Les Rangers du Nord & Le Royaume d'Arthedain



Crédits

Auteur : John David Ruemmler.

Correcteur : Peter C. Fenlon.

Dessin de couverture : Stephan Peregrine.

Illustrations : Stephan Peregrine, Richard H. Britton, Jessica Ney.

Cartes en couleurs : Peter C. Fenlon.

Descriptions des plans : Jessica Ney, Richard H. Britton, John David Ruemmler, Peter C. Fenlon.

Contributions rédactionnelles : Terry Amthor, Richard H. Britton, Jessica Ney, Chris Christensen.

Production : John David Ruemmler, Jessica Ney, S. Coleman Charlton, Richard H. Britton, Peter C. Fenlon.

Contributions spéciales : Bruce Neiglinger, Sam Irvin, Deane Begiebing, Dave Heintges, Mitch Walker, Bill Downes, Nikki, Ray & Terry, Bo-boy, William J. Hartley, James K. Lawson & Swindy le Furet Fantastique.

Titre original : *« Rangers of the North, the Kingdom of Arthedain »*.

Traduction : Jérôme Dumec & Frédéric Prévost.

Relecture : Thierry Betty.

Copyright

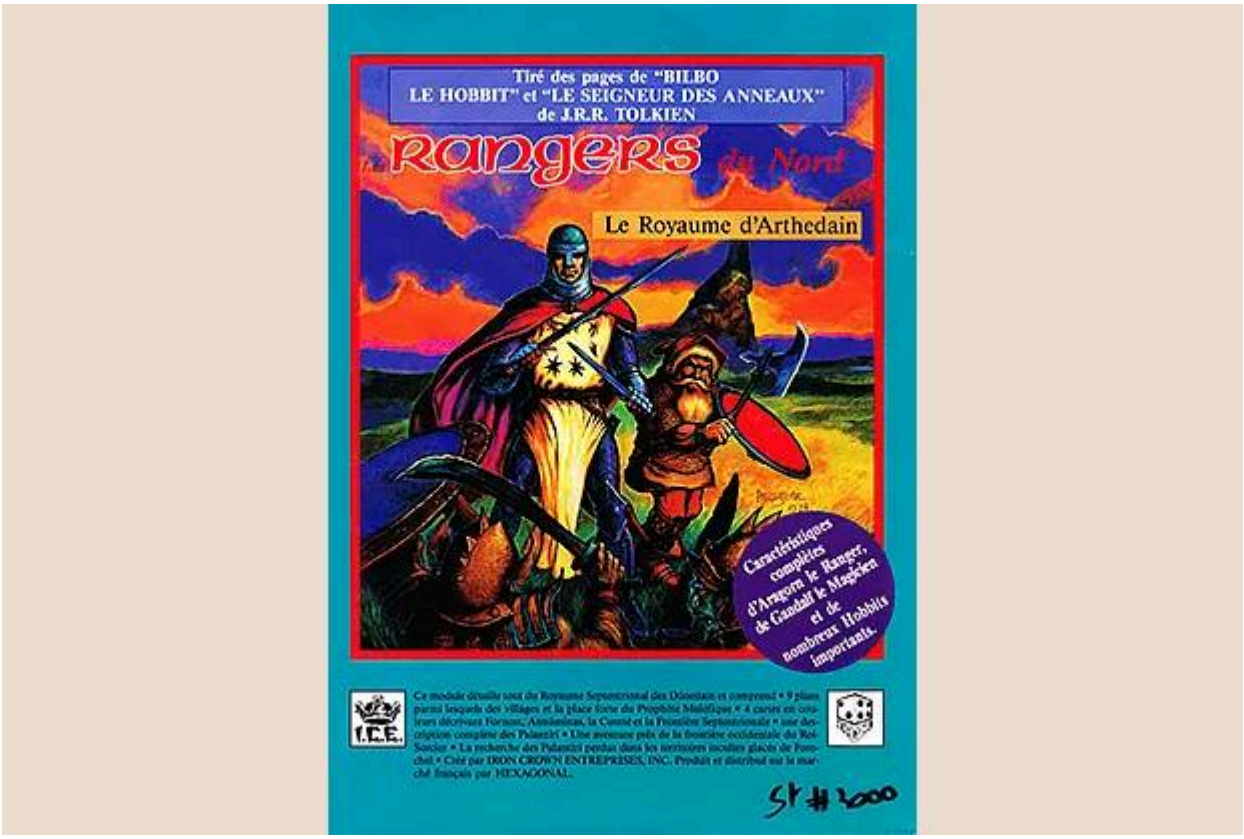
« Les Rangers du Nord & Le Royaume d'Arthedain » est édité par SOCOMER Éditions et imprimé par l'Imprimerie Durand - 28600 Luisant.

Copyright 1985 TOLKIEN ENTERPRISES, une division de ELAN MERCHANDISING, Inc. Berkeley, CA.

Les Rangers du Nord & Le Royaume d'Arthedain, 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.

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



Les Rangers du Nord

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

Situé entre les puissants Monts Brumeux et les Montagnes Bleues, l'Arthedain est la demeure des Eldrin de Núménor engloutie. A l'Est, le Roi-Sorcier d'Angmar est tel un loup affamé, avide de dévorer le dernier Royaume Dúnedain restant. Contre cette menace, se dressent quelques personnes dont le noble héritage est obscurci par la faiblesse de la frontière. Ce sont des gens secrets et errants que ces Rangers ; ensemble, ils gardent et protègent les frontières orientales contre les forces des Ténèbres.



LES RANGERS DU NORD comprend :

- 8 PAGES EN COULEURS : montrent l'étendue de l'Arthedain sur 4 pages, plus des plans d'Annúminas, d'un fort de Dun, de Forneth Erain et d'une citadelle frontalière.
- PRINCIPALES DESCRIPTIONS : les plans détaillés de l'Observatoire du Prophète, la Bibliothèque Royale à Annúminas, les villages de Rood et de Malkan, la Propriété de Dangorath et un autre de bête.
- LES DÚNEDAIN : les fondateurs de la plus grande et de la plus intellectuelle des cultures Humaines.
- LES LOSSOTH : le nomade Peuple des Neiges voilé dans le mystère.



© 1987 TOLKIEN ENTERPRISES, BILBO LE HOBBIT, LE SEIGNEUR DES ANNEAUX, ainsi que tous les personnages et lieux décrits dans ceux-ci sont des marques déposées appartenant à TOLKIEN ENTERPRISES, une division de ELAN MERCHANDISING, Inc., Berkeley, CA, USA. Toute utilisation sans accord préalable est interdite. Cette partie IRON CROWN ENTERPRISES. Produit et distribué par le Monde Français par ISTEDITION, 8 Passage Montgenet, 75012 Paris, France.

9032

IRON 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.

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

1.12 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.

Angmar · (S. « Maison de Fer »). Angmar est fondé aux alentours de 3A 1300 par le Roi-Sorcier, le Seigneur des Nazgûl. C'est un royaume maléfique niché dans et au long des flancs glacés des Mont 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.
Annúminas · (S. « Tour de l'Ouest » ; lit. « Tour du Crépuscule »). Elendil le Grand, premier roi d'Arnor et du Gondor, construisit Annúminas sur les collines auprès du rivage méridional du Lac Evendim (S. « *Nenuial* ») entre 2A 3320 et 3325. La cité remplit le rôle de première et traditionnelle capitale d'Arnor. Avec le déclin de la force d'Arnor dans les années 3A 250-850, la cour se déplace à Fornost.
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 saur, 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 Núménor, s'enfonçant sous les eaux. Arnor est divisé en 3A 861 en trois États associés : l'Arthedain, le Cardolan et le Rhudaur.
Arthedain · (S. « Royaume des Edain »). À l'origine la partie Nord-Ouest d'Arnor, l'Arthedain est indépendant après 3A 861. Il survit en tant qu'État jusqu'à ce qu'il soit envahi par les forces du Roi-Sorcier d'Angmar en 3A 1974 et il est le Dernier Royaume des Dúnedain du Nord. Son nom est en partie dû à sa population relativement homogène, bien que réduite, d'Edain (Dúnedain).
Cardolan · (S. « Terre de la Colline Rouge »). La partie la plus méridionale d'Arnor, le Cardolan est un Royaume indépendant de 3A 861 à 3A 1409. Durant cette dernière année, ses armées fatiguées sont décimées par la horde du Roi-Sorcier d'Angmar. Le Cardolan est la région la plus peuplée de l'ancien Arnor, et contient d'importantes populations de Dunlendings et de Nordiques d'Eriador. Le centre de commerce de Tharbad est la cité principale du Cardolan.
Comté · (H. « *Sûza* »). Située à l'extrême Sud-Est de l'Arthedain, le long de l'ancienne frontière avec le Cardolan, la Comté est une région fertile d'environ 46 000 kilomètres carrés. En 3A 1601, le Roi Argeleb II fait don de la région aux Hobbits (H. « *Kuduk* ») menés par les frères Blanco et Marcho de la tribu des Pâles. Au cours des trente années suivantes, la majorité des trois tribus de Hobbits migre dans la Comté, où ils établissent leur propre société semi-autonome. La Comté survit à la chute de l'Arthedain en 3A 1974. Il faut noter que l'établissement Hobbit adjacent du « Pays de Buck » est en réalité situé à l'extrême Nord- Ouest du Cardolan et n'est pas officiellement intégré à la Comté jusqu'au début du Quatrième Age.
Dúnedain · (S. « Edain de l'Ouest » ; sing. : *Dúnadan*). Ces Hommes du Haut sont les descendants des Edain qui colonisèrent l'île-continent occidentale de Núménor vers 2A 32. Les Dúnedain revinrent pour explorer, commercer avec, coloniser et, plus tard, conquérir de nombreuses régions le long des côtes Ouest, Sud et Est d'Endor, au cours du Deuxième Age. Malheureusement, leur orgueil et leur désir de puissance les conduisirent à tenter une invasion des Terres Éternelles des Valar. Le résultat fut qu'Eru (l'Unique) détruisit leur demeure insulaire en 2A 3319. Ceux nommés les « Fidèles » s'opposèrent à la politique de haine et à la jalousie envers les Elfes qui amenèrent cette « Chute ». Les fidèles furent sauvés lorsque Núménor s'engloutit ; ils naviguèrent vers l'Est jusqu'aux Terres du Milieu du Nord-Ouest. Là, ils fondèrent les « Royaumes Exilés », les royaumes d'Arnor et du Gondor. Bien que peuplé d'une façon clairsemée, l'Arthedain (en Arnor) contient la plus grande proportion de Fidèles et la culture la plus purement Dúnadan dans tout Endor. Beaucoup de groupes « d'Infidèles » (ou « Núménoréens Noirs ») survécurent en vivant dans des colonies et des États indépendants tels qu'Umbar. Le terme Dúnedain fait référence aux Núménoréens et à leurs descendants dans les Terres

