûg, sauf un Grand Dragon.

Malheureusement, les Rohirrim ont mal compris ces hommes particuliers. Pour les Cavaliers, les Drûgs ne sont pas des adversaires mais un simple jeu d'habileté et le meurtre d'un Wose est assimilé à une prise grandiose d'un cerf. Le fait que les Woses répondent souvent en abattant férocement des Cavaliers ne facilite pas l'amour entre les deux races ; pour les Hommes du Rohan, le risque de la mort est un fait commun à tous les bons sports.

Pour les Drûgs, cependant, les Rohirrim sont des ennemis sans merci, étrangement revêtus de mailles, qui coupent les arbres et qui massacrent les autres créatures juste parce qu'elles ne sont pas de leur espèce. Les Drûgs sont peu nombreux et la perte de l'un de leur frère les attriste d'une façon inconnue de la plupart des hommes. Les Drûgs ne peuvent arrêter les Cavaliers, ils ne peuvent que se retirer dans des cachettes reculées.

Alors qu'ils possédaient jadis les forêts des contreforts des Montagnes Blanches et des vallées de ces mêmes montagnes, les Drúedain se terrent maintenant dans le dense pays sylvestre de Tawar-in-Drúedain d'Anórien ou dans le Bois de Firien à la frontière du Rohan et du Gondor. D'autres vivent dans des zones boisées en altitude, ou dans les forêts de la Marche Occidentale, là où les Rohirrim chassent rarement. (D'autres plus nombreux vivent encore dans les lointaines régions inexplorés d'Andrast et de l'Eriador méridional). Ils construisent des maisons arboricoles et des fogous souterrains, ces derniers étant des maisons tapissées de pierre et recouvertes de terre faites de chambres et de tunnels taillés dans le paysage. Protégés par des cercles de statues en pierre criant de vérité, les hommes Púkel de la légende, les Drûgs restent entre eux, espérant qu'un jour les Cavaliers apprendront à contenir leurs divertissements.

05.3 · Personnalités notables



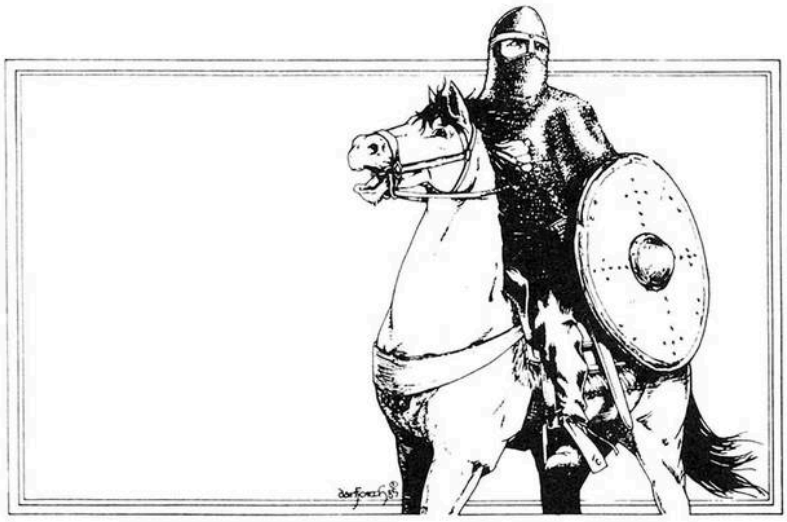
Helm Poing de Marteau

> *Né en 3A 2691.*

Helm Poing de Marteau est le neuvième et dernier de la Première Lignée des Rois du Rohan. C'est un homme inflexible d'une grande force et d'une forte volonté. Un air de calme extérieur masque les passions qui font rage en son intérieur ; Helm joue souvent avec ses ennemis, utilisant des phrases et des attitudes dignes d'un génie. La violence se dissimule derrière l'expression de composition de son visage mais peu, mise à part sa sœur Hild, arrivent à la percevoir avant qu'il ne serre son poing jusqu'au sang ou qu'il ne prenne une décision impitoyable aliénant tout son peuple en un soudain éclat de rage.

Physiquement, Helm est une figure imposante, haut de 1,98 m et pesant 118 kg avec la musculature d'un géant Pendant l'invasion Dunlandais, vers la fin de son règne, il charge sur ses ennemis avec les mains nues, croyant qu'aucune lame ne peut l'atteindre tant qu'il n'en porte pas lui-même. Sa force est telle que bon nombre de ses ennemis sont tués par un simple coup de poing. Ses cheveux étaient rouge feu pendant sa jeunesse mais ils devinrent gris prématurément avec de métalliques reflets de granite. Ses yeux aussi sont gris et reflètent souvent du mépris dans leurs profondeurs.

En 3A 2754, un homme nommé Freca, possédant de vastes terres près de la rivière Adora, demande au conseil la main de la fille d'Helm, Fréawyn, pour son fils Wulf. La prétention de Freca irrite Helm car le gros propriétaire est sombre et basané, avec du sang Dunlandais (en dépit de sa prétention à descendre du Roi Fréawine). Freca ne fait pas grand cas de la volonté du Roi de^ puis son fief éloigné. Mais Helm dissimule sa rage et, avec calme compare l'ego de Freca à la grosseur de sa panse. Les hommes rient de cela, tandis que Freca hurle avec fureur et insulte le Roi.



Plus tard, après la fin du conseil, Helm prend Freca à part de ses suivants et gratifie l'homme belligérant d'une courte déclaration censurant son audace. À la fin de cette réprimande, la remarque de Helm dérive de nouveau sur le ventre de Freca comparant sa proéminence au développement de sa folie. Cela dit, le Roi frappe Freca d'un tel coup sur la tête que ce dernier tombe au sol, assommé et meurt quelques minutes plus tard.

Quatre années plus tard, le fils de Freca, Wulf, mène une importante force de guerriers Dunlandais à travers la Percée du Rohan. Les Orientais marchent des plaines du Rhovanion, prenant ainsi les Rohirrim entre deux feux. Le Gondor est incapable d'envoyer de l'aide en raison d'une formidable offensive lancée par les Corsaires d'Umbar. La Riddermark est submergée et ceux qui ont échappé à la mort ou à l'esclavage s'enfuient vers les hautes vallées des Montagnes Blanches. L'héritier du Roi, Haleth, meurt en défendant Edoras, pendant que Helm est assiégé à Fort Cor, où son plus jeune fils Háma périt au cours d'une sortie. Le grand hiver tue beaucoup d'ennemis, s'additionnant au compte moissonné par les mains assassines du Roi, mais le froid amer de l'hiver tue aussi le Roi. Un matin après un raid nocturne. Helm est retrouvé se tenant comme un hideux Troll des Neiges transformé en pierre par le soleil.

Au printemps, Freáláf, fils de Hild, sort de Dunhart pour tuer Wulf, qui s'est proclamé Roi à Meduseld. De grandes crues alimentées par la neige fondante aident à nettoyer le pays des envahisseurs ; l'aide des Gondoriens arrive enfin pour bouter les Dunlandais hors de leur forteresse d'Isengard. Helm est rapporté du Fort Cor pour reposer sous le neuvième tumulus devant Edoras, où des fleurs blanches, les simbelmynë, poussent d'une manière si dense qu'elles ressemblent à la neige.

Freca

> *Né en 3A 2696.*

Freca est le seul fils qu'eut son père Dunéen dans son vieil âge. Son idiote de jeune mère est avec lui d'une indulgence iir considérée à partir de la mort de son père. Cet enfant irritable et coléreux grandit en prenant l'habitude d'avoir tout ce qu'il veut et développe avec le temps un tempérament

irascible en cas d'obstacles. Lorsqu'il approche de l'adolescence, Freca désire partir vivre avec son oncle, qui contrôle une grande étendue de terres au Sud de la rivière Adora. Ses manières d'enfant gâté n'y rem contrent que peu de succès et il développe une ruse doucereuse dans la poursuite de ses vaines ambitions.

Ces traits l'emportent définitivement à la mort de son oncle qui donne à Freca la possession des terrains de ce riche homme. Son orgueil grandit et, en dépit de son métissage Dunlandais et Rohirric, Freca clame publiquement être descendant du Roi Fréawine. Il construit une grande forteresse près de la source de l'Adora et, grâce à la ruse, acquit les terres qui vont du Nord de la rivière à son fief II commence ensuite à assister aux assemblées du Ciningmaet pour nourrir sa propre fatuité. Finalement, il demande la main de Fréawyn, fille du Roi Helm, pour son fils Wulf, et est tué ignominieusement pour son impudence.

En dépit du faible sang Rohirric qui coule dans ses veines, Freca ressemble plus à son père basané, natif du Pays de Dun, qu'à sa jolie mère. C'est un grand homme, dont la masse tient plus à sa corpulence (104 kg) qu'à sa taille (1,83 m). De fins cheveux bruns tombent sur ses épaules, de longues moustaches tombantes pendent de chaque côté de son visage et ses yeux sont bruns et non bleus, ni gris, ni verts.

Wulf

> *Né en 3A 2729.*

A la différence de son père, Wulf est un homme endurci et cynique, qui ne prête que peu d'attention aux conséquences et au prestige, mais appréciant beaucoup plus la puissance politique et militaire. Il attribue la mort de son père Freca à la vanité du sire et à son incompétence mais forme des plans pour le venger (en raison bien sûr des avantages personnels qu'il peut en tirer). Pendant quatre ans, il manipule et consolide ses forces de Dunlandais au Sud de la rivière Adora, attendant un moment opportun pour frapper. Puis les Orientais envahissent le Rohan alors que les Corsaires attaquent le Gondor. Wulf juge le moment adéquat et fait passer ses troupes à travers la Percée du Rohan.

Wulf est un retour au type primitif par rapport au sang qui coule sous la peau tannée de sa famille. Sa peau est claire et belle et ses cheveux blonds décolorés par le soleil flottent derrière son visage fort et aux traits anguleux. Ses yeux sont couleur bleuet et sa taille est le seul restant de ses ancêtres Dunéens car Wulf est petit, 1,88 m, comparé à de nombreux Cavaliers. Il ne ressemble en rien à Freca, dont la vulgarité et le sombre embonpoint contrastent fortement avec la finesse et la force souple de la jeunesse qui coulent dans les membres de son fils Wulf. Les forces de Wulf jaillissent à travers le Rohan, capturant Edoras rapidement au cours de l'invasion. Il tint une cour à Meduseld comme un Roi, prenant le nom de Wulf Fréawinesun, pour justifier sa revendication de cette position. Il associe compétence à un certain degré de charme personnel et aurait pu entamer avec succès une nouvelle dynastie royale si les circonstances n'en avaient pas décidé autrement Au printemps 3A 2759, quelques mois après l'ascension au pouvoir de Wulf, Freáláf, le fils de la sœur du Roi Helm, descend de Dunhart, surprenant Wulf et le tue. Les Dunlandais, sans chef, se désunissent, fuyant le pays où ils

avaient été les maîtres pendant un court moment Freáláf est couronné roi et entame la longue tâche de restaurer la force passée de son pays gravement diminué.

Théoden

> *Né en 3A 2948.*



Attiré par les mensonges de Grima Langue-de-Serpent, Théoden Ednew sombre dans le désespoir et l'infirmité à la fin de son règne. Ramassé sur son trône à Meduseld, l'âge a tellement atrophié ses muscles que des étrangers ont pensé à un Nain en le voyant. Néanmoins, ses cheveux blancs restent longs et fins, tombant en mèches denses d'un fin anneau d'or ceignant sa tête. En dépit de sa décrépitude, un éclat brille dans ses yeux et quand Gandalf vient soigner l'esprit du roi de sa maladie, Théoden est ensuite de nouveau grand et fier.

Immédiatement après sa renaissance, Théoden mène les Rohirrim à la victoire contre les forces de Saroumane à la Gorge de Helm. Ensuite, appelé par la Flèche Rouge du Gondor à chevaucher avec toutes les forces disponibles et à grande vitesse, il arrive avec six milles lances à Minas Tirith. Dans la Bataille des Champs du Pelennor contre les sinistres hordes du Mordor, Théoden défait une armée d'Haradrim mais tombe sous la colère du Seigneur des Nazgûl. Pour un temps, son corps prend place avec tous les honneurs parmi les Rois morts du Gondor. Il revient plus tard au Rohan pour être inhumé sous le huitième tumulus de sa lignée.

Grima Langue-de-Serpent

> *Né en 3A 2984.*

Grima, fils de Gálmód, vient jeune en Edoras et grandit jusqu'à l'âge adulte à Meduseld avec Éomer et Éowyn. Petits, ils jouent ensemble et chacun d'entre eux aime beaucoup les autres mais, Grima devient de plus en plus jaloux si Éowyn joue avec son frère et ne prête pas attention à lui. Encore jeune, il mesure l'affection de cousine qu'elle lui témoigne par rapport à l'amour fraternel qu'elle porte à Éomer mais l'âge adulte fait naître des passions plus fortes. Grima désire que le regard chaste

d’Éowyn devienne un amour romantique et, comme cela ne se produit pas, son désir se transforme en rage et en concupiscence.

Par son obsession pour Éowyn, Grima devient vulnérable aux doux mensonges et fausses promesses de Saroumane. Comme il grandit proche de Théoden, recevant beaucoup des confidences du Roi, la voix persuasive du Magicien élimine lentement les derniers lambeaux de la loyauté de Grima envers le Rohan. Finalement, il devient la totale créature de Saroumane, renfermant dans son cour trompeur peu de choses d’autres que la malice et le désespoir. Pendant que le Roi s’affaiblisse sous l’influence de ses conseils pernicieux, Grima n’obtient que la haine glacée d’Éowyn, ce qui ne fait que renforcer son désir de la posséder. Dans le déclin de Théoden et la chute de la Riddermark, Grima voie son triomphe et il travaille à ces fins avec diligence.

Tous ses plans échouent quand Gandalf le découvre et il fuit vers Saroumane, ne s’arrêtant que pour cracher aux pieds du Roi. Il suit son maître dans la Comté, répandant le mal dans ce joyeux pays alors qu’il encaisse des vexations au-delà de la douleur de la part du Magicien. Mais, la dernière fois où Saroumane traite le misérable Langue-de-Serpent comme un chien, est une fois de trop ; Grima se relève pour couper la gorge du Magicien et est tué lui- même par les Hobbits alors qu’il achève son forfait.

Éowyn

> *Née en 3A 2995.*

Ployant sous la charge de faire attention à Théoden et observant avec angoisse qu’il tombe dans un misérable et déshonorant radotage, Éowyn souffre énormément des tricheries de Grima. Elle possède l’esprit et le courage de son frère mais manque de ses faits d’armes et de la responsabilité du pouvoir pour mettre en garde son esprit Elle réserve toutes ses forces pour contrebalancer le déclin de Théoden et, pourtant, de jour en jour il glisse de plus en plus loin de sa santé et de ses obligations. Pour Eowyn, son action est encore plus futile que celle du bâton sur lequel il s’appuie ; au moins ce bâton supporte ses faux-pas tandis qu’elle ne peut rien faire pour ramener le Roi à la santé.



En Aragorn, elle sent les promesses de grandes actions, de terres loin de la maison et d'une chance de gloire. Un ardent désir, d'échapper aux misérables et rampantes choses de la terre, de fuir les murs sculptés de sa demeure qui semblent se refermer un peu plus étroitement chaque nuit amère, s'agite rapidement dans sa poitrine. Avec la rapidité de l'espoir qui est au-delà du désespoir, elle donne son cour à la magie qui est attachée tout autour du grand seigneur et retombe dans le désespoir quand elle ne rencontre que pitié et compréhension.

Déguisée en jeune cavalier, sous le nom de Dernhelm, Éowyn participe à la Bataille des Champs du Pelennor. Une cotte de mailles scintillante remplace la robe blanche ceinte d'argent et un casque retient ses cheveux qui jadis flottaient derrière sa nuque comme une rivière d'or. Seuls, ses yeux gris clairs restent pour trahir son identité et on ne peut y lire que la mort.

Éowyn ne trouve pas la mort dans la Bataille des Champs du Pelennor mais un grand renom et honneur. Son épée amène la chute du seigneur des Nazgûl, lorsqu'elle défie le terrifiant Wraith au-dessus du corps de son Roi. Cet exploit brise son épée et emplit son esprit d'une sombre profondeur ; ainsi le bien-être et la santé s'éloignent d'elle. Mais, lorsqu'elle revient des ténèbres apportées par le Wraith, Éowyn est totalement guérie. Elle tourne le dos au désespoir et à son envie de mort pour se diriger vers la promesse d'amour de Faramir, Intendant du Gondor, et le défi de donner la vie comme un guérisseur.

Éomer

> *Né en 3A 2991.*

Éomer, guerrier fort et très aimé du Roi, est fort jeune quand Théoden le fait Maréchal de la Marche. Il lui est donné la charge de son père dans les Marches orientales et il se plait à engager de nombreuses escarmouches avec les Orques qui traversent la rivière pour voler des chevaux. Mais l'amour du Roi pour le fils de sa sœur décroit quand Éomer parle contre son conseiller Grima. Et Éomer ne peut rester silencieux quand il voie les yeux concupiscents de Grima changer sa sœur en glace stérile et quand il entend la langue fourchue de Grima transformer Théoden le frère de sa mère en un vieil homme chancelant.

Grima fait bon usage de l'honnêteté d'Éomer, menant le Roi à une méfiance profonde pour cet homme qu'il a jadis appelé, avec orgueil, son fils. Quand Éomer s'en revient de sa première rencontre avec Aragorn et ses compagnons, Théoden emprisonne le Maréchal pour avoir permis aux supposés étrangers de voyager librement au Rohan sans le consentement du Roi.

L'intervention de Gandalf restaure l'amour et la confiance de Théoden en son fils-sœur et il nomme Éomer son héritier car son propre fils vient juste de périr dans la première bataille des Gués de l'lsen contre Saroumane. Éomer devient Roi du Rohan après I9 mort de Théoden lors de la Bataille des Champs du Pelennor. À la suite de la conclusion victorieuse de la Guerre de l'Anneau, il renouvelle le serment d'Eorl au Roi Elessar et combat souvent à ses côtés dans des terres étrangères loin à l'Est et au Sud.

Aussi bien en apparence qu'en tempérament, Éomer est la personnification de l'idéal Rohirric. Il est grand (2,05 m) et bien proportionné, avec une force d'acier qui n'a rien à voir avec sa corpulence. Austère et acéré, son visage est beau et son regard gris. Des cheveux blond pâle coulent en longues mèches sous son casque, au sommet duquel une queue blanche en crin de cheval flotte en guise de crête.

05.4 · Lieux notables du Rohan



Le Rohan contient des dizaines de lieux intéressants. Les restes des anciens forts, villes et sites religieux Daen Coentis, Drúedain et Dunlandais forment le paysage des hautes terres, bien que beaucoup ne soient pas aussi remarquables que leurs Pierres Levées omniprésentes. Les villes et forts Gondoriens — nombre d'entre eux furent abandonnés pendant le déclin du Calenardhon — continuent de surmonter les collines surplombant la Grande Route Ouest. Ce sont des ruines du passé et elles invitent à l'aventure mais un meilleur tableau des Cavaliers du Rohan provient des lieux encore en activité de la Riddermark : les forteresses et les maisons des Rohirrim.

De celles-là, les plus notables sont les deux grands refuges de Dunhart et de la Gorge de Helm ainsi qu'Edoras, la capitale du Rohan. (Isengard est décrite dans le module de campagne du même nom).

Edoras

Brego, le Deuxième Roi du Rohan, termine Meduseld (R. « Hall Doré ») en 3A 2569, parachevant le rêve de son père. Plus tard dans l'année, il part avec sa famille de l'ancienne capitale d'Aldburg et l'amène à 96 km à l'Ouest dans la nouvelle cité de la couronne, Edoras.

Aldburg est plus grande mais c'est une ville Gondorienne (Calmirië) et les Rohirrim ont besoin d'une ville de leur propre facture pour servir de point central au jeune royaume. Edoras (S. *Les Cours*) est construite sur une colline surplombant le principal gué de la rivière Limesneige, sur l'emplacement d'une ancienne ville Dunéenne. La colline se trouve sur la face Nord- Ouest d'un éperon montagneux qui était adoré dans les légendes Dunlandais et pré-Dunlandais. Se trouvant au centre du Rohan et commandant l'entrée de la grande vallée d'Harrowdale au Sud, c'est un choix idéal pour la capitale Rohirric. Depuis ce jour, c'est la demeure des Rois du Rohan.



Edoras se tient au sommet d'une basse colline ronde. Elle s'élève sur l'extrémité d'une arête rocheuse qui s'étend dans la plaine en dessous des hauteurs du massif Irensaga, montagne qui se dessine comme une sentinelle à l'entrée de la vallée d'Harrowdale. La Grande Route Ouest y passe très près des raides falaises des Montagnes Blanches, juste avant de traverser les fraiches eaux rugissantes de la Limesneige par un large gué. Des saules plongent dans l'ombre l'intersection boueuse où la route venant d'Edoras, semée de profondes ornières, rejoint la grande route.

Les Tumuli des Rois

La route vers Edoras court vers le Sud et, un peu à l'Est du gué, traverse un champ de tumuli dominé par les grandes tourbes des Rois des Rohirrim. Quand la route se rapproche de la ville, deux rangées de grands tumuli longent la route, créant Finn pression d'une grande avenue. À l'Est, se tiennent les tombes plus récentes de la Deuxième Lignée du Rohan.

Légèrement érodés, mais non moins splendide, les neufs tumuli de la Première Lignée du Rohan s'élèvent en une fière rangée sur le bord Ouest de la route. Arrondies par les années, la face Ouest de chaque monticule brille d'un tapis de Pensées Éternelles blanches (S. *Simbelmynë* ou *Alfirin* ; Q. *Oiolossë*), fleurs sauvages enchantées qui ont la réputation d'embrasser les esprits de ceux qui sont enterrés en dessous. Leur présence exprime la force des hommes qui ont dirigé la Riddermark.

La ville

L'entrée Nord et principale d'Edoras s'élève au-delà des tumuli herbeux, derrière une série de modestes défenses. La ville est entourée par un solide rempart de terre, qui est lui-même encerclé par une palissade et un profond fossé. Au sommet du rempart, se trouve un bas mur de pierre muni d'un chemin de ronde. Des épineux poussent à l'extérieur du mur, rappelant les clôtures des Éothraim, les ancêtres des Rohirrim. Dans l'enceinte du mur se trouve Edoras, une cité en terrasses dans le même style que l'ancienne Framsburg (cf. 4.41).

Les portes de la ville sont découpées dans les larges murs venteux. Des gardes patrouillent sur le chemin de ronde au- dessus de l'entrée ; pas moins de trois guerriers gardent les portes en elles-mêmes. À l'intérieur de l'entrée se trouve une petite place où se croisent deux des principales routes de la ville. L'une des routes est pavée et monte en spirales le long de la colline jusqu'à atteindre le bas sommet.

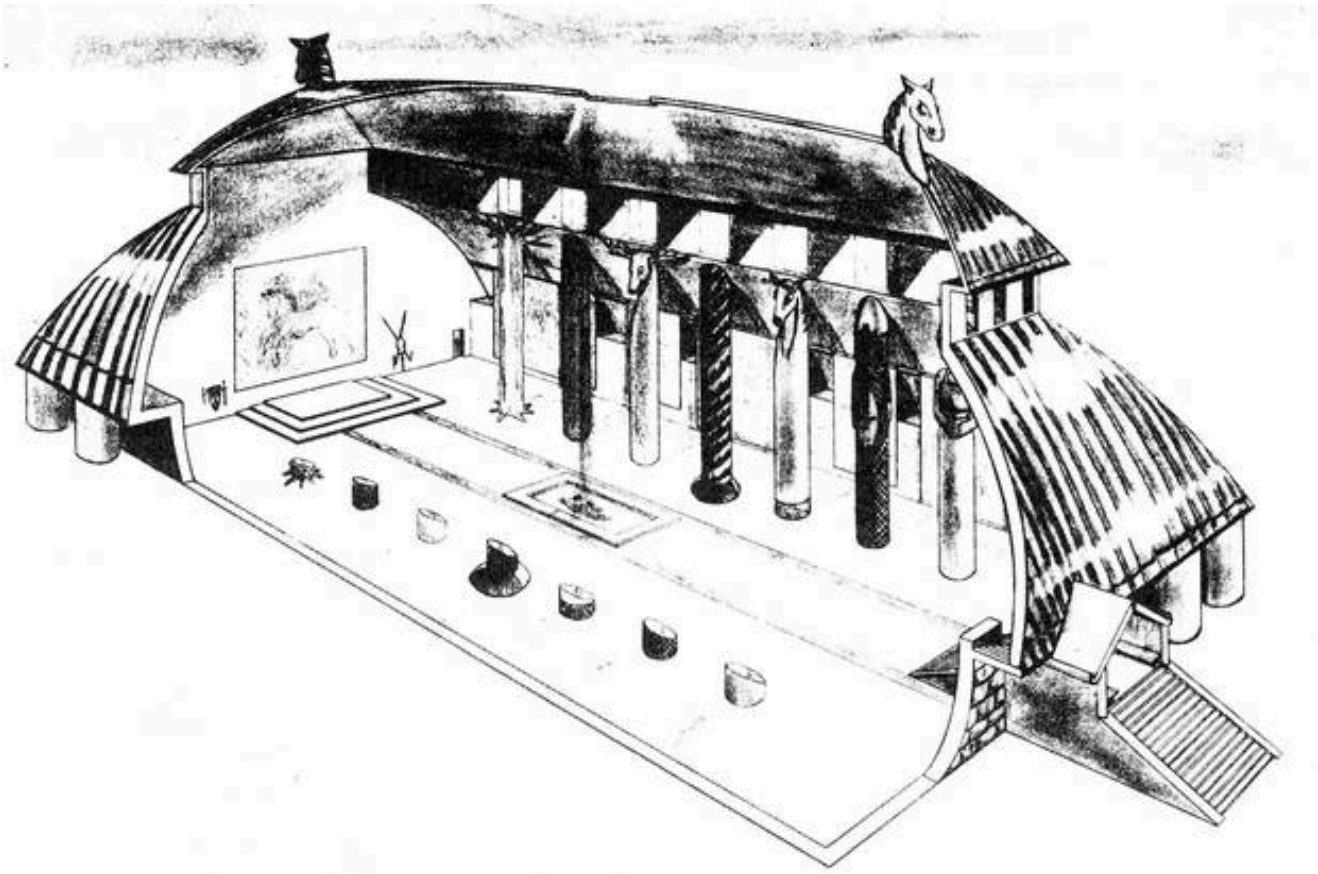
Diverses maisons et boutiques se nichent le long des spirales ascendantes. Séparées par de grands champs herbeux, qui abritent des chevaux, du bétail ou les jardins des résidents, elles ressemblent à une série de petits villages de pierre et de bois, des districts liés entre eux par des escaliers et quelques routes en terre battue. Moins d'un millier de personnes vivent dans ces quartiers en permanence, et seulement trois cents au fort de l'été, mais ces chiffres faibles n'ont pas de réelle signification. Les marchands, les voyageurs et les aventuriers se pressent souvent dans les auberges et les marchés d'Edoras et, quand l'hiver arrive. La majorité des citadins reviennent dans leur ville, depuis les pâturages éloignés du Rohan. Plus de dix mille personnes se réclament d'Edoras comme foyer. Deux autres milliers de gens habitent dans les environs, vers la vallée d'Harrowdale au Sud et dans les villages de Haut-Limes et de Sous-le-Temple.

La seconde grande artère partant des portes principales est un large chemin, pavé de pierres taillées, qui zigzague en montant dans la ville, tournant autour des maisons construites sur la colline. Ici et là, il grimpe en une courte volée de marches ; un peu partout à quelques mètres du chemin déboule joyeusement un cours d'eau canalisé par un fin canal en pierre. Ce torrent est le mystique Ruban de la Reine. Sa source jaillit sur la pelouse près du sommet de la colline, d'où elle se déverse par une pierre gravée d'une figure en forme de tête de cheval. Les ancêtres des Dunlandais — les Daen Coentis — pratiquaient jadis le culte de leur Déesse Terre dans un bosquet qui entourait cette source sacrée. D'importantes constructions entourent la colline en dessous de la source, dont l'armurerie principale. Les Thanes et les Heah-Thanes y ont leurs maisons. Beaucoup font partie de la cour du Roi et restent dans leurs demeures en permanence sauf pendant les semaines les plus chaudes de l'été. En dessous des eaux naissantes, se trouve le glorieux Hall Doré.

Le Meduseld

Le Meduseld se trouve sur le plus haut point d'Edoras, tout comme l'étaient les Halls des Althegns dans l'ancien temps. Cette grande construction légèrement rectangulaire brille comme une monumentale maison longue incrustée d'or. Son côté imposant s'efface réellement quand il est vu de près car les filigranes dorés du Hall et les feuilles d'or de son toit accentuent la lumière du soleil et trompent l'ail. Le Hall Doré est en fait une structure à deux niveaux, faite de bois, de pierre et de

chaume, respectant les normes traditionnelles des halls sacrés des Hommes du Nord, mais dans de grandes dimensions et avec de superbes détails.



Une pelouse plate et verte entoure le Meduseld, qui se situe au-dessus des maisons environnantes. Un large escalier de pierres traverse la pelouse en terrasse et mène jusqu'à l'entrée du Hall lui-même. La plus haute marche de l'escalier est flanquée d'une paire de sièges en pierre, où six des valeureux Húscairls (« Gardes de la Maison ») du Roi sont assis, avec leur épée posée en travers de leurs cuisses gainées de mailles. Ils gardent les portes dorées, qui s'ouvrent vers l'intérieur, du Hall du Roi et leur chef est le Gardien de la Porte du Roi. Depuis leur poste, ils peuvent contempler la région Nord, là où les eaux étincelantes de la Limesneige s'incurvent à travers les grandes et vertes plaines ondulantes du Rohan.

Bien que richement décorées, les portes du Meduseld sont taillées dans du chêne massif et renforcées pour soutenir n'importe quel coup, sauf les béliers les plus imposants. Des barres d'acier se glissent à l'intérieur et à l'extérieur bloquant l'ouverture, à moins d'être déverrouillées (Extrêmement Difficile, -30) et ouvertes.

À l'intérieur, un escalier descend dans le grand hall. La salle est large et haute, munie d'un plafond élevé soutenu par quatorze piliers richement sculptés. Ornée chacune des symboles d'une des sept tribus des Éothéod et de leurs ancêtres Éothraim, chaque paire de piliers représente le type masculin et le type féminin des plus nobles lignages des Rohirrim. La lumière filtre à travers les fenêtres taillées dans les hauteurs de la salle principale tandis que des tapisseries décorent les murs, représentant des scènes de courses, de chasse et de guerre. Un large foyer dans le centre du hall offre la chaleur et réconforte la compagnie. À la manière des anciennes maisons longues, la fumée

s’échappe par un orifice dans le toit À côté, se trouve une magnifique tapisserie dépeignant Eorl sur son cheval Felaróf à la Bataille du Parth Celebrant — ses cheveux flottant au vent et les éclaboussements des sabots tonnant dans les eaux écumantes. Après le foyer, à l’extrémité Sud du hall, trois larges marches mènent au dais royal. Sur la surface marbrée de ce dernier se dresse un trône doré.

Dunhart et Harrowdale

Edoras commande l’entrée de la vallée d’Harrowdale, le canyon le plus important de la partie Centre-Nord des Montagnes Blanches. La rivière Limesneige coule de cette étroite vallée, serpentant dans une gorge escarpée longue de 56 km, passant les villages de Sous-le-Temple et de Haut-Limes, avant d’atteindre Edoras et les plaines du Rohan. À sa sortie de la gorge, les falaises abruptes sont distantes de près de 4 km l’une de l’autre mais la voie se rétrécit quand on va vers le Sud et qu’on monte dans les montagnes. Il n’y a que 800 m de largeur à Dunhart.

Haut-Limes et Sous-le-Temple

La Route de Dunhart au Sud d’Edoras couvre environ 8 km de terrain accidenté avant d’arrivée au hameau de Haut-Limes (R. *Upburnan*). Une série de petites maisons longues en bois et une auberge en pierre reposent sur un épaulement montagneux, précairement perchées au-dessus des flots tumultueux de la Limesneige. La route pavée de pierres rondes poursuit rapidement son chemin serpentant à travers le village pour continuer vers Sous-le-Temple, le long d’une étroite falaise.

Sous-le-Temple se trouve à 8 km au Sud de Haut-Limes. Les deux villages sont de même trille et de même disposition, quoique Sous-le-Temple soit un peu plus petit et niché en dessous d’une série de jardins en terrasse. Une autre gorge - la Porte d’Aldor — s’ouvre vers Harrowdale à l’Ouest, à travers la vallée. Une grande chute d’eau tombe de cette ouverture béante produisant un torrent tributaire qui rejoint la rivière principale en dessous du hameau. Juste en dessous de Sous-le-Temple, un chemin sinueux part de la route et descend vers un gué de la Limesneige. Après avoir passé le gué, le chemin monte à la Porte d’Aldor, grimpant à côté de la chute d’eau et d’une série de cascades plus petites, avant de disparaître dans un étroit défilé, quelques 450 m au-dessus de la Limesneige.

À l’opposé de cet endroit, où le chemin quitte la Route de Dunhart, la route principale tourne pour grimper une falaise escarpée qui forme la paroi orientale de l’Harrowdale. Là-haut apparaît indistinctement l’ancienne Forteresse de Dunhart.

Dunhart

Un étroit escalier escarpé en montagnes russes sert de voie unique pour relier Dunhart à la vallée en dessous. Facilement défendable, les marches tranchent à même la façade rocheuse. Les artisans Daen Coentis les ont taillées il y a longtemps et ont disposé des gardiens pour surveiller la voie. De bizarres statues en pierre d’hommes étrangement noueux se tiennent à chaque tournant de l’escalier. Ces Hommes Púkel enchantés, bien qu’usés avec le temps, restent les gardiens de Dunhart. Les légendes disent qu’ils sont habités par les esprits mais les Rohirrim croient, qu’avec le déclin de leurs traits, leurs âmes sont parties.

Au sommet de l'escalier, un magnifique plateau vaste et herbeux s'étend vers le Sud-Est au milieu des montagnes. Il s'agit du refuge appelé Dunhart (R. *Dúnharg*) ; il se tient dans une faille à plus de 360 m au-dessus d'Harrowdale. Trois montagnes enclosent cette étroite vallée : le Raidecorne au Sud, l'Irensaga au Nord et le Monthanté à l'Est. Les imposants flancs de ces pics protègent Dunhart d'une attaque, rendant la forteresse virtuellement imprenable. C'est ici que les Rohirrim du Rohan oriental se rassemblent en temps de guerre.