du Milieu, des groupes qui possèdent une force physique et mentale considérables, une grande longévité et une riche culture influencée par les Elfes. L'Adûnaic est leur langue natale.
Edain · (S. « Le Second Peuple » ; sing. *Adan*). En dépit du fait que le terme Edain fait originellement référence à tous les Hommes, il est finalement restreint aux descendants des Hommes du Haut qui les premiers se lièrent d'amitié avec les Elfes et entrèrent en guerre contre l'Ennemi Noir, Morgoth. Ces « Pères des Hommes » comprennent de nombreux groupes, en particulier les Dúnedain.
Eriador · (S. approx. « Les Terres Vides »). L'Eriador est une région géographique qui comprend tout le territoire au Nord de la Rivière Isen (S. « *Sîr Angren* ») et entre les Montagnes Bleues (S. « *Ered Luin* ») et les Monts Brumeux. Sa frontière septentrionale imprécise s'étend le long de la crête des hautes terres qui court en direction du Nord-Ouest depuis Carn Dûm en Angmar pour se jeter dans la Baie de Glace de Forochel. Certains récits situent sa frontière Sud le long de la ligne marquée par les rivières Flot Gris (S. « *Gwathló* ») et Rivière aux Cygnes (S. « *Glanduin* »). La plupart, toutefois, la tiennent pour être cette région au Nord de la traditionnelle frontière occidentale du Gondor. L'Eriador comprend les régions de Minhiriath, d'Eregion, du Cardolan, du Rhudaur et d'Arthedain et, pour partie, le Pays de Dun et l'Enedwaith.
Forodwaith · (S. « Peuple des Terres Septentrionales »). Ce terme s'applique aux peuples de la région de *Forochel* (S. « Nord Glacé ») de l'extrémité Nord-Ouest des Terres du Milieu. Il est parfois interprété d'une façon imprécise comme signifiant les « Terres du Peuple Septentrional », ce qui a conduit les hommes à utiliser cette étiquette pour décrire le territoire au Nord d'Eriador traditionnellement qualifié de « Territoire Inculte du Nord ». Les Lossoth sont le peuple principal des Forodwaith.
Fornost Erain · (S. « Forteresse Septentrionale des Rois »). Également nommé le « Norbury des Rois », Fornost sert à l'origine de refuge et de retraite estivale pour les Rois d'Arnor. Entre 3A 250 et 3A 850, la cour se transfère graduellement de la capitale royale d'Annúminas à Fornost. Cette cité fortifiée devient la capitale de l'Arthedain lorsque l'Arnor est divisé en 3A 861.
Lindon · (S. « Royaume de Musique » ; lit. « Chanson Sublime »). Lindon est un royaume côtier qui embrasse toutes les terres à l'Ouest des Montagnes Bleues. Il est tout ce qui reste des étendues de Beleriand. Lindon, un royaume Elfe, est séparé par le Golfe de Lhûn en deux parties : *Forlindon* (S. « Lindon Nord ») et *Harlindon* (S. « Lindon Sud »). Les Havres Gris (S. « *Mithlond* »), dirigés par Círdan le Charpentier de Navires, se situent sur le golfe et sont le centre habituel du royaume.
Lossoth · (S. « Armée des Neiges » ; sing. *Lossadan*). Ceux qu'on appelle aussi « Hommes des Neiges » sont un peuple nomade pauvre et primitif qui erre sur les plaines glacées, peuplées d'une façon clairsemée, au Nord d'Eriador et d'Angmar. Ils vivent de gros gibier et de tout ce qu'ils peuvent arracher à la riche mer froide.
Rhovanion · (S. « Pays Sauvage » ; lit. « 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. Cette zone comprend Mirkwood et la partie septentrionale de la vallée de la rivière Anduin.
Rhudaur · (S. « Forêt de l'Est » ; Du. « Région du Magnifique Or-Rouge »). La plus orientale des trois parties d'Arnor, le Rhudaur est un pays rude et boisé - d'où son nom. C'est également un territoire aux cultures diverses et à la politique changeante qui comprend une population relativement réduite de Dúnedain. Des Hommes des Collines (Hc. « *Ne Dreubhan* ») et, plus tard, des Dunlendings immigrants forment la majorité de sa population. Le Rhudaur devient un royaume Dúnadan indépendant avec la reddition d'Arnor en 3A 861, et tombe sous la domination du Roi-Sorcier d'Angmar entre 3A 1301 et 1350. Il cesse d'exister en tant qu'État dans son intégralité avec la guerre de 3A 1409.

Adapter ce module à votre campagne

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

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

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

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

Conversion du système de jeu

Quand vous utiliserez ce module avec votre campagne de JRAF, notez avec soin toutes les caractéristiques des Personnages Non Joueurs avant de commencer à jouer. Si des ajustements

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

Conversion des points de coup et des bonus

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

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

Conversion des caractéristiques pour tous les principaux systèmes de JRAF

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

Tableau – bonus des caractéristiques et conversion

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

Conversion des caractéristiques

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

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

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

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

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

Conversion des capacités de combat

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

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

Table – Les différents Types d'Armures

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

Adaptation des sorts et listes de sorts

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

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

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

Note sur les niveaux

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

Bonus de compétences

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

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

Serrures et pièges

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

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

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

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

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

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

Légende des cartes en couleurs

LÉGENDE DES CARTES EN COULEURS

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

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

02 · L'Arthedain en 3A 1640

Entre les puissants Monts Brumeux et l'Ered Luin bleu, limité et protégé par deux rivières importantes, le Lhûn à l'Ouest et à l'Est le Brandevin, l'Arthedain paraît être la demeure parfaite pour les Exilés de Númenor. Comme la région centrale de Númenor, le Royaume Septentrional des Dúnedain est une terre froide, rocheuse, accidentée, peu propice à l'agriculture sur une grande échelle, mais idéale pour la contemplation, l'étude et l'adoration. Exempt de Dragons, du climat glacial en hiver et de la crainte d'invasion de toutes directions hormis l'Est, le Royaume Arthadan semble, à première vue, être un royaume destiné à survivre et à dominer le Troisième Age. Établi par les Hommes les plus sages et les plus grands, l'Arthedain existe soutenu par les Elfes de Lindon et de Rivendell et par de puissants parents au Sud, en Gondor. Les Palantíri et une troupe de messagers à cheval relient effectivement les Royaumes Dúnedain.

Mais en regardant à l'Est on trouve Angmar, le petit mais vorace royaume du Roi-Sorcier, en équilibre au seuil glacé de l'Arthedain. Ayant englouti le Rhudaur et envahi le Cardolan il y a des siècles, Angmar se tient armé et de nouveau prêt à attaquer, jusqu'à ce que la volonté maléfique du Roi-Sorcier soit mise à exécution ou détruite. Bien qu'abrité par des rivières et des montagnes, et protégé par ses voisins et le Forodwaith glacial au Nord, l'Arthedain a ses faiblesses, les principales d'entre elles étant sa faible population et son attitude strictement non-belliqueuse. Sur Númenor, libres de l'étreinte des adversaires et des tyrans, les Dúnedain avaient développé une attitude des Grands Elfes et un style de vie contemplatif qui leur servaient bien. Mais transplantée dans les Terres du Milieu, où la pratique de l'art politique implique le plus souvent combats et perfidie, la tradition Númenoréenne de la poursuite pacifique de la connaissance et de la sagesse a presque conduit à l'extinction du peuple Arthadan. Non habitués à l'appétit insatiable de sang, de territoires et de revanche qui illustre les désirs les plus profonds du Roi-Sorcier, leur royaume, il y a des siècles, fut presque envahi par de grands nombres de barbares. Sans l'aide de Círdan et des autres Elfes, l'Arthedain serait tombé aux mains d'Angmar en 1409 de même que son état-frère plus faible, le Cardolan. Presque sans défense, l'Arthedain possède ses armes : les Palantír, dont l'une de ces pierres est en phase avec une autre en Gondor ; des chefs et des soldats sages et courageux aguerris par les batailles contre les Orques et les Hommes des Collines des Landes d'Etten ; et, plus que tout, la lignée ininterrompue des Rois et de leurs conseillers renommés, les Prophètes de Fornost. Le peuple de l'Arthedain reste uni dans la justice de sa lutte contre les forces des Ténèbres, mais les moyens de rassembler le nombre important de soldats nécessaire pour défendre sa terre d'une invasion à grande échelle lui font défaut.

En Arthedain, l'aventurier trouvera des torrents et des rivières pour pêcher et voyager, des troupeaux de gros gibier pour chasser et une terre vallonnée et ouverte à la vie sédentaire ou nomade. Ceux dont l'esprit est plus porté sur l'esthétique ou la politique peuvent aller jusqu'à Fornost, où se réunit en secret la Cour Royale des Dúnedain du Nord afin de discuter et de débattre des affaires de l'État. Également à l'intérieur des murs hauts et bien gardés de la capitale de l'Arthedain, les érudits poursuivent leur recherche sur les sciences et enregistrent l'histoire se déroulant autour d'eux. Ceux qui désirent exploiter en fermage le sol riche de l'Arthedain du Sud-Est doivent en demander la permission aux Hobbits, qui maintenant habitent et gouvernent cette partie du royaume, sous la

protection du Roi Argeleb II. Pour la boisson et le repos, Bree est proche ; les aubergistes y servent de l'aie et des volailles rôties à tous les Hommes qui ont de la monnaie en poche, quelles que soient leur loyauté ou leur mission. Mais ceux qui n'ont pas un cœur vaillant, l'amour du risque ou le désir de faire face à une terreur d'outre-terre feraient mieux de rester loin des Coteaux aux Tumulus du Cardolan proche, car des Wights revenus d'entre les morts ont déclaré ce plateau brumeux et nuageux comme leur, et ils ne tolèrent aucun intrus. C'est vrai, des reliques de grande valeur y gisent enterrées, avec les ossements des anciens rois Edain, mais quelle est la valeur que vous accordez à votre vie ?

Un royaume de contrastes, une terre dominée par l'esprit par les plus grands et les moins nombreux des Hommes encore chez eux jusqu'aux Hobbits casaniers et aux insouciants Hommes des Rivières du Brandevin, un royaume dont les frontières orientales sont fourmillantes d'espions, d'agents et d'étrangers mystérieux visitant les auberges de Bree — tel est l'Arthedain, l'étonnant Royaume Septentrional, sur le pied de guerre en 1640.

03 · Le pays

3.1 Les frontières

L'Arthedain, le Royaume Septentrional des Dúnedain exilés, est bordé à l'Ouest par la Rivière Lhûn, s'étend au Nord jusqu'au désert glacé de Forochel et à l'Est jusqu'aux Collines du Temps (S. « *Amon Sûl* »), comprenant à l'intérieur de son territoire, la totalité du pays situé au Nord de la Grande Route de l'Est, entre le Lhûn et les Collines. Représentez-vous l'Arthedain comme se situant au centre du vaste bol formé par les Monts Brumeux à l'Est et les Montagnes Bleues à l'Ouest. Avant l'arrivée des Exilés de Núménor à la fin du Deuxième Age, cette grande étendue battue par les vents faisait partie du grand pays rocheux nommé Eriador.