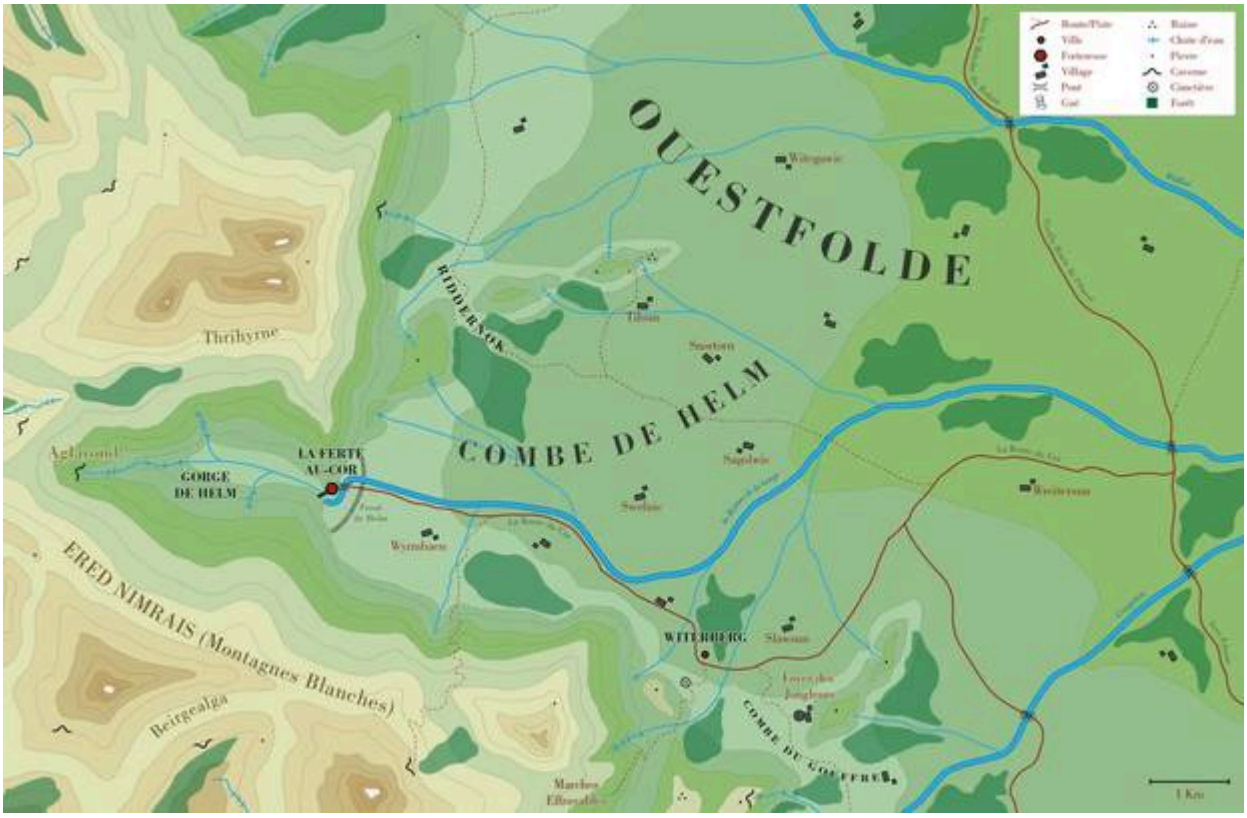
Des pierres levées dessinent l'avenue alors qu'elle se prolonge à travers la prairie - le *Firienfeld* (R. « Champ de la Montagne ») - de légende. Se rétrécissant alors qu'il va vers l'Est, le Firienfeld se termine à la lisière d'un petit bois sombre, près de la fin du haut canyon. Ce groupe d'arbres est connu sous le nom de Dimholt. La route tranche à travers les sombres sapins et pins de la tranquille forêt jusqu'à arriver un petit vallon herbeux. Là, le chemin se dissipe devant un grand pilier noir. Trois cent soixante mètres au-delà de ce pilier se trouve une falaise qui fait face au Monthanté et creusée dans la falaise se trouve la Sombre Porte des Chemins des Morts.

Les Chemins des Morts

La Sombre Porte s'ouvre sur une route dans un tunnel sans âge qui court sous les Montagnes Blanches, reliant Dunhart du Rohan au Lamedon du Gondor. Hanté par les morts, c'est un lieu surnaturel Des centaines de cavernes débouchent dans le tunnel, s'enfonçant profondément à l'intérieur des entrailles du Monthanté et formant une nécropole sacrée des anciens Daen Coentis. Les Rohirrim évitent ces chemins, se contenant de savoir qu'aucun agresseur n'oserait y poser le pied.

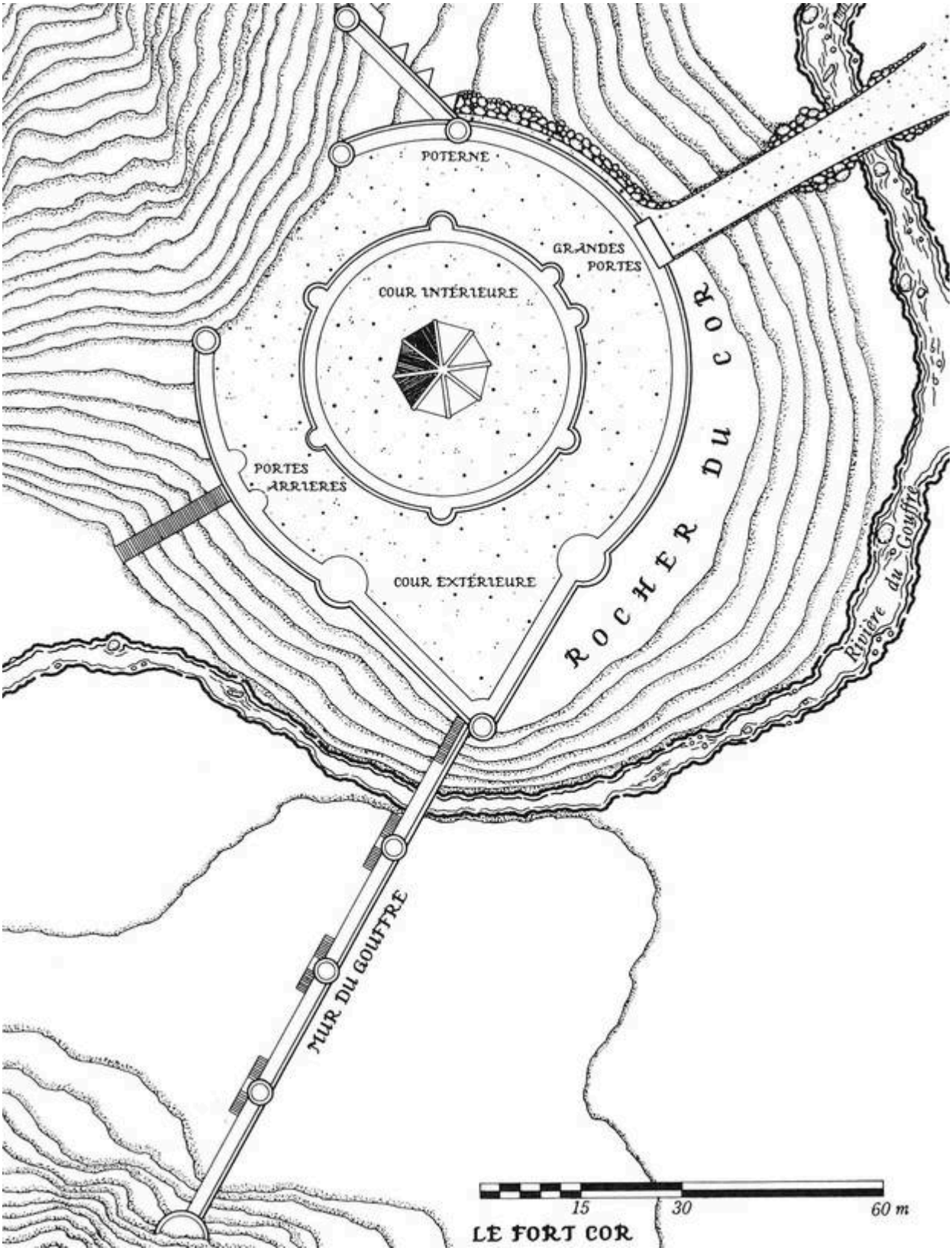
La Gorge de Helm

La Ferté-au-Cor, connu des hommes du Gondor sous le nom d'Ostiras, est établi sur une excroissance rocheuse à l'entrée d'une vallée étroite qui s'enfonce dans les Montagnes Blanches. Il est connu sous le nom de Fort Cor car le son d'une trompette utilisée dans la tour retentit splendidement dans toute la vallée derrière. Un petit torrent, la Rivière du Gouffre, sort de la vallée, qui fut appelée la Gorge de Helm après que l'héroïque Roi Rohirric y ait trouvé refuge et y soit mort pendant le Long Hiver.



La Ferté-au-Cor

La citadelle Rohirric fut élevée sur les pierres de fondation d'une ancienne forteresse (S. *Ostiras*), qui fut construite peu après l'établissement des Royaumes Exilés par les hommes du Gondor (cf. le module de campagne « Isengard et le Gondor du Nord »). Pendant des siècles, elle se tint comme un rempart dans la défense de leur frontière occidentale. Puis la Grande Peste balaya le continent avec ses effets dévastateurs. Le dépeuplement du Calenardhon qui s'en suivit diminua l'importance stratégique de la forteresse qui fut abandonnée après quelques décennies. Pendant près d'un millénaire, la citadelle resta vide, tombant lentement en ruine sous les influences du temps et du climat. À cette époque, le Calenardhon fut donné aux Éothéod et leur vigueur turbulente commença à raviver cette province épuisée. Une nouvelle forteresse fut bâtie sur les restes de l'ancienne pour garder la Percée du Rohan.



Des murs concentriques intérieurs et extérieurs protègent la forteresse, qui est elle-même fortement bâtie en pierre. Un autre mur, le Mur du Gouffre, s'étend des remparts de Fort Cor à travers l'embouchure de la Gorge de Helm, jusqu'aux falaises de l'autre côté de la vallée. La Rivière du Gouffre court en dessous de ce mur par le biais d'un ponceau.

Un bas promontoire rocheux se détachant des parois à pic de la vallée sur les pentes lisses de son sol, le Rocher du Cor, forme un point d'appui pour la défense de la forteresse. Des escarpements rugueux tombent jusqu'à la Rivière du Gouffre qui encercle le promontoire et dont l'arrière est pour la plupart protégé par des falaises verticales. Le mur extérieur atteint neuf mètres de hauteur, se dressant comme une falaise taillée par la mer. Les Grandes Portes percent ce mur au Nord. Elles font six mètres de haut et sont faites d'épaisses grumes de chêne, recouvertes par des plaques d'acier et liées par du fer. Des salles de garde de chaque côté - équipées d'archères et celle du dessus de meurtrières — protègent l'ouverture. Une lourde arche de pierre, avec un chemin de ronde à l'intérieur, soutient le poids du mur au-dessus de la porte. Descendant de la porte vers le fond de la vallée, une large chaussée utilisable pour la sortie d'une Éored complète de cavaliers traverse la Rivière du Gouffre.

Dans les murs extérieurs près des falaises montagneuses, une petite poterne donne accès à un étroit chemin le long des bases des murs juste au bord de l'à-pic du Rocher. La poterne s'ouvre à la base d'une petite tour de garde. Elle est bien protégée par des sentinelles qui tireront des flèches des archères de la tour ou d'embrasures de son sommet sur quiconque d'assez fou pour s'aventurer sur cette voie escarpée. À l'exact opposé des Grandes Portes, se trouvent les Portes Arrière. Elles s'ouvrent sur un escalier abrupt qui descend dans la vallée du torrent, derrière le Mur du Gouffre.

Le mur intérieur, légèrement plus élevé que l'extérieur, défend la cour intérieure et abrite les fonctions domestiques requises pour la vie d'un château. Des cuisines, des écuries, une forge et une variété d'autres aménagements remplissent les étages inférieurs alors que les appartements des guerriers et des invités se trouvent aux étages supérieurs. Le Maréchal de la Marche Ouest et sa famille, aussi bien que le Roi et sa famille, ont leurs appartements au premier étage.

Le Burg en lui-même est une tour octogonale quelque peu plus étroite à son sommet qu'à sa base. Sa toiture est faite de plaques de métal pour prévenir le danger du feu et les étages inférieurs sont percés de nombreuses archères pour la défense du donjon si la cour intérieur est envahie par les ennemis. Les besoins de la guerre ont dicté l'emplacement de presque toutes les pierres qui composent la tour, à l'exception des deux derniers étages. Le commandant militaire du Burg, un Heah-Thane sous les ordres du Maréchal de la Marche Ouest, fait en général de cette place son heu de résidence principal pendant ses aimées de services. De grandes fenêtres vitrées agrémentent les confort tables appartements, où lui et sa famille se détendent dans leurs moments de loisirs.

Les Cavernes Étincelantes

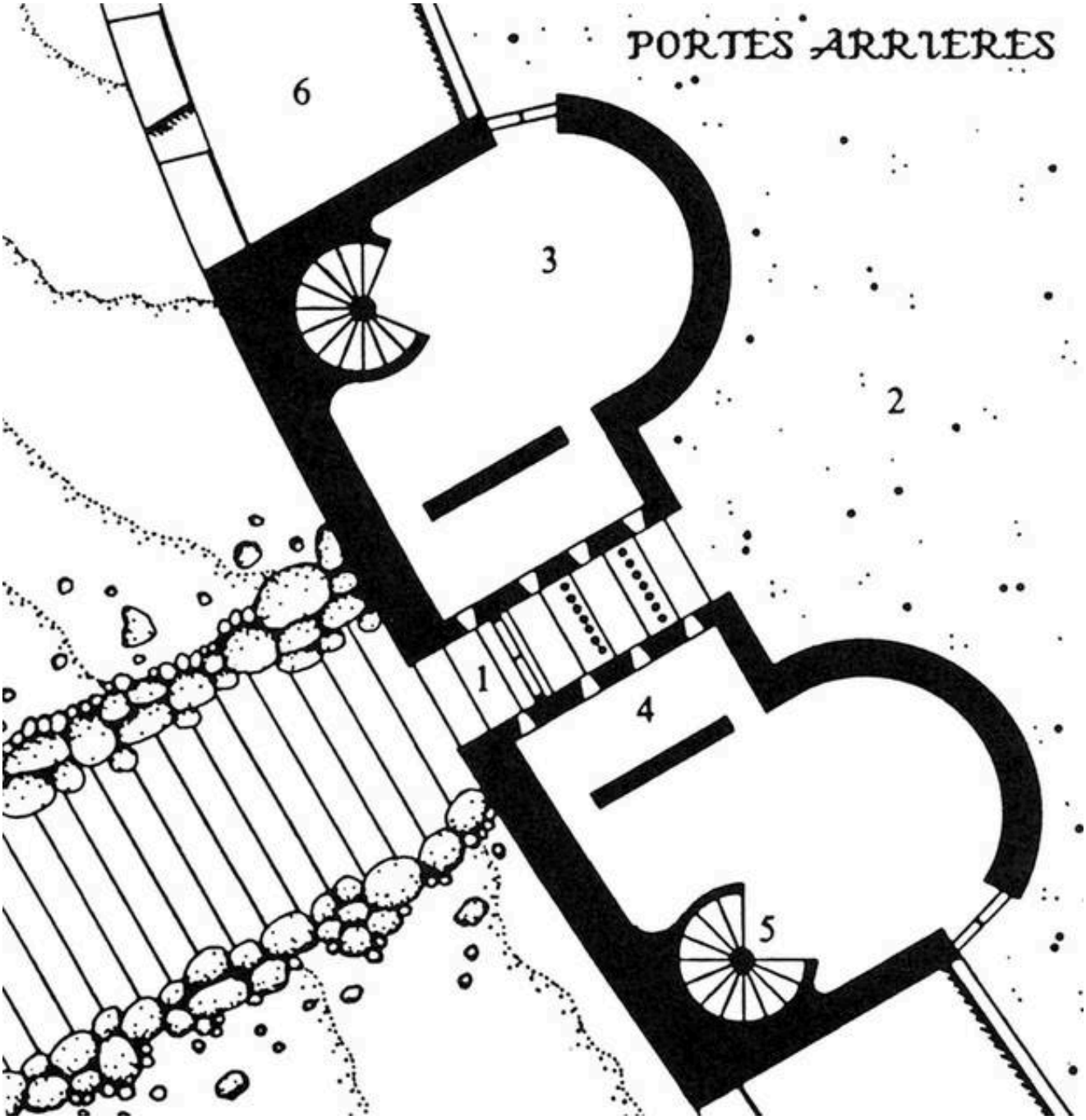
Façonnées par la nature plus que par la main de l'Homme, ces cavernes ne sont pas la partie la moins importante du refuge de la Gorge de Helm. Elles ont été formées par l'action de l'eau sur du calcaire soluble et s'étendent profondément dans les fondements des Montagnes Blanches. De magnifiques salles et halls sont sculptés dans la roche vivante et scintillante et s'enfoncent dans la terre vers des chutes d'eau et des mares souterraines. Au véritable cœur des montagnes, de riches veines d'or et d'argent se ni U lent à travers des dépôts inestimables de pierres précieuses.

Les Rohirrim limitent leur intérêt aux cavernes supérieures les moins brillantes, où le peuple de la Combe Profonde peut se réfugier quand l'ennemi brûle et pille ses fermes. La sinueuse entrée principale est défendue par plusieurs herses et les stocks de provisions conservées à l'intérieur peuvent permettre de soutenir un siège d'une durée indéterminée. De petits orifices, à travers des fissures dans la roche, permettent à l'air de se renouveler tandis que des ouvertures cachées, plus

grandes, dans les montagnes au-dessus de la vallée permettent une surveillance étendue des pentes des montagnes.

Le plan des murs extérieurs du Fort Cor

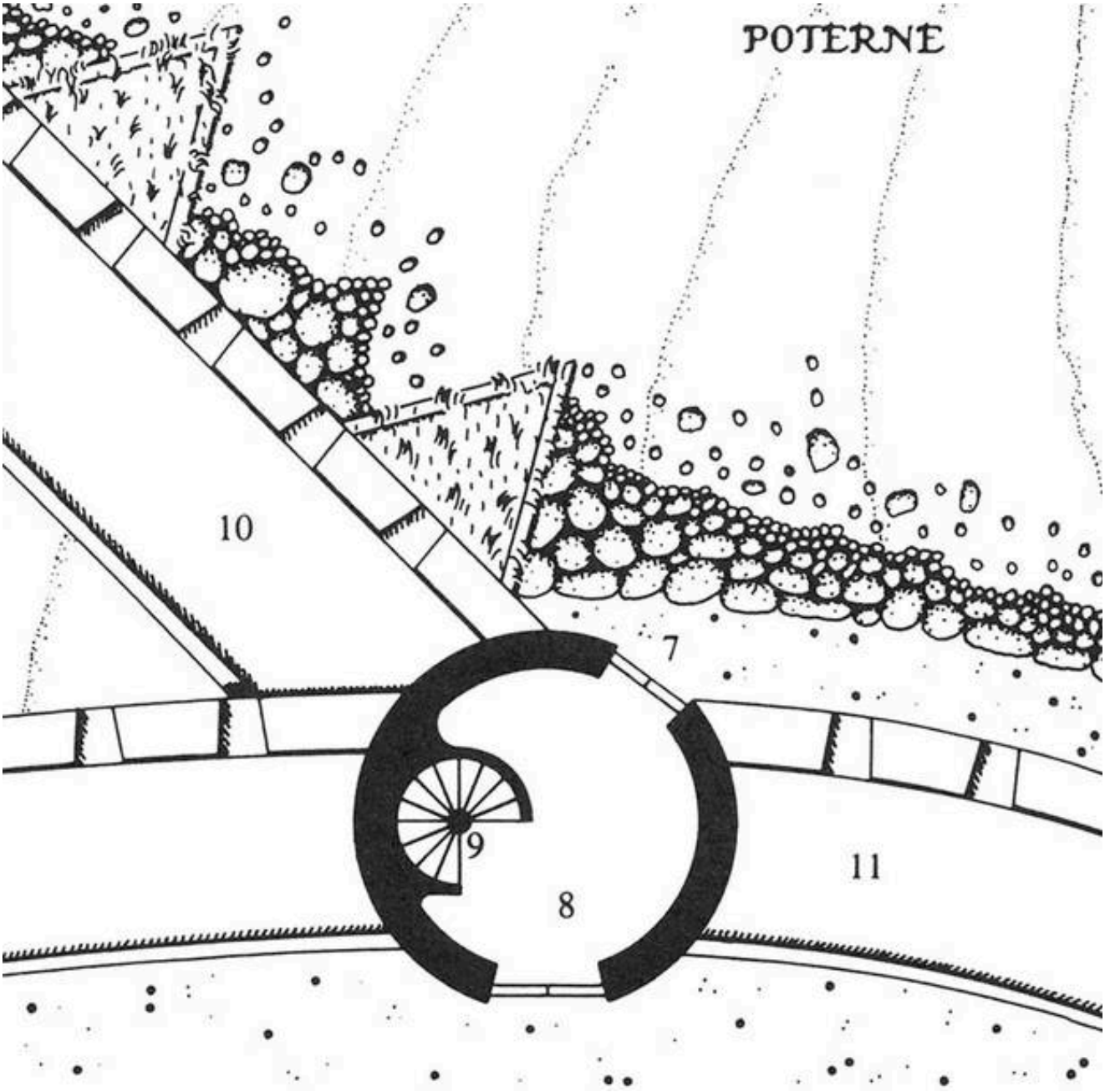
Les portes arrières



1) Porte · Un tunnel voûté passe à travers le mur extérieur vers la cour extérieure. Des portes en bois massif, liées par du fer et renforcées d'acier, gardent l'ouverture en compagnie de deux herses. Deux serrures (une Difficile, -10, l'autre Très Difficile -15) et une barre ferment les portes. **Piège n °1** : Un poids supérieur à 25 kg appliqué sur la marche située immédiatement après la porte active une série de contrepoids contrôlant les herses. Des envahisseurs extrême^ ment rapides auront le temps de plonger sous la première herse pour se faire empaler sous la seconde au moment où elle touche le

sol. Des ennemis rapides se piégeront eux- mêmes dans le faible espace régnant entre les deux herses. Des intrus lents souffriront sous les pointes de la première herse pendant que ceux extrêmement circonspects ou fainéants les verront se fermer devant leur nez. Des leviers dans les deux salles de garde, protégés par un panneau verrouillé (Très Difficile, -20) dont seuls les officiers possèdent les clefs, désactivent le piège. Une corde tendue à l'extérieur de la porte fait sonner une cloche à côté de chaque panneau per^ mettant aux visiteurs amicaux de préserver leur sécurité avant d'entrer (le piège est Extrêmement Difficile, -20, à percevoir). Tous les pièges de la citadelle sont protégés par le même système de cloche et de panneaux et la clef principale possédée par les officiers leur permet l'accès à tous les panneaux verrouillés qui protègent les leviers.
2) Cour Extérieure · Un gazon ras monte vers le mur intérieur. L'escalier est Difficile (-20) à escalader.
3) Salle de Garde · Quelques râteliers garnis d'armes et des bancs sont alignés le long des murs. Le levier qui active ou désactive le Piège n° 1 est situé à côté des escaliers. La porte qui donne sur la Cour Extérieure est verrouillée par une serrure (Moyenne, -5).
4) Balcon des Archers · Des archères permettent de tirer sur quiconque passant les portes.
5) Escalier · Un escalier en spirale qui tourne dans le sens des aiguilles d'une montre (donnant l'avantage à ceux qui les descendent) permette l'accès à une petite salle qui donne directement au-dessus de portes. Des meurtrières dans le sol permettent de jeter de l'huile bouillante et d'autres substances désagréables sur des attaquants ; les archères dans le mur extérieur permettent de tirer sur des occupants de la Combe. L'escalier continue jusqu'en haut et donne sur un chemin de ronde au sommet du mur extérieur.
6) Chemin de Ronde · Des merlons de la taille d'un homme alternent avec des embrasures étroites tout le long du côté extérieur du chemin de ronde, tandis qu'un parapet protège le côté intérieur.

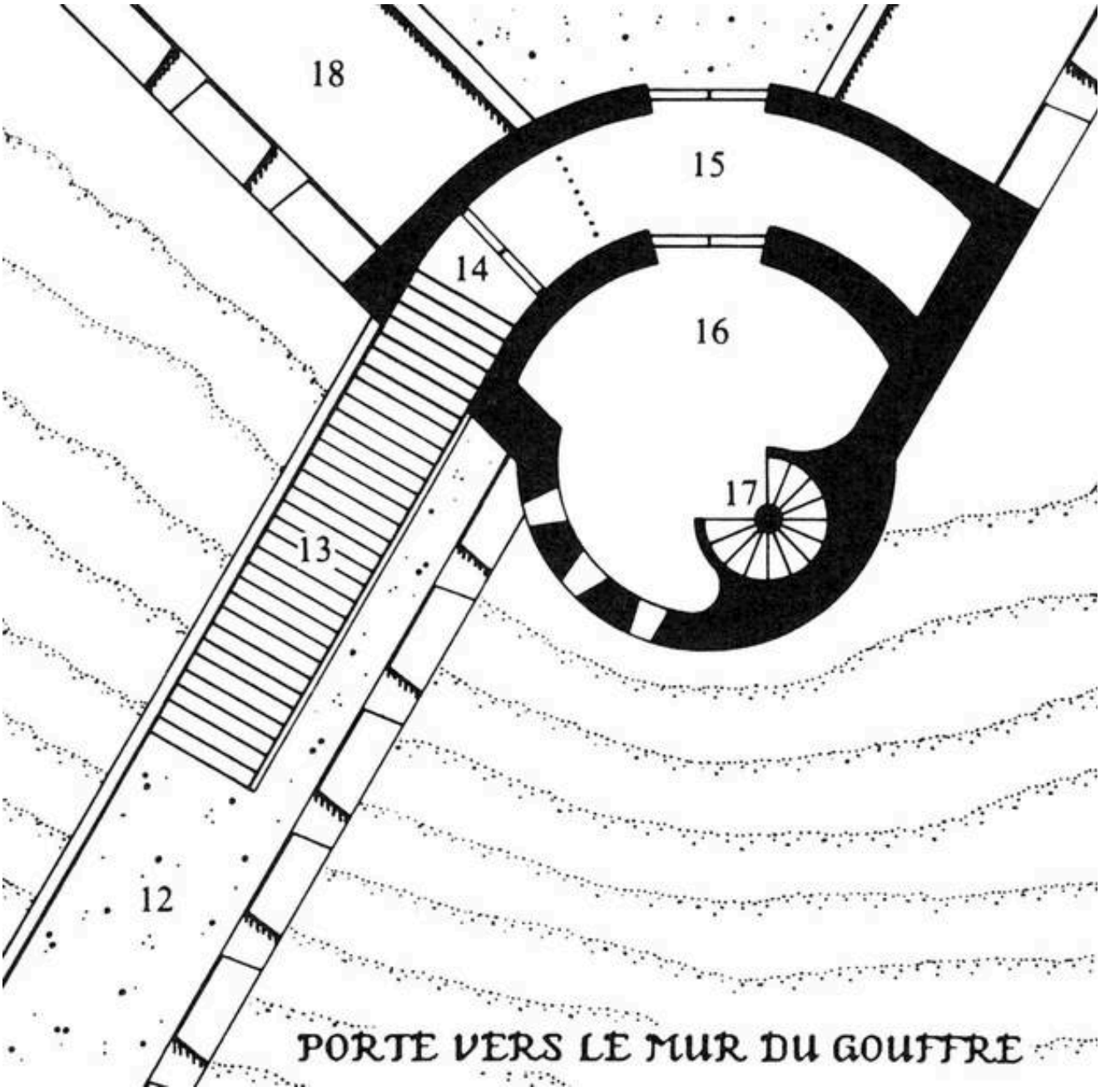
La poterne



7) Portes · De petites portes en fer verrouillées par une double serrure (Difficile, -10) et une barre préviennent l'entrée à partir de l'étroit chemin qui se serre contre le mur extérieur. **Piège n°2** : Lorsque les portes sont ouvertes, un mécanisme complexe d'engrenages et de ressorts connecté aux gonds de la porte déclenche cinq arbalètes légères cachées dans le mur d'en face et dont le champ couvre tout l'escalier. (Le piège est Extrêmement Difficile, -20, à détecter). La cloche et le panneau sont décrits dans le Piège n° 1.
8) Salle de Garde · Des bancs et des râteliers d'armes bordent les murs. Un levier dissimulé dans la colonne de l'escalier en spirale active le Piège n°2. Les portes donnent accès à la Cour Extérieure et peuvent être verrouillées (Difficile, -10) et munies d'une barre.
9) Escalier · Les marches sont dans le sens des aiguilles d'une montre, donnant l'avantage à un droitier descendant les escaliers. Il débouche sur un toit crénelé qui surplombe le mur extérieur et donne accès à deux autres salles de gardes, pourvues de nombreuses archères.

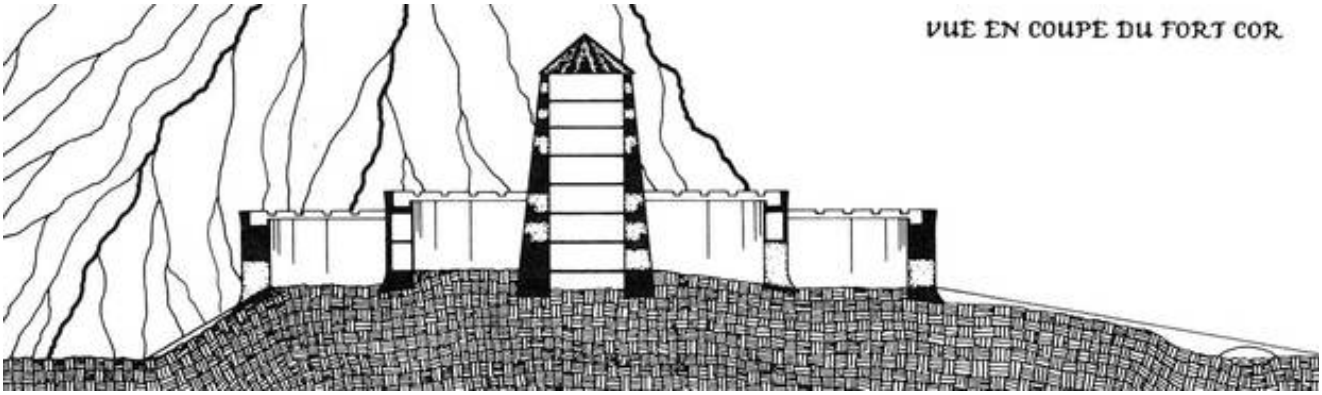
10) Chemin de Ronde · Sortant de la salle de garde immédiatement après la poterne, le chemin de ronde court le long du haut du mur qui relie le mur extérieur du Fort Cor aux falaises verticales derrière lui.
11) Chemin de Ronde · Le chemin de ronde au sommet du mur extérieur passe à travers la tour de la poterne, où la seconde des salles de garde supérieures offre un abri pour les archers.

Porte vers le Mur du Gouffre



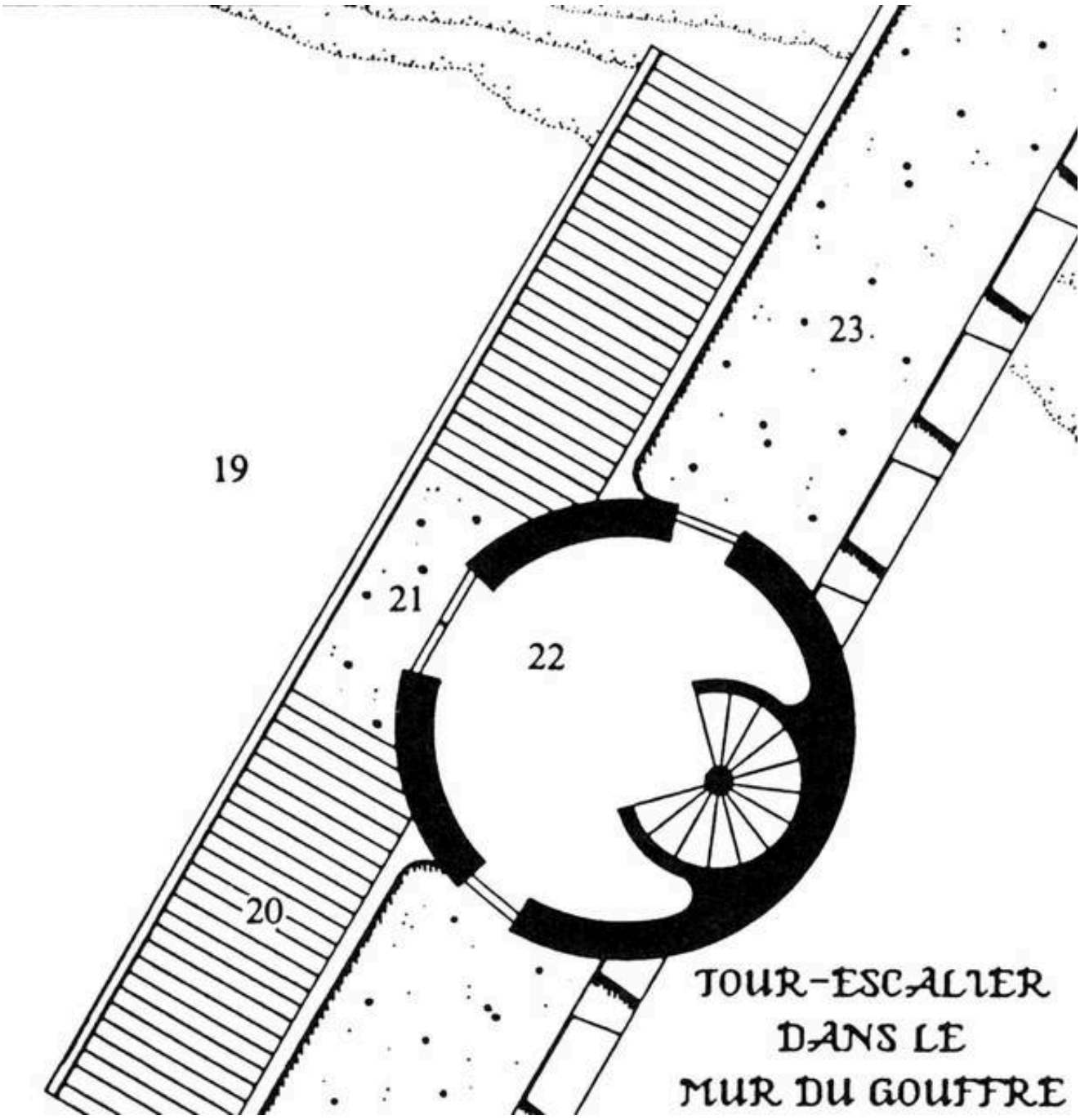
12) Chemin de Ronde · Au sommet du Mur du Gouffre, un chemin de ronde court du mur extérieur jusqu'à la tour de garde ancrée dans les falaises de la paroi la plus éloignée de la vallée, en passant par trois tours-escaliers.
13) Escalier · Des marches en pierre mènent du Mur du Gouffre à la porte du mur extérieur.
14) Portes · Faites en chêne robuste et rivetées d'acier, ces portes sont verrouillées par deux serrures (Moyenne, -5 et Difficile, -10) et une barre.

15) Couloir de Combat · Des meurtrières dans le plafond permettent aux occupants de la salle du dessus de jeter de l'huile bouillante sur les ennemis dans le couloir. **Piège n°3** : Une plaque sensible au poids à l'intérieur de la porte active un mécanisme de contrepoids quand plus de 25 kilos lui sont appliqués. Des ennemis extrêmement rapides ont le temps de passer en sécurité sous la herse mais pour simplement tomber dans une trappe de 3 m x 3 m qui s'ouvre dans le sol entre les deux portes qui se font face dans la pièce. La trappe est profonde de 4,5 m et garnie de piques au fond (5 à 10 attaques de lance +15). Des ennemis rapides arriveront sous la herse juste au moment où elle tombera, embrochant les fous au sol. Des intrus plus lents découvriront purement et simplement qu'une herse leur barre irrémédiablement la route. (Le piège est Très Difficile, -15, à détecter).



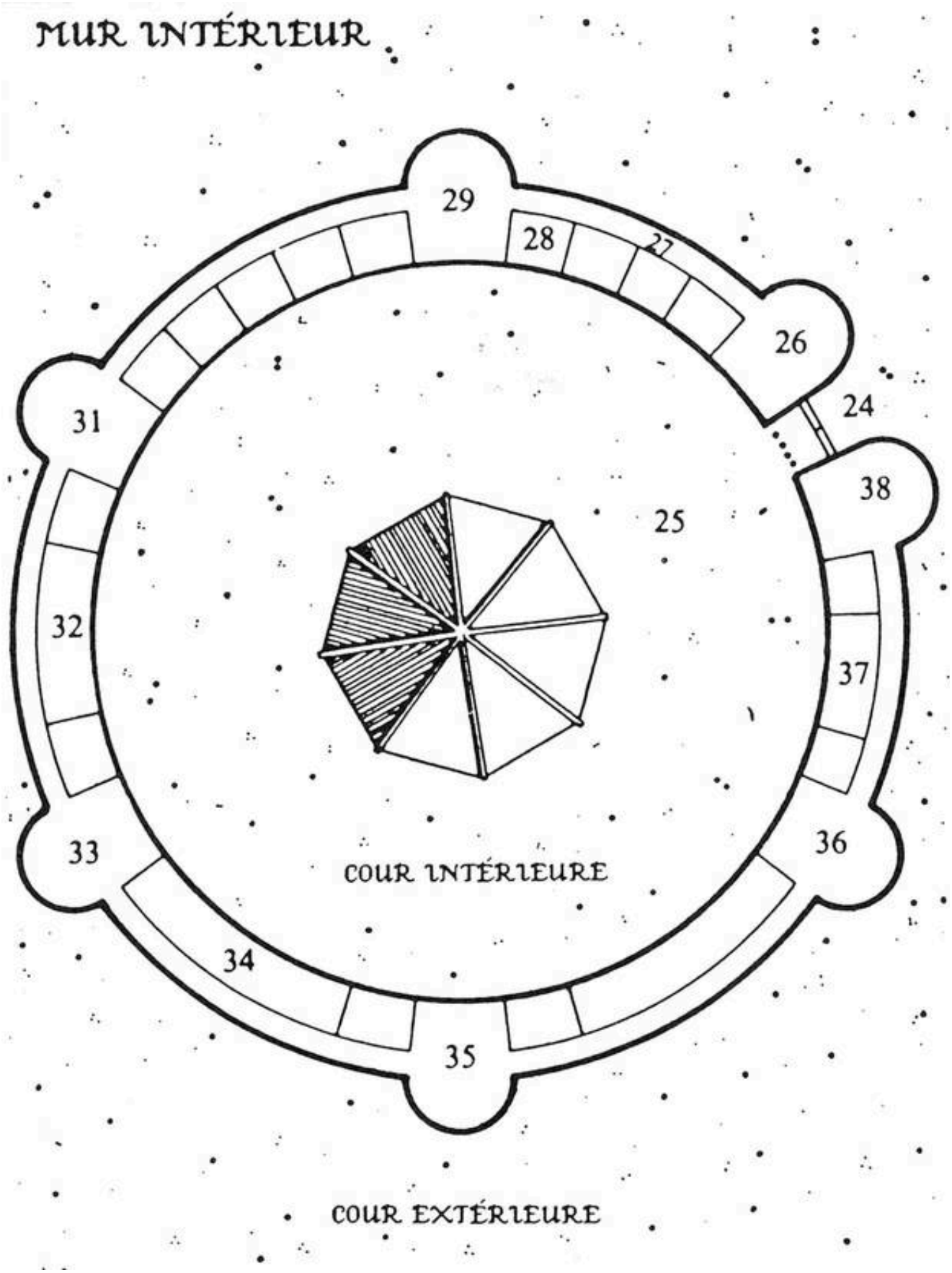
16) Salle de Garde · Une barre et une serrure (Difficile, -10) verrouillent la porte. Immédiatement à gauche (en entrant) un panneau dans le mur donne accès au levier qui active le Piège n°3. Trois meurtrières couvrent le Mur du Gouffre et l'escalier contre une éventuelle prise par des ennemis.
17) Escalier · Les marches montent en spirale vers une autre salle de garde, passant à travers celle-ci pour émerger dans une petite salle de conseil. L'escalier continue jusqu'au toit crénelé qui surplombe le mur extérieur.
18) Chemin de Ronde · Une porte dans la salle de conseil s'ouvre vers le chemin de ronde situé au sommet du mur extérieur.

Une tour-escalier dans le Mur du Gouffre



19) Vallée du Torrent · Partie de la Combe Profonde où la vallée se rétrécit subitement.
20) Escalier · Des marches en pierre au pied du Mur du Gouffre mènent de la vallée au mur.
21) Plate-forme · Une surface plane au sommet de l'escaliers fait face aux portes dans la tour-escalier. Les portes peuvent être verrouillées (Moyenne, -5) et fermées par une barre.
22) Salle de Garde · Des bancs et des râteliers d'armes occupent la petite salle à l'intérieur de la tour-escalier. Deux portes battantes s'ouvrent sur le chemin de ronde en haut du Mur du Gouffre. Un escalier en spirale mène au toit crénelé de la tour.
23) Chemin de Ronde · Un parapet crénelé protège le côté extérieur alors que l'autre ne l'est que par un bas parapet Le Mur du Gouffre est vulnérable aux ennemis qui réussissent à envahir la Combe derrière lui.

Plan du mur intérieur du Fort Cor

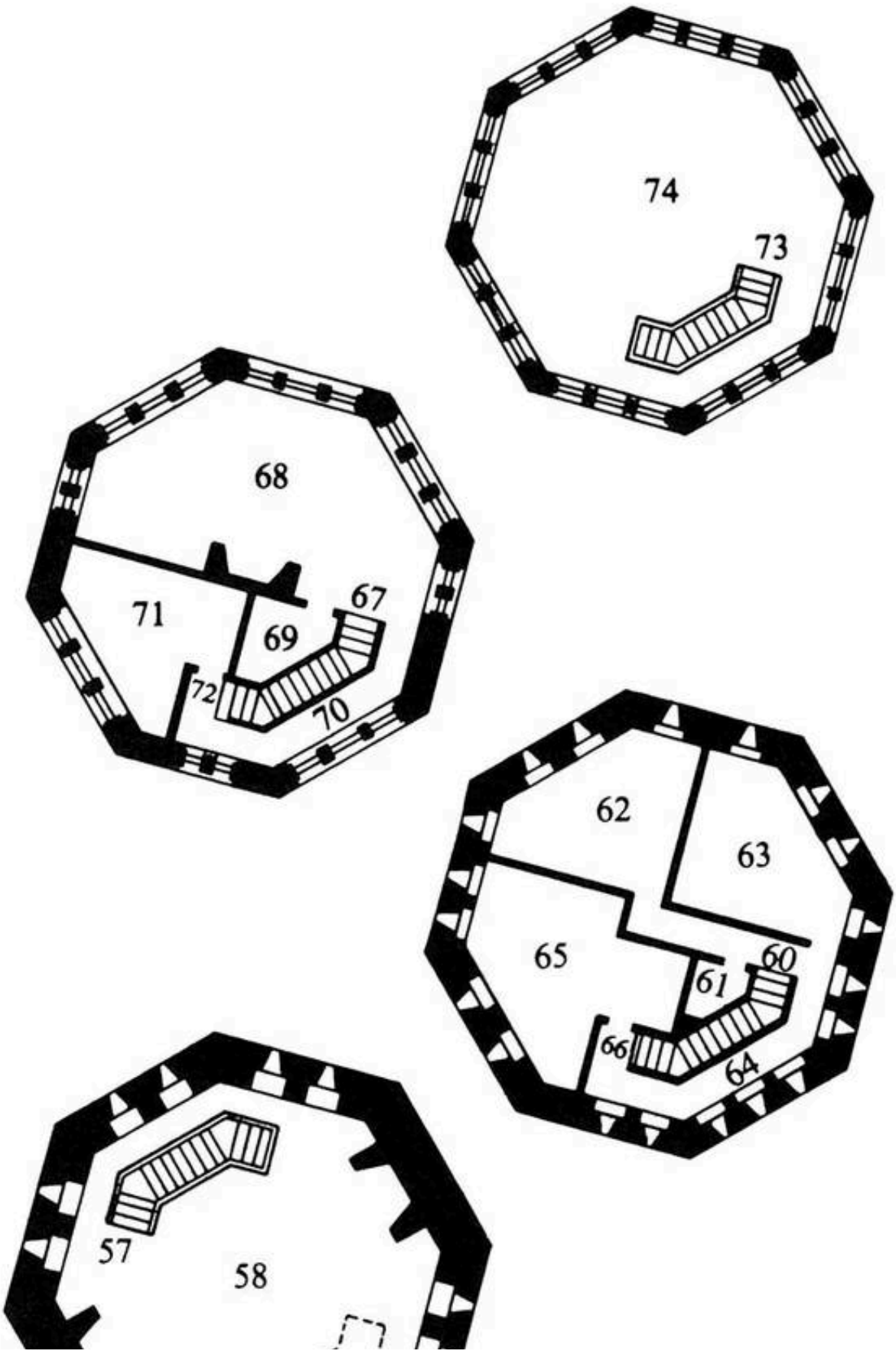


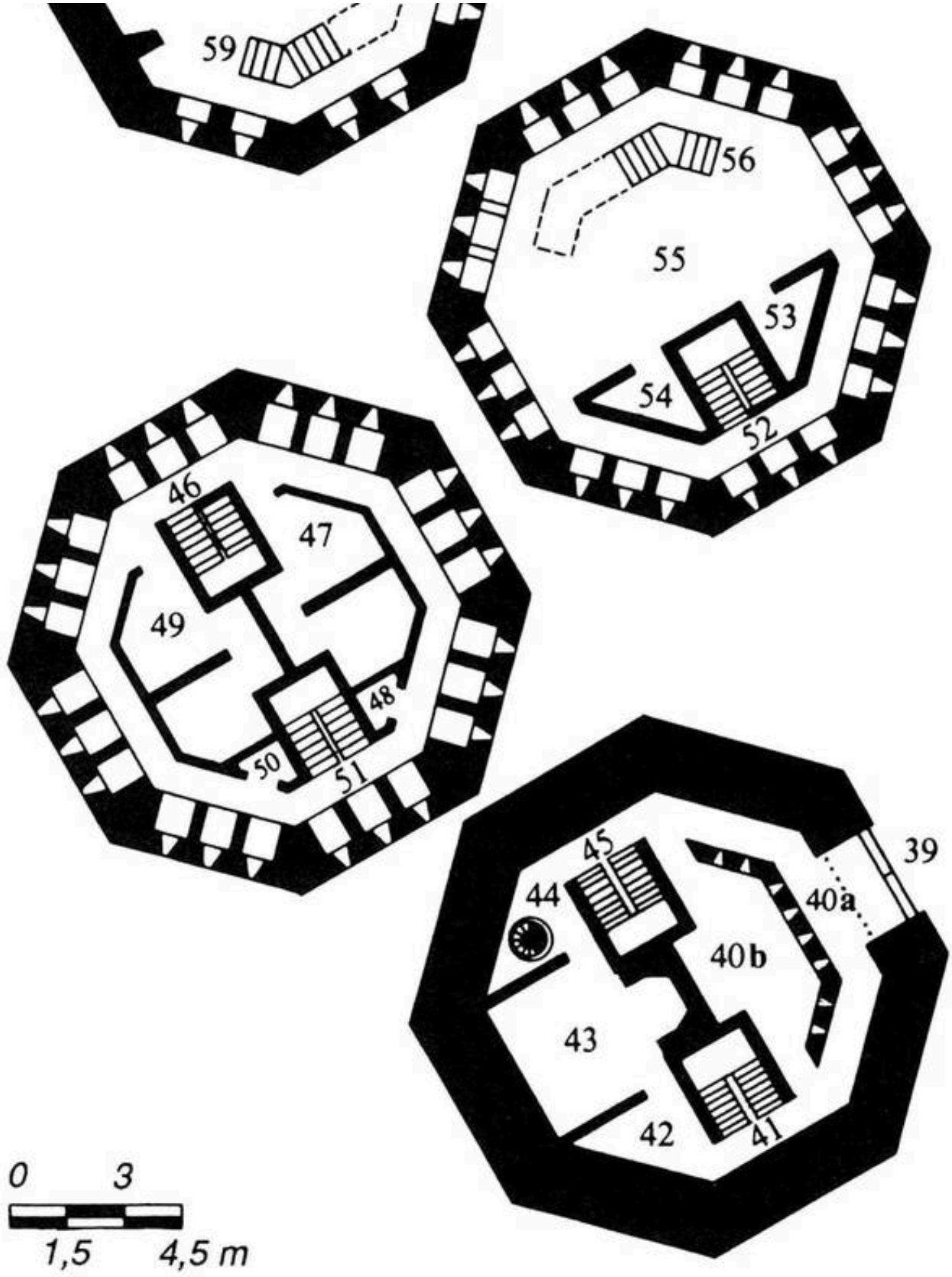
24) Porte Intérieure · Des plaques d'aciers renforcent la surface extérieure de la double porte de bois pendant que deux barres de fer et une serrure (Difficile, -10) verrouillent la porte de l'intérieur. Une herse, contrôlée à partir de la salle de garde flanquant la porte, sert de défense supplémentaire à l'entrée.
25) Cour Intérieure · Un ras gazon vert monte doucement vers le donjon au centre de la cour. La pente douce est Facile (+10) à grimper.
26) Salle de Garde · Des chaises confortables se mêlent à des bancs à usage plus fonctionnel et à des râteliers d'armes car la salle de garde sert aussi de lieu de relaxation et de conversation pendant les périodes de calme. Les fenêtres qui donnent sur la Cour Intérieure donnent lumière et chaleur. Des archères surveillent la porte. Une porte, à l'opposé des archères, s'ouvre dans un couloir qui court le long du périmètre extérieur du mur intérieur. Un escalier en spirale dans un coin de la salle de garde permet l'accès à l'étage supérieur et au chemin de ronde sur le toit
27) Couloir du Périmètre · Le couloir court le long du bord extérieur du mur intérieur et de nombreuses archères y surveillent la Cour Extérieure. Plusieurs grandes salles interrompent le couloir et des portes en chêne (serrures Moyennes, -10) garantissent l'intimité aux appartements. Chaque partie du couloir abrite des cabinets dans le mur.
28) Quartiers des Serviteurs · Des portes s'ouvrant dans le couloir mènent à ces petits mais coquets appartements. De larges fenêtres regardant dans la Cour Intérieure illuminent d'autant plus les pièces.
29) Hall Inférieur · Des tables faites de planches et de tréteaux flanquées par des bancs occupent le centre de la pièce ; les femmes de chambres, les valets, les cuisiniers et les autres serviteurs y prennent leurs repas. Opposées l'une à l'autre, deux portes s'ouvrent dans le couloir. Une large porte, s'ouvrant sur quelques marches, interrompt là l'alignement des fenêtres qui donnent sur la Cour Intérieure.
30) Quartiers des Serviteurs · Des salles similaires à celles de 27, longent le couloir. Tous les serviteurs n'ont pas de quartiers privés car nombre d'entre eux vivent et dorment là où ils travaillent
31) Office · La bière et l'hydromel sont distillés dans cette salle et sont stockés dans un cellier juste en dessous. Une porte en bois relie la salle à la Cour Intérieure.
32) Cuisines · Les cuisiniers et leurs assistants travaillent toute la journée pour fournir les repas à tous les nombreux résidents de la forteresse. Des celliers en dessous de la cuisine permettent le stockage des denrées périssables. Un puits, juste à la sortie des cuisines, fournit l'eau.
33) Boulangerie · Le pain et les pâtisseries sont préparés et gardés dans cette salle. La porte donnant sur la Cour Intérieure reste fréquemment verrouillée (serrure : Légère, +0) même par grande chaleur, pour limiter les larcins effectués par les pages affamés.
34) Écuries · Une porte double donne un accès direct à la Cour Intérieure. Des petites salles jouxtant le grenier contiennent les selles, les brides et les autres équipements.
35) Grenier · Le fourrage pour les chevaux est stocké ici, ainsi que le froment, le seigle et l'orge à l'usage des hommes.
36) Forge · Le forgeron du Fort Cor fabrique des armes et des cottes de mailles de fort bonne qualité mais les travaux de réparation et la pose des fers aux chevaux rentrent aussi dans ses domaines de compétence. De grandes portes s'ouvrant dans la Cour Intérieure permettent l'accès à des stalles, des charrues et même à de petites charrettes.
37) Chenils · Les portes donnant sur la Cour Intérieure restent en général ouvertes, permettant aux chiens bien dressés de circuler librement
38) Salle de Garde · Semblable à l'autre salle de garde (en 26), celle-ci permet aussi l'accès à l'étage supérieur et au chemin de ronde sur le toit des appartements pour les guerriers et les invités occupent les parties supérieures, comprenant des chambres, des salons et d'autres pièces pour se rassembler. Une armurerie, contenant diverses sortes d'épées larges, de dagues, d'arcs composites et de flèches, de lances et de lances de cavalerie (toutes de bonne qualité de +5 à +15), tranche avec le caractère résidentiel du second niveau.

Plan du donjon

Niveau Un

DONJON





39) Grandes Portes · De grandes portes en fer, rivetées et renforcées d'acier, ferment la seule entrée du donjon. Deux barres d'acier et une serrure la verrouillent contre les intrus. Une herse, contrôlée depuis la salle de garde, ajoute à la défense de cette entrée. En temps de paix, les portes sont fréquemment laissées ouvertes bien que toujours gardées. Deux guerriers se tiennent

immédiatement à l'extérieur des portes en permanence, pendant que quatre autres occupent la salle de garde à l'intérieur du donjon. La garde est relevée toutes les six heures.
40a) Couloir de Combat · Des archères dans la salle de garde surveillent ce couloir.
40b) Zone de Garde · Les bancs et râteliers d'armes typiques de toutes les salles de garde de cette forteresse occupent cette pièce.
41) Escalier · L'escalier donne accès aux deuxième et troisième niveaux ainsi qu'à un cellier situé en dessous de la cuisine. Sous une trappe piégée dissimulée (Pure Folie, -50, à détecter) dans le cellier en sous-sol, un tunnel sinueux sort du Fort Cor dans les cavernes situées derrière le Thrihyrne. Un labyrinthe de passages souterrains le relie à la brillante forteresse d'Aglarond. **Piège n°4** : En dessous de chaque marche (entre le premier et le troisième niveau) se trouve un tapis de piques acérées qui

jaillissent à travers la surface du sol si un poids excédant 25 kg s'y pose. Un pied ou une autre partie du corps touchant le sol subit 1 à 10 attaques de dague +30. Un levier dissimulé dans la salle du conseil active le piège. Le piège est Difficile (-10) à percevoir.
42) Entrepôt · Des produits alimentaires remplissent les étagères le long des murs.
43) Cuisine · Les repas pour le commandant militaire et sa famille sont préparés ici.
44) Salle du Puits · Un muret en pierre entoure le puits et soutient un treuil utilise pour descendre ou remonter un seau en bois.
45) Escalier · L'escalier relie le premier au deuxième niveau. **Piège n°5** : Chaque marche au-dessus du palier intermédiaire est montée sur un pivot à sa jonction avec le mur et répond à un poids excédant 25 kg en se repliant subitement et en les faisant changer sans cesse de face. Quiconque ou quoi que ce soit restant sur les marches subit une chute déplaisante. Un levier dissimulé dans la salle du conseil active le piège. Le piège est Extrêmement Difficile à détecter (-20).

Niveau Deux

46) Escalier · L'escalier (en 45) venant du premier niveau aboutit dans un couloir qui suit le périmètre du donjon. Des archères donnent sur la Cour Intérieure.
47) Bureaux du Commandant · Un grand bureau et de nombreuses étagères remplies de papiers occupent cette pièce. Un petit coffre dans l'arrière-salle contient cinq doses de Harfy (une serrure Extrêmement Difficile, -20, verrouille le coffre).
48) Toilettes.
49) Bureaux · Les adjoints du commandant se servent de ces pièces.
50) Toilettes.
51) Escalier · L'escalier (en 41) venant du premier niveau aboutit dans ce couloir et continue vers le troisième niveau. Le Piège n°4 affecte aussi cette partie de l'escalier.

Niveau Trois

52) Escalier · L'escalier du premier (en 41) et du second (en 51) niveaux aboutit dans cet étroit couloir.
53) Entrepôt · Une porte en chêne verrouillée (Pure Polie. -50) garde le contenu de cette pièce. À l'intérieur se trouvent cinq arcs composites +25 pendus aux murs ainsi que plusieurs carquois de flèches +20. Un coffre sur le sol contient deux épées larges +30 enveloppées dans de la soie et placées dans un casier en cèdre. En dessous du casier. Il y a dix lingots d'or d'une valeur de 50 po chacun.
54) Entrepôt · Une porte verrouillée, semblable à celle de l'autre entrepôt, ferme cette pièce. À l'intérieur se trouvent quatre arcs courts +20 pendus le long des murs et quatre carquois de flèches +25. Un coffre sur le sol contient 500 pièces d'argent
55) Salle du Conseil · Une lourde table en chêne occupe le centre de la pièce. Une carte stratégique du Rohan occupe le mur situé entre les deux entrepôts. Un panneau à côté de la carte protège les leviers contrôlant les Pièges n°4 et n°5.
56) Escalier · Un escalier sans cage, avec des rampes, monte vers le quatrième niveau.

Niveau Quatre

57) Escalier · L'escalier (en 56) venant du troisième niveau aboutit dans le Grand Hall.
58) Grand Hall · Le commandant prend ses repas avec sa famille, ses invités, les officiers supérieurs dans le hall aux bannières. Des cheminées massives, opposées l'une à l'autre, fournissent la chaleur à cette pièce pendant les nuits et les jours froids, à la différence de la plupart des autres appartements ou la chaleur provient de petits braseros portables.

59) Escalier · Un escalier sans cage s'élève du quatrième niveau pour en retrouver une au cinquième. Un compartiment secret, atteint assez facilement à partir de la sixième marche, est placé dans le mur gauche de la cage d'escalier. Il est Très Difficile à détecter (-15) et est verrouillé (Extrêmement Difficile, -20). À l'intérieur, se trouvent quatre fers à cheval, avec lequel un cheval peut voyager sur tout terrain relativement plat (y compris l'eau) à la vitesse de 48 km/h pendant 8 heures, sans se fatiguer. **Piège n°6** : Une charge de plus de 25 kg appliquée sur la sixième marche provoque l'ouverture de conduits dans le mur qui ferme les escaliers au cinquième niveau. Un peu épris liquide visqueux composé d'huile et d'eau descend rapidement les marches, les rendant fort glissantes. Quiconque restant sur les marches a 50% de chance (à chaque round où il y reste) de faire une sérieuse chute. Un levier dissimulé dans le couloir du cinquième niveau désactive le piège. Le piège est Pure Folie (-30) à percevoir.

Niveau Cinq

60) Escalier · L'escalier (en 59) venant du quatrième niveau débouche dans un petit couloir.
61) Toilettes.
62) Chambre à Coucher · Une porte en chêne polie, verrouillée par une serrure décorative (Moyenne, -5) ouvre sur une chambre richement meublée. En général réservée aux invités officiels, la chambre a été utilisée pour accueillir les enfants des commandants dotés d'une nombreuse progéniture.
63) Chambre à Coucher · Similaire à 62.
64) Couloir · Un couloir normal contourne les escaliers pour mener à une troisième chambre.
65) Chambre à Coucher · Similaire à 62.
66) Escalier · Des marches mènent du cinquième au sixième niveau. **Piège n °7** : Une rampe court le long du côté gauche de l'escalier. Des cannelures situées dans un renfoncement portent sur leur entière longueur des dards de 8 cm de long, qui en jaillissent si une masse de plus 25 kg est appliquée sur la marche du haut Quiconque se trouvant dans l'escalier lorsque le piège se déclenche subira 5 à 15 attaques de dague +40 dues aux dards sortant de leur cachette. Un levier pour désactiver le piège est caché près du foyer dans le solarium. Le piège est Extrêmement Difficile (-20) à percevoir.

Niveau Six

67) Escalier · L'escalier (en 66) venant du cinquième niveau débouche sur le solarium au sixième niveau.
68) Solarium · De nombreuses fenêtres vitrées éclairent cette chaude salle spacieuse où le commandant de la citadelle et sa famille passent le plus clair de leur temps. La Dame de la forteresse coud et file ou examine les comptes de la demeure, tout en communiquant les ordres aux domestiques pour la meilleure tenue de la forteresse. Les enfants jouent ou apprennent leurs leçons pendant le jour et y dorment la nuit. Les jours de beau temps séduisent fréquemment toute la famille, à l'exception des adolescents se trouvant à l'extérieur pour monter à cheval, chasser ou s'entraîner aux armes.
69) Toilettes.
70) Couloir · Il s'agit d'un espace étroit qui contourne l'escalier pour mener à une pièce plus privée encore.
71) Chambre à Coucher · Le commandant de la citadelle et son épouse dorment dans cette chambre richement décorée, bien qu'elle soit fréquemment utilisée comme salon privé pour des tâches diurnes requérant une certaine concentration. Derrière une tapisserie sur le mur situé immédiatement à droite de la porte en bois, se trouve une porte en pierre qui s'ouvre sur un recoin caché. Des coussins en soie brodée y couvrent le sol ; un petit sac caché dans l'un d'eux contient 10 po, un diamant valant 100 po, une boite en argent contenant une dose de Winclamit. Une cape faite

en tissu doré pend à un portemanteau sur le mur. Elle devient invisible lorsqu'elle est drapée sur une personne et dissimulera le porteur et tout ce qu'il porte pendant huit heures par jour.
72) Escalier · Les marches mènent vers la salle d'observation au septième niveau.

Niveau Sept

73) Escalier · L'escalier (en 72) venant du 6ème niveau débouche sur le sol de la salle 74. Une rampe garde l'ouverture.
74) Salle d'Observation · Des fenêtres d'un verre fin et transparent sont enchâssées de telle manière qu'on puisse voir dans toutes les directions. Des fauteuils de bonne facture partagent l'appartement avec un petit télescope soutenu par un élégant socle rotatif. Une trappe piégée dans le plafond permet l'accès à un petit grenier sous le toit. Un tube creux flexible descend du sommet pour se trouver enroulé sur le sol dans un espace confiné. Le tube passe à travers le toit vers une corne marbrée d'un kine sauvage qui s'y trouve fixée. Un souffle soutenu poussé par de forts poumons produit un son de trompette assourdissant qui fait écho dans toute la vallée derrière.

Le Clos du Jongleur

Un éperon rocheux se trouve le long du bord Est de la bouche de la Combe Profonde. Longue de 5 km et haute de 1000 m, cette élévation, faite d'une roche d'un bleu particulier, est couronnée par une paire de buttes connues sous le nom de *Gaestende* (R. « Fin du Fantôme »). Leur crête sépare la grande Combe de la vallée du turbulent torrent nommé le Craegstrem.



Un col à basse altitude (1 260 m) s'ouvre entre le Gaestende et le massif montagneux principal, formant un raccourci verdoyant entre les deux vallées pour les voyageurs. Les locaux l'appellent le

Clos du Jongleur. Flanqué de bois à l'Est et de champs de fleurs sauvages rouges à l'Ouest, un bon chemin de marche traverse la trouée.

L'Histoire du Jongleur

Le Clos fut nommé ainsi d'après Godrinc Slawsun (né en 2803), un Barde aveugle qui mourut aux côtés du roi Walda (règne 2842-2851) quand le groupe du Roi tomba dans une embuscade tendue par les Orques en 3A 2851. Godrinc était connu pour sa perspicacité mystérieuse et son esprit rapace, ainsi que pour ses récits de longues histoires à la manière des Gardiens des Légendes des Hommes de Dun. Mais, son plus notable talent était sa capacité à se déplacer avec adresse sans l'aide de la vue.

Fine lame, Godrinc tua sa part d'Orques et de brigands.

Pendant qu'il était encore véritablement jeune, Godrinc se retira de lui-même dans sa maison ancestrale de la Combe Profonde et se construisit un hall dans ce qui s'appelle maintenant le Clos du Jongleur. La première structure que le Barde érigea fut une maison longue avec un énorme porche. Là, il divertissait des invités en chantant des airs, en racontant des histoires et en effectuant des tours - les plus notables étant des tours de jonglage. Rapidement, il devint connu comme le Maître-Jongleur du Clos de Slawsun.

Quelques années passèrent et Godrinc devint un homme bien plus célèbre. Il se constitua un large cercle d'amis, dont beaucoup étaient des amuseurs itinérants à la recherche de nouveaux tours. Ce fut donc tout naturellement que Godrinc construisit une école. Aidé d'un grand nombre d'aspirants, il érigea une construction circulaire à deux niveaux sur l'emplacement de sa maison et la nomma l'École du Jongleur.

Il élabora l'idée d'après le fameux enseignement de Duoervis Cleg, un Barde de Cabed Angren au Lamedon (Centre-Nord du Gondor) mort au dix-septième siècle. Cela semblait justifié car Duoervis fut le premier homme à être appelé Maître-Jongleur.

Comme le vieux repaire de Duoervis situé au Sud des Chemins des Morts, l'école de Godrinc était équipée d'une auberge et d'un théâtre aussi bien que d'une bibliothèque et des appartements pour les jeunes Bardes.

Ainsi, le Clos de Slawsun devint le Clos du Jongleur et le Barde Godrinc, un professeur réputé. C'était une bonne vie.

Mais, un jour, une jeune femme nommée Eyfura le demanda et paya le prix de son test pour entrer dans l'école. Sa prestation ne fut pas contestée. Vive et avenante, elle alluma ses condisciples et vola le cœur de son professeur. Godrinc et Eyfura se marièrent en 2848.

Six mois plus tard, le Maître-Jongleur du réputé Clos du Jongleur, qui avait donc changé de nom, divertit le Roi Walda alors que le monarque prenait ses quartiers d'hiver au Fort Cor. Ils devinrent amis et, durant les trois étés suivants, les deux hommes firent campagne ensemble dans diverses hautes terres exposées.

Eyfura resta à l'École du Jongleur et pris en mains les rênes de l'instruction. Puis, en 2851, Godrinc fut tué, criblé de flèches Orques ; il n'avait que quarante-huit ans.

L’Ordre des Compagnons Jongleurs

Eyfura hérita de la propriété de son mari et procéda à une réorganisation de son collège pour amuseurs et maîtres des légendes. Voyant à long terme, organisée et diplomate désarmante, elle modela le cursus et les étudiants selon ses désirs, développant un système qui lui apporta la fortune pour ses trente ans. Quelques pupilles triés sur le volet résidaient à l’école pendant six ans, jusqu’à ce qu’ils aient vingt-quatre ans. S’ils donnaient satisfaction, ils devaient passer un test rigoureux (qui n’était jamais le même). Les aspirants l’ayant réussi commençaient un deuxième stage d’apprentissage, qui consistait en trois ans de voyage et en l’accomplissement de six tâches définies.

Les tâches, cependant, impliquaient souvent de commettre des crimes ou des imprudences, bien que nombre d’entre elles soient des actes de bravoures ou des services désintéressés. C’était un habile mélange de tâches, établies en fonction aussi bien des besoins d’Eyfura que des talents de ses apprentis. La fierté de Godrinc devint un instrument de fraude et d’intrigue. Une société mystérieuse grandissait et fleurissait sous les ailes de sa veuve. En 2870, l’Ordre des Compagnons-Jongleurs était né.

Eyfura, Maître-Jongleur, se remaria et choisit un jeune mari (Léod) pour l’aider dans son travail. Elle le présentait pour sa succession. Ce n’était pas un travail des plus simples ; ainsi, au fur et à mesure que les décennies passaient, il y avait de plus en plus de Compagnons dans le monde et de nouvelles écoles furent fondées. Même les trois qui existaient avant celle de Godrinc (Cabed Angren, Glanhir et Dol Amroth) tombèrent dans son giron, faisant un total de 12 en 2900. L’Ordre des Compagnons-Jongleurs devint une guilde d’amuseurs dans tout le Rohan et le Gondor. Elle était dirigée par un Maître-Jongleur de guilde, le Maître du Clos du Jongleur.

La plupart des chanteurs, acteurs, écrivains, orateurs, joueurs et prestidigitateurs de l’Ordre étaient de bonnes gens, quoique chapardeurs, mais ceux entraînés au Clos du Jongleur étaient un peu plus digne d’intérêt. Avec des frères sélectionnés dans d’autres écoles, ces compagnons s’épanouissaient, sous couvert d’un culte établi et officiel, dans un Ordre d’ores et déjà ténébreux.

Le Cercle du Maître

Eyfura assura le futur de son aventure en instituant une nouvelle forme de succession. Tout comme elle s’était marié avec son successeur Léod, celui-ci se remaria après sa mort (2891). Sa seconde femme fit de même. Ainsi, quiconque devenant Maître- Jongleur avait été marié avec son prédécesseur.

Il en est toujours ainsi aujourd’hui dans l’Ordre. Folcomer Brandsun, le Maître-Jongleur, acquit les balles dorées de jonglage cérémonielles après la mort prématurée de son épouse Fréawyn. Il préside un Ordre de plus de deux milles compagnons, vingt-quatre d’entre eux étant membres du cercle (c’est-à-dire voleurs et brigands).

Chaque nuit de nouvelle lune, le Maître du Cercle organise une réunion dans une caverne, inspirant le respect, au-dessus du Clos du Jongleur. Au moins six compagnons-jongleurs du cercle y assistent sous la présidence du Maître-Jongleur. Leurs discussions traitent du commerce illicite, de larcins, de politique et, bien sûr, de divertissements — tous avec un grand schéma à l’esprit. Des plans sont faits et des destins sont décidés. Ce sont des débats animés mais constructifs, des drames se déroulant

dans une salle que les Hommes de Dun tenaient jadis pour sacrée — un lieu appelé la Chambre de l'Escalier Redoutable.

L'Escalier Redoutable

Un chemin monte dans les Montagnes Blanches sur le côté Ouest du Clos du Jongleur, où le grand pic nommé *Heaheall* (S. « Haut Hall ») se tapit sur le bord de la Combe Profonde. Quittant la Route du Cor à la base du Heaheall, ce chemin contourne un vieux champ funéraire des Hommes de Dun et serpente vers une mine de cuivre abandonnée. La route y rentre dans les montagnes, suivant les tunnels humides et vides.

À l'occasion, le chemin sort de la mine et emprunte la voie d'une rivière souterraine, à proximité du point où le torrent (Heallstrem) disparaît dans la dernière partie de son cours vers la Rivière du Gouffre. Là, le chemin grimpe un étroit escalier de granite, à côté des cascades. Des centaines de marches plus haut, se trouve la Chambre de l'Escalier Redoutable. Haute et aérée, fraîche et humide, enchantée et bizarre, c'est une des plus grandes merveilles des Terres du Milieu.

La Chambre est d'une hauteur d'environ 75 m. Son plafond recouvert de stalactites est une symphonie de formes. Des voiles et des draperies multicolores de pierre coulent vers le sol, comme si on avait gelé un quelconque ballet enchanté à son point culminant Des incrustations de cristal reflètent la lumière des torches de leurs facettes colorées, comme des trésors scellés dans la roche vivante. Des coulées de pierre et des stalagmites parsèment le sol inégal. Une grande chute d'eau sort du mur Sud, donnant naissance au torrent qui jaillit dans la Chambre.