3.2 Nenuial et les collines d'Evendim

Nenuial, « Le Lac Vespéral » ou « Le Lac Crépusculaire », est grand comme peuvent le devenir les lacs. Cette masse magnifique d'eau bleue, située dans le Centre-Nord de l'Arthedain, ne s'ouvre librement qu'à l'Est ; les anciennes collines d'Evendim, ou Collines du Crépuscule, abritent le Lac des vents du Nord et de l'Ouest, accordant à la région un climat serein mais également formidable. Le long des rives rocheuses du Lac, seules poussent les massettes piquantes et les herbes fines et acérées des Terres Septentrionales, accroissant le sentiment d'isolement. Sur la rive Sud du Lac, Elendil construisit la belle cité d'Annúminas, pendant des siècles la capitale d'Arnor et siège du Palantír le plus septentrional. Rasée pendant l'invasion de 1409, Annúminas est en ruines, l'herbe poussant à travers les pierres fendues et le marbre brisé de la cité reine autrefois éblouissante des Dúnedain Septentrionaux.

3.3 Le Baranduin

Du *Nenuial* s'écoule le *Baranduin*, ou « Rivière Brandevin », qui court sur plus de 800 kilomètres avant de se déverser dans la Mer au Sud de Harlindon. Pour le compte des Hobbits, le rapide Brandevin, quoique sinueux, est plus facile à traverser à l'ancien Pont des Arcs-de-Pierre (maintenant appelé le Pont du Brandevin), juste au Nord de l'Ancienne Forêt. En tant que formidable point de rupture des communications et de barrière contre une invasion facile et rapide venant de l'Est, la Rivière Brandevin accorde à la Comté les bénédictions d'une vallée fluviale venteuse : beaucoup de bonne eau douce pour la boisson et l'irrigation. Le voyage Nord-Sud sur le Brandevin est délicat mais régulièrement entrepris par les Hommes des Rivières hardis et entreprenants qui ont déclaré la rivière comme leur, et évité par les autres moins talentueux et au cœur moins vaillant. Au Sud du Pays de Buck, l'Ondulosier, moins large, rejoint le Brandevin tandis que la rivière élargie ralentit et s'étend dans les Marais Sans Limite. À Sarn Ford (S. « *Iach Sarn* »), la frontière Sud de la Comté, la route venant du Bourg Michel vers l'Est jusqu'au Chemin Vert traverse la rivière, joignant la Comté orientale à l'Arthedain central. Tout au long de sa route sinueuse, des peupliers et des saules soulignent ses rives, accompagnés de bosquets de bouleaux, de sapins et de pins.

3.4 Les Coteaux Septentrionaux

À l'Est du *Nenuial* et du *Baranduin*, les Coteaux Septentrionaux (S. « *Tyrn Formen* ») répandent loin leurs solides contreforts. Ici, les crêtes rocheuses s'étendent souvent sur plusieurs kilomètres à travers le Nord-Est de l'Arthedain comme de gigantesques autels naturels. A l'image de marches descendant de l'Est, ils gardent le royaume central ; dans leur partie Sud, ils protègent la cité fortifiée de Fornost Erain, capitale actuelle de l'Arthedain.

Comme les Coteaux Lointains et les Coteaux Blancs du Sud-Ouest de l'Arthedain, les collines de Tyrn Gorthad ont des faces escarpées et de longues pentes accidentées où le travail de l'érosion fut des plus marqués. Ces coteaux se sont formés quand les couches massives de roches sédimentées se sont déversés des montagnes et se sont érodées sous le climat humide et venteux, se déposant une couche après l'autre. De l'Ouest, ils apparaissent comme un alignement de murs, alors que de l'Est ils créent l'illusion de douces landes ondulées.

3.5 L'Arthedain du Sud et la Comté

L'Arthedain du Sud est un pays riche et fertile mais sauvage et abandonné par négligence jusqu'à l'établissement de la Comté par les Hobbits en 1601. Il faut dire à la décharge des Hommes du Haut de l'Arthedain, qui sont des maîtres en culture d'herbes et de grains, que d'autres sujets plus pressants - comme se battre contre Angmar et le Rhudaur pour leur survie depuis 1349 - ne leur ont donné qu'une faible opportunité de développer et nourrir les champs potentiellement abondants du Sud. Les Hommes de l'Arthedain, terre peuplée d'une façon clairsemée, sont heureux de voir les Hobbits travailler la terre et favoriser le voyage des messagers du Roi en route vers Rivendell et le Gondor, ou à l'Ouest vers Lindon.

En regardant vers la Comté orientale nouvellement établie, on note au Nord de la Grande Route de l'Est les Collines de Scary et les carrières de pierre voisines en grande partie abandonnées. Il est fait peu de cas des collines, mais leur nom implique clairement un secret ou une frayeur quelconque ; les carrières de granit sont tout ce qu'il y a de plus épuisées désormais, la pierre ayant servi à la construction des forts et avant-postes de l'Arthedain. Avant cela, elle était utilisée par les Edain pour ériger des monuments à leurs Rois et leurs Reines sur les Coteaux aux Tumulus, dans le Cardolan proche. En plein Sud se trouve la Contrée aux Collines Vertes récemment peuplée par les hardis Hobbits du clan Took. Cette partie de la Comté est très fertile, s'étendant à côté de la verte et large Vallée de la Rivière Brandevin. C'est un lieu paisible, mais de l'autre côté de la Rivière, à l'Est, se dresse l'ancienne Forêt. Là, enfermés dans l'obscurité, poussent les saules âgés et malveillants de la Vallée de la Rivière Ondulosier.

3.6 Le Mont Venteux

Dans l'angle de l'extrême Sud-Est de l'Arthedain se dessinent les crêtes rocheuses et stériles des Collines du Temps et, à leurs pieds, les fondrières bourdonnâtes des Marais des Eaux-des-Moucherons. À cause du sol fertile mince ou spongieux et du calcaire perméable qui constitue les Collines du Temps, aucun arbre ne pousse sur leurs flancs ou sur leurs crêtes. Il n'y a rien pour

dissiper l'impression de nudité que l'on ressent en se dressant sur leurs sommets dominants. Cette sensation d'exposition est la plus forte sur le Mont Venteux (S. « *Amon Sûl* »), la colline la plus élevée et la plus au Sud. Cette hauteur arrondie se dresse comme une forteresse naturelle 300 mètres au-dessus de la Grande Route de l'Est.

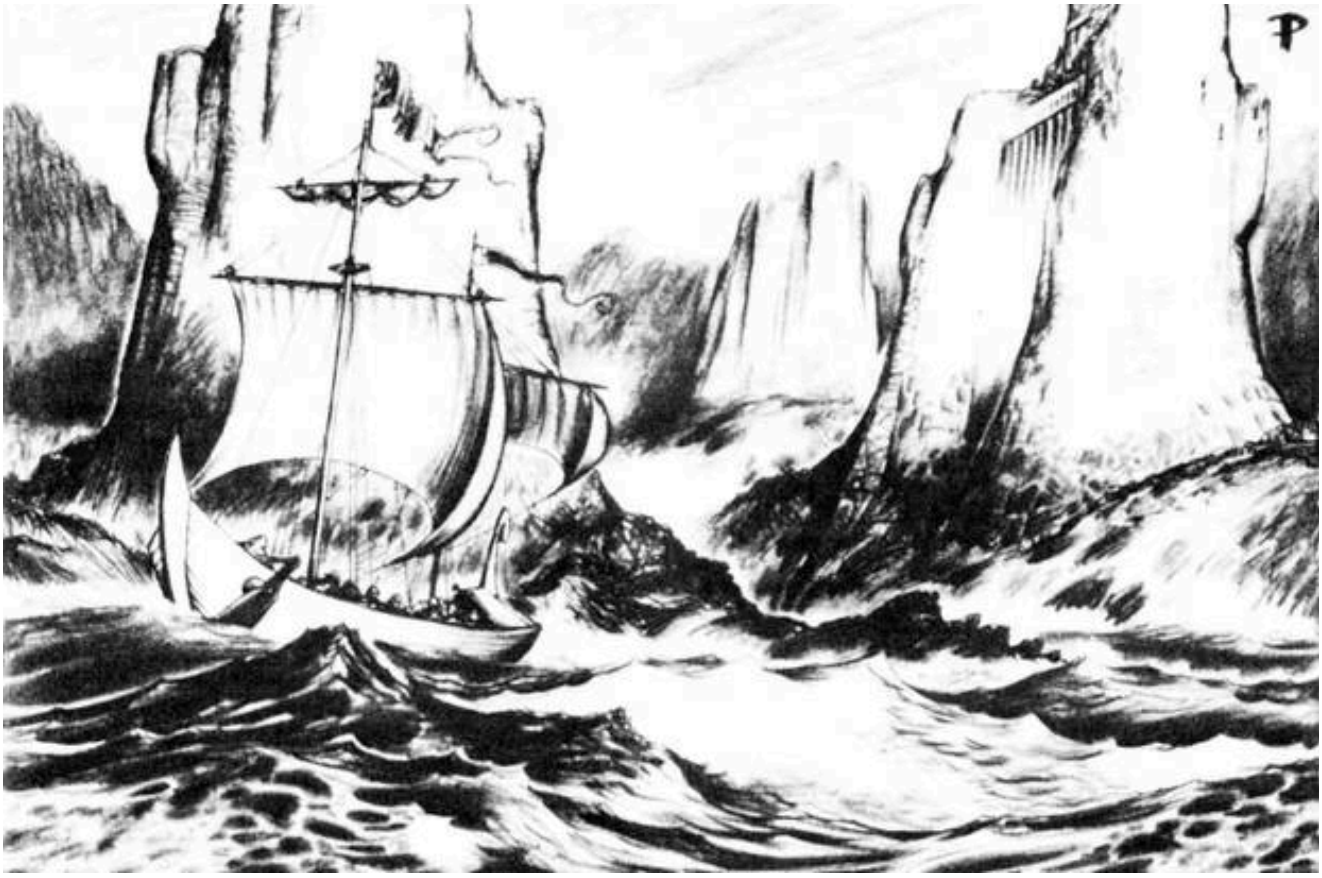
Près de la base du Mont Venteux, des cascades d'eau douce dévalent des collines et s'écoulent dans les basses terres traîtresses et marécageuses. Ces marécages, creusés il y a de cela des âges, collectent l'eau stagnante dans des bassins croupissants qui attirent les moucherons piquants qui ont prêté leur nom aux Marais. Ils naquirent en un temps où la glace vive des glaciers creusa pour la première fois la roche de la surface d'Eriador et déposa un riche limon. Avec la réduction des glaciers dans le climat se réchauffant du Nord, la terre, délivrée du poids pesant de la glace, se souleva. Les hauts plateaux et les crêtes des coteaux restèrent, deux choses que l'Arthedain possède en abondance.