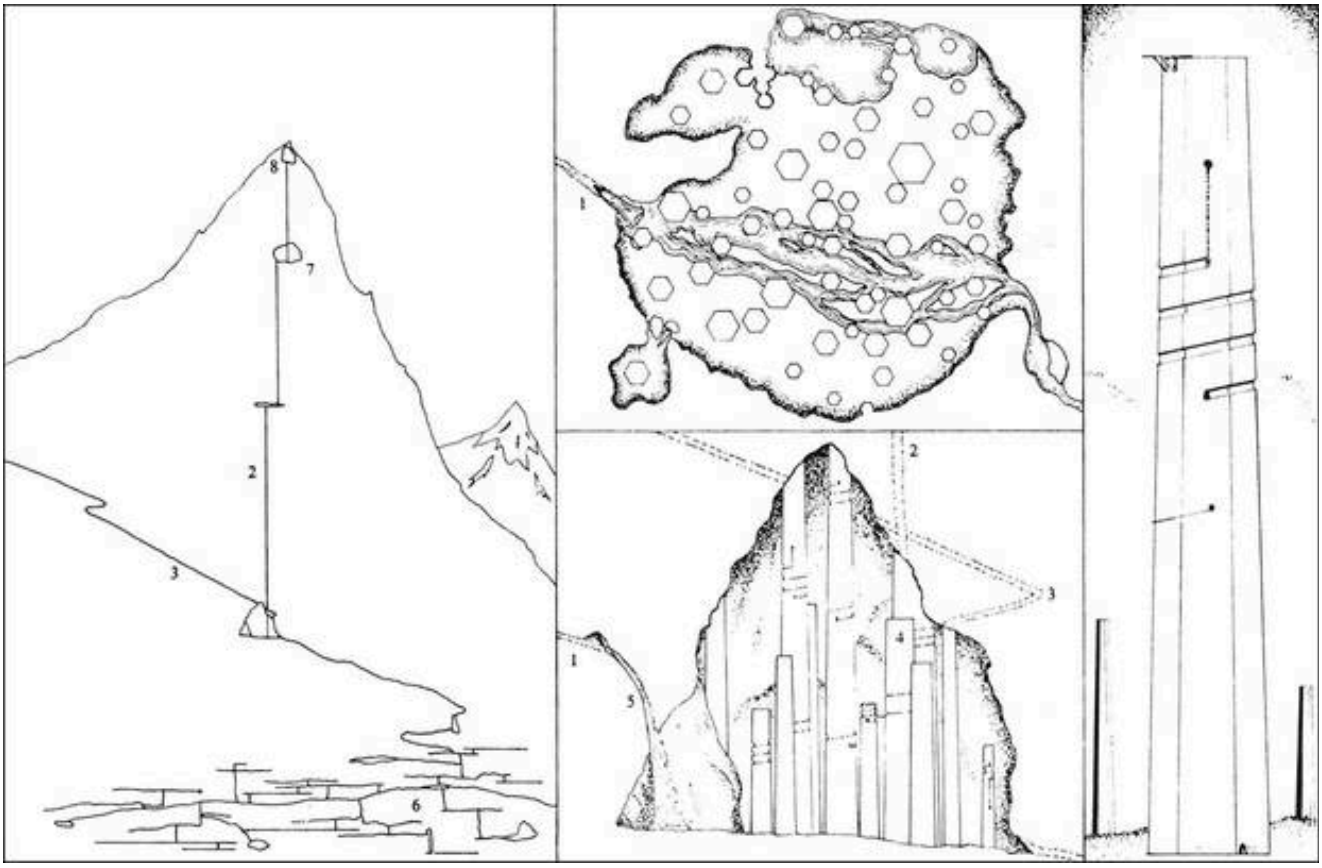
Les vraies merveilles de la caverne sont les dizaines de colonnes naturelles en basalte, de forme hexagonale, qui s'élèvent du sol et, dans certains cas, percent le plafond voûté. Faites d'un empilement de couches de lave ayant rapidement refroidie, elles sont les plus grandes de leur espèce dans l'Endor occidental.

Des prêtresses Daen Coentis trouvèrent cette Chambre un jour au début du Deuxième Âge. Attribuant une aura sacrée à ce lieu, elles en firent une cathédrale naturelle, où elles effectuaient des cérémonies, pleines de cantiques et de chants. Des escaliers furent taillés dans et autour des colonnes et des plates-formes pour les chanteurs furent placées à des endroits appropriés, en fonction des qualités acoustiques naturelles de la salle. Chaque colonne fut affublée d'une telle scène, permettant à un chœur de plus d'une centaine de voix de se joindre à la joyeuse harmonie. Des inscriptions poétiques furent gravées à la base des colonnes afin de guider les chanteurs car, sans indication, la Chambre est un labyrinthe fait d'une myriade de formes. La confusion est la gardienne de la Chambre de l'Escalier Redoutable.

L'Escalier Redoutable est le plus grand des escaliers taillés. Il grimpe dans et autour d'une colonne bleuâtre, qui transperce à angle droit la Chambre. Long de 3,2 km, il se termine haut dans les falaises du Sud de l'Heaheall, étant la seule voie vers le Chemin Redoutable.

Le retiré Chemin Redoutable coupe à travers les Montagnes Blanches et possède deux embranchements. Un se termine dans la vallée de l'Adorn, à la source de la rivière du même nom ; l'autre passe à travers une série de tunnels et sur de nombreuses crêtes de montagnes, avant d'atteindre la source de la rivière Lefnui. C'est une voie courte et secrète qui mène aussi bien en Eriador méridional qu'au Gondor occidental. Peu de routes sont aussi stratégiques.

Plan de la Chambre de l'Escalier Redoutable



1) Heallstrem · Ce cours d'eau souterrain sort de la montagne à proximité de l'entrée de la mine et de la descend pour rejoindre la Rivière du Gouffre à 5 km au Nord.
2) Haut Escalier · Les six sections exposées de l'escalier (celles à l'extérieur de la colonne) sont Difficiles (-10) à négocier. Après une ascension de plus de 900 m, cet escalier atteint une salle de guet creusée dans le sommet du Heaheall (altitude de la salle : 2945 m). La salle est appelée le Haut Hall (voir en 8), expliquant l'origine du nom du pic.
3) Escalier Redoutable · Cet escalier grimpe à travers le toit de la Chambre et monte vers la jonction avec le Chemin Redoutable (en 9). Les douze sections exposées de l'escalier sont Très Difficiles (-20) à grimper. Il y a trois pièges le long des marches : **Piège n°1** : Au bout d'une trentaine de mètres d'ascension, à la sixième section exposée, il y a neuf marches de 90 cm de large. Les marches paires (2, 4,6 et 8) sont piégées. Une pression de 15 kg ou plus appliquée sur une d'entre elles déclenche l'enfoncement sur trente centimètres de la marche, relâchant un contrepoids hydraulique à l'intérieur de la colonne en basalte. Une série de barres en pierre sortent alors de la colonne, pointées parallèlement à chacune des neuf marches. C'est une manœuvre Extrêmement Difficile (-30) d'éviter d'être projeté dans la Chambre. La manœuvre est d'une difficulté Moyenne (0) afin d'éviter de tomber quand la marche s'enfonce soudainement. Les victimes qui chutent subissent 1 à 3 attaques de masse +50 et une attaque par Chute/ Écrasement +100 en raison de l'impact. **Piège n°2** : Similaire au Piège n°1, ce piège est à 36 m d'altitude relative et se trouve dans la septième section. Il n'y a que six marches ici, les paires (2, 4 et 6) étant piégées. Le piège se déclenche sous un poids de 20 kg au moins, causant le glissement des six marches à l'intérieur de la colonne pendant dix secondes (1 rd). Afin d'éviter une chute, la victime doit faire une manœuvre Très Difficile (-20), assortie d'un malus supplémentaire correspondant au numéro de la marche. La chute provoque une attaque par Chute/Ecrasement +120. **Piège n°3** : Un de ces pièges est placé dans chacune des colonnes. Dans ce cas, il est disposé dans une section fermée de l'escalier à 54 m d'altitude relative. Il s'y trouve deux paires de marches piégées, séparées par une paire de marches sûres. Sous une pression d'au moins 25

kg, ces marches, les deux entre les piégées ainsi que les vingt autres en dessous, s'abaissent pour former un plan incliné lisse. De l'eau sort immédiatement d'un orifice qui vient de s'ouvrir dans le centre de la colonne, lubrifiant la pente. À l'extrémité inférieure de cette dernière, une série de lames sort du plafond, de l'escalier et des murs. Une victime doit effectuer une manœuvre Pure Folie (-50) afin d'arrêter sa glissade. Autrement, la victime subit 2 à 6 attaques d'épée large (B0 +25 plus la valeur obtenue dans l'échec de la manœuvre).

4) Grand Escalier · Les grandes prêtresses utilisaient jadis cet escalier pour atteindre leur plate-forme de cérémonie. Il est gardé par deux pièges (comme les 2 et 3 ci-dessus), situés respectivement aux altitudes relatives de 22,5 m et 33 m.

5) Petite Chute · Cette chute d'eau haute de 15 m donne naissance au Heallstrem. Une petite pièce (3 m x 3 m x 3 m) se trouve derrière l'eau écumante, à la base de la chute. Elle est Difficile (-10) à détecter. À l'intérieur de cette salle, se trouvent trois coffres. Deux sont petits, un grand. Tous sont cadenassés et rivetés au sol (de l'intérieur). **Grand coffre** : Haut de 90 cm, il est en chêne massif, faisant 1,2 m x 1,2 m. Dans ce grand coffre se trouve un puits muni d'une échelle. Le puits descend de 9 m dans une salle faisant 1,5 m x 1,5 m, où le Conseil du Maître garde les objets de contrebande escamotés jusqu'à ce qu'il soit temps de les vendre. De 100 à 1000 pièces d'or (1d10 x 100) sont entreposées ici, dans des sacs rangés le long des murs. Diverses gemmes et bijoux de d'une valeur équivalente sont aussi stockés ici. Lancez 1d100 : 01-25 = pas d'objets magiques ; 26-50 = un objet magique +10 choisi au hasard ; 51-70 un additionneur de sorts +2 choisi au hasard ; 71-85 = un multiplicateur de PP x2 choisi au hasard ; 86-95 une arme magique +15 choisie au hasard ; 96-99 = une cape (+10 en planer/voler/chuter et +30 en Filature/ Dissimulation) ou des bottes magiques (+10 en équilibre et permettant de marcher sur des eaux calmes). **Petits coffres** : Chacun est verrouillé et Aisés (+20) à ouvrir. Quand ils le sont, ils libèrent un contrepoids qui actionne une porte en acier qui tombe du plafond, fermant la pièce. Dans le même temps, le grand coffre se ferme brutalement (devenant Très Difficile, -30, à ouvrir). Puis, la chute d'eau est partiellement déviée, remplissant la salle en 6 rd (1 minute). L'eau sort par des grilles cachées dans la partie inférieure des murs et sont Très Difficiles (-20) à détecter. Après avoir rempli ce bassin piège (pendant 10 mn), l'eau ressort de la chambre grâce à l'activation d'un autre mécanisme qui ouvre aussi la porte en acier. Il remet aussi en place le piège et rétablit le cours de la cascade.

6) Mines · Apparemment épuisées, les mines sont abandonnées. Leurs dangereux passages sont truffés de fosses (de 3 à 30 m de profondeur) qui peuvent prélever un tribut sur un voyageur imprudent dépourvu d'indication. Les fosses sont particulièrement nombreuses (5% de chances tous les 30 m), Difficiles à trouver (-10) et, extrêmement dangereuses (1 à 2 attaques +10-100 par Chute/ Écrasement).

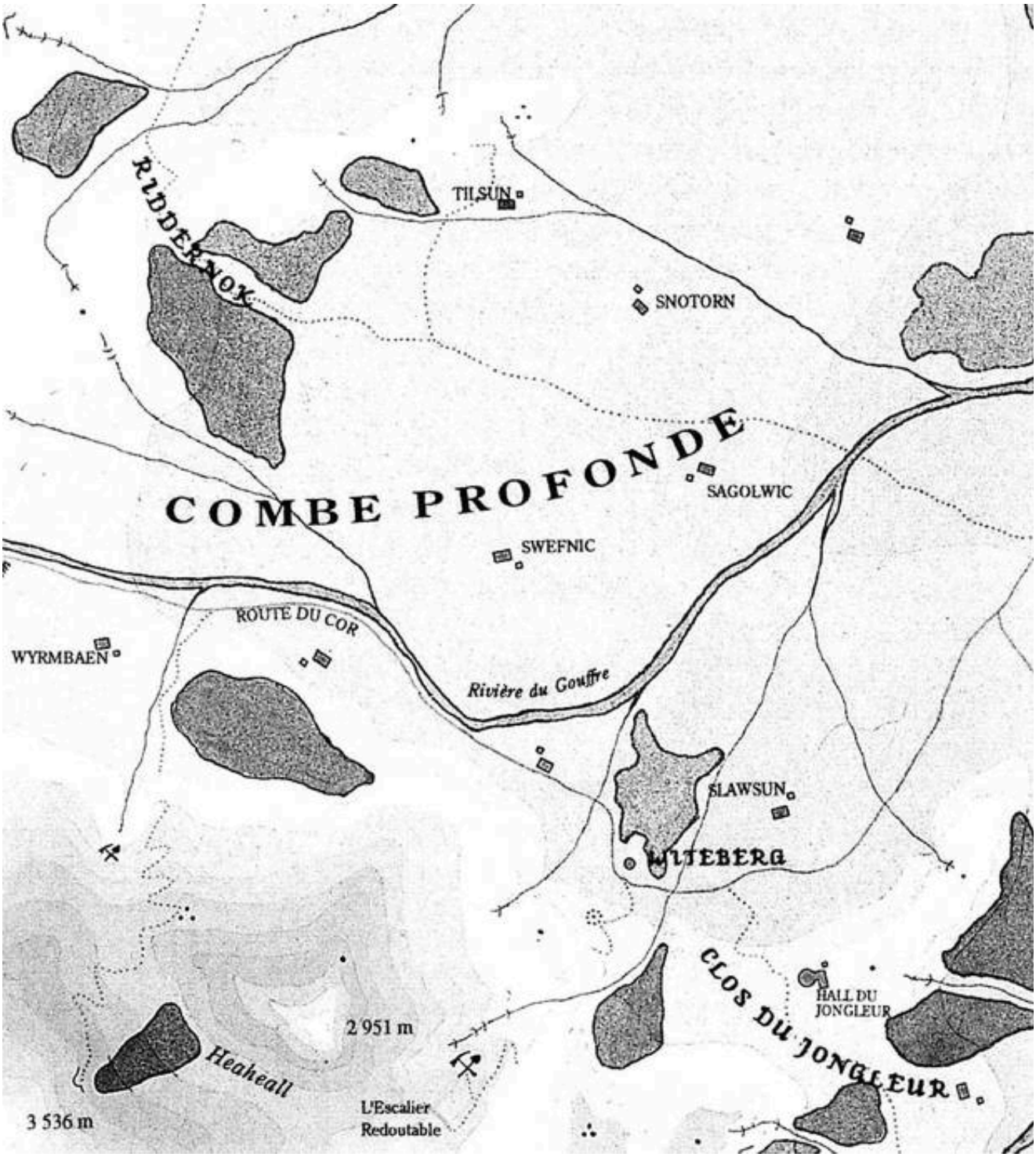
7) Tombe d'Ialanna · Jadis une salle de réunion et un entrepôt, cette salle est devenue une crypte à la fin du Deuxième Âge. Une grande jarre haute de deux mètres dix en granite bleue se trouve au milieu de cette pièce autrement vide. Une entaille sur un côté de la jarre, symbole des crimes de l'occupant, permet à ce dernier de se déplacer librement dans la salle (et seulement dans la salle). La prêtresse maudite Dunlandais Ialanna fut enterrée ici. Sa peine pour le meurtre de son fils fut simple : elle eut la charge de surveiller le Haut Escalier. Ialanna est un Wight mineur.

8) Haut Hall · Sept fauteuils dominent cette salle de 3 m x 9 m x 2,1 m. De petites fenêtres taillées dans les murs permettent des vues sur le Nord-Est, l'Est, le Sud-Est, le Sud, le Sud-Ouest et l'Ouest. Une fenêtre de 90 cm x 210 cm x 90 cm s'ouvre sur le Nord et le Nord-Ouest. Les falaises derrière la fenêtre sont Pure Folie (-70) à escalader. Des inscriptions symboliques décorent les murs ; le plafond est incrusté de gemmes bleues.

9) Chemin Redoutable · La jonction entre l'Escalier Redoutable et ce chemin se fait sur la face Sud de l'Heaheall. Une porte en pierre (90 cm x 180 cm x 60 cm) s'ouvrant vers l'intérieur et portant une inscription bloque le passage. Le Chemin en lui-même part vers le Sud-Est pendant un temps, puis vers le Sud. Là, il se divise. La branche Sud-Ouest est longue de 40 km et se termine dans la vallée supérieure de l'Adorn dans l'Endor méridional. La branche Sud-Est est longue de 128 km et débouche

dans la vallée supérieure de la Lefnui au Condor occidental. Les deux ont des sorties par des escaliers qui sont dissimulées dans de petits taillis de pins et qui sont Très Difficiles (-20) à détecter. Des cavernes sont disposées tous les 16 km offrant des services pour les voyageurs/contrebandiers. Chacune possède un foyer et deux jours de rations séchées. Des groupes en alternance (chacun de deux gardes Compagnons) patrouillent depuis l'École du Jongleur et surveillent s'il y a des intrus.

Le Hall du Jongleur (École du Jongleur)



Le Hall du Jongleur est un grand bâtiment circulaire à deux niveaux, situé sur une basse élévation sur le flanc Nord du Clos du Jongleur. Le chemin à travers le Clos passe à une centaine de mètres au Sud.

Witeberg, la ville la plus proche, est à un peu plus d'un kilomètre et demi à l'Ouest, dans la Combe Profonde. La Ferté-au-Cor est à environ 6,5 km après Witeberg.

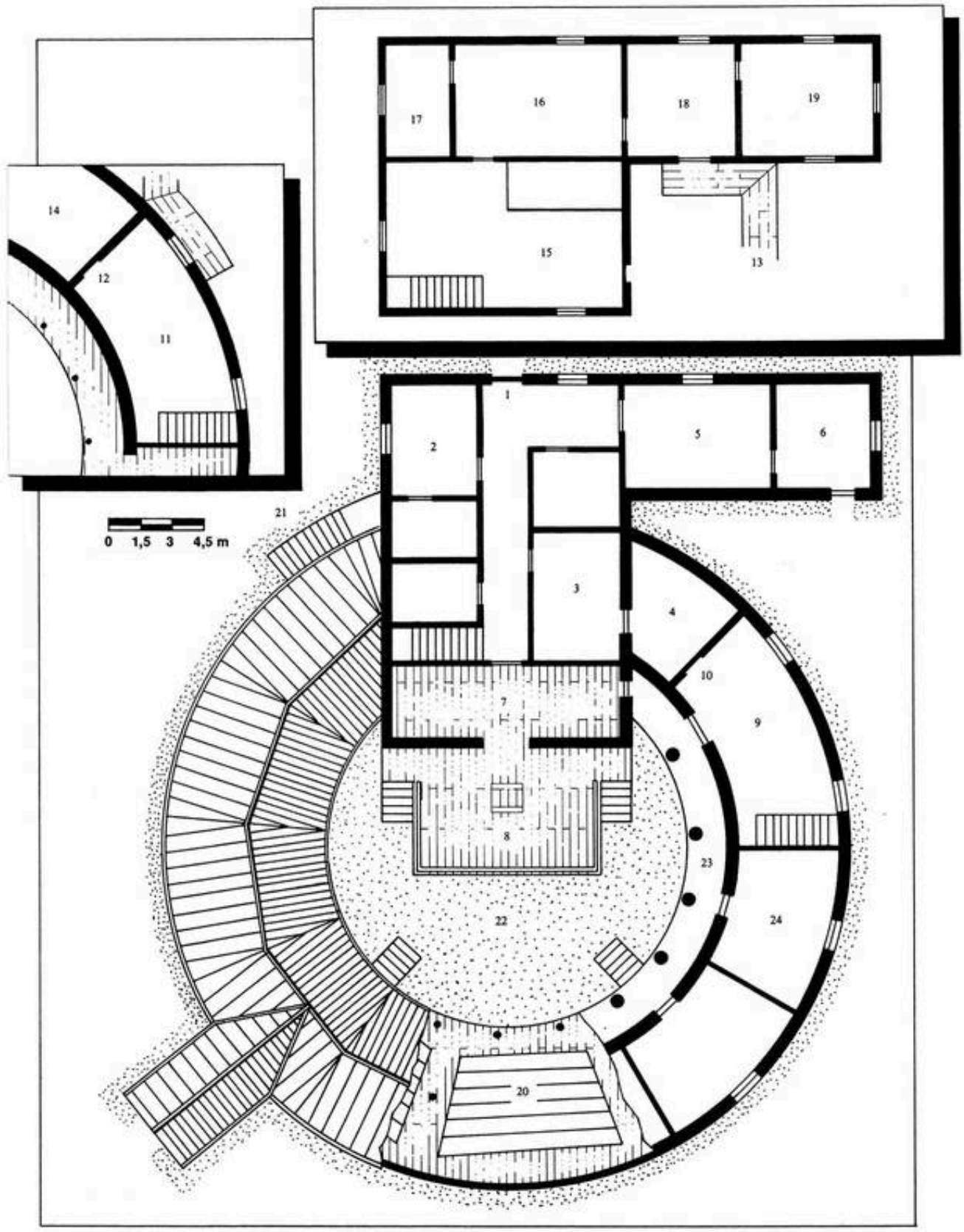
Construit dans un rare granite crémeux, enrichi de sulfate de cuivre, le Hall du Jongleur est une vision à contempler. Son toit en cuivre est maintenu poli et brille comme un brasier les jours ensoleillés. L'édifice possède deux parties. La première (l'aile principale) est une aile en forme de L qui abrite l'entrée principale, la bibliothèque, les salles de réunion, la salle à manger et la cuisine. L'aile s'ouvre sur des loges et une scène qui font face au centre de la structure. Le reste du Hall (l'anneau) est accolé à cette aile. De dessin circulaire, il entoure une cour centrale et possède quelques fenêtres donnant vers l'extérieur. Des rangées de sièges occupent la plus grande partie du premier étage alors que les quartiers des invités (ou des étudiants) composent le niveau en dessous.

L'entrée sur le niveau inférieur de l'anneau, ou aile circulaire, n'est possible que par les portes de l'aile principale. Ce niveau est orienté vers la cour et la scène. Une palissade court le long de sa circonférence intérieure et sert de vestibule externe. Là, les étudiants et les invités honorés dorment, étudient et admirent les spectacles.

Le niveau supérieur de l'anneau est conçu pour les visiteurs et est plus accessible. Deux escaliers permettent à une personne qui est à l'extérieur du Hall, de grimper directement à ce niveau, sans avoir à passer par l'aile principale. Des sièges et des banquettes occupent la plus grande partie du sol. Ils font face à la cour et à la scène et donnent une bonne vue, sans déranger le spectateur par ce qui se passe au niveau inférieur.

Les appartements du Maître-Jongleur occupent une partie des deux niveaux de l'aile circulaire et s'ouvrent sur l'aile principale en quatre points. Un autre vestibule au premier étage - un pont en if — lui permet un accès direct à la bibliothèque (aussi bien qu'à son bureau), tandis que deux portes secrètes s'ouvrent au rez-de-chaussée dans la salle de réunion et dans le bar au premier étage. Son entrée principale fait face à la palissade intérieure et donne sur les loges derrière la scène.

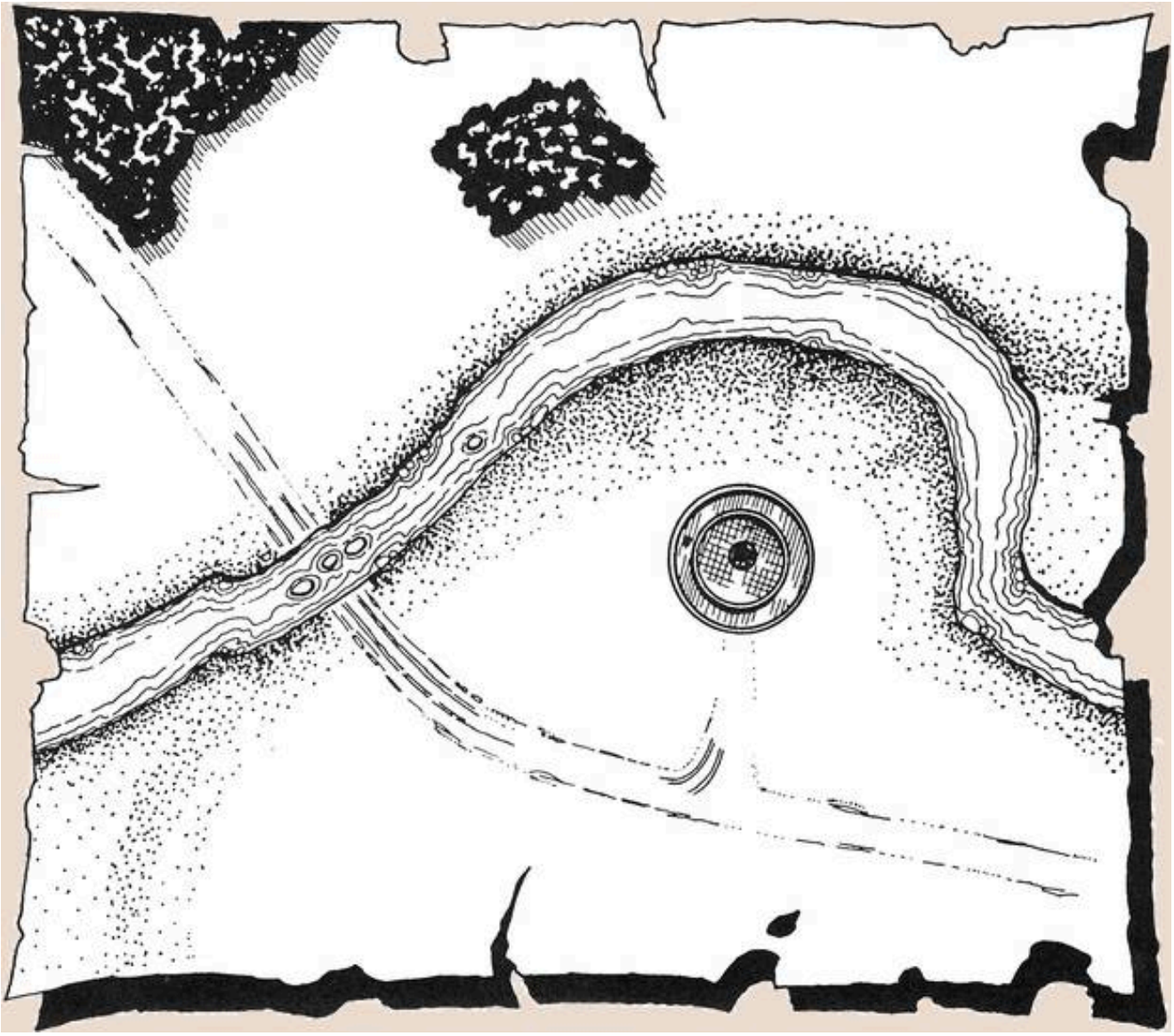
Plan du Hall du Jongleur



1) Entrée Principale · Une étrange et lourde porte recouverte de pierre sert d'entrée principale. Elle est habituellement gardée par deux étudiants ou par un assistant-compagnon. Lorsqu'elle est verrouillée (90% du temps), elle est Extrêmement Difficile (30) à ouvrir. Seul l'assistant ou le Maître-

Jongleur ont les clefs. Le hall d'entrée est décoré avec des tapisseries figurant des scènes de théâtre. Des tapis de l'Est couvrent le sol.
2) Salles de Classe · Le Maître et ses trois assistants- compagnons enseignent aux étudiants de l'École (apprentis) dans ces pièces calmes.
3) Salle de Réunion · Cette salle est équipée de lampes, de braseros et d'une table en hêtre pour douze personnes. Des panneaux superbement gravés couvrent les murs.
4) Réserves · Des costumes, des accessoires, des équipements et divers objets sont conservés dans ces salles fraîches.
5) Salle à Manger · La grande table en chêne peut accueillir douze à quinze personnes.
6) Cuisine · Un puits en pierre, profond de 15 m, se trouve au milieu de la pièce. Une porte de service permet aux cuisiniers (qui sont des étudiants) de recueillir le bois ou la viande en provenance de la salle de fumaison (située à 30 m sur la colline).
7) Loges · Ici les exécutants se préparent avant d'aller sur scène.
8) Scène · Une trappe au centre de la scène mène en dessous à un endroit où il faut ramper. Des sorties sur l'avant et sur les côtés de la scène permettent aux acteurs et aux techniciens de se déplacer.
9) Salon Privé du Maître-Jongleur · Ici le Maître lit, se détend, accueille les étudiants et les invités.
10) Porte Secrète · Ce panneau recouvert de pierre glisse pour s'ouvrir, ouvrant un passage dans la salle des réserves, derrière la salle de réunion. Il est Très Difficile à détecter (-20).
11) Chambre à Coucher du Maître · Deux larges bureaux, une armoire et un grand lit dominent la chambre.
12) Porte Secrète · Comme en 10, cette porte est en pierre. Elle s'ouvre sur une réserve secrète (en 14), qui à son tour s'ouvre sur le bar.
13) Pont · Cette voie voûtée en bois connecte la chambre à coucher du maître avec la bibliothèque.
14) Réserve Secrète · C'est ici que le Maître garde son petit trésor. Une centaine de po en gemmes déposées dans un petit coffre en fer (verrouillé et Difficile, - 10, à ouvrir). Deux bâtons (les deux, renforcements de sorts) se trouvent dans des casiers en bois fixés au mur. Un est en chêne noir (add. de sorts +4) et produit un brouillard sur commande (3x/jour ; durée 12 mn ; 7,5 mR ; visibilité réduite pour tout le monde, sauf pour le porteur, de - 50). L'autre est en bois de fer (mult. de PP x4) et produit des éclairs foudroyants +10 (3x/jour, portée 9 m). Un livre en cuir bleu, décrivant les secrets mais non les pièges de l'Escalier Redoutable, est posé sur un lutrin dans le coin. La première page contient une Rune de Frayeur de niveau 3.
15) Bar · Les étudiants s'y relaxent.
16) Salle de Jeu · Ce hall aéré est conçu pour l'amusement et les jeux de compétences.
17) Cave à Vins et Bureau du Gardien · Le vin et la bière sont entreposés sur des étagères le long des murs. L'assistant- compagnon en charge de la surveillance des festivités du soir se sert et garde cette pièce.
18) Bibliothèque · Des livres d'histoires, de chansons et d'entraînement remplissent les rayonnages.
19) Bureau · Le Maître garde trace ici des progrès de ses étudiants (et de ses protégés).
20) Zones des Spectateurs · Les invités regardent la scène depuis ces sièges du niveau supérieur.
21) Escalier Extérieur · Ces marches ne permettent l'accès qu'au niveau supérieur et aux zones réservées aux spectateurs dans l'anneau.
22) Cour.
23) Palissade et Vestibule · Ce vestibule court le long de la circonférence intérieure du niveau inférieur de l'anneau. Là, les étudiants et les invités de marque s'y assoient et regardent la scène.
24) Appartements · Ces pièces abritent les étudiants (apprentis), les Compagnons et les invités de marque.

La Tour de Signalisation (Feu d'Alarme)



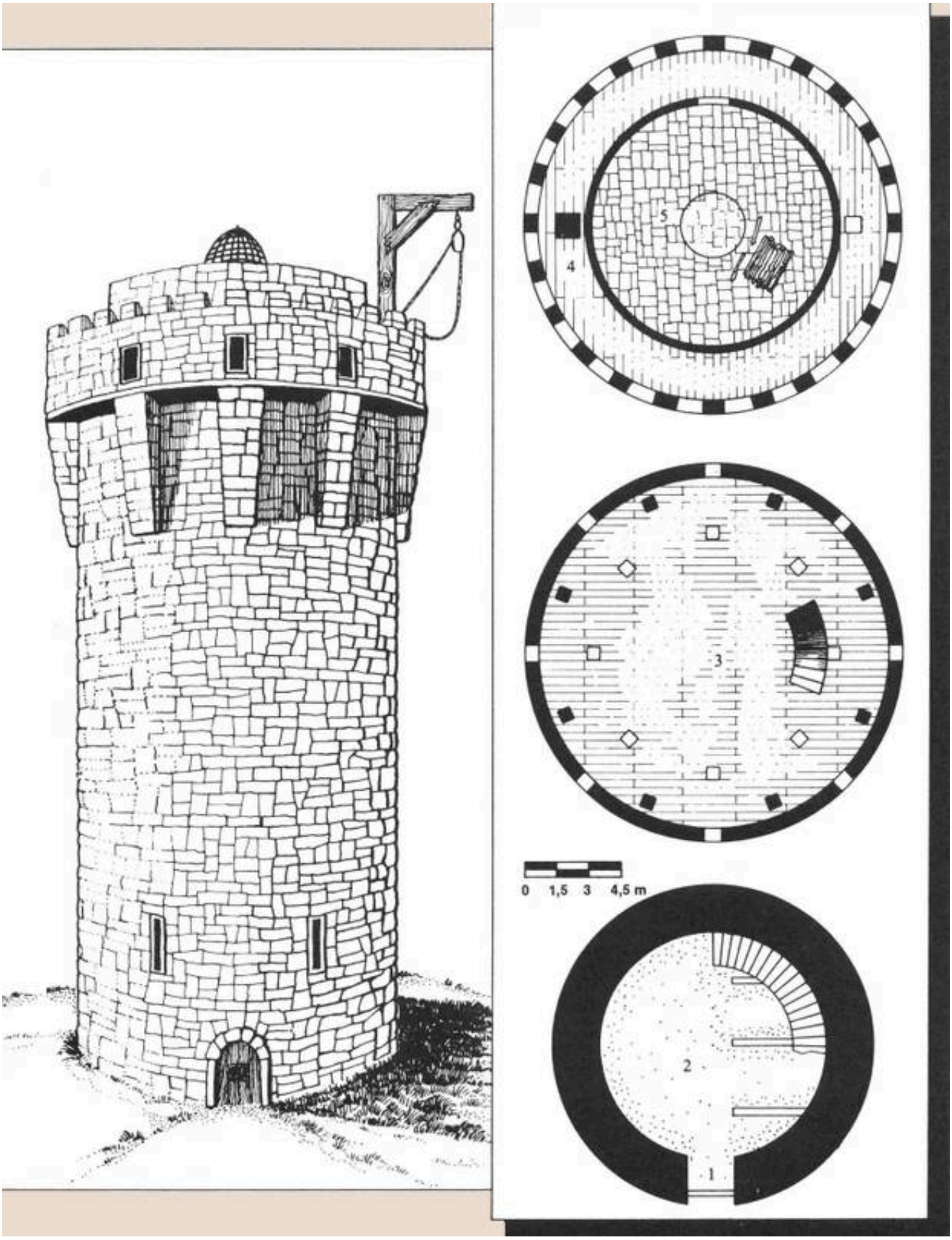
Lors des premiers jours du Troisième Âge, les hommes du Gondor érigent des tours de signalisation dans les contreforts septentrionaux des Montagnes Blanches. Les tours remplacent les anciennes plates-formes, qui étaient un peu plus que des foyers à ciel ouvert. Les tours de signalisation, hautes structures en pierre, sont conçues pour être des tours de guet et des relais de voyage et sont aménagées pour des petites garnisons permanentes. Des cages à feu couronnent leur toit, permettant aux veilleurs de transmettre le signal aux tours voisines. Distantes de 40 km, elles peuvent relayer un feu de détresse d'Ostiras à Minas Tirith en moins d'une demi-heure

Dans le milieu du Troisième Âge, en particulier après la Grande Peste (1636-37) les sept tours occidentales tombent en désuétude. Puisqu'elles sont bâties dans la province dépeuplée du Calenardhon, elles sont abandonnées à partir de 3A 2510. Les sept construites en Anórien, cependant, ne cessent pas de fonctionner.

La description suivante s'applique à chacune des Tours de Signalisation du Gondor. Celles de Halifirien, Calenhad, Minrimmon, Erelas, Nardol, Eilenach et Amon Dîn sont constamment

entretenues. Celles en ruines, ou presque, qui font le pendant au Sud de la Grande Route Ouest du Rohan, ne servent que par intermittence.

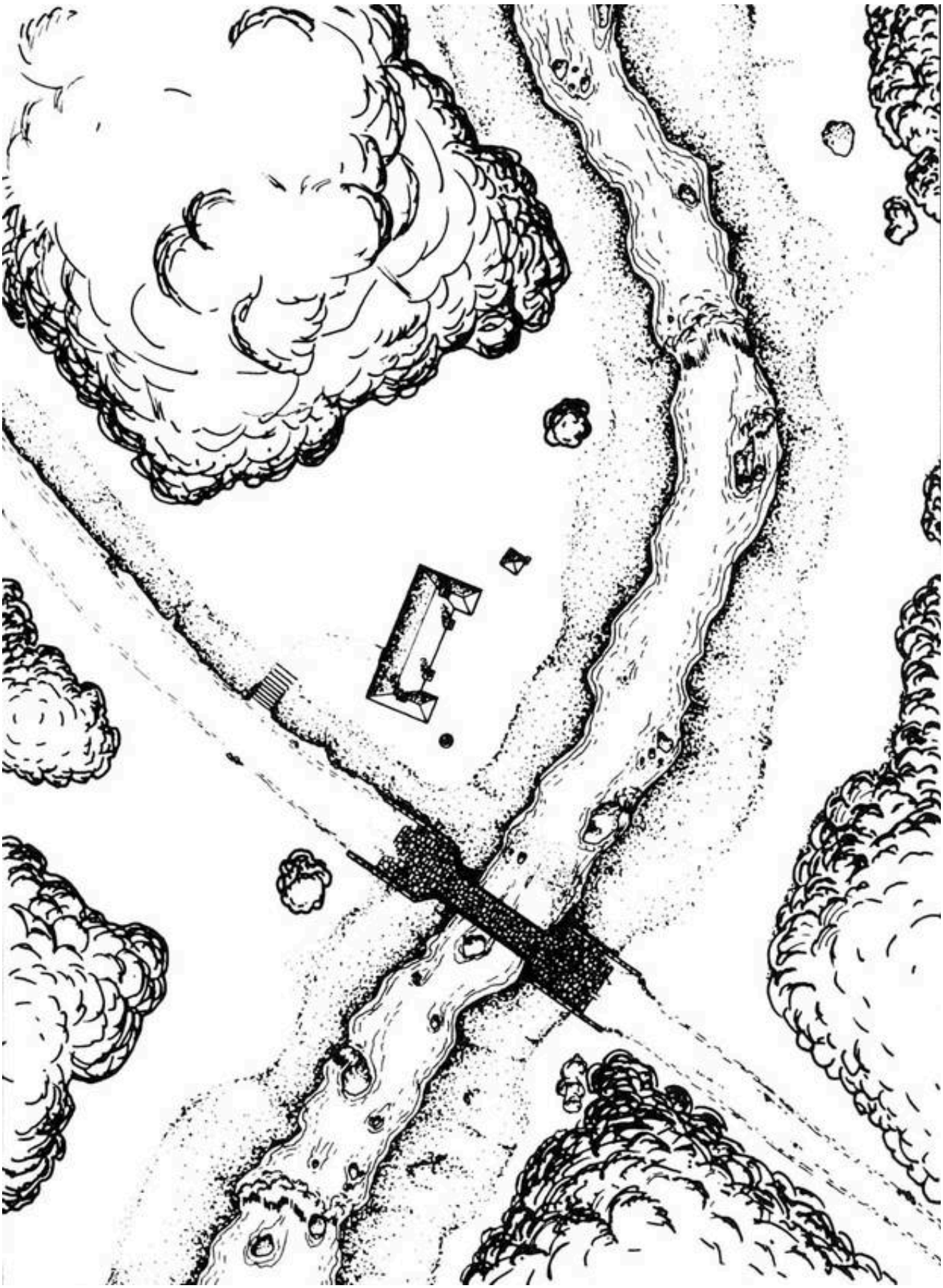
Plan d’une Tour de Signalisation



1) Porte Principale · Une porte en chêne recouvert de fer sert d’entrée unique. Elle s’ouvre vers l’intérieur et est verrouillée et Très Difficile (-20) à crocheter. Même dans ce cas, trois barres d’acier

installées à l'intérieur permettent de stopper les intrus. Deux fenêtres installées à 6 m du sol dominent la porte. Elles sont percées dans des alcôves et peuvent être atteintes par l'escalier.
2) Niveau Inférieur · Dominé par un escalier et des stalles pour deux chevaux, ce niveau sert essentiellement de grange. Les messagers et les occupants gardent ici leur monture. Normalement, un garde/commis est de faction pour prendre soin des chevaux et ouvrir la porte. Seuls les gens donnant le mot de passe approprié peuvent entrer.
3) Deuxième Niveau · Une trentaine de mètres au-dessus du sol, ce niveau sert de baraquements à la garnison. Il ne peut être atteint que par l'escalier. Au cours de la montée, deux alcôves sortent des marches, l'une pour un puits, l'autre pour les toilettes. Une échelle joint le second niveau au chemin de ronde et au niveau supérieur. Des fenêtres fournissent de la lumière et permettent à la garnison de faire pleuvoir des flèches sur des attaquants. Des mâchicoulis sont prévus pour déverser de l'huile chaude sur des intrus qui se trouvent à la base ou à côté de la tour.
4) Chemin de Ronde · Une échelle traversant le sol en pierre est la seule voie de descente. Il s'agit de la principale défense extérieure de la tour. Un treuil à poulie en bois permet à la garnison d'apporter le bois pour le feu et l'équipement sans s'épuiser dans les escaliers. Une ronde est effectuée toutes les duc minutes.
5) Niveau Supérieur · Ici, une cage à feu en fer est gardée garnie de bois sec et d'amadou. À ses côtés se trouvent un brasier de charbon, qui est en permanence allumé et prêt Prévu pour une ventilation et un allumage rapides, elle est parfaitement adaptée au besoin de la tour. Deux gardiens du feu s'occupent de cet appareil.

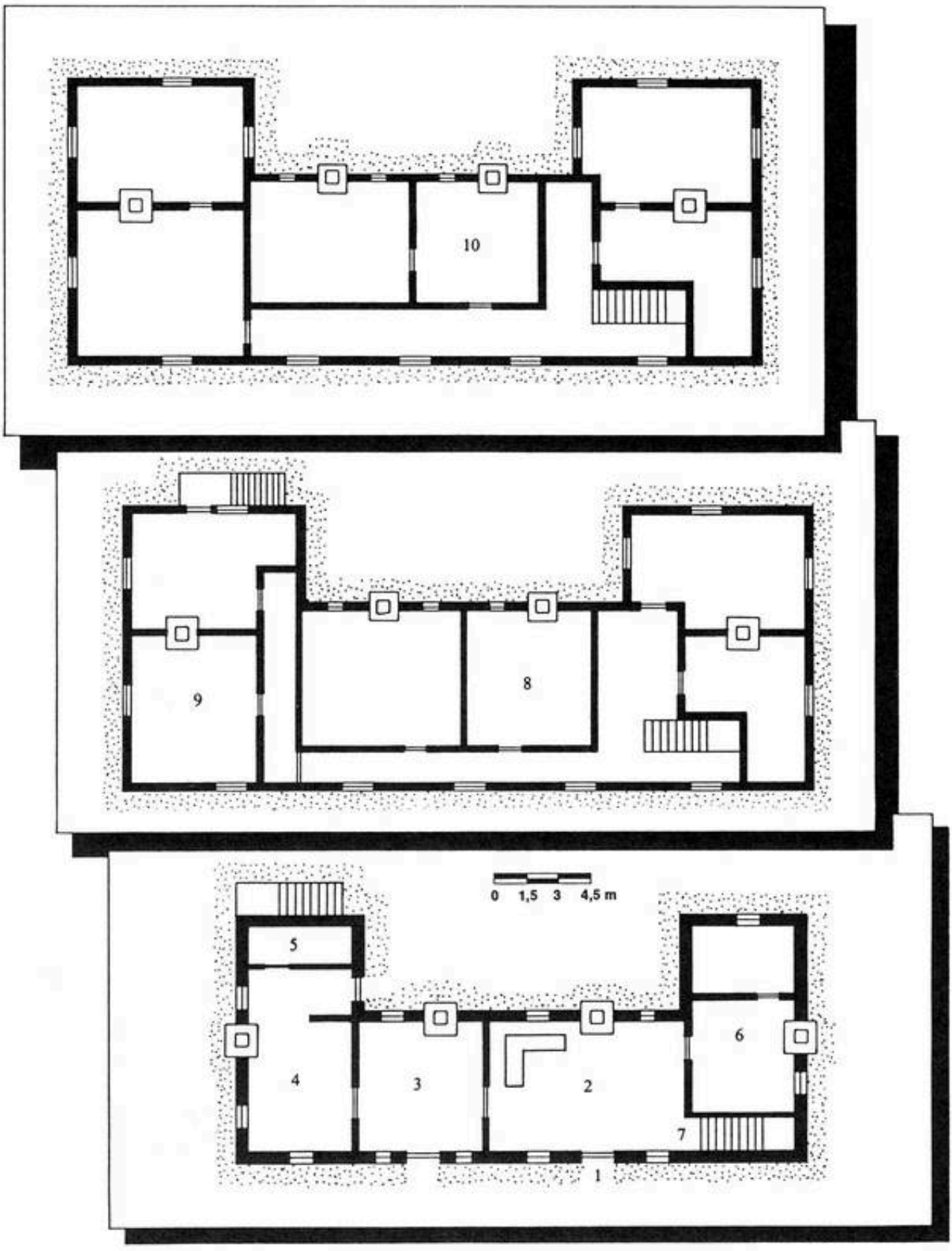
L’Auberge des Gris



Construite par trois frères en 3A 2745, l'Auberge des Gris est située sur un promontoire rocheux à côté du Pont du Bois de Fr rien. La Grande Route Ouest y traverse la Rivière Limite, qui se trouve à la frontière du Rohan et de l'Anórien. Tout autour de l'auberge à deux étages se trouve le Bois de Firien. À côté, se trouvent trois énormes chênes gris particuliers, jadis sacrés pour les Drûgs de la forêt, qui donnèrent son nom à l'auberge. À 18 m en contrebas de l'auberge et de la route, le cours d'eau s'écoule sur des rochers recouverts de mousse vers le Delta du Bain-des- Ents.

L'Auberge des Gris est renommée comme étant une taverne et un hôtel excellents. Connue comme étant la première et la dernière auberge du Rohan, elle la favorite des voyageurs sur la Grande Route Ouest Seules des chambres confortables donnent quelque grâce à ce bâtiment bien construit en pierre grise.

Plan de l'Auberge des Gris



1) Entrée Principale.
2) Taverne.

3) Salle à Manger.
4) Cuisine.
5) Office.
6) Quartiers des Serviteurs · Aménagés pour une famille de cinq, comprenant un barman, un cuisinier, un ouvrier et deux serveuses.
7) Escalier Central.
8) Chambres Privées · Pouvant accueillir une à quatre person-1 nés.
9) Quartiers des Aubergistes · Ici vit le propriétaire de l'auberge, Léofric, avec sa femme Aris, sa fille Léosine et son fils Léorl.
10) Suites Privées · Trois suites privées pour des voyageurs nobles et/ou fortunés.

La Forêt Drúadan

Tawar-in-Drúedain est une épaisse forêt sauvage située à deux cent trente kilomètres à l'Est du Pont du Bois de Firien et de la frontière du Rohan. Se trouvant dans le centre de l'Anórien oriental, cette forêt est une anomalie, protégée par des enchantements et un terrain torturé. Des fondrières naturelles et des roches bizarres parsèment le paysage, parmi les branches rampantes et les rideaux de plantes grimpantes. Des torrents rugissants et des falaises miniatures couvertes de mousse donnent à la région des allures de jardin naturel. Des lichens colorés et des fleurs sauvages illuminent la roche et les grasses bandes de terre noire.

Bien qu'à l'extérieur de la Riddermark, la Forêt Drúadan a des liens étroits avec le pays des Cavaliers. La culture Drûg est centrée dans le bois étrange et ses Seigneurs influencent les Woses dans des régions aussi lointaines que l'Ancien Pays Púkel (S. *Drúwaith Iaur*) en Eriador.

Plan des Vallons d'Eilenach

D'étranges ruines souterraines et des Pierres Levées jonchent la forêt. Les hommes Púkel de pierre gardent ses profondeurs, où les villages-passages circulaires scrutent juste en dessous de la surface des vallons herbeux. Ce sont les signes des vrais maîtres de la forêt, les Drûgs (Woses). (Voir 5.25). Plus que de simples habitants, les Woses sont une partie prenante de cet endroit et le rendent très spécial.

Aucun lieu n'est plus sacré pour les Drûgs que les hauts ValIons d'Eilenach, le territoire accidenté proche du feu d'alarme Gondorien du même nom.

1) Croix de Pierres · Les Woses y observent les mouvements du soleil et des étoiles. Lieu sacré, il dicte le cycle des rituels Drûgs, ainsi que leur vie quotidienne. Des prêtresses gardent la croisée et interprètent les positions de la lumière et des ombres.
2) Village Wose · Sept familles nombreuses de prêtres résident dans les sept fogous interconnectés du village circulaire. Onze hommes Púkel gardent les frontières, qui sont marquées par dix- sept Pierres Levées rougeâtres. Les maisons tapissées de pierre et couvertes de gazon sont Difficiles (-10) à distinguer des chemins voisins.
3) Caverne Aquatique de Woovics · Cette caverne de 36m x 6m x 3m est la source souterraine d'un frais torrent.
4) Cavernes Púkel · Deux hommes Púkel géants sont accroupis dans ces anfractuosités rocheuses de 3m x 3m x 3m. S'ils sont dérangés, ils attaqueront dans 1d100 rd, traquant leur proie jusqu'à 16 km (pas plus) de distance. Ils peuvent être appelés par un Drûg qui se tient exactement au centre exact

de la croix de pierre ou du village Wose et qui crie : « I-yan an Ari-an Yan ! ». Dans un tel cas, leur voyage ne durera que dix minutes mais leur châtiment ne prendra que quelques secondes.
5) Ruine · Une ancienne ruine Daen Coentis (pré-Drûg) rappelle les jours d'avant la venue des Dúnedain.
6) Cercle des Morts · Un cercle de pierres délimite le champ funéraire des Woses. Des jarres en pierre, enterrées en dessous de monticules de rochers, contiennent les os démembrés des morts.

05.5 · Aventures avec les Cavaliers



Les aventures qui suivent offrent un bon point de départ pour des campagnes au Rohan. Chacune reflète un aspect de ce pays, de son peuple et des drames de son histoire.

Le Chemin des Dunlandais

Lieu : Edoras et Harrowdale à la fin du Long Hiver en 2758-59. La rébellion des Hommes de Dim saisit le Rohan ; les années Dunlandais menées par Wulf ont déjà envahi plus de la moitié de la Riddermark (voir 5.25). Le Roi Helm est mort, tout comme ses fils, et Freáláf a pris la couronne. Les Dunlandais occupent la capitale Edoras et les Rohirrim de la région ont trouvé refuge à Dunhart. C'est là que le nouveau Roi Rohirric attend l'assaut final de l'armée de Wulf.

Participants requis : un petit groupe de niveau faible à moyen, capable de grimper, de se cacher et d'évoluer dans les ruines des Daen Coentis.

Aides : une carte des régions de Dunhart et de Harrowdale (voir l'encart en couleurs) ainsi qu'un livre sur la configuration du pays (voir 5.42).

Récompense : un cheval aux choix des aventuriers, plus soit 100 po, soit le droit d'utiliser une Tour de Signalisation abandonnée à vie (au tarif de 1 po/année). (Voir 5.45).

L'Histoire

Eorein, un Sorcier Rohirric dérangé et désenchanté, croit que son père Lodéor est le véritable Roi du Rohan. Il fonde sa prétention sur le fait que Lodéor est le frère illégitime du Roi Helm récemment tué. Malheureusement, Eorein n'a qu'un journal intime pour prouver son histoire. Ce livre a été écrit par sa grand-mère décédée Ethelwyn, la maîtresse supposée du Roi Gram.

Eorein et sa faction se sont retirés à Dunhart avec le reste de la population d'Edoras. Là, ils ont comploté l'assassinat du roi Freáláf. Fréalor, le jeune ami d'Eorein, est l'un des gardes des cuisines du Roi et doit mettre du poison dans le repas du nouveau monarque.

Inconnu d'Eorein et de Fréalor, leur compatriote plus âgé Léodurth est à la solde des Dunlandais. Le Larron Léodurth prévoit de laisser faire Eorein au sujet du Roi, plongeant les Rohirrim encore plus

dans la confusion. Cela devrait sceller le destin des Cavaliers car Wulf devrait prochainement attaquer.

Une serveuse d'Edoras à demi-Dun, Hilfwyn, a appris les plans d'Eorein (mais pas l'existence de Léodurth) un jour avant qu'Eorein ne quitte la ville pour Dunhart. N'ayant aucun ami en politique et ayant peur de Dunhart, Hilfwyn demeure à Edoras avec sa vieille mère Dunlandais Ainwyn.

Ainwyn a appris le secret de sa fille et cherche à avertir le Roi. Depuis le début de l'occupation d'Edoras par les Dunlandais, elle est convaincue que Wulf est trop amer pour diriger. Étant la propriétaire de l'auberge du Sanglier Froid, elle voit beaucoup d'aventuriers et espère convaincre un groupe d'essayer d'atteindre Dunhart et de faire échouer la conspiration par ce biais.

Les Dunlandais gardent l'entrée d'Harrowdale mais Ainwyn est née près de Sous-le-Temple et connaît une route non gardée à travers la Porte d'Aldor (voir 5.42) nommée le Chemin des Dunlandais.

Les PNJ

Bien qu'en général presque lucide, Eorein est enclin à la boisson. Il est aussi suspecté d'avoir tué une fillette à Aldburg il y a deux ans. Cela ne fait aucun doute qu'il soit violent Grand, élancé et roux, il a un visage plaisant mais possède de sévères yeux verts. Il vit dans une tente près de la lisière du Dimholt de Dunhart, assez loin du camp principal des Cavaliers.

Fréalor est étrangement quelconque pour un Rohir. Hormis le fait qu'il fasse constamment craquer ses doigts, il est inoffensif et sans attrait. Ses bonnes manières et son habileté à laisser les autres avec le sentiment qu'ils sont seuls sans lui en fait un bon garde des cuisines. Fréalor vit dans une tente rouge près du bord de la falaise de Dunhart, surplombant Harrowdale.

Pisteur royal, Léodurth est très proche du roi Freáláf mais préfère ne pas s'exposer dans sa position. Il poignardera, cependant, son Seigneur s'il le faut Exceptionnellement beau, même pour un Cavalier, Léodurth semble être l'antithèse de l'espion Dunéen mais son amour pour la cousine de Wulf, Pranwen (qui est maintenant à Edoras), lui a tourné le cœur.

La Tâche

Le groupe doit atteindre Dunhart et empêcher Fréalor d'empoisonner le Roi. De plus, ils doivent découvrir ou empêcher les plans de Léodurth. Ainwyn suggère de prendre la route vers l'Ouest d'Edoras, contournant la première grande crête et de traverser par la Porte d'Aldor via le Chemin des Dunlandais.

L'Escalier Redoutable (4A 2)

Lieu : le ValOuest du Rohan pendant le règne d'Éomer Éadig, environ trois ans après la Guerre de l'Anneau. L'aventure est centrée autour de la Combe Profonde et du Clos du Jongleur ainsi que le Fort Cor, le Hall du Jongleur et les profondeurs de la montagne appelée Heaheall.

Participants requis : un groupe d'aventuriers de niveau moyen, astucieux et sans peur, sachant grimper, s'y connaissant en spéléologie et sachant détecter les trucages.

Aides : une carte de la zone de la Combe Profonde (voir encart en couleur).

Récompense : 25 po pour toute information concernant la véritable nature de l'Ordre des Compagnons-Jongleurs. Pour des preuves de crimes importants, une avance d'un po, plus douze acres de terres le long de la Craegstrem ou 200 po. De plus, le groupe recevra dix pour-cent de toutes les pièces et gemmes volées, qui sont retrouvées, ainsi que tous les objets qui n'auront pas été identifiés.

L'Histoire (lire 5.44)

Folcomer Brandsun est le Maître-Jongleur du Clos du même nom. C'est aussi un brigand, le patron d'un réseau de contrebandiers qui transportent des marchandises volées à travers les Montagnes Blanches. Les fidèles Compagnons-Jongleurs de Folcomer apportent des marchandises de contrebande depuis les côtes éloignées de l'Endor par les rivières Lefnui et Adorn, puis les écoulent lentement sur les marchés du Rohan et du Gondor. Les produits volés au Gondor sont colportés vers le Rohan et vice versa. Certains objets aboutiront en Umbar ou à Riavod sur la Mer de Rhûn. C'est un commerce lucratif.

Attentif à surveiller ses ennemis potentiels, Folcomer a réussi à infiltrer ses Compagnons dans les cours du Gondor et du Rohan. Il a aussi accès aux édits du Maréchal de la Marche Ouest, Erkenbrand, car le Barde de la Gorge de Helm est un de ses pupilles en qui il a le plus confiance. Peu de décisions sont prises au Rohan sans que le Maître-Jongleur n'en soit averti promptement.

L'École du Jongleur sert aussi de maison à Folcomer. Théâtre et collège pour les amuseurs, elle est appréciée par les habitants de la Combe Profonde et des territoires voisins. Ses étudiants voyagent dans tout l'Ouest, dispensant leurs chansons, légendes, comédies, tragédies et trucages.

L'École est principalement une couverture, étant le centre du Cercle du Maître - les Compagnons qui servent les buts illicites de la dynastie des Jongleurs malhonnêtes. À l'intérieur du singulier collège, les réunions secrètes du Cercle décident du placement de milliers de pièces d'or et du sort de nombreuses vies.

Le stockage et les mouvements du butin se passent néanmoins ailleurs. Le centre de l'activité du Cercle se trouve en dessous du grand pic qui surplombe l'École, la montagne du Heaheall. À l'intérieur de ce pic se trouve un magasin où les marchandises sont entreposées avant d'être transportées pour être vendues. Pas très loin se trouve la route souterraine par laquelle passe le butin, l'Escalier Redoutable.

En dépit des précautions des Jongleurs, Erkenbrand suspecte quelque chose d'anormal dans l'École. Ses éclaireurs ont trouvé les tombes de deux apprentis-jongleurs, qui avaient récemment disparu, et des rapports signalant une activité dans la mine abandonnée de l'Heaheall ont piqué sa curiosité. Il désire des réponses.

Son écuyer étant convaincu qu'un espion provoque une fuite des informations concernant les actions entreprises à partir du Fort Cor, Erkenbrand cherche des agents inconnus dans le ValOuest II offre une récompense substantielle (25 po) pour des informations conséquentes sur les activités des Jongleurs et même plus pour des faits qui puissent prouver la culpabilité de ces voleurs et meurtriers qui officient sur les terres qu'il a en charge.

Les PNJ

Folcomer est le Maître de l'École qui abrite dix-huit apprentis (étudiants) et trois Compagnons instructeurs (assistants). Les trois Compagnons - Hedric, Arcwine et Aldwic — sont membres du Cercle du Maître et indispensables dans l'organisation de Folcomer. Tout comme ils servent de professeurs, ils sont aussi recruteurs, gardes du corps, messagers et, dans certains cas, assassins.

Folcomer est brillant, spirituel, versatile et créatif. Il aime la nourriture, les chansons, les femmes et les jeux de mots, pas forcément dans cet ordre. Un mètre quatre-vingt-dix, cheveux blanc et yeux gris, il a d'une présence imposante.

Ses trois Compagnons forment un groupe varié. Hedric est un robuste et sinistre dramaturge. Arcwine est un grand (2 m), fort et talentueux chanteur, avec une voie excessivement puissante. Aldwic est un poète qui jongle bien mais qui louche et qui boite. De tous, c'est lui le plus talentueux et le plus redoutable.

L'adversaire des Jongleurs, Erkenbrand, est l'homme issu du moule classique des Cavaliers. Un mètre quatre-vingt-quinze et tout en muscles, c'est un puissant Guerrier. Ses cheveux roux, avec des mèches poivre et sel, et ses yeux brûlent du feu né de la passion du combat contre Saroumane. Peu d'hommes sont aussi capables, aussi sûr d'eux et aussi patients mais peu d'hommes aussi aspirent au poste de Maréchal du Rohan.

La Tâche

Explorer l'École du Jongleur et glaner toute information concernant l'Ordre des Compagnons-Jongleurs. Quoiqu'il se passe, le groupe est chargé de récolter des renseignements/ preuves et bien évidemment de revenir à Fort Cor avec ces évidences.

Ténèbres sur la Forêt des Woses (4A 2)

Lieu : la région de l'Auberge des Gris, surplombant la Rivière Limite à la frontière orientale du Rohan (voir 5.46). La plus grande partie de l'aventure prendra place autour d'un village Wose dans la Forêt Drúadan (le Bois des Woses) d'Anórien et d'une Tour de Signalisation nommée Aclea Reach, à quarante kilomètres de l'auberge.

Participants requis : un petit groupe de niveau bas à moyen, capable de se déplacer dans une région accidentée et boisée. Aides : une carte du secteur des Vallons d'Eilenach de la Forêt Drúadan (voir encart en couleurs).

Récompenses : tout butin pris aux Woses et au Culte des Bottes, plus une somme de 50 po en pièces. Une somme supplémentaire de 10 po est offerte en guise d'avance sur le butin. La très recherchée Pierre Colorée peut être récupérée.

L'Histoire

La Guerre de l'Anneau occasionna la paix et écarta l'Ombre de Sauron mais donna lieu aussi à de l'amertume parmi certains hommes. Ces gens, mal guidés, voulaient se rendre partout pour prévenir

un autre danger venant de l'extérieur de leur propre pays. Mené par Dolimir, un Barde Dúnadan né en Aldburg, un groupe de Dúnedain du Rohan a résolu de débarrasser l'Endor de toutes ses « races impures ». Ces hommes zélés appelèrent leur cercle le Culte des Bottes car ils portent tous des bottes de cavalerie bleues enchantées (+25 en Équitation). Prétentieux, mesquins, avides et plutôt faibles, ils constituent un groupe pitoyable bien que dangereux.

Aclea Reach est le quartier général du Culte. C'est une Tour de Signalisation en ruine typique (voir 5.45), récemment restaurée, et située sur une butte, à l'écart du chemin, à 16 km au Sud de la Grande Route Ouest L'intersection entre le chemin et la Grande Route est à 40 km à l'Ouest de la Rivière Limite. Dolimir vit dans la tour avec 4 des 5autres membres du Culte : Amrahir, Borothor, Imrohir et Earnas.

Le Culte désire la destruction des Woses et a décidé que la mort du chef spirituel des Woses faciliterait cette tâche. Cette décision a des aspects plus pragmatiques car certains des membres du Culte recherchent des objets de valeur, héritage des Woses. Ils se servent de leur union philosophique comme prétexte au meurtre et à la rapine.

Earnas l'Animiste, adjoint de Dolimir, cherche un objet d'une puissance considérable, nommé la Pierre Colorée. Cette pierre est une ancienne relique, que les Drûgs considèrent comme sacrée et est un symbole de leur culture. Seul le Gardien des Couleurs peut l'utiliser et c'est un puissant Animiste. Ennemi dangereux, il vit dans les Vallons d'Eilenach du Bois des Woses, dans un village aux étranges demeures recouvertes par la terre.

En fait, la Pierre Colorée est une roche tendre bleu vert ayant la forme d'un losange long de 14 cm et portant l'inscription Wal Wel (chacun de chacun). Elle laisse une marque colorée uniquement lorsqu'elle est frottée contre la peau et est utilisée pour tatouer les Animistes Drûgs lorsqu'ils atteignent le commencement de leur onzième année. Se coulant dans les sensations de l'esprit choisi, chaque tatouage en spirale est unique - tant par le motif que par la couleur. Une fois appliqué, il ne peut être enlevé qu'en repassant la Pierre sur le motif.

Ces tatouages enchantés peuvent donner une grande force au porteur. En général, un ou plusieurs des pouvoirs de la liste suivante est conféré :

1. Durcissement · Durcit la chair et rend la peau du porteur semblable à du cuir souple (TA 3). **2. Sauvage** · Camouflage de la peau du porteur (+50 en Dissimulation) approprié à un certain type d'environnement (par exemple les bois). Dans de tels cas, le tatouage couvre la totalité du corps mais demeure invisible à moins que son utilisation ne soit désirée. **3. Amitié** · Un tatouage sous la forme stylisée d'un certain animal (et pas d'un être) protège le porteur contre tout animal de cette espèce mais signifie que le porteur ne peut pas blesser cet animal à moins que ce dernier ne menace réellement un ami du porteur. **4. Pouvoir** · Ce tatouage double les points de pouvoir inhérents du porteur.

Dolimir est un couard et Earnas est trop pragmatique pour entreprendre un voyage vers le Bois des Woses. Ainsi, le Culte a envoyé le Guerrier Derelon à l'Auberge des Gris afin de recruter une aide crédule. Derelon est porteur de 70 po et paiera volontiers cette somme, ou 10 po par mercenaire (le paiement le moins cher sera adopté), à un groupe d'aventuriers voulant aller dans la Forêt Drúadan prendre la Pierre Colorée et la ramener à la forteresse du Culte en Aclea Reach. Il promettra 50 autres po par aventurier si la mission est concluante et laissera au groupe la possibilité de garder tout le butin qu'il pourra trouver pendant le voyage.

Les PNJ

La Pierre Colorée est en possession de Prâga-ura-Prâga, le plus âgé des neveux du récemment décédé Ghân-buri-Ghân. Prâga est le Chef des Woses de la Forêt Drúadan et le Gardien des Couleurs. Il réside dans le village des Vallons d'Eilenach et passe ses heures à observer et à interpréter la Croix de Pierres proche de sa maison. Comme la plupart de ceux de sa profession, il n'a pas de cheveux, à l'exception de deux paires de tresses — une tresse poussant de chaque côté du menton et une autre pendant derrière chaque oreille.

Dolimir est un compagnon timide et bruyant, qui souffre d'insomnies et de paranoïa. Fin et gracieux, il porte de riches vêtements en soie et en laine peignée. Ses cheveux noirs sont bien peignés et ses yeux gris suggèrent une force intérieure, dont il fait néanmoins preuve pour son âge plutôt jeune (il n'a que 32 ans). Dolimir maintient une façade qui donne l'impression d'une grande force, bien qu'il ne soit que du septième niveau.

Son compagnon Earnas est d'une plus grande force de volonté. Cependant, Earnas est en fait un peu plus qu'un voleur. Plutôt laid, rondouillard et petit, c'est un compagnon qui trompe son monde.

Derelon est beau et calme et ressemble à un jeune marchand. Il apprécie le cidre mais ne goûte pas à la bière, ni au vin, ni aux spiritueux. Replié sur lui-même, il réside dans une suite au deuxième étage de l'Auberge des Gris.

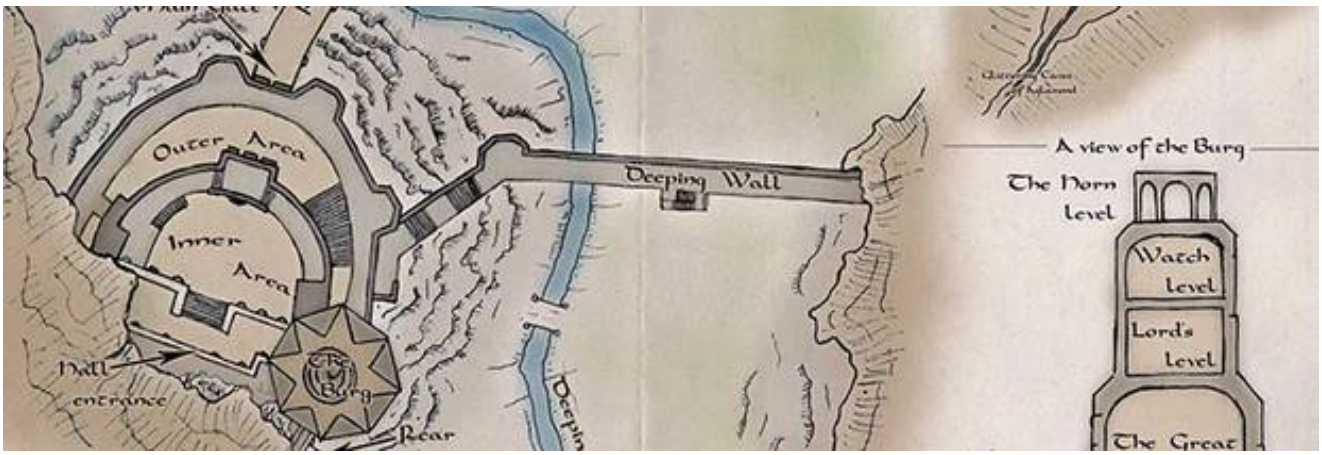
La Tâche

La tâche décrite par Dolimir implique un voyage vers l'Est et la Forêt Drúadan. Là, le groupe doit s'emparer de la Pierre Colorée sacrée et la ramener à la forteresse de Dolimir en Aclea Reach.