3.7 Les Coteaux Blancs et les Coteaux Lointains

À l'Ouest de la Comté se dressent les falaises de craie des Coteaux Blancs comme des dents serrées. Plus loin, se tiennent les Coteaux Lointains bien nommés, qui marquent la frontière la plus occidentale des terres des Hobbits ; au-delà de ces hauts-plateaux gris se lève l'*Emyn Beraid*, les nobles « Collines aux Tours ». Au sommet de ces collines se perchent les Tours Blanches, trois forteresses du Premier Age, de construction Elfe, exposées aux vents. Les Tours scrutent plus bas l'estuaire de la Rivière Lhûn, là où elle s'élargit et se jette dans le Golfe du même nom. L'eau salée y remonte la rivière sur presque 32 kilomètres et donne naissance à un unique mélange d'herbes et de vie animale d'eau douce et marine. Concrètement, l'estuaire se comporte comme un gigantesque vivier à poissons. Plus loin au Nord, les eaux du Lhûn ont excavé une vallée accidentée dans leur voyage long de 480 kilomètres de Forochel jusqu'au Golfe.

3.8 Les Montagnes Bleues

Les majestueuses Montagnes Bleues (S. « *Ered Luin* ») coupent l'Arthedain de ses voisins amicaux aussi loin à l'Ouest que Lindon, où vivent les Elfes Noldor. Conduits par le Maître Charpentier de Navires Círdan, les Elfes partagent avec l'Arthedain les mouillages aux Havres Gris, et les relations entre les deux cultures sont régulières et amicales.



D’une façon surprenante, peu des héritiers du legs des cités des Nains submergées de Nogrod et Belegost ont établi leur demeure dans les Montagnes Bleues, leurs cités autrefois riches devenus silencieuses et sombres. Les hauteurs des Montagnes Bleues offrent un petit refuge quoique temporaire contre les épidémies ou la guerre ; leurs mines fournissent, quoiqu’en petite quantité, du fer, de l’étain et du cuivre. Mais le commerce entre les quelques Nains restants dans les Montagnes et les hommes d’Arthedain se poursuit sur une petite échelle, car les Naugrim sont des fabricants d’armes habiles aussi bien que d’extraordinaires joailliers et fabricants de jouets.

3.9 Le climat

Normalement - exception faite de la toundra glacée de Forochel, bien sûr - l’Arthedain est une terre bénéficiant d’un climat froid mais agréable. L’influence modératrice des vents marins et des courants d’air venus du Golfe de Lhûn et à travers la brèche entre les lignes Nord et Sud des Montagnes Bleues ont gratifié le royaume de chutes de pluie abondantes, d’ensoleillement ainsi que d’étés agréablement frais.

Mais récemment, particulièrement depuis la croissance d’Angmar au Nord et de la Grande Peste d’il y a quatre Hivers, le climat de l’Arthedain a empiré, particulièrement dans le Nord et le Nord-Est. L’hiver s’accroche, le dégel du Printemps est retardé, et les gens commencent à se demander si la neige ne fondra jamais. Un été est soudainement brûlant en un seul jour et en fin de compte roussit les champs mûrissants pendant des semaines.

Jusqu’à maintenant, l’Arthedain supporte cela du mieux qu’il peut. Les Hobbits de la Comté protègent leurs récoltes et animaux du soleil brutal de l’été et de l’atteinte des vents glacés de l’hiver,

mais ils se demandent combien de temps eux-mêmes pourront résister devant une telle adversité. Pendant ce temps, les Hommes du Haut réunis à Fornost s'interrogent aussi, et lancent des prières et des incantations tandis que leur milice s'entraîne dans les cours battues par les vents près des Chambres du Roi.

L'avertissement des Prophètes au Roi Argeleb est clair : Prenez garde, tous et chacun, car la magie de Sauron est aussi puissante qu'elle est menaçante, et le vent même est aux ordres du Seigneur Ténébreux !

Calendrier et diagramme climatique

Mois	Les Coteaux Septentrionaux	La Comté	Collines d'Evendim
1. Narwain (hiver)	–7° à 4° (neige/pluie, 45 %)	–4° à 4° (grésil/pluie, 45 %)	–9° à –1° (pluie/grésil, 35 %)
2. Ninui (hiver)	–12° à 2° (neige/pluie, 40 %)	–9° à 2" (grésil/neige/pluie, 55 %)	–12° à –4° (neige/grésil, 30 %)
3. Gwaeron (hiver)	–9° à 2° (neige/pluie, 30 %)	–7° à 7° (grésil/pluie, 45 %)	–9° à –1° (grésil/neige, 40 «)
4. Gwirith (printemps)	–4° à 7° (grésil/pluie, 40 %)	–1° à 10° (grésil/pluie, 45 %)	–7° à 2° (grésil/neige, 30 %)
5. Lothron (printemps)	2° à 13° (pluie, 40 %)	2° à 16° (pluie, 45 *)	–1° à 7° (pluie, 25 %)
6. Nôrui (printemps)	4° à 16° (pluie, 40 %)	10° à 18° (pluie, 50 %)	2° à 10° (pluie, 30 %)
7. Cerveth (été)	10° à 21° (pluie, 40 %)	16° à 24° (pluie, 45 %) †	7° à 16° (pluie, 35 %)
8. irai (été)	10° à 24° (pluie, 50 %) †	18° à 27° (pluie, 50 %) †	16° à 24° (pluie, 35 %) †
9. Ivanneth (été)	10° à 24° (pluie, 50 %) †	18° à 27° (pluie, 55 %) †	16° à 24° (pluie, 40 %) †
10. Narbeleth (automne)	10° à 21° (pluie, 45 %) †	13° à 24 (pluie, 50 %) †	4° à 24° (pluie, 35 %) †
11. Hithui (automne)	4° à 16° (pluie, 50 %)	7° à 18 (pluie, 55 %) †	2° à 16° (pluie, 35 %)
12. Girithron (automne)	–1° à 10° (pluie, 45 %)	2° à 13° (pluie/grésil, 45 %)	–4° à 7° (grésil/pluie, 45 %)

% Probabilité par jour de précipitation du type indiqué. Le type de précipitation dépend de la température de la journée, calculée par le MJ chaque matin. Partez simplement de la fourchette mensuelle de températures et lancez les dés pour connaître la température exacte ; par exemple, un résultat de 75 voudra dire que la température est de 13° si le mois est marqué par une différence de 12° entre 4° et 16° : 13° correspondant aux trois-quart (75 %) de la fourchette. Les précipitadons suivant la température sont : neige = en dessous de 0° ; grésil = entre 0° et 2° ; pluie = au-dessus de 0°.

Si la tempétature indique de la neige, lancez les dés à nouveau : un résultat de 01 = grêle ; 02-05 = une tempête de glace.

† Possibilité d'orages. Si de la pluie tombe, lancez les dés à nouveau : 01-40 = orage.

04 · La flore et la faune

Tout comme l'Arthedain est la demeure de plusieurs cultures distinctes et très différentes qui ne se mélangent que rarement, les plantes et la vie sauvage du Royaume Septentrional survivant des Dúnedain comprennent des espèces rares mais massives du Nord aux espèces nombreuses mais minuscules dans les marécages fétides autour de la Comté. Les plantes sont tout aussi variées, même si cela est moins spectaculaire.

4.1 La vie dans le Nord

Dans le Grand Nord, des troupeaux de grands ongulés parcourent la toundra broussailleuse de Forochel à la recherche de nourriture et d'abri. L'hiver est une saison maigre pour eux, car les plantes dont ils se nouassent - les lichens, les mousses et les courtes herbes pâles - ont une faible valeur nutritive. Comme leur masse et leur fourrure conservent la chaleur de leur corps dans le long et glacial hiver, les animaux du Nord ont tendance à être massifs ; pourtant ils sont peu nombreux car la zone de pâturage est juste assez grande. En été, ces animaux perdent leurs épais pelages et se gorgent d'herbe et de baies, et boivent aux torrents de la région gonflés par les neiges fondantes de l'hiver.

Les rennes (S. « *Losrandir* ») parcourent les étranges territoires sans arbres des régions Septentrionales, leur mufle au vent, humant à la recherche de l'odeur redoutée d'une meute de Loups. Visions communes pour les Lossoth, de grands troupeaux d'Orignaux, d'Élans et de Cervidés plus petits parcourent le sol gelé à la recherche de plaques de verdure. Plus loin à l'Ouest, des Chèvres gravissent et dévalent les contreforts rocheux des Montagnes Bleues, où la vision la plus rare du Grand Nord — un bosquet d'arbres à feuilles caduques — peut être offerte, un autre reste de la vaste forêt qui couvrait l'Ouest il y a longtemps de cela.

Dans ou près de la Baie de Forochel vivent et travaillent des familles de Visons, de Castors, de Phoques et de Loutres, quelques Ours solitaires et une grande variété de gibiers aquatiques. Avec l'arrivée de l'été plein de couleurs, un autre invité saisonnier, le Moustique, fait son apparition et empli la Baie de son bourdonnement. Quand la terre glacée se dégèle, une grande partie des hautes plaines devient un marécage idéal pour engendrer ces insectes voraces. Les légendaires Moustiques Géants de Forochel, à qui la rumeur prête la taille d'un Mouton, sont réputés avoir emporté des enfants de Lossoth inattentifs vers des morts épouvantables, mais la justesse de telles histoires exagérées n'a jamais été démontrée. Il est certain que la présence de ces créatures assoiffées de sang est une petite raison pour laquelle les espions d'Angmar se risquent à voyager dans la Contrée Septentrionale pendant le long et sombre hiver. (La viande des bêtes mortes gelées étant mangée fraîche à n'importe quel moment, même un Troll serait d'accord.) De plus, les Rangers de l'Arthedain, qui gardent les frontières, couvrent une moins grande surface lors de l'agonie sous zéro de l'orageux hiver de six mois de Forochel. Le plus important, toutefois, est que le pouvoir du Roi-Sorcier est le plus puissant lors de la saison quasi sans soleil de la neige et de la glace.

En été, quand le soleil brille à travers la brume pendant à peine quelques heures par jour, les fougères et les baies poussent et fournissent aux Lossoth respectivement la salade et le dessert. (« La racine de

fougère est la base de toute bonne salade », disent les Lossoth.) Les fleurs jaillissent, fleurissent, donnent leurs graines et meurent dans une course folle, peut-être par crainte d'une mort de froid languissante dans l'obscurité presque sans fin de l'hiver septentrional.

Les créatures qu'on doit craindre le plus - et tout le monde les craint - sont les Loups et, plus rarement, les Ouargues et les Trolls des Neiges qui parcourent les Terres Septentrionales à la recherche de proies affaiblies ou imprudentes. Tout ce qui peut marcher, courir, galoper, ramper ou glisser devrait le faire. Imaginez une meute d'une douzaine de Loups Blancs se mettant sur votre chemin et vous commencez à comprendre pourquoi la chasse et la pêche sont des activités de groupe. En général plus froid est l'hiver, plus affamés et plus hardis seront les Loups. Et malheureusement, depuis la Grande Peste de 1636-37, partout dans le Royaume Septentrional l'hiver est toujours plus sévère, long et de plus en plus froid.