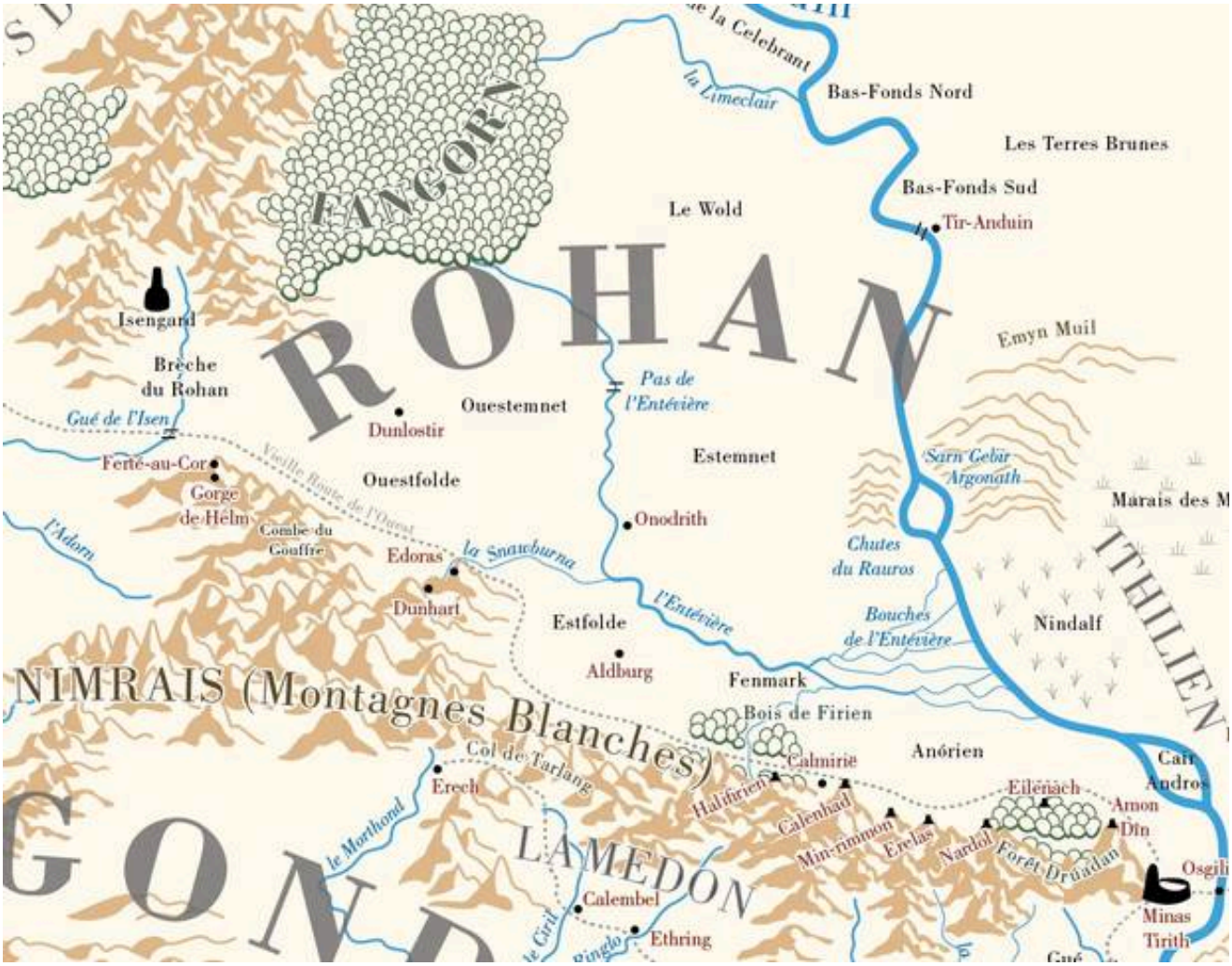
Sinon, le groupe peut piller le trésor de Prâga et garder le butin et la Pierre Colorée pour son compte.

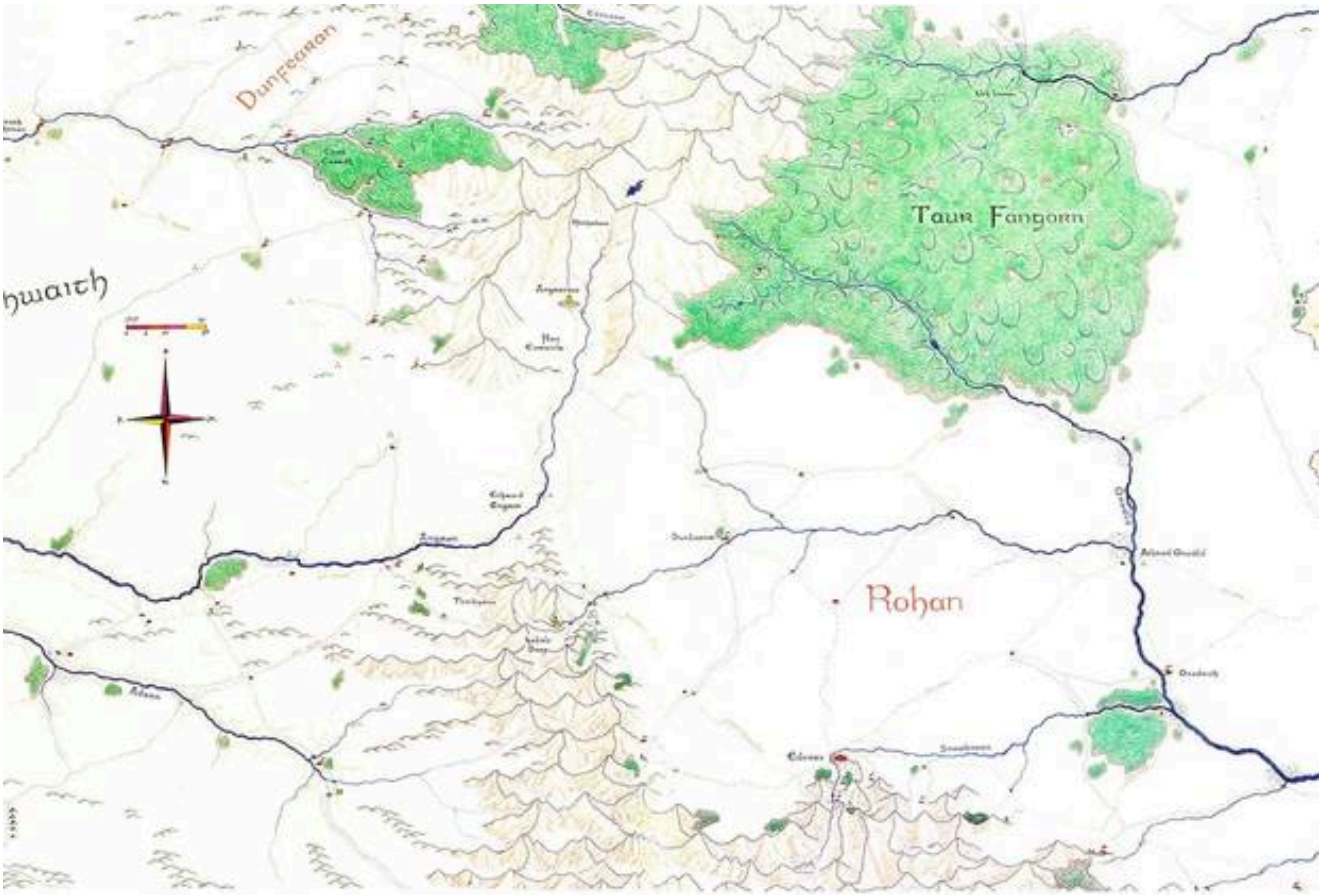
La troisième possibilité consiste à informer Prâga des intentions du Culte des Bottes et à détruire le groupe de Dolimir en attaquant Aclea Reach.

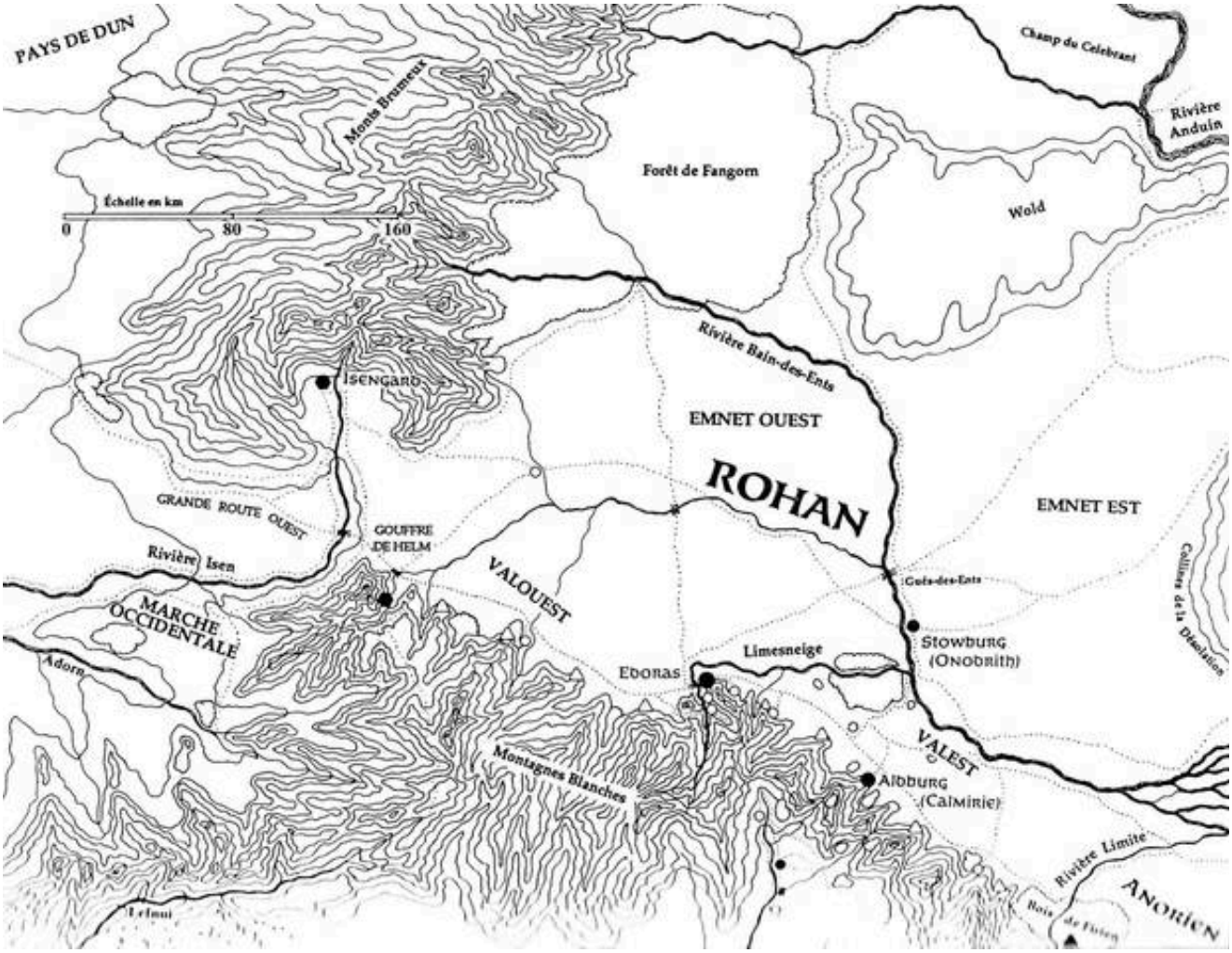
06 · Cartes régionales



Le Rohan

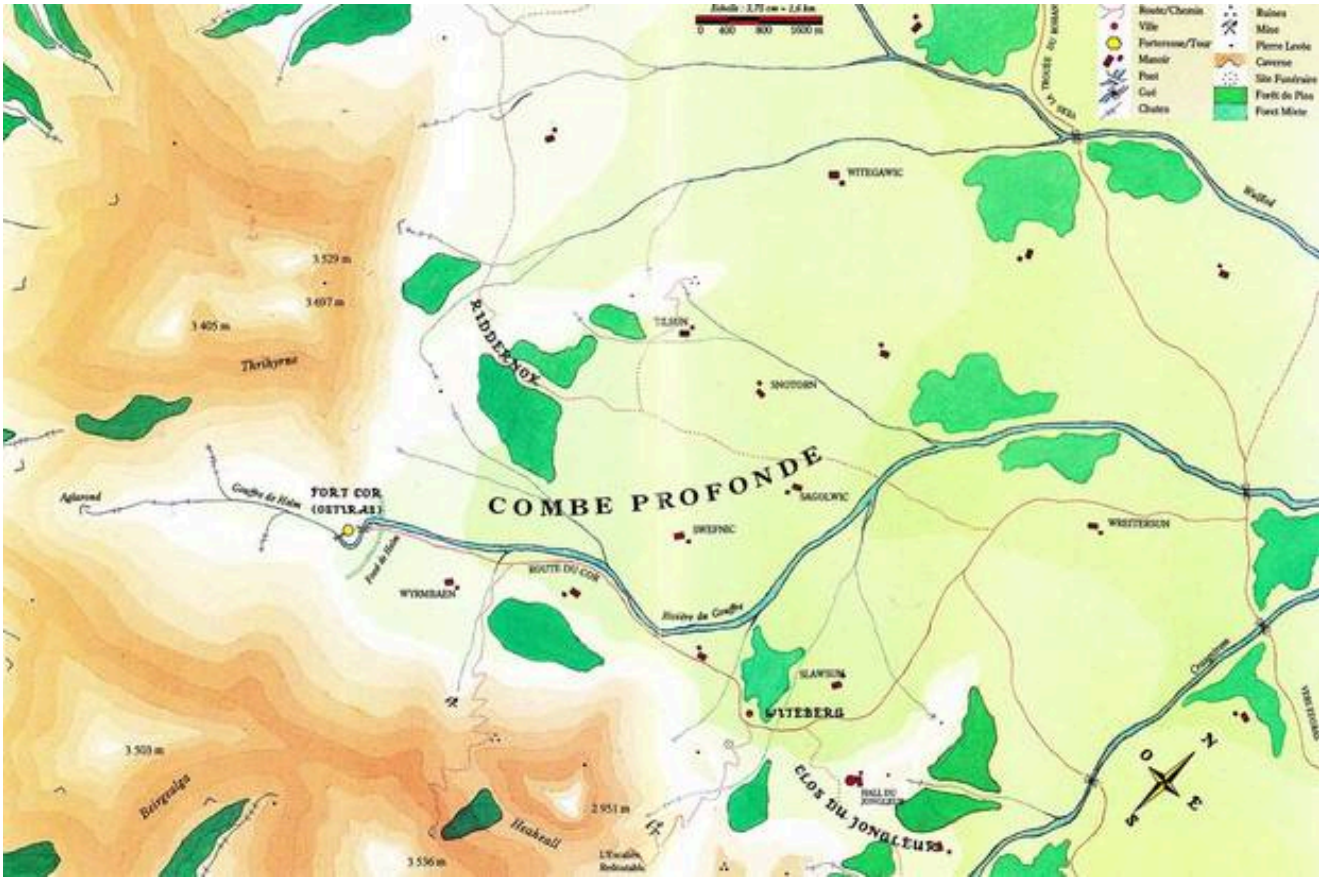



Dunfeagan
Taur Fangorn
Rohan

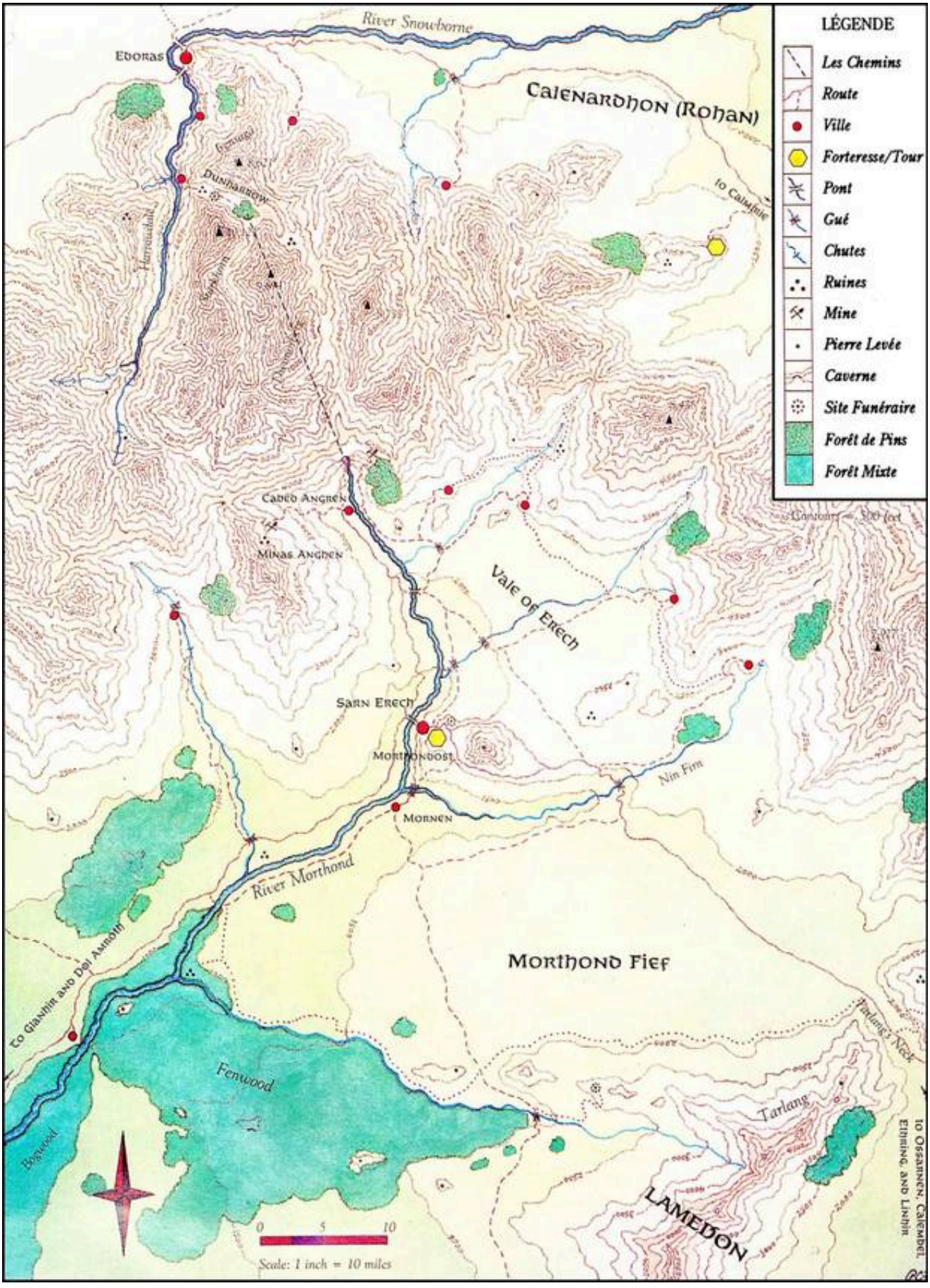

PAYS DE DUN
Champ du Celebrant
Rivière Anduin
Monts Brumeux
Forêt de Fangorn
Échelle en km
0
80
160
Wold
Rivière Bain-des-Ents
ISENGARD
EMNET OUEST
ROHAN
EMNET EST
GRANDE ROUTE OUEST
GOUFFRE DE HELM
Rivière Isen
VALOUEST
Gués-des-Ents
Collines de la Désolation
MARCHE OCCIDENTALE
Adorn
Limesneige
Edoras
Stowburg (Onodrith)
VALEST
Montagnes Blanches
Aldburg (Calmirie)
Rivière Limite
ANORIEN
Lefnui
Bois de Fuien

La Combe Profonde

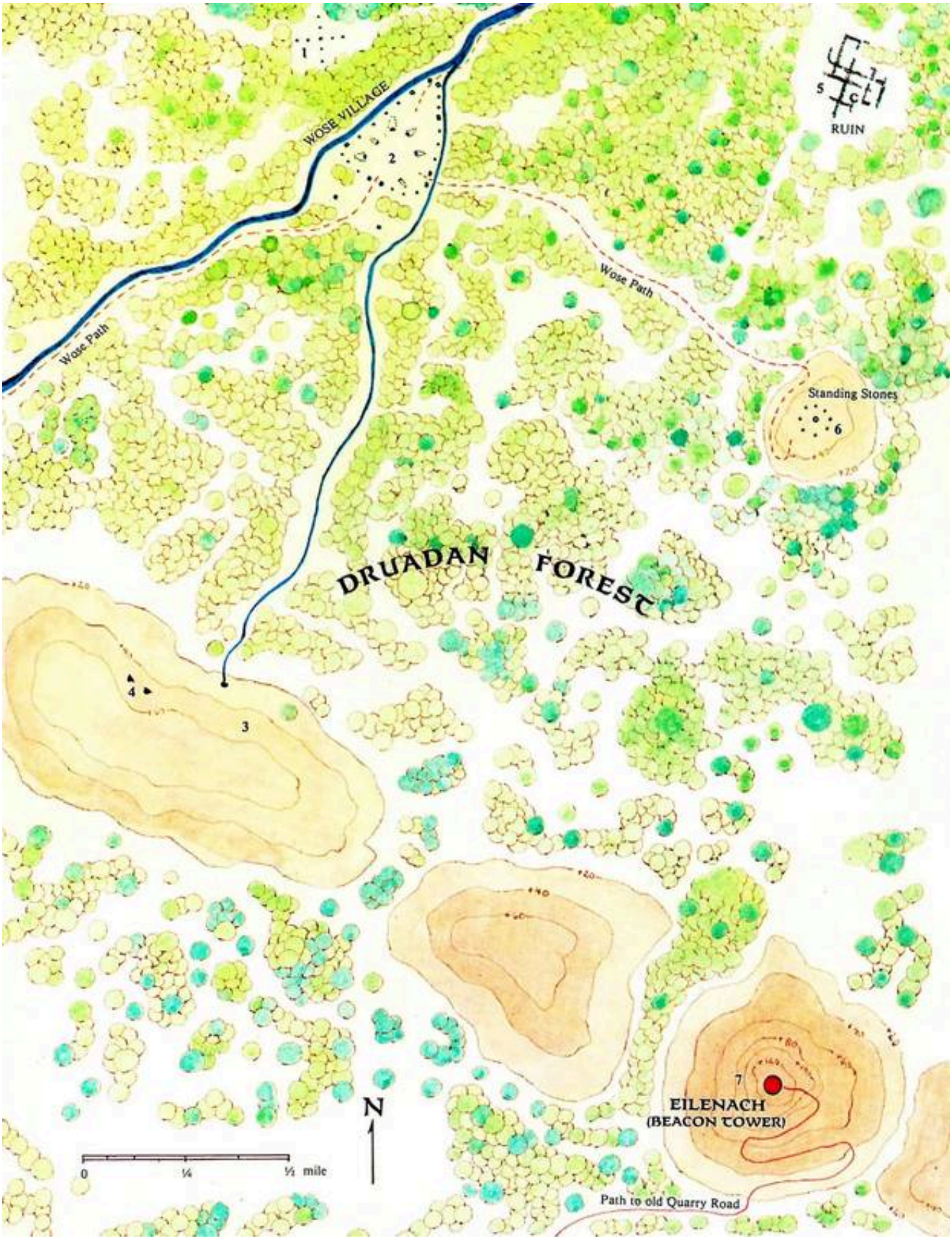




Du Rohan au Lamedon



Les terres des Drúedain

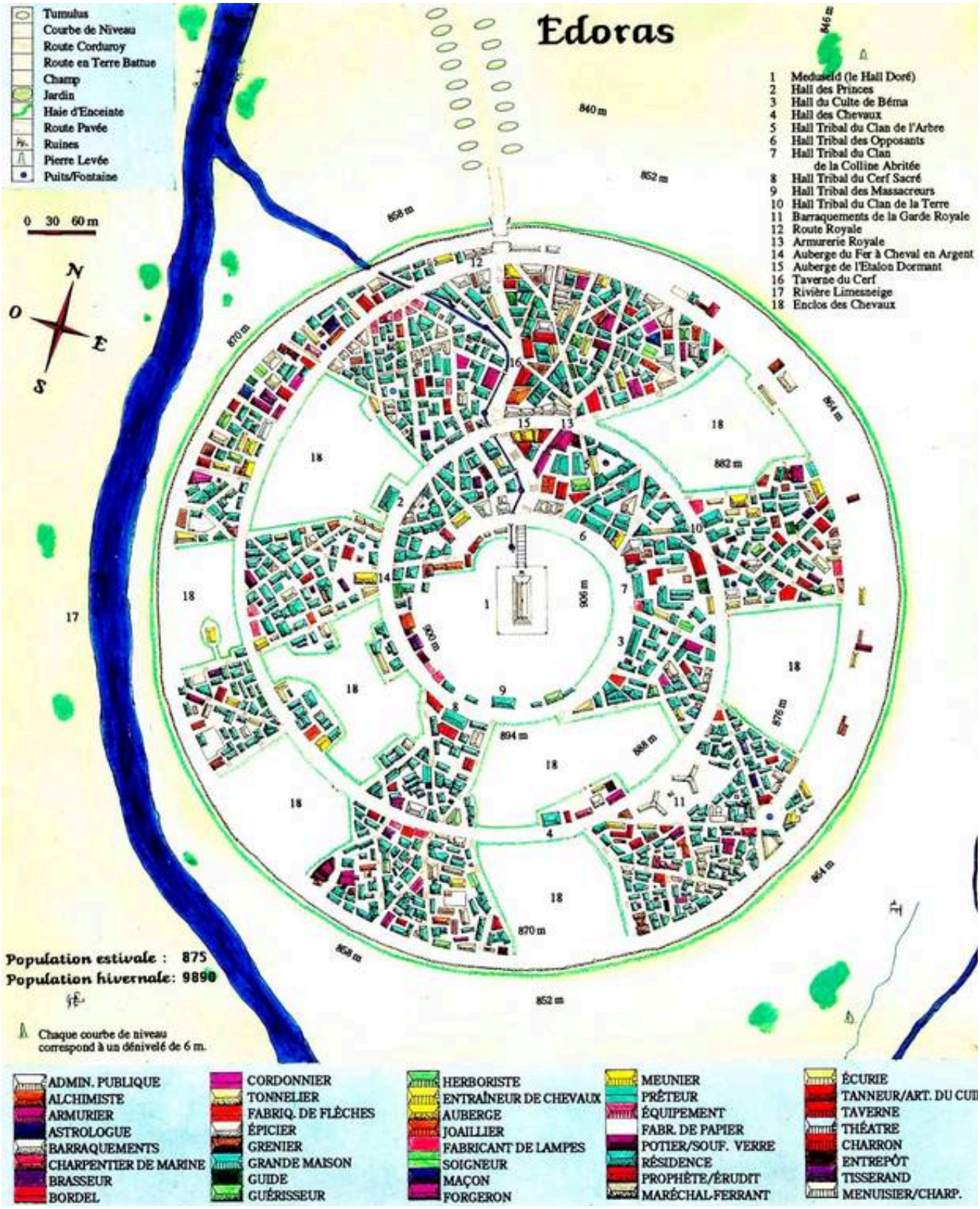


Framsburg

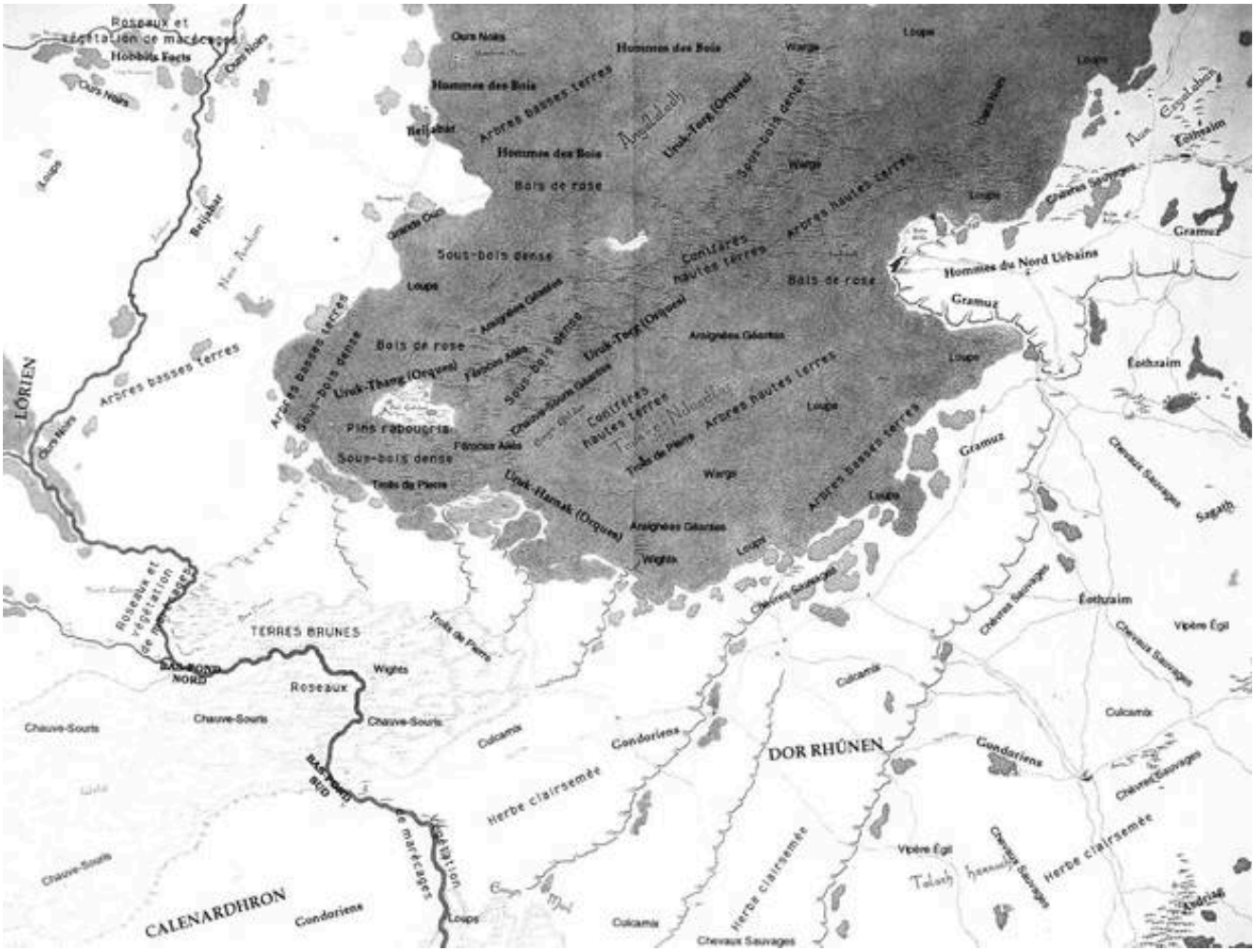

BUHR FRAM (FRAMSBURG)
1 Hall du Roi (Althyn Huil)
2 Hall des Princes (huithynas Huil)
3 Hall du Culte de Béma (Béma Saicghuil)
4 Hall des Chevaux (Eomahr Saicguil)
5 Hall Tribal du Clan de l'Arbre (Alanakyn Thuidhuil)
6 Hall Tribal des Opposants (Withras Thuidhuil)
7 Hall Tribal du Clan de la Colline Abritée (Muindbiurg Thuidhuil)
8 Hall Tribal du Cerf Sacré (Ailgarthas Thuidhuil)
9 Hall Tribal des Massacreurs (Waildungs Thuidhuil)
10 Hall Tribal du Clan de la Terre (Verdakyn Thuidhuil)
11 Barraquements de la Garde Royale
12 Terrain d'Exercice
13 Scathastream
14 Framstream
15 Auberge de la Branche Brisée
16 Auberge des Collines Nues
17 Taverne des Pics
18 Taverne du Prince
19 Taverne de Cerf Saoul
20 Route Royale
21 Route de la Roue du Chariot
22 Place du Marché
23 Armurerie Royale
24 Jardins
25 Tour de Guet
26 Portes du Rassemblement
27 Portes Principales
1 cm = 12 m
Chaque courbe de niveau correspond à un dénivelé de 6 m

Edoras


Edoras
Vieille Route de l'Ouest
Gorge de Helm
Habitation
Garde, milice
Administration
Taverne, auberge
Ferme, entrepôt
Boutique, artisan


Edoras
Tumulus
Courbe de Niveau
Route Corduroy
Route en Terre Battue
Champ
Jardin
Haie d'Enceinte
Route Pavée
Ruines
Pierre Levée
Puits/Fontaine
0 30 60 m
N
O
E
S
1 Meduseld (le Hall Doré)
2 Hall des Princes
3 Hall du Culte de Béma
4 Hall des Chevaux
5 Hall Tribal du Clan de l'Arbre
6 Hall Tribal des Opposants
7 Hall Tribal du Clan de la Colline Abritée
8 Hall Tribal du Cerf Sacré
9 Hall Tribal des Massacreurs
10 Hall Tribal du Clan de la Terre
11 Barraquements de la Garde Royale
12 Route Royale
13 Armurerie Royale
14 Auberge du Fer à Cheval en Argent
15 Auberge de l'Etalon Dormant
16 Taverne du Cerf
17 Rivière Limesneige
18 Enclos des Chevaux
840 m
852 m
858 m
870 m
882 m
894 m
906 m
876 m
864 m
846 m
Population estivale : 875
Population hivernale: 9890
Chaque courbe de niveau correspond à un dénivelé de 6 m.
ADMIN. PUBLIQUE
ALCHIMISTE
ARMURIER
ASTROLOGUE
BARRAQUEMENTS
CHARPENTIER DE MARINE
BRASSEUR
BORDEL
CORDONNIER
TONNELIER
FABRIQ. DE FLÈCHES
ÉPICIER
GRENIER
GRANDE MAISON
GUIDE
GUÉRISSEUR
HERBORISTE
ENTRAÎNEUR DE CHEVAUX
AUBERGE
JOAILLIER
FABRICANT DE LAMPES
SOIGNEUR
MAÇON
FORGERON
MEUNIER
PRÊTEUR
ÉQUIPEMENT
FABR. DE PAPIER
POTIER/SOUF. VERRE
RÉSIDENCE
PROPHÈTE/ÉRUDIT
MARÉCHAL-FERRANT
ÉCURIE
TANNEUR/ART. DU CUI
TAVERNE
THÉATRE
CHARRON
ENTREPÔT
TISSERAND
MENUISIER/CHARP.

Vallée centrale de l’Anduin



07 · Tables



Table des principales troupes

6.0 TABLES

6.1 TABLE DES PRINCIPALES TROUPES

Note : Cette table présente les caractéristiques militaires du Peuple des Chevaux pendant trois périodes distinctes : les Éothraim, les Éothéod et les Rohirrim. Elle présente aussi les forces opposées au Peuple des Chevaux pendant ces périodes. Le nombre de combattants donné est représentatif de la force d'une troupe typique pour la période donnée, les valeurs pouvant varier autour de cette moyenne.

3A 1-1857 : DANS LES PLAINES DU RHOVANION

Nom/Nb	Race	Niv	PdeC	TA	BD	Bc	Prot	BO Mêlée	BO Proj/.Sec.	MM	Notes
LES ÉOTHRAIM											
Toutes les tribus Éothraim sont montées et utilisent habituellement des lances, des épées larges et des arcs courts (et peu d'arcs composites), sauf la tribu Padaruik qui préfère les javelots aux arcs courts. Voir en 3.2 pour les détails concernant l'organisation des Éothraim. Les caractéristiques données ci-dessous sont celles des guerriers montés. Chaque guerrier Éothraim a 1 ou 2 chevaux avec qui il maintient des rapports spécifiques. Les caractéristiques sont données pour ces chevaux spéciaux en terme de léger (pour les "jeunes guerriers"), moyen (pour les "guerriers") et lourd (pour toutes les autres troupes). Les chiffres donnés sont les totaux approximatifs pour les six tribus.										
(Althyn/1)	Éothraim	25	180	CM/15	65	O15	B/J	180la	160ac	5	Mène les tribus alliées.
(Gardes de l'Althyn)/90	Éothraim	15	150	CM/15	60	O10	B/J	155la	130ac	10	La Garde de l'Althyn.
Huithyns/6	Éothraim	18	170	CM/15	65	O15	B/J	170la	150ac	5	Chacun mène une armée tribale (300-1000).
Garde Tribale de Maison/540	Éothraim	12	140	CM/16	50	O10	B/J	140la	110ac	5	Gardes des Huithyns (60-120).
Thanes/38	Éothraim	15	160	CM/15	65	O15	B/J	160la	140ac	5	Chacun mène une Chevauchée Clanique (60-120).
Garde Clanique de Maison/456	Éothraim	10	125	CM/16	50	O10	B/J	125la	100ac	5	Gardes des Thyns (12 chacun)
Anciens Druigan/315	Éothraim	8	115	CM/16	45	O5	B/J	110la	90ac	5	Chacun mène une Chevauchée (12).
Jeunes Druigan/315	Éothraim	6	100	CM/16	45	O5	B/J	100la	80ac	5	Chacun mène une Demi-Chevauchée (6).
Guerriers Expérimentés/2500	Éothraim	5	85	CM/16	35	O	B/J	90la	70ac	5	Cavalerie lourde.
Guerriers/1500	Éothraim	3	70	CM/13	40	O		70la	65ac	10	Cavalerie moyenne pour les flancs.
Jeunes Guerriers/1000	Éothraim	1	45	CR/9	20	-	-	45el	55ac	20	Utilisés pour tirer des projectiles et faire écarn.
Chevaux légers/1700	Grd.Cheval	2	110	CS/3	40	-	-	35GPi	-	40	Un par guerrier en campagne.
Chevaux moyens/2500	Grd.Cheval	3	130	CS/3	30	-	-	50GPi	-	30	Un par guerrier en campagne.
Chevaux lourds/6500	Grd.Cheval	4	150	CS/3	20	-	-	65GPi	-	20	Un par guerrier en campagne.
LES ASDRIAGS (Easterlings, une des 9 tribus)											
Ce sont des cavaliers extrêmement belliqueux, armés d'arcs courts (arc à cheval attaquant comme un arc composite), d'épées courtes (avec un BO de mêlée de moitié), de frondes (avec un BO de projectiles des deux-tiers) et un Usriev (la dm, épée à deux mains, ci-dessous), qui peut être utilisé comme une épée à deux mains ou comme une lance. Ils ont tous des chevaux légers (voir ci-dessus).											
Hurdriak	Asdriag	20	165	CM/13	65	O20	-	160dm	160ac	10	Roi de Toutes les Tribus.
Seigneur de guerre/1	Asdriag	15	140	CM/13	60	O15	-	140dm	140ac	10	Chaque seigneur de guerre commande une tribu.
Commandants/10	Asdriag	12	125	CM/13	55	O15	-	120dm	120ac	10	Chacun mène environ 66 guerriers.
Officiers/60	Asdriag	8	110	CM/13	50	O10	-	100dm	100ac	15	Chacun mène environ 10 guerriers.
Guerriers d'Élite/100	Asdriag	5	90	CR/9	45	O5	-	80dm	80ac	20	Guerriers professionnels.
Guerriers de base/300	Asdriag	2	50	S/1	35	O	-	55dm	55ac	10	Issus du peuple libre.
Jeunes Guerriers/200	Asdriag	1	40	S/1	35	O	-	45dm	45ac	15	Troupes légères faisant office d'écran.
LES SAGATH EASTERLINGS DES CHARIOTS (des Easterlings très nombreux, en exemple une des 50 tribus).											
Ces cavaliers courent quand ils sont en danger et attaquent quand ils sont en sécurité mais harassent en permanence leurs ennemis. Ils utilisent des arcs courts, de courts épieux de jet et des cimeterres. Ils utilisent un poison musculaire de niveau 3 sur leurs armes. Ils montent tous des chevaux légers (voir ci-dessus).											
Patriarche/1	Sagath	15	140	CM/13	60	O15	-	145ci	100ao	5	Mène les tribus alliées.
Chef/1	Sagath	11	125	CM/13	55	O15	-	130ci	110ao	5	Utilise un charriot; mène une tribu.
Gardes du Corps/10-20	Sagath	9	110	CM/13	50	O10	-	120ci	90ao	5	Utilisent des charriots; tous rangers.
Chef d'Aile/4	Sagath	7	95	CR/9	50	O10	-	100ci	75ao	10	Utilisent des charriots; mène une Aile chacun.
Pisteurs/16-40	Sagath	5	80	CR/9	45	O5	-	80ci	60la	20	Rangers; mène une patrouille de 5 hommes.
Archers à cheval/16-40	Sagath	3	65	CR/9	40	O	-	55ci	75ao	15	Un par patrouille.
Guerriers de base/32-80	Sagath	2	50	S/1	35	O	-	60ci	50la	5	Deux par patrouille.
Jeunes Guerriers/16-40	Sagath	1	40	S/1	35	O	-	45ci	45la	10	Un par patrouille.
LES LOGATH EASTERLINGS DES CHARIOTS (encore plus nombreux, 100 tribus)											
Ils utilisent la même organisation militaire, les mêmes équipements et tactiques que les Sagath sauf qu'une de leur tribu-type a environ 5 fois plus de combattants.											

3A 1858-2510 : DANS LES VALLÉES DE L'ANDUIN

Nom/Nb	Race	Niv	PdeC	TA	BD	Bc	Prot	BO Mêlée	BO Proj./Sec.	MM	Notes
LES ÉOTHÉOD											
Les Éothéod sont armés de lances ou d'épieux, d'épées larges, d'arcs composites, de dague, et de boucliers ronds. Ils portent un assortiment de chemises de mailles (TA 13), de cottes de mailles (TA 15) et d'hauberts de mailles (TA 16). Les caractéristiques données ci-dessous supposent que le guerrier soit à cheval. Chaque guerrier Éothéod possède un ou deux chevaux avec qui il entretient des rapports spécifiques. Les caractéristiques sont données pour ces chevaux spéciaux en termes de léger (pour les Jeunes Guerriers), moyen (pour les Guerriers) et lourd (pour toutes les autres troupes).										
Althegn/1	Éothéod	25	170	CM/15	65	O15	B/J	175la	150ac	5	Équipement +15.
Thegns/50	Éothéod	18	160	CM/15	65	O15	B/J	160la	140ac	5	Équipement +15.
Gardes de Maison/60	Éothéod	12	150	CM/15	55	O10	B/J	140la	120ac	10	Équipement +10.
Anciens Caerls/500	Éothéod	9	125	CM/16	50	O10	B/J	120la	100ac	5	Équipement +10.
Jeunes Caerls/500	Éothéod	7	110	CM/16	50	O10	B/J	110la	90ac	5	Équipement +10.
Guerriers Expérimentés/2500	Éothéod	5	90	CM/16	45	O5	B/J	95la	80ac	5	Cavalerie lourde.
Guerriers/1500	Éothéod	3	70	CM/15	45	O5	B/J	75la	70ac	10	Cavalerie moyenne pour les flancs.
Jeunes Guerriers/1000	Éothéod	1	50	CM/13	35	O5	-	50el	50ac	15	Cavalerie légère pour faire écran.
Cheval léger/1500	Grd.Cheval	2	120	CS/3	40	-	-	40GPi	-	40	Un par guerrier en campagne.
Cheval moyen/2250	Grd.Cheval	3	140	CS/3	30	-	-	55GPi	-	30	Un par guerrier en campagne.
Cheval lourd/5972	Grd.Cheval	4	160	CS/3	20	-	-	70GPi	-	20	Un par Guerrier en campagne.
LES BALCHOTH (en exemple une des nombreuses armées)											
Les forces militaires des Balchoth sont très disciplinées et hautement organisées comparées aux cavaliers barbares auxquels ils font face en général lors des batailles. Cela est dû au fait que les forces Balchoth sont constituées uniquement d'infanterie sans armure. Les Balchoth sont les fantassins les plus mobiles des Terres du Milieu. Ils sont entraînés en unités "Trot" ou "Course" pour des heures et en unités "Course rapide" pour des charges de cinq minutes maximum. Une *armée* Balchoth typique comprend 2 ou 3 *Tomens* (approximativement 10000 hommes chaque, subdivisées ensuite comme indiquée ci-dessous). Le Roi Balchoth (le *Bôm*) va en guerre en général avec de 2 à 5 de ces armées et sa Garde Impériale (la *Keshak*). Les armes comprennent des épées (en général des sabres, sa), des arcs composites, des masses, des lances et des javelots.											
(Bôm/1)	Balchoth	25	160	CS/5	60	O20	B/J	180ma	180ja	10	Roi de tous les Balchoth.
(Gardes Impériaux/1000)	Balchoth	12	120	CS/5	45	O10	B/J	130ma	110ac	10	Armée personnelle du Bôm (Keshak).
Commandant d'Armée/1	Balchoth	18	150	CS/5	50	O15	B/J	160ma	160ja	10	Chacun commande une armée.
Commandants de Tomen/3	Balchoth	15	130	CS/5	50	O15	B/J	150ma	150ja	10	Chacun commande une Tomen.
Gardes/550	Balchoth	10	110	CS/5	40	O5	B/J	115ma	100ac	10	Troupes d'élite d'une armée.
Commandants de Manghin/30	Balchoth	9	105	CS/5	40	O5	B/J	110ma	95ac	10	Chacun commande 1000 hommes (Manghin).
Commandants de Jigon/300	Balchoth	7	95	CS/5	40	O5	B/J	100ma	100ac	10	Chacun commande 100 hommes (Jigon).
Commandants d'Irbin/3000	Balchoth	5	85	CS/5	40	O5	B/J	90ma	100ac	10	Chacun commande 10 hommes (Ibin).
Guerriers lourds/8000	Balchoth	3	75	CS/5	35	O	-	75ma	70ja	10	Utilisent aussi des arcs, des lances, et des masses.
Guerriers légers/16000	Balchoth	2	65	CS/5	40	O	-	60la	60ja	15	Utilisent aussi des arcs et des sabres (sa).
Scouts/6000	Balchoth	1	50	S/1	45	O	-	40sa	50ac	20	Les jeunes guerriers à l'etralnement.

LES ORQUES (une tribu typique)
Beaucoup de tribus occupent les Monts Brumeux et les Montagnes Grises, dans les zones autour des Vallées de l'Anduin (en particulier la zone autour des Monts Gundabad et Ugili). Les tribus Orques de cette période sont relativement faibles en raison des pertes subies quand elles combattaient sous la banière d'Angmar.

Commandant/1	Uruk-Hai	15	150	PL/18	55	O15	B/J	160ci	135ao		Équipement +15.
Capitaines/3	Uruk-Hai	12	135	PL/18	50	O10	B/J	130el	100ac	5	Équipement +10.
Officiers/18	Uruk-Hai	9	120	CM/14	40	O10	B/J	125ma	80ac	10	Équipement +5.
Chefs de Lurg/120	Orques Inf.	6	70	CM/13	30	O5	N	80ci	50ao	15	Certains utilisent ah, la ou hh.
Guerriers Expérimentés/400	Orques Inf.	3	55	CR/9	25	O	N	60ci	50ao	10	Certains utilisent ah, la ou hh.
Guerriers Adultes/600	Orques Inf.	2	45	CS/8	25	O	(B/J)	50ci	20ao	0	Certains utilisent ah, la ou hh.
Jeunes Guerriers/400	Orques Inf.	1	35	CS/7	5	N	(-/J)	40ah	10ao	5	Certains utilisent la ou ci.
Pisteurs/100	Orques Inf.	2	30	CR/9	30	O	-	40ci	35ao	5	Pour poursuite, embuscade et mission d'éclaireur.
Pisteurs d'Élite/60	Orques Inf.	4	45	CR/9	35	O	-	65ci	55ao	10	Pour poursuite, embuscade et mission d'éclaireur.
Gardes Trolls/10	Trolls des Cavernes	12	150	CR/11	30	O	-	140mg	110GGr	5	Berserk en bataille, ne font jamais retraite.
Loups/120	Grds. Loups	5	150	CS/4	30	N	-	80GMo	60GGr	30	Très Rapides, Rapides si montés

3A 2511 ET APRÈS : AU ROHAN

Nom/Nb	Race	Niv	PdeC	TA	BD	Bc	Prot Mêlée	BO Proj./Sec.	BO	MM	Notes

LES ROHIRRIM
Les Rohirrim sont armés avec des lances, des épées larges, des arcs composites, des dagues et des boucliers ronds. Les caractéristiques données ci-dessous supposent que le Guerrier est à cheval. Chaque Guerrier Rohirrim possède 1 ou 2 chevaux avec qui il entretient des rapports spécifiques. Les caractéristiques données pour ces chevaux spéciaux sont en termes de léger (pour les Cavaliers Légers et les Archers à Cheval) et de lourd (pour toutes les autres troupes).

Roi/1	Rohirrim	25	180	CM/15	70	O20	B/J	185la	160ac	5	Équipement +20.
Maréchaux/3	Rohirrim	20	170	CM/15	70	O20	B/J	170la	150ac	5	Équipement +20.
Thanes/100	Rohirrim	16	160	CM/15	65	O15	B/J	160la	140ac	5	Équipement +15.
Húscairls/120	Rohirrim	12	150	CM/15	55	O10	B/J	140la	120ac	10	Équipement +10.
Cnaihts/4400	Rohirrim	5	90	CM/16	45	O5	B/J	95la	60ac	5	Cavalerie lourde de base; expérimentés.
Heah-Cairls/400	Rohirrim	9	125	CM/16	50	O10	B/J	120la	90ac	5	Équipement +10.
Cairls/400	Rohirrim	7	110	CM/16	50	O10	B/J	110la	80ac	5	Équipement +10.
Cavaliers Légers/3000	Rohirrim	2	60	CM/13	45	O5	-	80la	50ac	10	Cavalerie légère de base; troupes jeunes.
Heah-Cairls/300	Rohirrim	8	115	CM/16	50	O10	B/J	110la	100ac	15	Équipement +10.
Cairls/300	Rohirrim	6	100	CM/16	50	O10	B/J	100la	90ac	15	Équipement +10.
Archers à Cheval/3000	Rohirrim	3	65	CM/13	20	-	-	50el	80ac	15	Pas de lance mais des flèches supplémentaires.
Heah-Cairls/300	Rohirrim	9	125	CM/16	30	-	B/J	100el	140ac	20	Équipement +10.
Cairls/300	Rohirrim	7	110	CM/16	30	-	B/J	90el	120ac	20	Équipement +10.
Cheval de Guerre léger/10800	Grd. Cheval	3	130	CS/3	35	-	-	50GPi	-	35	Un par guerrier en campagne.
Cheval de Guerre lourd/7700	Grd. Cheval	4	160	CS/3	25	-	-	70GPi	-	25	Un par guerrier en campagne.

LES URUK-SHARAK (troupes de la garnison d'Isengard après 3A 2963)

Commandants/12	Uruk-Hai	18	145	CM/16	35	O15	(B/J)	160el	135ao	20	Équipement +15; utilise le poison.
Sous-Commandants/48	Uruk-Hai	9	120	CM/14	40	O10	B/J	120el	75ao	15	Équipement +10; utilise le poison.
Gardes du Grand Lurg/120	Orques Inf.	7	90	CM/13	35	O5	N	85hh	45ao	10	Équipement +5.
Chefs de Lurg/720	Orques	6	70	CM/13	30	O5	N	80ci	50ao	15	Prennent les nez en guise de trophées.
Guerriers Expérimentés/2400	Orques Inf.	3	55	CR/9	25	O	N	60ci	50ao	10	Certains utilisent des armes d'hast ou des haches.
Guerriers Adultes/2400	Orques Inf.	2	45	CS/8	25	O	(B/J)	50ci	20ao	0	Certains utilisent des armes d'hast ou des haches.
Jeunes Guerriers/2400	Orques Inf.	1	35	CS/7	5	N	(-/J)	40ah	10ao	5	Certains utilisent des lances ou des cimeterres.
Pisteurs/200	Uruk-Hai	4	65	CM/13	35	O	N	70el	70ac	15	Rangers; utilisés comme éclaireurs et espions.
Wargs/1000	Wargs	8	160	S/4	40	N	N	110GMo	80MGr	30	Très Rapides; très vicieux.
Loups de Guerre/3000	Grds. Loups	4	115	S/3	30	N	N	75GMo	40MGr	25	Très Rapides; Rapides si montés.

L'ARMÉE DE LA MAIN BLANCHE (troupes supplémentaires levées par Saruman entre 3A 2963 et la Guerre de l'Anneau).

Les Semi-Orques											
Lieutenants d'élite/50	Semi-Orque	10	160	CR/12	55	O15	B/J	110ec	150ac	10	Guerriers et Rangers; Équipement +15.
Chefs Spéciaux/600	Semi-Orque	8	100	CR/11	45	O10	B/J	100el	130ac	15	Guerriers et Rangers; Équipement +10.
Gardes Spéciaux/2000	Semi-Orque	5	75	CM/16	30	O	(B/J)	85ci	60la	5	Montés en général sur des loups de guerre.
Guerriers Spéciaux/4000	Semi-Orque	3	55	CM/16	25	O	(B/J)	60ci	50la	0	Montés en général sur des loups de guerre.
Jeunes Guerriers/1000	Semi-Orque	1	40	CM/13	25	O	N	45ci	50ao	0	Utilisés comme troupes lançant des projectiles.
Pisteurs d'Élite/200	Semi-Orque	6	85	CM/13	45	O5	N	95el	90ac	20	Rangers; utilisés comme éclaireurs et espions.
Pisteurs/500	Semi-Orque	4	65	CM/13	35	O	N	70el	70ac	15	Rangers; utilisés comme éclaireurs et espions.
Les Orques											
Commandants/20	Uruk-Hai	15	150	PL/19	65	O20	B/J	155em	120ac	5	Équipement +20.
Sous-commandants/70	Uruk-Hai	12	135	PL/18	55	O15	B/J	140el	100ac	5	Équipement +20.
Officiers/150	Uruk-Hai	9	120	CM/14	40	O10	B/J	125ma	80ac	10	Équipement +10.
Chefs de Lurg/1350	Orques Inf.	6	70	CM/13	30	O5	N	80ci	50ao	15	Équipement +5.
Guerriers Expérimentés/4500	Orques Inf.	3	55	CR/9	25	O	N	60ci	50ao	10	Certains utilisent des armes d'hast ou des haches.
Guerriers Adultes/4500	Orques Inf.	2	45	CS/8	25	O	(B/J)	50ci	20ao	0	Certains utilisent des armes d'hast ou des haches.
Jeunes Guerriers/4500	Orques Inf.	1	35	CS/7	5	N	(-/J)	40ah	10ao	5	Certains utilisent des lances et des cimeterres.
Les Loups											
Wargs/2000	Wargs	8	160	S/4	40	N	N	110GMo	80MGr	30	Très Rapides; très vicieux.
Loups de Guerre/7000	Grds. loups	4	115	S/3	30	N	N	75GMo	40MGr	25	Très Rapides; Rapides si montés.
Loups/750	Loups	2	70	S/3	35	N	N	50MMo	25PGr	30	Très Rapides; paniquent facilement.

LES DRÚEDAIN (Woses) (dans les zones forestières en bordure des Montagnes Blanches).
Les Woses sont les maîtres suprêmes de la connaissance du bois, le travail du bois et de la discrétion. Normalement, ils ne s'engageront pas dans un combat à découvert et adopteront une tactique de guérilla. Tous les groupes de Woses sont composés à parts quasi égales de Rangers et de Guerriers. Les fléchettes de leurs sarbacanes (sb) sont souvent empoisonnées (en général un poison nerveux de niveau 5).

Chef/1	Drúedain	20	160	S/1	70	O15	N	150hh	150sb	30	Appelle les troupes : Mé Drúgés.
Gardes d'Élite/10	Drúedain	15	140	S/1	60	O10	N	120hh	140sb	25	Gardiens du Chef.
Guerriers d'Élite/30	Drúedain	10	110	S/1	45	O	N	100hh	115sb	20	Chacun commande un groupe de 10 hommes.
Guerriers/300	Drúedain	5	80	S/1	35	O	N	80hh	90sb	10	Gardes frontaliers tournants.
Veilleurs/20	Drúedain	10	100	S/1	50	O10	N	90hh	110sb	15	Tous Rangers; chefs éclaireurs.
Chasseurs/500	Drúedain	4	65	S/1	30	O	N	70hh	80sb	5	Moins expérimentés.
Hommes Púkel/?	Statues Animées	10	200	PL/20	30	N	N	100ma	120sb	0	Ignorent les saignements et les étourdissements.

LES DUNLENDINGS (une tribu parmi tant d'autres) (Montagnes Blanches et Vallées du Sud des Monts Brumeux).

Chef/1	Hommes Inf.	15	160	CR/11	40	O10	B/J	165hh	120ao	10	Équipement +10; peuvent lancer leur hh.
Gardes du Clan/40	Hommes Inf.	10	130	CR/9	35	O	N	110ec	80ao	10	Gardes du Corps du Chef.
Guerriers d'Élite/400	Hommes Inf.	6	100	CS/8	30	O	B/J	90ec	65ao	5	Chacun commande 10 Guerriers.
Guerriers Adultes/3000	Hommes Inf.	3	60	CS/7	25	O	B	60ec	40ao	0	Guerriers moyens; certains utilisent des lances.
Jeunes Guerriers/1000	Hommes Inf.	1	45	CS/6	30	O	B	40la	40fr	5	Certains utilisent ec, ao, hh, ja.

Codes : les caractéristiques données décrivent chaque type de combattant. Certains codes s'expliquent d'eux-mêmes: **Race, Niv.** (niveau), **PdeC, Bc** (bouclier) et **MM** (bonus de Manœuvre en Mouvement). Pour la description plus détaillée des caractéristiques, reportez-vous à la Table des Principaux PNJ.
Note : les Uruk-Hai, les Olog-Hai et les Semi-Orques opèrent normalement sous la lumière du jour. Les Orques Inférieurs opèrent sous la lumière du jour avec un malus de -100 ou, sous éclairage magique ou enchanté, de -25; la lumière artificielle normale ne les affectent pas.

Table des principaux PNJ

6.2 TABLE DES PRINCIPAUX PNJ

Nom	Niv	PdeC	TA	BD	Bc	Prot Mêlée	BO Proj.	BO	MM	Notes
INDIVIDUS IMPORTANTS										
Eoaric	14	130	CM/14	55	O10	B/J	126el	110ac	10	Scout/Larron Homme du Nord. Traître et espion des Sagath. AG 94 CO 67 AD 93 ME 83 RS 97 FO 72 RP 91 PR 92 EM 56 IT 41. Armes et armure +10; Nécessaire de crochetage et de désamorçage de pièges +15; Assortiment de poisons de niveau 7. Esc 63, Nat 10, Equ 75, DéP 83, Cro 95, Fil/Dis 87, Per 69, Emb 35, 4 MAd à +40.
Mahrcared	18	175	CM/15	65	O15	B/J	177el	160hh	10	Guerrier Éothraim. Huithyn des Ailgarthas. AG 96 CO 100 AD 88 ME 73 RS 83 FO 96 RP 91 PR 85 EM 53 IT 45. Armes et armure +15; Hache +15, de Retour sur 45 m. Esc 55, Nat 60, Equ 140, DéP 45, Cro 55, Fil/Dis 76, Per 63, Emb 12, 3 MAd à +25.
Marhwini	25	175	CM/15	70	O20	B/J	190el	150ac	10	Guerrier Éothraim. Althyn des Éothraim. AG 93 CO 101 AD 59 ME 78 RS 64 FO 102 RP 90 PR 97 EM 45 IT 67. Armes et armure +20; Amulette : permets la communication mentale avec les chevaux. Esc 35, Nat 20, Equ 160, DéP 25, Cro 25, Fil/Dis 55, Per 87, Emb 6, 3 MAd à +45.
Tros Heanef	15	140	CM/13	60	O15	N	150ci	120ao/la	20	Guerrier Sagath. Un Grand Chef. AG 100 CO 93 AD 56 ME 71 RS 94 FO 90 RP 99 PR 85 EM 53 IT 64. Armes et armure +15; Lance +15, délivrant un critique d'électricité supplémentaire (2/jour). Esc 55, Nat 60, Equ 140, DéP 45, Cro 55, Fil/Dis 76, Per 63, Emb 12, 3 MAd à +25
Vidugavia	27	180	CM/14	60	O10	B/J	197el	175ao	0	Guerrier Homme du Nord. Roi autoproclamé du Rhovanion. AG 99 CO 98 AD 42 ME 89 RS 88 FO 95 RP 99 PR 71 EM 73 IT 64. Armes +20, armure +15, bouclier +10. Esc 94, Nat 80, Equ 114, DéP 59, Cro 59, Fil/Dis 93, Per 78, Emb 28, 4 MAd à +30, AMf Techn. 1 127, Techn. 2 117, Ba 20.
PNJ POUR L'AVENTURE Mort d'un Thyn										
Brinwica	8	60	CR/9	65	O10	N	75el	90ac	20	Scout/Voleuse Éothraim. Fille de Mahruic. AG 99 CO 91 AD 52 ME 76 RS 67 FO 91 RP 97 PR 78 EM 49 IT 55. Armes et armure +10. Amulette pouvant lancer *Invisibilité* (2/jour). Esc 60, Nat 20, Equ 140, DéP 50, Cro 50, Fil/Dis 65, Per 60, Emb 12, 2 MAd à +35.
Hos Harf	12	93	S/3	50	O15	N	60ci	75ao	15	Mage/Magicien Sagath. Grand Chef du clan Hos. AG 83 CO 91 AD 34 ME 84 RS 52 FO 99 RP 85 PR 85 EM 98 IT 76. Armes +15. Robes : BD +35, donnant l'illusion d'une armure et d'un bouclier. Esc 20, Nat 10, Equ 140, DéP 5, Cro 5, Fil/Dis 40, Per 75, Run 90, Ba 70, 12 listes, 22 PP (boucle d'oreille : additionneur de sorts +3).
Leowin	4	45	CR/9	55	O5	N	50el	75ac	20	Scout/Voleuse Éothraim. Amie de Brinwica. AG 96 CO 74 AD 82 ME 72 RS 53 FO 56 RP 98 PR 73 EM 32 IT 27. Armes et armure +5; peut communiquer mentalement avec son faucon favori (300 mR). Esc 40, Nat 50, Equ 110, DéP 30, Cro 30, Fil/Dis 40, Per 50, Emb 5, 1 MAd à +30, parle couramment le Logathig, connait la ville d'Ilanin.
Waulcho	7	97	CM/13	45	O5	N	95el	80ac	10	Guerrier Éothraim. Agent d'Hos Harf. AG 92 CO 73 AD 37 ME 43 RS 81 FO 96 RP 94 PR 62 EM 57 IT 59. Armes et armure +5. Armes enduites d'un poison nerveux, niveau 3. Esc 30, Nat 5, Equ 110, DéP 5, Cro 15, Fil/Dis 40, Per 45, Emb 7, 3 MAd à +30, parle couramment le Logathig.
PNJ POUR L'AVENTURE La Trahison des Gens des Chariots										
Kar Makow	4	60	CR/9	55	O5	N	50el	80ac	20	Scout/Larron Sagath. Un des compagnons d'Eoaric. AG 98 CO 44 AD 56 ME 53 RS 75 FO 65 RP 99 PR 47 EM 54 IT 87. Armes et armure +5; Nécessaire de crochetage et de désamorçage de pièges +15. Utilise du poison musculaire de niveau 3. Esc 40, Nat 5, Equ 100, DéP 40, Cro 40, Fil/Dis 40, Per 30, Emb 4, 1 MAd à +40.
Tros Aran	4	70	CR/9	45	O5	N	75el	55ac	10	Guerrier/Larron Sagath. Un des compagnons d'Eoaric. AG 91 CO 84 AD 49 ME 23 RS 55 FO 96 RP 90 PR 73 EM 32 IT 69. Armes et armure +5; Nécessaire de crochetage et de désamorçage de pièges +5. Utilise du poison musculaire de niveau 3. Esc 20, Nat 5, Equ 110, DéP 25, Cro 25, Fil/Dis 30, Per 20, Emb 2, 1 MAd à +40.
Waulrics Alfwin	8	58	CR/10	45	N	B/J	60ba	50ac	10	Animiste Homme du Nord/Sagath. De son vrai nom Rof Paku. AG 77 CO 54 AD 48 ME 91 RS 89 FO 91 RP 90 PR 23 EM 41 IT 99. Veste de Cuir : TA 10, +5 au BD. Traitez ses 6 chiens comme des loups (voir Table 6.1). Nat 20, Equ 90, Fil/Dis 40, Per 50, Run 40, Ba 40, DirS 35, 16 PP, 8 listes de sorts, bâton +5 : additionneur de sorts +3, +30 au BD frontal.
Wolvin	6	58	S/1	75	N	N	45da	65da	20	Barde Éothraim. Aveugle et meurtrière. AG 96 CO 47 AD 21 ME 90 RS 89 FO 34 RP 98 PR 99 EM 45 IT 100. Dague de Retour +5 (poison respiratoire de niveau 5). Anneau additionneur de sorts +2. Equ 40, Fil/Dis 80, Per 40, Run 60, Ba 60, 8 listes de sorts, 18 PP. Robe : +50 au BD lors du premier round où elle est attaquée, puis baisse de 10 points à chaque tour suivant. Capuchon : le porteur peut sentir des variations de chaleur et leurs sources avec une grande précision jusqu'à 90 m en face de lui (ses bonus reflètent son entrainement à cette opération).

3A 1858-2510 : DANS LES VALLÉES DE L'ANDUIN Nom	Niv	PdeC	TA	BD	Bc	Prot Mêlée	BO Proj.	BO	MM	Notes
INDIVIDUS IMPORTANTS										
Eorl	30	125	CM/13	70	O15	N	208el	182ao	5	Guerrier Èothéod. 1er Roi du Rohan. AG 90 CO 80 AD 92 ME 93 RS 79 FO 100 RP 97 PR 63 EM 51 IT 53. Armes +25, armure +20, bouclier +15. Esc 84, Nat 65, Equ 112, DéP 60, Cro 60, Fil/Dis 83, Per 77, Emb 16, 3 MAd à +30, AMpb Techn. 1 110, Techn. 2 105, Techn. 3 105, Ba 20.
Fram	20	125	CM/14	40	O5	B/J	178fa	151ao	-5	Guerrier Èothéod. Tueur de Scatha le Dragon. AG 99 CO 81 AD 80 ME 78 RS 73 FO 84 RP 92 PR 62 EM 76 IT 71. Armes +20, armure +10, bouclier +5. Esc 94, Nat 80, Equ 107, DéP 45, Cro 45, Fil/Dis 55, Per 54, Emb 8, 1 MAd à +40, AM f Techn. 1 90, Techn. 2 85, Ba 20.
Frumgar	25	130	CM/13	50	O10	N	198el	181ao	5	Guerrier Èothéod. Un Chef. AG 95 CO 93 AD 87 ME 85 RS 78 FO 95 RP 92 PR 63 EM 71 IT 71. el +25, ao +15, armure et bouclier +10. Esc 89, Nat 75, Equ 112, DéP 59, Cro 55, Fil/Dis 76, Per 66, Emb 22, 2 MAd à +50, AMpb Techn. 1 115, Techn. 2 105, Ba 20.
Léod	24	125	CM/15	40	O10	B/J	180el	144ao	-5	Guerrier Èothéod, Père d'Eorl. AG 94 CO 84 AD 94 ME 86 RS 86 FO 92 RP 90 PR 71 EM 72 IT 78. Armes et armure +15, bouclier +10. 1 liste (Théurgie), 24 PP. Esc 86, Nat 70, Equ 113, DéP 76, Cro 50, Fil/Dis 85, Per 80, Emb 21, 2 MAd à +35, AMpb Techn. 1 99, Techn. 2 99, Techn. 3 94, Techn. 4 89.
PNJ POUR LES AVENTURES										
Itangast	55	590	PL/20	60	N	N	spécial	spécial	10	Très vieux Drake du Feu sans aile (Dragon, Bleu/Noir). Attaques : 160EMo/110EGr/135EBo/95ECo/90SFeu; chaque rd, il peut utiliser une attaque de tête (Mo, Co ou SFeu), une attaque par Gr et une attaque par Bo (queue). SFeu : Souffle de Feu (1/mn, 50/jour) : en éclair, BO90, 150 m; en boule, BO50, 90 m, 15 mR. Listes de sorts : *Voies du Feu, Contrôle des Sorts*; 165 PP. S'il subit des coups critiques, utiliser la Table des Coups Critiques aux Très Grandes Créatures.
Meonid Ito	7	63	CS/8	55	O10	N	65ma	45fr	10	Animiste Balchoth. Seigneur autoproclamé de la Langwell. AG 83 CO 37 AD 52 ME 90 RS 89 FO 76 RP 93 PR 68 EM 51 IT 51. Pourpoint en cuir souple : TA 8, BD +10. Targe +10. Esc 20, Nat 80, Equ 20, Fil/Dis 30, Per 50, Run 40, Ba 50, DirS 25, 14 PP, 8 listes de sorts; Baguette additionneuse de sorts +3, attaque comme une masse +10. Bottes de Marche sur l'Eau; cape : le porteur peut apparaitre comme étant de l'eau ou de la pierre (pas de changement de forme) mais doit toucher la substance appropriée.
Adajo Bom	3	58	CS/5	50	O5	N	45el	65ac	15	Scout/Larron Balchoth. Un des assassins du groupe de Meonid. AG 97 CO 57 AD 26 ME 33 RS 49 FO 73 RP 96 PR 33 EM 77 IT 58. Armes et armure +5. Nécessaire de crochetage et de désamorçage de pièges +5. Utilise un poison réducteur de niveau 5. Esc 30, Nat 20, Equ 10, DéP 30, Cro 30, Fil/Dis 65, Per20, Emb 6, 1 MAd à +30.
Nevido Smod	3	64	CS/5	45	O5	N	65el	45ac	10	Scout/Larron Balchoth. Un des assassins du groupe de Meonid. AG 92 CO 87 AD 39 ME 43 RS 62 FO 97 RP 91 PR 63 EM 42 IT 54. Armes et armure +5. Nécessaire de crochetage et de désamorçage de pièges +5. Utilise un poison réducteur 5ème niveau. Esc 20, Nat 15, Equ 10, DéP 20, Cro 20, Fil/Dis 55, Per 15, Emb 6, 1 MAd à +25