4.2 La vie autour du Lac Evendim

On prend conscience, quand on traverse la région centrale rocheuse de l'Arthedain en direction des sereines collines d'Evendim et des placides eaux d'un bleu profond du Nenuial - où jadis se reflétait la capitale Annúminas - des ravages dus à l'invasion d'Angmar et au climat hostile. Bien que d'une grande superficie (environ 2300 kilomètres carrés), le *Nenuial* (ou « Lac Evendim ») voit de moins en moins de canards et d'oies revenir chaque année, les forêts qui protégeaient le lac ayant été abattues pour la construction d'abris et le chauffage. Avec la présence des Hommes du Haut de l'Arthedain derrière les murailles fortifiées, les bêtes errantes trouvent peu à manger, mais comme le dit le proverbe Troll : « On peut chasser les oiseaux quand les pâles hommes sont partis ». Les élégants jardins d'herbes d'Annúminas gisent sous une épaisse couche de poussière, les immeubles s'étant écroulés sur les champs de superbes fleurs elfiques fleurissant jadis en un arc-en-ciel de couleurs, la terre nue s'étendant brûlée par les torches d'Angmar.

4.3 L'écologie autour de Fornost Erain

Vivante, quand bien même faiblement, et située plein Est par rapport aux ruines d'Annúminas, se tient Fornost Erain, la capitale spirituelle et militaire de l'Arthedain, blottie aux pieds des anciens Coteaux Septentrionaux. Fornost, autrefois protégée par des régions fertiles, couvertes de hêtres et de frênes, ainsi que de majestueux chênes et ormes sur les hauteurs, se tient aujourd'hui exposée et, la plupart du temps, sans défense face aux vents ; seuls quelques groupes d'arbres survivent. Quelques-uns des brillants trésors de Númenor sont préservés à l'intérieur des hauts murs de la cité. Là, des oiseaux Kirinki chantent des chansons mélancoliques d'inspiration elfique, dans les arbres en fleurs emplissant l'air glacial de parfums. Les jardins d'herbes, plus petits mais en bon état, produisent le Galenas, apprécié pour sa fragrance. Ils produisent aussi l'*Athelas* (« Feuille du Roi »), une herbe curative, aux pouvoirs de guérison magiques, qui délivre la tête et le corps de tous les maux du moment qu'elle est administrée correctement et à temps. L'Arthedain, pour ce qui est du pain, produit du maïs et d'autres céréales en de telles quantités que les sillons semblent s'étirer à perte de vue. Mais l'Oiolairë si bien entretenu, un arbre luisant à feuillage persistant et à la douce senteur, et les vignes fleuries, originaires de Númenor, sont perdus à jamais.

4.4 L’écologie de la Comté

Dans la Comté, la vie n’est ni si aride, ni si cruelle que dans le Nord, ni non plus si instable qu’à Fornost. Partout des groupes de hauts arbres donnent des couleurs à cette campagne vallonnée. D’un bout à l’autre du Nord de la Comté, se déroule un patchwork bien découpé de champs déjà cultivés. Les broussailles multicolores des Coteaux Lointains et des Coteaux Blancs dominent la partie occidentale, tandis qu’au Sud des champs de céréales, délimités par des haies, se battent pour l’espace. À l’Est de la Comté, dans la vallée, large et accidentée, de la rivière Brandevin, s’étendent des champs de céréales en culture. Des carrières de pierre gisent là également, abandonnées et sans utilité. À proximité, des marais, nommés les Marais des Eaux-des-Moucherons, pullulent d’insectes, de reptiles, d’amphibiens et d’oiseaux de toute sorte.

4.5 La vie dans les Marais des Eaux-des-Moucherons



Neekerbreekers

Tout juste au Nord-Est de la jonction entre le Chemin Vert et la Grande Route de l’Est se dresse un bois épais s’étendant sur presque 32 kilomètres, une forêt petite et dense appelée le Bois de Chet, où les renards et les écureuils chassent et détalent. À son extrémité orientale, nichée entre la forêt et les Collines du Temps, on pénètre dans une terre de marécages suintante qui aspire les bottes, les Marais des Eaux-des-Moucherons recouverts de brouillard. Ici, au milieu de l’éventail habituel de créatures se trouvant dans leur élément dans la fange vaseuse et les eaux fétides d’un marais (serpents, tortues, grenouilles, poissons, rats-musqués, ratons-laveurs et d’autres du même genre) se rassemble une déconcertante armée de grinceurs incessants nocturnes : les insectes appelés Neekerbreekers. Leur cri désagréable, affolant, semblable au cri du criquet – « neek-breek, breek-neek » - retentit dans la nuit comme un tambour dans votre crâne, et il est difficile de dormir pour ceux qui sont affublés d’une bonne ouïe. Des mouches affamées qui mordent, des moucherons abrutissants et de féroces insectes ailés appelés Dumbledors dominent les marais en nombre trop important pour les éviter ; on doit se soumettre à eux et fuir. De l’herbe grimpante drape les arbres comme de vieilles mousses ; des rumeurs parlant de fantômes assoiffés de sang appelés Mewlips et d’oiseaux charognards connus sous le nom de Gorcrows parviennent toujours aux oreilles des aventuriers assez fous pour poser trop de questions avant de traverser les Marais. Les Hobbits parlent de Hummerhorns, des insectes

volants sauvages des légendes qui peuvent réduire un homme en un corps exsangue en une courte nuit. Mais c'est juste une légende… juste une légende.

Ainsi, il y a beaucoup à voir et à faire, ainsi qu'à éviter, en Arthedain. La chasse est bonne dans le Nord, si vous pouvez braver le terrain froid, accidenté et solitaire ; la pêche est riche et facile dans les rivières et les torrents, où de beaux arbres prennent racine dans des terres fertiles. Des bouleaux se dressent solitaires sur les rives du Brandevin et, loin dans l'Ouest sur le Lhûn, les Hommes des Rivières trouvent un bois superbe pour leurs canoës. Dans l'ensemble, le Royaume Septentrional est un pays noble et sombre possédant une flore et une faune diversifiées. Mais, à moins d'être poursuivi, vous seriez avisé, voyageur, d'éviter de vous aventurer nuitamment dans les Marais des Eaux-des-Moucherons suite à la sinistre chanson Hobbit :

> *Autour de vous des wights et des vampires volent -*
>
> *Neek-breek, breek-neek.*
>
> *Sous vos pieds gisent les sables mouvants !*
>
> *Neek-breek, breek-neek !*

05 · Les habitants en 3A 1640

Bien que politiquement uni, le Royaume des Dúnedain Septentrionaux est, du point de vue ethnique, diversifié et stratifié d'une façon remarquable. Ses frontières sur le pied de guerre contiennent un groupe de sociétés inflexiblement segmenté et isolé, quoiqu'étonnamment varié, des peuples qui sont difficiles à localiser, impossible à unir et qui font face à un défi sans fin pour ce qui est de les protéger. Les Hommes du Royaume Septentrional font face à de formidables obstacles à l'intérieur de leur pays aussi bien qu'au long de leurs frontières sous une menace constante.

Dominant le cœur rocheux du pays se trouvent les gens de l'Arthedain eux-mêmes, les plus grands et les plus « Elfiques » des hommes. Ces descendants fiers et esthètes des Fidèles de Númenor, aussi peu nombreux soient- ils et quoiqu'ils s'affaiblissent dans le pouvoir mondial, comptent parmi eux de grands érudits et prophètes - incluant au moins un visionnaire, Malbeth, qui a prévu le destin de son peuple - et un Magicien en visite, Gandalf le Gris, qui a porté un grand intérêt dans le peuple et la culture des Dúnedain Septentrionaux. La fierté immense de l'Arthedain, quoique dangereuse si elle n'est pas accompagnée d'un esprit martial, est justifiée et bat sans affaiblissement dans leur sang « bleu » à travers tout le Troisième Age troublé et désastreux.

Les habitants les plus récents de la région, les Hobbits à la taille enfantine, qui, il y a à peine quarante ans étaient regroupés et s'ennuyaient à Bree, occupent et cultivent désormais les larges et fertiles plaines de l'Arthedain méridional, plaines qu'ils ont baptisées la Comté. À l'Est, le mélange des humains et des Hobbits à Bree, où se croisent les anciennes grandes routes nommées Grande Route de l'Est et Route du Nord (ou « Chemin Vert »), s'agitent et discutent de façon très inquiétante, car les agents d'Angmar sont partout, et les espions du Roi-Sorcier voient tout. Rappelez-vous, aventuriers : Sauron, instructeur maléfique de la main de fer du Roi- Sorcier, fut prisonnier des chaînes de Númenor là où les ancêtres des habitants de l'Arthedain vécurent paisibles et prospères durant 2000 ans. N'oubliez jamais que l'inimitié du Seigneur Ténébreux vis-à-vis de l'Arthedain est personnelle et extrême, sa rancune étant sans fond à l'image de la Crevasse du Destin de Mordor.

Dans le Grand Nord, vivant aux environs de la grande Baie de Glace de Forochel, se trouvent les Lossoth, les descendants « étranges, inamicaux » et isolés d'un mystérieux peuple septentrional du Premier Age (SdA, Appendice A,l). Ces nomades insaisissables, les « Hommes des Neiges » des Territoires Incultes, demeurent suspicieux vis-à-vis des étrangers, et sont terrifiés par le Roi-Sorcier. Mis à part un rôle plus tard lors du Troisième Age, les Lossoth n'interviennent pas dans les événements reconnus des Terres du Milieu.

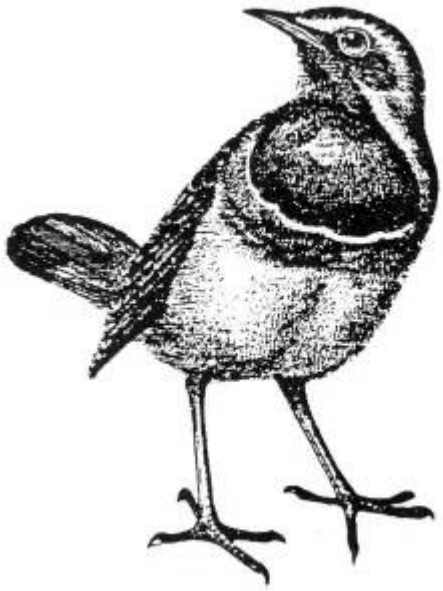
Deux cultures bien distinctes et déterminées à se tenir hors des problèmes vivent à l'Ouest de la Rivière Lhûn : les Nains éparpillés des Montagnes Bleues et les Elfes de Lindon, les derniers protecteurs sûrs de l'Arthedain, menés par Círdan le Charpentier de Navires. En raison de la longue durée de leur résidence dans la région, les Elfes et les Nains ont vu et subi assez de souffrances.

Leurs chefs, lassés du monde, et leurs peuples, épuisés, souhaitent se faire oublier, bien que les Elfes gardent un sens du danger et qu'ils maintiennent une surveillance, comme celle assurée par les Rangers du Nord de l'Arthedain.

5.1 Les Arthedain

S'il existe un seul peuple assez noble et fort pour faire face sans fléchir à la perfidie d'Angmar et combattre les Ténèbres qui déferlent de l'Est comme une peste, il s'agit des Arthedain. Aucune histoire des Hommes n'est à la fois aussi noble et triste que la leur, désormais exilés du Pays du Don, l'île de Núménor ; ils sont destinés au chagrin et à l'égarement et à une diminution de pouvoir à travers tout le Troisième Age. Jusqu'à présent, l'Arthadan n'a jamais envisagé de se rendre ou de s'accommoder avec le mal toujours grandissant qui le menace, comme il l'a fait depuis 300 ans.

5.11 Histoire des Dúnedain



Pour commencer à comprendre les Arthedain, nous devons tracer leur lignée depuis les fondateurs d'Arnor jusqu'aux *Dúnedain* (S. « Edain de l'Ouest »), descendants des Edain du Premier Age. Ce furent eux qui, tôt au cours du Deuxième Age, naviguèrent à l'Ouest jusqu'à l'Ile en forme d'étoile d'*Elenna* (Q. « Etoile de Garde ») pour fonder la plus grande et la plus intellectuelle des cultures Humaines. Fortement influencés par leurs alliés Elfes, les grands Dúnedain imberbes aux cheveux sombres s'étaient vu offrir l'île-continent comme un cadeau de remerciement pour leur courageuse et sanglante aide apportée aux Elfes dans leur lutte contre Morgoth, le mentor et maître en malignité de Sauron, au Premier Age. Ces Hommes du Haut appelèrent leur nouvelle patrie Anadûnê (Núménor dans la langue des Elfes Gris) et devinrent ceux connus comme les Núménoréens.

Ainsi, *Núménor* (Q. « Terre de l'Ouest ») avait été créée par les Valar comme un havre devant les dévastations naturelles et surnaturelles des Terres du Milieu ; leur intention était que les Dúnedain vivent à jamais heureux sur l'île, dans la fraternité avec les Elfes d'Eressëa. Les Valar n'imposèrent qu'une unique restriction aux Hommes de Núménor : aucun Homme ne devrait jamais naviguer vers l'Ouest jusqu'aux Terres Éternelles, demeure des Immortels. À part cela, les Núménoréens étaient libres d'explorer toutes les terres qu'ils pouvaient atteindre en naviguant au Nord, au Sud et à l'Est, y compris les Terres du Milieu.

Les Núménoréens

Pendant presque deux milles ans, la culture Núménoréenne s'épanouit et fleurit dans une beauté incomparable et une paix et une harmonie ininterrompues. Les pêcheurs s'occupaient de leurs filets et les pâtres s'occupaient de leurs troupeaux, tandis que, dans l'entourage de la famille royale, des nobles instruits écrivaient de riches informations sur l'histoire et la géographie tout autant que des traités d'érudition sur les arts et les sciences. Des astronomes étudiaient le mouvement des étoiles et en faisaient des relevés, aussi bien pour le plaisir pur de l'étude que pour aider à la navigation. Comme les Elfes, les Núménoréens chérissaient la lumière des étoiles et les voyages maritimes. La nuit, sous des arbres en fleurs embaumés et entourés d'herbes taillées et de jardins de fleurs explosant en bouquets, des poètes accompagnés de musiciens de cour lisaient leurs vers au Roi et à la noblesse rassemblée. Les luttes, l'envie, la crainte - tout cela semblait s'évanouir comme étaient chassés les brumes dans l'air merveilleusement pur de Núménor. Jamais auparavant des Hommes n'avaient bénéficié d'un climat si bon et vivifiant et d'une terre où les brises marines ne cessaient jamais, et où les pluies étaient appréciables sans être excessives.

Bien que l'Adûnaic fut leur langue natale, les Núménoréens parlaient le Sindarin en signe de déférence envers les Elfes Gris qui les avaient éduqués et inspirés ; les noms officiels des endroits et des personnes importants - comme la capitale et le Roi - étaient donnés en Quenya des Grands Elfes. Les rois et les guérisseurs de Núménor avaient appris des Elfes l'usage de l'herbe de soins Athelas et l'amour de toutes les belles choses. Les oiseaux Kirinki écarlates chantaient leurs chants éthérés le jour comme la nuit, accompagnant en musique tout ce qui se produisait à la cour.

Pourtant les gens de Núménor n'étaient pas que des amoureux d'élégance de connaissance et d'une bonne vie sereine ; ils se réunissaient régulièrement sur le *Meneltarma* (Q. « Pilier du Ciel »), la Montagne Sanctifiée au centre de l'île pour sacrifier au culte comme une seule personne. Après avoir gravi un long escalier en spirale sinueuse jusqu'à la cime du Meneltarma, les Núménoréens observaient une litanie silencieuse. Jusqu'à l'arrivée de Sauron et son ascension vers le pouvoir aux alentours de 2A 3300, aucun temple ne se dressait pour cacher les étoiles et le ciel à la vue de quiconque, aucun autel n'avait été construit et pas deux pierres n'avaient été empilées pour former un cairn. Trois fois par an, le Roi de Núménor se joignait à son peuple - tous en robes blanches flottantes et portant des guirlandes de fleurs - pour accomplir un pèlerinage au sommet du Meneltarma et y faire des prières. Lors de l'Erukyermë, le premier jour du Printemps, le Roi faisait une prière d'espoir pour l'année à venir. À la mi-été, lors de l'Erukyermë, et plus tard, vers la fin de l'Automne lors de l'Erukyermë, le Roi faisait la louange et des remerciements à Eru, l'Unique, au nom de son peuple qui se tenait silencieusement autour de lui. En tout autre moment, la Montagne Sanctifiée était le lieu d'un silence sans faille ; au sommet, les Témoins de Manwë, deux Aigles de garde dont l'aire était proche, servaient de gardiens toujours vigilants de Núménor - jusqu'à la Chute. Depuis le sommet du Meneltarma, un Homme à la vue portant loin aurait pu en regardant attentivement apercevoir à l'Ouest, par une nuit claire, les lumières rougeoyantes de l'Ile d'Eressëa, demeure des Grands Elfes et le seul pays terrestre rivalisant en beauté avec Núménor elle-même.

L'Ile de Núménor

L'île-continent, ayant la forme d'une étoile à cinq branches, ne faisait que 960 kilomètres dans sa plus grande largeur, un pays de taille modeste. Ses cinq péninsules, les Tarmasundar, s'étendaient comme les bras d'une étoile de mer, surgissant des hauteurs du grand pic central du Meneltarma. Sous le Meneltarma, et s'étendant alentour comme un grand tapis vert, gisait la Noirinan, la Vallée des Tombes. Là, entourés de verdoyantes pâtures où les moutons erraient et le bétail paissait, se dressaient les vastes caveaux funéraires en pierre des rois et reines de Núménor. (Pendant ces millénaires glorieux, dans les Terres du Milieu, des tombes « correspondantes » - les plus anciens des anciens Coteaux aux Tumulus des Edain - vieillissaient et se désagrégeaient sous les intempéries dans ce qui serait appelé plus tard le Cardolan).



L'Ile de Núménor

Plus loin à l'Est sur les plaines se dressait Armenelos, l'élégante cité des rois, dans la région la plus peuplée de Núménor. Ses hautes tours, ses larges avenues et ses murs blancs concentriques annonçaient le plan plus petit d'Annúminas, la capitale de l'Arthedain construite plus tard par le fidèle Elendil sur les haut-plateaux rocheux d'Arnor. Au-dessus de la splendeur des terres royales d'Armenelos, au sommet de la Tour du Roi, le couple de Grands Aigles avaient construit leur Aire. Là les Aigles se tenaient comme les symboles vivants de la bénédiction des Valar sur l'Ile, et leur

présence dénotait le pouvoir des Rois Dúnedain. Là, également, étaient les sept Pierres de Vision, les Palantíri, créés longtemps auparavant par Fëanor, le maître-artisan Elfe jamais égalé.

La Culture Núménoréenne

Jardiniers enthousiastes et compétents, les Núménoréens soignaient avec amour les arbres, les herbes, les fleurs et les vignes originaires de l'île et les dons de verdure spéciaux et embaumés offerts à eux par les Elfes d'Eressëa, parmi lesquels les puissants arbres Mallorn (Q. « *Malinormë* ») aux fleurs dorées, transplantés plus tard dans les Terres du Milieu et en Lothlórien.

Les Núménoréens étaient aussi un peuple athlétique et vigoureux et aimaient particulièrement voyager à cheval sur les routes de moindre importance et non pavées de l'île, s'arrêtant pour plonger depuis les rochers dans la mer et lutter de vitesse pour ensuite rejoindre le rivage. Archers superbes, ils aimaient chasser et pêcher avec des arcs composites cintrés en acier, comptant sur les compétences à rapporter de leurs subtils Chiens de Guerre. Les compétitions de tir à l'arc, comme les rencontres de rameurs ou de navigateurs, attiraient une foule nombreuse et enthousiaste ; l'aptitude physique était très admirée et encouragée par la culture Núménoréenne comme l'étaient l'acuité mentale et la conscience mystique.

Aussi doués mentalement qu'ils étaient actifs physiquement, les Núménoréens appelaient communément leurs chevaux sans avoir à le faire à haute voix, une compétence qui se montrerait utile sur les champs de bataille des Terres du Milieu. Beaucoup pratiquaient communément cette télépathie entre membres de leurs familles ou entre compatriotes, cependant parfois juste pour le plaisir, accordant créance aux sagas dépeignant la race enchantée des Dúnedain. De la même façon, les Palantíri, bien que pas toujours compris par les peuples à venir, se montrèrent être des outils puissants entre les mains des adroits Mentalistes et Prophètes de Núménor. Ils étaient fréquemment utilisés pour communiquer, gérer les affaires royales ou pour planifier l'avenir. Leurs liens avec la Pierre Maîtresse dans la Tour d'Avallonë sur l'Ile Elfe proche d'Eressëa rapprochaient les Núménoréens de leurs frères Premiers Nés.

L'Ascension de la Puissance Núménoréenne

La Mer et les Forêts autour d'eux étaient aussi très importantes pour les Núménoréens et en grande partie liées. De lourdes cargaisons de biens étaient transportées par mer ; Núménor abritait trois grands ports, parmi lesquels Romenna, duquel les marins aventureux de l'île partaient pour traverser la mer parfois tempétueuse jusqu'aux rivages des Terres du Milieu. Les Núménoréens accumulaient les objets faits ou sculptés dans du bois - en particulier leurs puissants et majestueux vaisseaux à voiles ! - et vers la moitié du Deuxième Age, aux alentours de 1600, ils avaient dévasté les forêts de l'île avant de se tourner vers les Terres du Milieu comme source d'exploitation forestière, et plus tard comme source de l'Or, de l'Argent, des gemmes et du Mithril qui ne se trouvaient pas sur Elenna. Les marins Núménoréens, dans un premier temps, traitèrent les Hommes inférieurs des Terres du Milieu avec bienveillance si ce n'est paternellement et leur apprirent l'agriculture et d'autres entreprises entraînant l'autosuffisance alimentaire. Mais vers 2A 1600, l'avidité — auparavant aussi étrangère au caractère des Dúnedain que l'envie ou la paresse — avait submergé l'appréciation Núménoréenne affirmée sur les belles choses. Les marins de Núménor s'armèrent et vinrent en brandissant les

ornements de la guerre. Une fois qu'ils eurent envoyé des émissaires dans le but d'enseigner, des colons dans le but de construire, ils envoyèrent des armées portant l'arc et la flèche, la hache et la lance, ou l'épée et le sort.