3A 2511 ET APRÈS : AU ROHAN

Nom	Niv	PdeC	TA	BD	Bc	Prot Mêlée	BO Proj.	BO	MM	Notes
ROIS DU ROHAN										
Fréa	23	125	CM/14	60	O5	B/J	184el	169ao	5	Guerrier Rohirric. 4ème Roi du Rohan.
AG 99 CO 82 AD 73 ME 85 RS 79 FO 91 RP 100 PR 77 EM 69 IT 63. Armes +20, armure +15, bouclier +5. Esc 60, Nat 60, Equ 110, DéP 59, Cro 25, Fil/Dis 96, Per 78, Emb 16, 4 MAd à +25, AMpb Techn. I 98, Ba10.										
Helm Poing de Marteau	24	130	CM/13	45	O5	N	196fa	185ao	10	Guerrier Rohirric. 9ème Roi du Rohan.
AG 98 CO 91 AD 89 ME 86 RS 82 FO 98 RP 94 PR 76 EM 78 IT 73. Armes +20, armure 10, bouclier +5. 1 liste (Essence), 24 PP. Esc 80, Nat 65, Equ 110, DéP 59, Cro 25, Fil/Dis 96, Per 85, Emb 16, 4 MAd à +25, AMf Techn. 1 114, Techn. 2 114, Techn. 3 109, Techn. 4 109										
Fréalâf	23	130	CM/14	45	O5	B/J	160el	141ao	-5	Guerrier Rohirric. 10ème Roi du Rohan.
AG 91 CO 92 AD 86 ME 77 RS 92 FO 90 RP 90 PR 67 EM 77 IT 61. Armes et armure +15, Bouclier +5, 1 liste (Ess.), 23 PP. Esc 70, Nat 92, Equ 117, DéP 25, Cro 45, Fil/Dis 72, Per 62, Emb 12, 4 MAd à +40, AMpb Techn. I 93, Ba 40, Run 20.										
Théoden	24	125	CM/13	70	O5	N	187el	173ao	5	Guerrier Rohirric. 17ème Roi du Rohan.
AG 94 CO 85 AD 86 ME 75 RS 91 FO 96 RP 100 PR 69 EM 75 IT 72. Armes +15, armure +20, bouclier +5, 2 listes (Essence), 24 PP. Esc 84, Nat 84, Equ 117, DéP 50, Cro 30, Fil/Dis 74, Per 69, Emb 13, 5 MAd à +40, AMpb Techn. I 99, Techn. II 94										
Éomer avant 3018	10	114	CM/13	40	O	N	126el	100ao	5	Guerrier Rohirric. Avant de devenir Roi.
AG 93 CO 96 AD 91 ME 86 RS 90 FO 90 RP 96 PR 82 EM 70 IT 62. Armes et armure +10. Esc 57, Nat 57, Equ 83, DéP 45, Cro 25, Fil/Dis 68, Per 52, Emb 8, 1 MAd à +40.										
Éomer après 3019	25	135	CM/14	45	O5	B/J	178el	160ao	0	Guerrier Rohirric. 18ème Roi du Rohan.
AG 93 CO 96 AD 93 ME 88 RS 90 FO 91 RP 96 PR 82 EM 74 IT 62. Armes et armure +10, bouclier +5, 1 liste (Mentalisme), 25 PP. Esc 84, Nat 84, Equ 117, DéP 55, Cro 35, Fil/Dis 92, Per 80, Emb 14, 3 MAd à +40, AMpb Techn. I 105, Techn. II 95.										
AUTRES ROHIRRIM IMPORTANTS										
Éomund	20	125	CM/15	45	O10	B/J	176fa	139ao	-5	Guerrier Rohirric. Père d'Éomer et d'Éowyn.
AG 93 CO 88 AD 83 ME 86 RS 83 FO 95 RP 94 PR 55 EM 52 IT 54. Armes +15, armure et bouclier +10. Esc 50, Nat 50, Equ 107, DéP 62, Cro 67, Fil/Dis 80, Per 70, Emb 8, 2 MAd à +50, Ba 10.										
Éowyn avant 3018	8	93	CM/13	40	O5	N	104el	94ao	5	Guerrière Rohirric.
AG 96 CO 96 AD 94 ME 83 RS 80 FO 89 RP 95 PR 76 EM 65 IT 74. Armes +10, Bouclier +5. Esc 47, Nat 67, Equ 67, DéP 25, Cro 25, Fil/Dis 73, Per 55, Emb 1, 2 MAd à +25, AMpb Techn. I 27.										
Éowyn après 3018	24	135	CM/13	55	O5	N	175el	166ao	5	Guerrière Rohirric. Tueuse du Seigneur des Nazgûl.
AG 96 CO 96 AD 94 ME 91 RS 88 FO 89 RP 99 PR 76 EM 65 IT 75. Armes et armure +10, Bouclier +5. 1 liste (Théurgie), 24 PP. Esc 80, Nat 89, Equ 118, DéP 50, Cro 50, Fil/Dis 105, Per 81, Emb 21, 2 MAd à +35, AMpb Techn. I&II 99, Techn. III 99, Techn. IV 99.										
Lothíriel	10	130	CM/14	40	O	B/J	100fa	120ao	0	Guerrière Dúnadan. Femme d'Éomer.
AG 99 CO 94 AD 83 ME 86 RS 86 FO 84 RP 96 PR 88 EM 70 IT 78. Armes +15, armure +10. 1 liste (Mentalisme), 12 PP. Esc 72, Nat 72, Equ 112, DéP 67, Cro 45, Fil/Dis 89, Per 91, Emb 12, 4 MAd à +40.										
Théodwyn	11	118	CM/14	50	O10	B/J	136el	120ao	0	Guerrière Rohirric. Mère d'Éomer et d'Éowyn.
AG 100 CO 91 AD 84 ME 89 RS 88 FO 94 RP 99 PR 79 EM 72 IT 72. Armes et bouclier +10, armure +5. Esc 76, Nat 56, Equ 86, DéP 45, Cro 45, Fil/Dis 50, Per 45, Emb 12, 2 MAd à +25, AMf Techn. I 68, Ba 10.										
PERSONNALITÉS IMPORTANTES NON ROHIRRIM										
Cirion	31	130	CM/16	105	O20	B/J	210el	191ao	15	Guerrier Dúnadan. 12ème Intendant Régnant du Gondor.
AG 93 CO 92 AD 85 ME 92 RS 82 FO 97 RP 98 PR 65 EM 74 IT 77. Armes +25, armure et bouclier +20. 1 liste (Théurgie), 31 PP. Esc 84, Nat 50, Equ 120, DéP 59, Cro 59, Fil/Dis 93, Per 83, Emb 24, 4 MAd à +40, AMf Techn. I 116, Techn. II&III 111, Techn. IV 106.										
Freca	23	120	CM/14	50	O5	B/J	172el	152ao	-5	Guerrier Dunlending/Rohirric. Père de Wulf. Tué par Helm.
AG 94 CO 73 AD 83 ME 79 RS 81 FO 82 RP 95 PR 63 EM 71 IT 70. Armes et armure +15, bouclier +5. Esc 70, Nat 70, Equ 112, DéP 45, Cro 45, Fil/Dis 84, Per 70, Emb 12, 2 MAd à +40, AMpb Techn. I 93, Techn. II 83.										
Ghân-buri-Ghân	20	124	S/1	45	O5	N	85ec	152ao	20	Ranger Wose. Chef des Woses.
AG 100 CO 100 AD 79 ME 80 RS 97 FO 98 RP 95 PR 71 EM 63 IT 93. ao +20, multiplicateur de PP x3, 8 listes, 60 PP. Esc 130, Nat 130, Equ 110, Fil/Dis 122, Per 72, Emb 16, 2 MAd à +25, AMpb Techn. I 60, Ba 25.										
Grima Langue/Serpent	8	80	S/1	50	N	N	70da	-	5	Barde Métis. Agent de Saruman.
AG 96 CO 65 AD 67 ME 65 RS 88 FO 78 RP 96 PR 98 EM 98 IT 77. ec +15, multiplicatrice de PP x3, 5 listes, 48 PP. Esc 47, Nat 42, Equ 57, DéP 37, Fil/Dis 88, Per 67, Emb 4, 4 MAd à +30, Ba 32, Run 32.										
Saruman le Blanc	50 (100)	200	CR/12	120	N	(B/J)	100el	-	30	Mage/Astrologue/Alchimiste. Magicien Maïa (Istar).
AG 98 CO 101 AD 75 ME 101 RS 100 FO 90 RP 100 PR 103 EM 102 IT 101. Épée en Mithril +30. Robe aux Couleurs Changeantes, BD+30. Esc 20, Nat 20, Equ 60, DéP 100, Cro 100, Fil/Dis 150, Per 150, Emb 25, Run 150, Ba 150, Transm 125, 1500 PP (150x10). Bâton (lié à lui) : x10 PP, +30 BD, +20 à tous les jets de sorts, *Protection Suprême* continuelle pour le porteur, pouvoirs alchimiques spéciaux. Anneau en Mithril : stocke 10 sorts/jour, double les dommages des attaques du feu, immunité au feu et au froid, BD +20, pouvoirs spéciaux d'illusion/mauvaise détection. Listes de sorts : listes de sorts de base d'**Alchimiste** et d'**Astrologue**, *Voies du Feu*, *Voies de la Lumière*, listes libres/réservées (jusqu'au niveau 10) dans les trois royaumes.										
Wulf	25	130	CM/14	50	O10	B/J	188el	161ao	0	Guerrier Rohirric. Chef Dunéen.
AG 94 CO 94 AD 88 ME 85 RS 80 FO 92 RP 96 PR 60 EM 73 IT 66. Armes +20, armure et bouclier +10. Esc 70, Nat 50, Equ 112, DéP 63, Cro 63, Fil/Dis 100, Per 90, Emb 14, 1 MAd à +35, AMpb Techn. I&II 100, Techn. III 95.										
PNJS POUR L'AVENTURE Le Chemin des Dunlendings										
Eorein	5	26	S/1	15	N	N	10da	40ao	15	Mage/Sorcier Rohirric.
AG 95 CO 97 AD 73 ME 82 RS 72 FO 66 RP 96 PR 70 EM 94 IT 98. ac +10, multiplicateur de PP x2, 7 listes, 20 PP. Esc 20, Nat 20, Equ 25, Per 15, Run 60, Ba 60, Transm 40.										
Fréalor	3	68	CM/13	40	O5	N	83hh	49arg	0	Guerrier Rohirric.
AG 98 CO 90 AD 88 ME 88 RS 84 FO 90 RP 96 PR 62 EM 63 IT 79. hh +10, bouclier +5. Esc 38, Nat 33, Equ 18, DéP 15, Cro 15, Fil/Dis 45, Per 35, Emb 3.										
Léodurth	7	92	CR/10	45	O	B/J	121ma	96ao	0	Guerrier/Larron Rohirric.
AG 90 CO 90 AD 87 ME 90 RS 87 FO 90 RP 95 PR 80 EM 82 IT 90. ma +20, ao +15, Armure +10. Esc 52, Nat 37, Equ 32, DéP 69, Cro 64, Fil/Dis 86, Per 67, Emb 5, 1 MAd à +20.										

PNJS DE L'AVENTURE Ténèbres sur la Forêt des Woses

Alf Hael 5 55 CR/9 45 O5 N 80ma 50ac 10 Ranger Dunéen. Il a une clef-maîtresse de toutes les tours de signalisation.
AG 87 CO 91 AD 65 ME 38 RS 62 FO 95 RP 94 PR 57 EM 52 IT 92. ma +10. Plume sur le casque : BD +5, additionneur de sorts +2, *Atterrissage* (5/jour). Esc 45, Nat 25, DéP 25, Fil/Dis 50, Per 40, Emb 2, Pis 40, Equ 30, 3 listes, 5 PP (+2 sorts). Traîne autour de l'Auberge des Gris.

Amrahir 3 40 CR/10 35 O B/J 83fa 33al 15 Ranger Dúnadan.
AG 99 CO 90 AD 83 ME 82 RS 87 FO 100 RP 97 PR 72 EM 84 IT 98. fa +10, additionneur +2, 2 listes, 6 PP. Esc 34, Nat 34, Equ 24, Fil/Dis 58, Per 28, Transm 25.

Borothor 5 48 CS/6 30 O N 86el 35ao 10 Scout/Larron Dúnadan.
AG 90 CO 94 AD 93 ME 86 RS 95 FO 86 RP 90 PR 68 EM 82 IT 97. el +15, cape +15 en Fil/Dis. Esc 35, Nat 30, Equ 30, DéP 79, Cro 79, Fil/Dis 94, Per 69, Emb 12, 1 MAd à +30.

Derelon 3 67 CR/10 35 O B/J 93el 59ac 5 Guerrier Dúnadan.
AG 98 CO 90 AD 83 ME 85 RS 88 FO 95 RP 95 PR 56 EM 73 IT 63. el +15. Esc 38, Nat 28, Equ 18, DéP 20, Cro 15, Fil/Dis 40, Per 20, Emb 4, 1 MAd à +20.

Dolimir 7 52 CR/9 45 O5 N 91em 37ao 10 Barde Dúnadan.
AG 97 CO 88 AD 81 ME 90 RS 86 FO 96 RP 95 PR 95 EM 49 IT 48. em +15, bouclier +5, multiplicateur de PP x3, 4 listes, 42 PP. Esc 37, Nat 32, Equ 22, DéP 12, Cro 17, Fil/Dis 62, Per 47, Run 45, Ba 27, 2 MAd à +25.

Earnas 5 32 CS/6 10 N N 10da 30ac 5 Animiste/ Astrologue Dúnadan.
AG 98 CO 88 AD 86 ME 93 RS 86 FO 71 RP 90 PR 90 EM 75 IT 100. ac +10, multiplicateur de PP x2, 9 listes, 20 PP. Esc 25, Nat 25, Equ 10, Per 45, Run 45, Ba 45, Transm 50.

Imrohir 7 122 CM/14 50 O10 B/J 116mg 99ao 0 Guerrier Dúnadan.
AG 100 CO 95 AD 93 ME 96 RS 93 FO 90 RP 96 PR 66 EM 73 IT 84. Armes +15, Armure et bouclier +10. Esc 57, Nat 52, Equ 37, DéP 30, Cro 30, Fil/Dis 67, Per 55, Emb 8, 2 MAd à +25, AM pb Techn. I 56, Techn. II 51.

Lhân 10 350 PL/20 20 N (B/J) 120EBo 110ECh 0 Homme Pûkel géant; garde le village Wose.
L'attaque d'enfoncement (EBo) est due à ses mains, l'attaque par rocher (ECh) est un jet de rocher de 90 m de portée. Il peut aussi effectuer une attaque 70GSa suivie d'une 130ECh. Le corps de Lhân est en pierre; les coups critiques qu'il subit sont donc traités sur la Table des Coups Critiques aux Très Grandes Créatures, les armes le touchant doivent réussir un JR.

Prâga-uri-Prâga 7 60 S/3 40 N N 60go 20fr 20 Animiste Wose.
AG 93 CO 96 AD 52 ME 90 RS 47 FO 90 RP 98 PR 39 EM 87 IT 99. Gourdin +10, additionneur de sorts +4; le kilt et les tatouages donnent une peau d'un TA 3, BD +20. Esc 45, Nat 30, DéP 30, Cro 30, Fil/Dis 75, Per 50, Run 30, Ba 30, Transm 65, 9 listes, 14 PP (+4 sorts).

Shân 12 400 PL/20 10 N (B/J) 130EBo 90ECh 0 Homme Pukel Géant; garde le village Wose.
L'attaque d'enfoncement (EBo) est duesà ses mains, l'attaque par rocher (ECh) est un jet de rocher de 90 m de portée. Il peut aussi effectuer une attaque 60GSa suivie d'une 140ECh. Le corps de Shân est en pierre; les coups critiques qu'il subit sont donc traités sur la Table des Coups Critiques aux Très Grandes Créatures, les armes le touchant doivent réussir un JR.

PNJS DE L'AVENTURE L'Escalier Redoutable

Aldwic 9 80 CR/9 45 O N 80ba 40ac 10 Barde Rohirric. Un compagnon jongleur (poète qui louche).
AG 90 CO 86 AD 52 ME 96 RS 93 FO 43 RP 92 PR 64 EM 100 IT 43. ec +10; justaucorps en cuir : TA 9, BD +10. Esc 15, Nat 10, Equ 70, Cro 10, Fil/Dis 55, Per 75, Run 65, Ba 65, 9 listes de sorts, 54 PP; Bâton +10 : multiplicateur de PP x2, peut servir de bouclier (3/jour).

Arcwine 6 65 CR/9 50 O5 N 70ec 60ac 15 Barde Rohirric. Un Compagnon-Jongleur (chanteur).
AG 98 CO 85 AD 35 ME 92 RS 53 FO 97 RP 91 PR 83 EM 91 IT 43. ec +10; pourpoint en cuir : TA 9, BD +10. Esc 35, Nat 20, Equ 100, Cro 30, Fil/Dis 55, Per 45, Run 40, Ba 40, Chant 90, 3 listes de sorts, 6 PP. Harpe : additionneuse de sorts +3.

Erkenbrand 20 145 CM/15 45 O10 B/J 171el 140ac 0 Guerrier Rohirric.
AG 92 CO 89 AD 81 ME 87 RS 84 FO 91 RP 91 PR 49 EM 58 IT 63. Armes +15, armure et bouclier +10. Esc 45, Nat 40, Equ 135, DéP 53, Cro 47, Fil/Dis 65, Per 82, Emb 7, 3 MAd à +60, Ba 20.

Folcomer 14 95 S/4 55 O10 N 85ec 65ac 25 Barde Rohirric. Le Maître-Jongleur du Clos du Jongleur.
AG 100 CO 78 AD 46 ME 93 RS 94 FO 53 RP 96 PR 99 EM 97 IT 37. ec +15, bouclier +10, veste et pantalons: TA 4. Esc 45, Nat 40, Equ 100, Cro 50, Fil/Dis 75, Per 85, Run 80, Ba 80, 10 listes de sorts, 28 PP; flûte, additionneuse de sorts +4.

Hedric 7 60 CR/9 45 O5 N 55ec 50ac 10 Barde Rohirric. Un Compagnon-Jongleur (dramaturge).
AG 93 CO 75 AD 78 ME 90 RS 67 FO 73 RP 77 PR 94 EM 95 IT 53. ec +10, pourpoint en cuir : TA 9, BD +10. Esc 25, Nat 10, Equ 80, Cro 20, Fil/Dis 45, Per 45, Run 50, Ba 50, Com 90, 5 listes de sorts, 7 PP; chapeau : additionneur de sort +3, fait office de casque.

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 Manœuvre en Mouvement). Les caractéristiques plus complexes sont décrites ci-dessous. Une référence entre parenthèses indique que le PNJ possède un sort ou un objet équivalent. Le niveau entre parenthèses sert pour les jets de résistance.
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); le nombre 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. On considère que tous les personnages en armure portent des casques.
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 (Grand Écrasement), sa-sarbacane. Les attaques animales et non armées sont abrégées selon les codes de la Table des Principales Créatures. Les combattants non entraînés à la manipulation d'un type d'arme (par exemple les Orques non entraînés au combat à distance) subissent une pénalité de -25 lors de leurs attaques. 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.
Compétences : la plupart des abréviations de compétences s'expliquent d'elles-mêmes. Fil/Dis-Filature/Dissimulation, Per-Perception, Emb-Embuscade, B/B-Bâtons/ Baguettes, Trans-Transmission, MAd-Mouvements Adrénaux, AMf-Arts Martiaux Frappe, AMpb-Arts Martiaux Projections/Balayages).
Spécial : tous les Seigneurs Éothraim, Éothéod et Rohirric (d'un niveau supérieur à 20) ont un bonus à l'épieu (80%) ou à la lance (20%) équivalent à leur BO de mêlée primaire -10. Seul l'équipement magique de base est donné en ce qui concerne les personnalités les plus importantes, qui ne sont pas directement impliquées dans les aventures.

NOTES POUR LA TABLE DES PRINCIPALES RENCONTRES

(N) — Ces créatures sont entièrement ou principalement nocturnes. Si elles ne le sont que principalement (Orques, Géants, Chauve-Souris), elles n'apparaîtront qu'à 50% du temps pendant les heures diurnes et bien sûr jamais si elles le sont entièrement. Bien évidemment, si elles sont souterraines, ces restrictions ne s'appliquent pas.

° — La définition exacte du couple locaux/étrangers varie en fonction des trois zones concernées : Prairies du Rhovanion - Sagath, Asdriags, Logath, Dorwinrim, Gondoriens, etc.; Vallées de l'Anduin - Hommes du Nord, Gondoriens, Dorwinrim, Hommes des Bois, Balchoth, etc. Rohan - Gondoriens, Dunlendings, Hommes du Nord, etc.

§ — Cela peut être : des marmottes alpines, des chevreuils, des lynxs, des lapins, des écureuils roux, des blaireaux, des hermines, des martres des pins, des renards roux, des chiens, des chats sauvages, etc., ou bien le MJ peut relancer ou, mieux, déterminer le type et le nombre en se référant à une liste générale de créatures, comme la Table TS-2 de JRTM (p. 93) ou les Tables 11.52 et 11.62 du **Manuel des Combats** de *Rolemaster*. Si cela est le cas, il doit lancer une première fois pour savoir s'il s'agit d'un animal ou d'un monstre (par exemple 01-80 : animal; 81-00 monstre). Puis il doit relancer et compter à partir du début de la liste pour déterminer le type spécifique de la créature. Noter que certains types (par exemple les monstres d'un mythe n'appartenant pas aux Terres du Milieu) peuvent être inappropriés et entraîner un autre jet.

• — Cette rencontre peut être n'importe quelle personne particulière du Peuple des Chevaux mais voyez le pargraphe suivant. Consultez la Table des Principaux PNJ pour d'autres possibilités.

£ — "Peuple en général" siginifie qu'il s'agit de quelqu'un qui n'est ni vraiment important, ni vraiment puissant. Cela peut comrpendre les marchands itinérants, les soldats sans affectation, les messagers, d'autres aventuriers, etc. Voyez la Table des Principaux PNJ pour d'autres possibilités.

@ — "Autres créatures" sont des créatures en général solitaires, fréquemment puissantes et souvent, mais pas toujours, mauvaises. Cela peut être des magiciens, des seigneurs, des monstres, etc. Le MJ peut relancer ou, mieux, construire une rencontre avec un groupe unique ou un individu, tel qu'un personnage de la Table des Principaux PNJ.

Table des principales rencontres

6.3 TABLE DES PRINCIPALES RENCONTRES

	3A 1-1857 PLAINES DU RHOVANION		3A 1858-2510 VALLÉES DE L'ANDUIN			3A 2510 et après ROHAN					
	Frontières Easterling	Autres	Vallées Sup.	Vallées Inf.	Mts Brumeux/ Grises	ValEst ValOuest	Ouest Emnet	Est Emnet	Ouest Marche	Mts Brumeux/ Blanches	Forêt Drúadan
Rencontre											
Chances (%)	20	10	15	10	15	20	10	05	15	05	25
Distance (km)	16	16	8	12,8	4,8	16	16	16	16	4,8	3,2
Temps (heures)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2
Dangers Inanimés											
Piège en général	01	01	01	01	01-02	01	01	01	01	01-02	01-08
Avalanche	-	-	02	02	03-05	-	-	-	-	03-05	-
Crue subite	-	-	03-04	03	06-07	-	-	02-03	02	06-08	-
Feu de prairie	02	02-03	-	-	-	02	02-03	04-06	03-04 -	-	-
Lieux/Choses											
Grotte/Caverne/Antre	-	-	05-07	04-06	08-12	03	04	07	05	09-15	09-10
Mine/Carrière	-	-	08	07-08	13	04	05	-	06	16-17	-
Nécropole	03	04	09	09	14	05	06	08	07	18-19	11-15
Ruine	04-05	05-06	10	10-1	15-16	06-08	07-09	09-10	08	20-22	16-18
Installation/Camp	06-08	07-12	11-12	12-13	17	09-15	10-14	11-12	09-10	23	19
Animaux (les espèces exactes varient)											
Chauve-souris (N)	09	13	13	14	18-19	16	15	13	11	24	20
Ours	-	-	14-15	15	20	17	16	14-15	12	25-27	21-24
Abeilles/Frelons/etc.	10-11	14-15	16	16	21	18	17-18	16-17	13-14	28	25-26
Sangliersauvage	12	16	17-18	17	22	-	19	18-19	15	29-30	27-29
Gros Chat	13-14	17	19-20	18	23-24	19	20-21	20-22	16-17	31-32	30-32
Grand Oiseau	15	18	21	19	25-26	20	22-23	23-24	18-19	33-34	33
Féroce Ailé	16	19	22	20	27-28	-	-	-	20	35	-
Kine/Wapiti/Cerf/etc.	17-21	20-24	23-24	21-22	29	21-23	24-28	25-29	21-23	36-37	34-35
Martre géante	-	-	-	-	-	-	24	29	30	24	38
Araignée-Reine	-	-	-	-	-	25	30	31	25	-	37
Serpent venimeux	22-23	25-26	25	23	30	26	31	32	26	39	38
Vipère Égil	24-26	27-28	-	-	-	-	32	33-35	27	-	-
Chien sauvage/Chacal/etc.	27-29	29-31	26	24	31	-	33	36-37	28	40	39
Loup/Warg/etc.	30-32	32-33	27-28	25-26	32-34	27	34-35	38-40	29-30	41-43	40-42
Autres animaux $	33-47	34-45	29-39	27-40	35-43	28-38	36-48	41-57	31-40	44-55	43-52
Mort vivant (N)	48	46	40	41	44	39	49	58	41-42	56-58	53-55
Orques et Semi-Orques (N)											
Éclaireurs	49	47-48	41-45	42-45	45-50	40-41	50-51	59-60	43-44	59-61	56-57
Petite patrouille (2-6)	50	49	46-49	46-48	51-58	42	52	61	45-46	62-64	-
Patrouille normale (6-10)	-	-	50-52	49-50	59-63 -	53	62	47	65-67	-	-
Bande en guerre/ Caravane (12-30)	51-53	50	53	51	64-65	-	-	63	48	68	58
Peuples des Chevaux (Éothraim/Éothéod/Rohirrim)											
Individus	54-62	51-65	54-58	52-61	66-69	43-62	54-66	64-66	49-58	69-71	59-60
Petite patrouille (6-12)	63-65	66-79	59-63	62-69	70-71	63-67	67-68	67-69	59-61	72-73	61
Grande Patrouille (24-60)	66-67	72-75	64-66	70-74	72	68-70	69-70	70-71	62-66	74	-
Éored (120)	68	76	67	75	-	71	71	72	67	-	-
Spécial *	69	77	68	76	73	72	72	73	68	75	62
Autres Humains (N)											
Locaux °	70-79	78-87	69-78	77-86	73-76	73-85	73-82	74-82	69-83	76-79	63
Étrangers °	80-88	88-92	79-83	85-90	77-79	86-90	83-87	83-87	84-88	80-81	64-66
Brigands	89-91	93	84-86	91	80-81	91	88-89	88-90	89-91	82-83	67
Marchands/Caravane	92-93	94	87	92	82	92-93	90-91	91-92	92	-	-
Peuple en général £	94-95	95	88	93	83	94	92	93-94	93	84	68
Autres Races Non Humaines											
Trolls (espèces variables) (N)	-	-	89-91	94-95	84-88	-	-	95	94	85-87	69
Drake/Dragon	-	-	92	96	89-90	-	-	-	-	88	70
Nains	96	96	93-94	97	91-93	95	93	96	95	89-90	71
Elfes	97	97	95	98	94	96	94	97	96	91	72-73
Ents	-	-	-	-	-	-	95	-	-	-	74
Géants	-	-	96	-	95-96	-	-	-	-	92	75
Grands Aigles	98	98	97	99	97-98	97	96	98	97	93	76
Huorns	-	-	-	-	-	-	97-98	-	-	-	77
Drúedain (Woses)	-	-	98	-	99	98	-	-	98	94-98	78-97
Autres Créatures @	99-00	99-00	99-00	00	00	99-00	99-00	99-00	99-00	99-00	98-00

Utilisation de la Table et des Codes : cette table est conçue pour aider le Maître de Jeu à utiliser ce module de campagne dans trois lieux différents occupés par les Cavaliers du Rohan pendant leur histoire : les Prairies du Rhovanion (3A 1-1857), les Vallées de l'Anduin (3A 1858-2510), et le Rohan (3A 2511 et après). Elle peut être utilisée pour déterminer la localisation et l'apparition de rencontres qui ne s'effectuent pas dans un lieu fixé préalablement par cette campagne ou par le Maître de Jeu. Si un résultat semble inapproprié, relancer jusqu'à satisfaction. Voyez la Table des Principaux PNJ, la Table des Principales Troupes et la Table des Principales Créatures pour des détails ou des rencontres spécifiques.

Le Maître de Jeu doit déterminer la localisation du groupe et la colonne appropriée puis lancer le dé. La période de temps couverte par un jet de rencontre est soit celle du **Temps** donné sur la Table, soit le temps que met le groupe à parcourir la **Distance** donnée sur la Table, en prenant la période de temps écoulée la plus courte. Si un jet de rencontre est inférieur ou égal aux **Chances de Rencontre** données dans la Table, un deuxième jet est effectué pour déterminer le type de la rencontre.

Une rencontre n'entraîne pas forcément un combat ou une activité similaire; un groupe peut éviter ou calmer certains dangers ci-dessus avec une action appropriée ou de bons jets de manœuvre. Cette table ne fait que donner des indications de rencontres au Maître de Jeu au sujet de créatures et de lieux inhabituels ou potentiellement dangereux.

Table des principales créatures

6.4 TABLE DES PRINCIPALES CRÉATURES

Nom	Niv	Nb Renc.	Tai	Vitesse	PdC	TA	BD	Attaque Prim./Sec./Tert.	Notes
Animaux									
Abeilles	1	1-100	P	RA/MO	1	S/1	40	TDa-10/-/-	En nuée, l'attaque est de 40TDa
Aigle Doré	3	1-5	M	RA/RA	30	S/1	30	45MGr/35PBe/-	Attaque rarement des créatures plus grandes (sauf si elles sont sans défense).
Araignée-Reine	3	1	M	MO/MR	55	CM/16	20	40MBe/Poison/-	Piège ses victimes dans des trous; le venin les paralyse.
Aspic Vert	8	1-2	P	LE/TR	100	S/4	60	75MMo/-/-	Venimeux, rarement mortel, provoque la perte du membre mordu.
Chats des Prairies	3	1-10	M	TR/TR	100	S/3	50	40MGr/60MBo/60MMo	Fourrure légèrement verte en été en raison du pollen de l'herbe.
Chauve-Souris	0	1-100	P	TR/TR	4	S/1	60	25Tp/-/-	N'attaque pas à moins d'être provoquée.
Chauve-Souris Chasseresse	2	10-30	P	TR/TR	20	S/1	50	50PMo/-/-	Attaquera des victimes en train de saigner; porteuses de maladies.
Chauve-Souris Géante Vampire	1	12-30	P	TR/TR	25	S/1	40	40PMo/40PGr/-	Provoque 1-5 PdeC/rd si un critique est réussi.
Chèvre Sauvage	2	1-12	M	RA/MR	50	S/4	30	40GCo/40MBo/10MPi	Seuls les mâles ont des cornes utiles au combat; modérément agressive.
Drake du Feu	35	1	E	RA/TR	550	PL/20	50	100EMo/140EGr/110EBo	Dragon Adulte Intelligent; utiliser la Table des Coups Critiques aux Très Grandes Créatures.
Drake du Froid	30	1	E	MO/RA	475	PL/20	50	120EMo/120EGr/120EBo	Dragon Adulte Intelligent; utiliser la Table des Coups Critiques aux Très Grandes Créatures.
Ent	35	1	E	LE/RA	400	PL/20	30	80ESa/50ECh/160 les 2	Utiliser la Table des Coups Critiques aux Très Grandes Créatures.
Féroce Ailé	20	1-2	G	RA/MR	240	CR/12	50	80EGr/90GSa/90GBo	Utiliser la Table des Coups Critiques aux Grandes Créatures; peut servir de monture.
Frelons	0	2-200	T	MO/TR	1	S/1	30	0TDa/-/-	N'attaquent que s'ils sont dérangés.
Frelons des falaises	1	10-100	T	TR/TR	1	S/1	40	0PDa/20MDa/Poison	Attaquent en masse; 5 darts ou plus peuvent provoquer la mort.
Géant	8	2-10	E	MR/MO	300	S/4	30	150EBo/100ECh/-	Lance des rochers (90GSa, 60 m); Table des Coups Critiques aux Grandes Créatures.
Grand Aigle	8	1-5	G	TR/TR	150	S/3	40	80GGr/60GBe/-	Intelligent et bon; utiliser la Table des Coups Critiques aux Grandes Créatures
Grand Ours	10	1-2	G	RA/RA	200	CS/8	40	80GSa/70MGr/30MMo	Semi-intelligent; utiliser la Table des Coups Critiques aux Grandes Créatures
Grand Wapiti	4	1-4	G	RA/RA	200	CS/4	20	65GCo/55GBo/-	Se trouve dans les forêts et les hautes terres.
Huorn	25	1-20	E	TL/TL	400	PL/20	0	60ESa/30ECh/120 les 2	Utiliser la Table des Coups Critiques aux Grandes Créatures.
Kine Sauvage	5	1-10	G	MO/MO	200	S/3	30	80GBo/90GCh/-	Énormes animaux ressemblant aux bœufs.
Loup	3	5-15	M	RA/RA	110	S/3	30	65GMo/-/-	N'attaqueront pas de groupes à moins d'être provoqués.
Loup Gris	3	2-40	M	TR/TR	110	S/3	30	60GMo/30MGr/-	Attaque rarement les humains.
Lynx	3	1-2	M	TR/TR	70	S/3	50	40MGr/30MMo/-	Prudent, il n'attaquera pas à moins d'être provoqué.
Martre Géante	4	1-2	M	TR/TR	75	S/3	50	60MMo/50MGr/-	Imprévisible et redoutable, attaque la plupart du temps au hasard.
Ours Bleu	7	1-6	G	MR/MR	200	CS/8	25	80GSa/70MGr/30MMo	Semi-intelligent; utilise Présence (15 mR).
Ours Brun	5	1-2	G	MR/MR	170	CS/8	10	70GSa/60MGr/20MMo	Peut charger (60MBo); redoutable quand il est provoqué.
Ours des Cavernes	12	1-5	E	MR/RA	300	CS/8	40	95EBo/90EGr/85ESa	Utiliser la table des Coups Critiques aux Grandes Créatures.
Ours Noir	4	1-5	M	RA/RA	150	CS/4	30	60GSa/70GGr/30MMo	N'attaquera pas normalement s'il n'est pas provoqué.
Sanglier Sauvage	3	1	M	RA/MR	120	S/4	30	40GCo/30MBo/20MPi	Sale caractère et solitaire. Vicieux s'il est acculé.
Troll de Pierre	7	1-5	G	LE/MO	120	CR/11	15	80GBo/65GGr/-	Utiliser la Table des Coups Critiques aux Grandes Créatures.
Troll des Cavernes	12	1	G	MO/MO	175	CR/11	25	100EGr/85Am/-	Utiliser la Table des Coups Critiques aux Grandes Créatures.
Troll des Collines	10	1-3	G	LE/MO	150	CR/11	20	95GBo/85GGr/-	Utiliser la Table des Coups Critiques aux Grandes Créatures.
Troll des Forêts	6	1-6	M	MO/MR	100	CR/11	10	70GGr/60GMo/-	Se trouve dans les bois.
Troll, jeune	4	1-4	M	MO/MO	80	CR/11	10	45GGr/35MMo/-	De toutes les races; utiliser les Tables Normales de Coups Critiques.
Undarlaif	3	1-20	M	RA/RA	90	S/3	40	75MMo/-/-	60 kilos. Canidés rusés du type chacal.
Vipère Egil	8	1-2	G	RA/TR	100	S/4	60	75MMo/100GCh/Spécial	Crache du venin jusqu'à 9 m; peut atteindre 6 m de long.
Vipère Nocturne	2	1-2	P	LE/AV	20	S/1	40	40PDa/Poison/-	Venimeuse; poison musculaire de niveau 2.
Vipère des Roches	1	1-4	P	TR/AV	15	S/1	50	20MDa/Poison/-	Venimeuse; attaque seulement si provoquée.
Warg	6	1-10	M	TR/TR	150	S/4	50	75GMo/60GGr/-	Opèrent en meute et avertissent les Orques des intrus.
Morts-Vivants (échantillon représentatif)									
Fantôme	7	1-5	M	RA/RA	100	S/1	30	Spécial/60MBo/50Am	Table des Coups Critiques aux Grandes Créatures. Draine 3 pt de CO par rd (3 mR).
Goule	2	n'importe	M	MO/RA	35	S/1	15	30PBo/40PGr/20PMo	Stupides corps animés; blessures infectieuses.
Squelette	5	n'importe	M	RA/RA	80	S/1	30	50Am/60MBo/-	Lance *Frayeur 3 mR*.
Wight mineur	10	1	G	MO/MO	90	CR/11	30	90Am/80GBo/-	Table des Critiques aux Grandes Créatures. Lance *Frayeur 4,5 mR*. Leur toucher provoque la paralysie et le sommeil.

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), **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 de l'attaque (T-Toute petite, P-Petite, M-Moyenne, G-Grande, E-Enorme). Les 2 dernières lettres indiquent le type d'attaque (Tp-Tous Petits Animaux, Be-Pince/Bec, Bo-Coup de Boutoir/de Belier/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.



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 ».