Pendant un long laps de temps — c'est-à-dire la durée que mets du poison pour affaiblir une victime — Núménor se transforma en un empire affamé. Les rois de Núménor, consumés par leur grand orgueil, écoutèrent les avis de conseillers vaniteux et commencèrent à éviter les Elfes d'Eressëa. Les mariages royaux étaient arrangés pour consolider le pouvoir. A partir de 2A 2000 environ, les Rois refusèrent de prendre des noms Elfiques et d'abandonner le Sceptre Royal avant la mort, pendant qu'ils étaient sains de corps et d'esprit, comme cela était la coutume. La Lignée d'Elros déclina de façon dramatique ; la durée de vie des Núménoréens, cinq fois plus longue que celle des autres Hommes, fut réduite de plus de la moitié. Les précieux trésors, tel l'Anneau Elfique de Barahir et les Sept Palantíri, faits pour appartenir à tous les Núménoréens, furent tout à coup enfermés et gardés jalousement par les derniers Rois. Le peuple se divisa, et la plupart abandonna la langue Sindarin en faveur du discordant Adûnaic. Après quelques temps, ceux qui gardèrent de l'amour et du respect pour les Elfes et leurs objets voilèrent leur affection par peur de représailles. Ce petit nombre décroissant, baptisé par les Eldar les Fidèles, furent les ancêtres des vaillants Dúnedain.

Les Palantíri

Trois des sept Palantíri se trouvent à l'intérieur des frontières de l'Arthedain, sous la garde des Elfes de Círdan dans les Tours Blanches des Collines aux Tours et deux à Fornost Erain. À la différence des joyaux et des objets de moindre valeur hérités des Rois passés, les Pierres de Vision ne sont jamais montrées en public ; peu de personnes en dehors des plus hauts cercles de la Cour Royale connaissent même leur existence. Seuls les Rois et leurs Gardiens désignés ont accès aux Palantíri, qui sont enfermés dans les salles gardées (souvent dans des « linceuls » en acier) en haut des tours de la capitale. On ne trouve de citation des Pierres en tant que sources d'information qu'à la Cour ; ces citations sont également entreposées loin des yeux du public. Pourquoi ce secret et cette sécurité entourant les Pierres ? Pour le comprendre, il faut d'abord savoir ce que les sept Palantíri offerts aux Dúnedain peuvent faire — et ce qu'ils ne peuvent faire.

Les Pierres de Vision sont reliées ; c'est-à-dire que chaque Palantír transmet et reçoit un « message silencieux » de et à un autre utilisé en même temps, sa Pierre « en phase ». Les Pierres montrent des images visuelles de scènes et d'actions qui se sont produites, se produisent ou pourraient se produire, mais elles ne peuvent transmettre de dialogue ni interpréter les scènes montrées. Ainsi la nécessité pour les Gardiens et les Prophètes, aussi bien que les Rois, d'expliquer ce que les Pierres ont montré est-elle claire.

Les Palantíri sont des objets d'une beauté et d'un mystère remarquables. Sphères parfaites de teinte profondément sombre lorsqu'ils sont au repos, ils ressemblent beaucoup à des globes de cristal dans les excavations qui leur servent de berceau dans les tables en marbre sur lesquelles ils reposent. (Un observateur attentif peut noter une minuscule flamme frémissant au centre d'une Pierre inutilisée). La plus petite Pierre ne fait que 30 cm de diamètre, les deux plus grandes — celles d'Osgiliath en Condor et celle d'Amon Sûl — le sont tant qu'un homme agissant seul ne peut les soulever. Si on les laisse tomber, les Pierres ne sont pas endommagées — on ne pourrait probablement pas en dire de

même pour la carrière du manipulateur maladroit — mais une intense chaleur enchantée peut les fracasser.

Invisibles pour les non-initiés, des pôles non marqués indiquent un alignement, et chaque Pierre a une position correcte propre. Leurs pôles « inférieur » et « supérieur » permanents doivent être positionnés dans l'alignement du centre de la terre pour que l'utilisateur soit en mesure de voir en elles. Les plus petites Pierres sont même liées à une orientation donnée ; par exemple, la surface de vision Ouest du Palantír d'Orthanc doit être dirigée vers l'Ouest ou elle reste vide. La Pierre de Vision de la Tour d'Elostirion sur les Collines aux Tours est encore plus restreinte ; elle est liée à la Pierre-Maîtresse sur Plie Éternelle Elfe d'Eressëa et ne peut que faire face à l'Ouest, loin des Terres du Milieu, par-delà la Mer Occidentale (ainsi, elle ne peut fournir d'informations sur les mouvements d'Angmar ou sur les Hommes des Collines à l'Est). Cependant, les Pierres de Vision principales peuvent être observées sous de nombreux angles et peuvent mettre en lumière des scènes d'événement de toutes les directions et à des distances fantastiques. Par exemple, les Palantíri de Fornost peuvent révéler à la Cour Royale d'Arthedain des scènes d'une bataille en Gondor, à une distance de plusieurs centaines de kilomètres.

Bien que puissants, les Palantíri ont leurs limitations, la principale étant leur incapacité à montrer une scène cachée ou masquée par l'obscurité. Un observateur voit les choses comme s'il était présent dans la scène et est sujet à ses conditions d'éclairement. Ainsi, une action prenant place dans une caverne non éclairée ne pourrait être vue par un Palantír. L'obscurité d'une caverne n'est pas loin d'être absolue et trop profonde pour qu'une Pierre de Vision la contrecarre. Toutefois, le manque de lumière à l'intérieur des objets solides n'obscurcira pas la vision d'un endroit au-delà d'eux, parce que l'utilisateur d'une Pierre peut regarder au travers des « objets » sans gêne. On peut regarder dans une pièce à travers une porte ou même un pan de montagne, bien que les détails de la pièce peuvent être obscurcis par un éclairement faible. De plus des visions non maîtrisées sont d'ordinaire aléatoires, des éclairs flous enveloppés d'un arrière-plan brumeux, rendant la compétence et la connaissance des Gardiens des Pierres des éléments cruciaux.

Pour utiliser complètement une Pierre de Vision, il faut de nombreuses années d'éducation et de pratique, en plus du don de « vision » ou d'interprétation correcte de la vision. Pour commencer, l'utilisateur — que ce soit un Ministre, un Gardien ou un membre de la famille Royale — doit concentrer sa volonté et son énergie sur la Pierre sombre, un effort épuisant en lui-même. Debout à environ quatre-vingt-dix centimètres du Palantír, mettant la Pierre face à la direction vers laquelle il veut regarder, il provoque les visions — disons, une scène de champ de bataille. Selon le désir de l'utilisateur, il peut élargir son champ de vision pour montrer une vaste ost d'ennemis en marche, ou il peut se concentrer sur un simple objet tenu dans la main d'un guerrier — une arme ou un joyau, par exemple. Dans le cas d'une communication entre Pierres, il peut voir les pensées de celui avec qui il est en contact — pourvu que l'utilisateur « connecté » soit d'accord et qu'il soit capable d'évoquer clairement l'image. Les Palantíri ne peuvent pas lire les pensées d'un utilisateur non-consentant, et dans de tels cas ce qu'ils montrent est totalement fonction des volontés des deux utilisateurs impliqués. Pourtant, quels outils fantastiques de communication sont les Palantíri.

Depuis la naissance d'Angmar aux alentours de 3A 1300, les Utilisateurs des Pierres de l'Arthedain et du Gondor ont pratiqué de plus en plus souvent cette extraordinaire sorte de transfert des pensées. Comme les problèmes s'accroissaient, les Royaumes Dúnedain jumeaux échangèrent souvent des

informations sur les mouvements et les forces de l'ennemi, et suggérèrent et coordonnèrent des stratégies pour le contrer. Dans une unique entorse à la tradition, on a offert à l'Istar Gandalf, un étranger, l'accès au Palantír d'Amon Sûl (à Fornost), Pierre principale du Nord. En fait, Gandalf fut le premier à prévenir la Cour Royale de l'Arthedain de leur utilisation possible par des forces sinistres, une notion mise en doute par de nombreux Prophètes. (La nature particulière de Gandalf est un mystère ; la sagesse traditionnelle veut que seuls les plus hauts des Hommes puissent employer correctement les Pierres).

5.12 La fondation des royaumes exilés

Par la grâce des Valar, Elendil et neuf bateaux des Fidèles échappèrent à la Chute de Núménor et furent prêts à naviguer vers l'exil dans les Terres du Milieu. Ils apportèrent avec eux un nombre très réduit de trésors inestimables, tel un jeune plant de l'Arbre Blanc sacré, symbole des Valar, et les sept Palantíri accordés il y a longtemps aux Dúnedain. Les Fidèles arrivèrent aux Havres Gris et divisèrent leurs forces, Elendil voguant vers le Nord sur la Rivière Lhûn pour établir le Royaume Exilé Septentrional, Arnor, pendant que ses fils, Isildur et Anarion, naviguèrent vers le Sud vers la Baie de Belfalas et remontèrent l'Anduin pour fonder *Gondor*, le « Pays des Pierres ». Bien que les Dúnedain se soient peu déployés, l'établissement de deux royaumes distincts et séparés améliora leurs chances de survie, car il est clair que les Hommes qui choisirent le Nord avec Elendil étaient fondamentalement et de par leur tempérament différents de ceux établis en Gondor. Ceux d'Arnor souhaitaient vivre dans les pays sacrés de leurs ancêtres Edain, à proximité de la nécropole des Coteaux aux Tumulus et des Elfes de Lindon.

Les marins de Gondor avaient l'esprit plus aventureux, mercantile et belliqueux que leurs frères du Nord, cherchant hâtivement à s'imposer d'eux-mêmes dans la région comme la force combattante et civilisée. Maîtres- navigateurs agressifs, ils cherchèrent à perpétuer la tradition de colonisation de Núménor et s'embarquèrent très rapidement dans des campagnes pour étendre leur influence.

En Arnor, les Exilés installèrent peu de sites stratégiquement importants. Ils se détournèrent de la guerre et s'intéressèrent au lieu de cela au pouvoir essentiel des lieux. Leurs Prophètes construisirent des tours sur des hauteurs abritées de tous côtés, où la terre accueillait la lumière lunaire et l'air des cieux septentrionaux. Des places fortes, comme celle au sommet d'Amon Sûl (Mont Venteux), servirent certainement à défendre le royaume, mais elles possédaient aussi une signification mystique plus importante. Sur son somment, duquel une invasion de l'Est ou du Sud pouvait être facilement détectée, se trouvait le principal des trois Palantíri septentrionaux, une Pierre de Vision connectée à une Pierre « répondante » (en phase) en Gondor. Ainsi, pour les Hommes d'Arnor, le sommet de la colline exposé aux intempéries étreignait de forts courants spirituels et sa tour de garde maintenait une vigilance sanctifiée. Les Hommes d'Arnor ne cherchèrent jamais à agrandir leurs territoires - comme le Gondor le fit sans cesse - ou à traverser les mers à la recherche de butin et de gloire.

La Chute

Les armées de Núménor se montrèrent impossibles à arrêter lorsqu'elles se trouvèrent face aux Hommes plus frustes des Terres du Milieu ; pendant un temps, même les hordes du maléfique

Seigneur des Anneaux furent repoussées. Le Seigneur Ténébreux se rendit en 3261 du Deuxième Age, proférant d'humiliantes paroles de repentir. C'est alors que le Roi conquérant *Ar-Pharazôn* (« Le Vermeil ») fit la fatale erreur d'amener Sauron enchaîné à sa cour d'Armenelos. Bientôt, le Maléfique prit une apparence élégante et agréable, et il amusa le Roi avec ses tours magiques et sa connaissance des arcanes. En quelques décades après sa capture, et malgré les protestations enflammées d'Elendil et des Fidèles qui le suivaient, Sauron devint le conseiller principal du Roi. Soudainement, des autels furent construits au sommet du Meneltarma, et, pis encore, ceux qui s'opposaient au Roi et au séducteur à la langue mielleuse furent sacrifié à des dieux faux et maléfiques. La foi des Núménoréens grandit en corruption et en artifices de même que les manières de la Cour Royale. Vers la fin du Deuxième Age, la classe dirigeante de Núménor parla ouvertement de rompre l'Interdiction imposée par les Valar et de naviguer à l'Ouest vers les Terres Éternelles pour se saisir par la force de l'immortalité qu'ils désiraient. Leurs pensées étaient si perverties qu'ils croyaient que la vie éternelle pouvait être soutirée aux Elfes et aux Valar, tout comme si elle avait été un joyau qu'on peut voler et cacher.

En 2A 3319, malgré les objections véhémentes des Fidèles, Ar-Pharazôn conduisit une flotte puissante de vaisseaux de guerre contre les Valar. La plus grande horde de navires jamais rassemblée par les Hommes, l'armada obscurcit le soleil couchant alors qu'elle naviguait en direction de l'Ouest vers les beaux rivages d'Eressëa. Après avoir touché terre dans les Terres Éternelles, le Roi et ses guerriers furent ensevelis par une avalanche implacable. Núménor - le sommet de la route de l'Homme vers une civilisation authentique et le symbole de son ascension vers les voies des Grands Elfes - fut engloutie par la Grande Mer dans un raz-de-marée d'une terrifiante force vengeresse. Tout en fut perdu, hormis quelques précieux restes de la culture Núménoréenne et une poignée de ses habitants ; leur nation belle et animée fut à jamais détruite et avec elle les livres et les parchemins, les tables, les graphiques, les cartes et les ouvres d'art d'une grande civilisation… tous d'irremplaçables trésors, et tous perdus.

5.13 Le Royaume d'Arnor

Jusqu'à la fondation d'Arnor par Elendil en 2A 3320, la vaste étendue de terres entre les Monts Brumeux et la Rivière Lhûn formait la plus grande partie d'*Eriador* (S. « Le Pays Vide »), une région à la population clairsemée, bordée par les Montagnes Bleues à l'Ouest, le glacé Forochel et les Territoires Incultes au Nord, et au Sud par la Rivière Isen. Disséminés ici et là comme des autels naturels se tiennent de nombreux coteaux, des crêtes de rochers herbeuses et grandement érodées s'étendant sur des kilomètres parfois jusqu'à l'intérieur des plaines. Parmi ceux-ci, les Coteaux aux Tumulus, juste au Sud et à l'Ouest de Bree, ont une grande signification pour les Dúnedain de retour sur les Terres du Milieu. Ils érigèrent les Grands Tumulus, sépultures des anciens Rois Edain fouettées par les vents, dans un site sacré pour les Exilés de Núménor.

Elendil et ses suivants furent donc attirés vers l'Eriador central par sa ressemblance avec leurs hautes-terres chéries et maintenant perdues à jamais de Núménor où se dressait Armenelos. On soupçonne qu'ils auraient préféré faire de Forlindon ou d'Harlindon leur nouvelle demeure, pour leurs points de vue sur la mer et leurs régions côtières, comme Núménor en abondait, mais les Elfes de Lindon étaient trop solidement implantés pour être déplacés et les Elendili trop plein de compassion et respectueux étaient trop impliqués dans la construction d'un royaume sur la terre

héréditaire de leurs ancêtres, les Edain. Et ces Exilés possédés par la soif de la mer des Dúnedain s'établirent en Gondor, près de la Baie de Belfalas.

Pendant les 150 années qui suivirent l'établissement d'Arnor en 2A 3320, les Hommes du Royaume Septentrional combattirent les Hommes des Collines et les Trolls des proches Fourrés des Trolls et des Landes d'Etten. Ils plièrent sous leur domination leurs ennemis ou les chassèrent dans les hautes terres reculées des Monts Brumeux. Alors, lors de la Dernière Alliance des Elfes et des Hommes qui clôtura le Deuxième Age, Elendil et ses guerriers Dúnedain triomphèrent du Seigneur Ténébreux, lui ôtant son enveloppe corporelle et le rendant impuissant pour une brève et joyeuse période. Malheureusement, Elendil, premier dirigeant des deux Royaumes Exilés, fut tué au cours de la bataille, comme le fut le noble Elfe Gil-Galad de Lindon. Les Anneaux de Pouvoir passèrent au fils d'Elendil, Isildur, qui lors de la seconde année du Troisième Age perdit l'Anneau Unique et sa vie au cours d'une embuscade tendue par une bande d'Orques. Les Prophètes d'Arnor, qui étaient réunis à Annúminas, la capitale, auraient dû prévoir pour leur peuple de telles nouvelles attristantes, c'est-à-dire une entrée dans le nouvel Age sanglante et fâcheuse, mais ils se trompèrent pendant de nombreuse années.

Curieusement, à la place de cela, Arnor crût dans une paix et une harmonie relatives pendant les 800 ans qui suivirent la mort d'Isildur et la perte de l'Anneau. En vérité, Gondor, le Royaume Méridional, fut fréquemment assailli et finalement envahi par les Easterlings de Rhûn en 490, mais les Dúnedain du Sud, à la hauteur de leur puissance militaire, l'emportèrent. Les vigoureux Dúnedain du Gondor défirent leurs ennemis, plus faibles, et en 3A 550, affirmèrent leurs prétentions sur les plaines de Rhovanion, une vaste région dans un état véritablement de valeur qui doubla la superficie du « Pays des Pierres ». Imitant les succès de son armée, la marine du Gondor commença à s'aventurer en mer, culminant avec la prise d'Umbar en 3A 933, et la défaite des féroces Haradrim en 1050. Jamais le Gondor ne fut aussi fort.

5.14 La naissance de l'Arthedain, du Cardolan et du Rhudaur

En contraste, les Exilés d'Arnor, toujours attristés et sous le choc de leurs pertes dans la Dernière Alliance, ne gardèrent aucun rêve d'empire. N'étant ni d'esprit martial, ni aussi nombreux que les Hommes du Gondor, leur influence s'étendit peu au-delà de leurs propres frontières. Leur répugnance à épouser des sujets de leur peuple d'Eriador s'ajouta à leur problème, puisque les Dúnedain septentrionaux rencontraient des problèmes à reconstituer leurs pertes et se lassaient d'administrer leurs territoires.

En 3A 861, après une succession de printemps inhabituellement froids et d'étés torrides, l'Arnor fut coupé en deux. La mort du dixième et dernier Roi Arnorian, Eärendur, laissa les loyautés du Royaume Septentrional séparées entre les trois fils survivants d'Eärendur, chacun d'eux se battant pour une partie de Sceptre d'Annúminas. Amlaith de Fornost, le fils aîné d'Eärendur et par conséquent le Prince qui méritait le plus d'hériter du territoire entier gouverné par son père, gagna le Sceptre, mais dans l'action perdit la moitié du territoire d'Arnor et la plus grande partie de son pouvoir. Ses frères réclamèrent les terres orientales et méridionales et contrèrent avec succès ses tentatives pour réunifier le royaume.

Ainsi le Royaume Septentrional fut-il divisé en trois états indépendants et voisins quoique de moindre importance : l'Arthedain, le Cardolan et le Rhudaur. Chacun fut dans un premier temps

gouverné par un des trois fils se querellant d'Eärendur. L'Arthedain, le plus grand état, s'étendit sur les territoires accidentés du Nord-Ouest de l'Arnor ; le Cardolan prit le Sud fertile et le Rhudaur, plus petit, réclama la dangereuse partie du Nord-Est, les montagnes et les forets des contreforts des Monts-Brumeux sauvages, bordant ce qui serait plus tard Angmar. Bien qu'aucune archive existante ne le prouve, on soupçonne les Mentalistes et les Prophètes auprès du Lac Evendim, à la Cour Royale d'Annúminas, d'avoir inspiré profondément et d'avoir retenu, anxieusement, leur respiration ayant peur d'en dire plus car le futur devant eux semblait aussi noir et désolé qu'un Palantír au repos.

Ainsi, juste un peu plus d'un siècle avant l'avènement du Nécromancien (Sauron) de Dol Guldur en Mirkwood Méridional et l'apparition des Istari dans l'Ouest, le puissant Arnor fut brisé en trois Royaume frères. Avec des topographies et des populations différentes, chacun se donna des buts distincts et se fixa une action difficile et autonome en ce début de temps très troublés.

Les frontières décidées d'un commun accord entre les états héritiers auraient dû satisfaire les désirs d'indépendance et de souveraineté, mais des querelles frontalières éclatèrent dont la pire fut localisée à la jonction des trois royaumes. Les frontières de l'Arthedain, du Cardolan et du Rhudaur se chevauchaient au sommet stratégique de l'Amon Sûl, le Mont Venteux, où se trouvait le principal des Palantíri du Nord. Jamais les trois pays ne purent se mettre d'accord sur le propriétaire du Mont Venteux et de sa Pierre de Vision, que tous convoitaient.

Les dirigeants de l'Arthedain contestèrent avec succès les prétentions de leurs voisins et installèrent une puissante Sentinelle dans la Tour d'Amon Sûl au début de 3A 862. Comme leur Roi possédait déjà la Pierre d'Annúminas et qu'il était tenu en grande estime par les Elfes gardiens de la Pierre des Collines aux Tours, les gens de l'Arthedain contrôlaient les trois Palantíri septentrionaux, s'assurant la prééminence dans la lutte à venir.

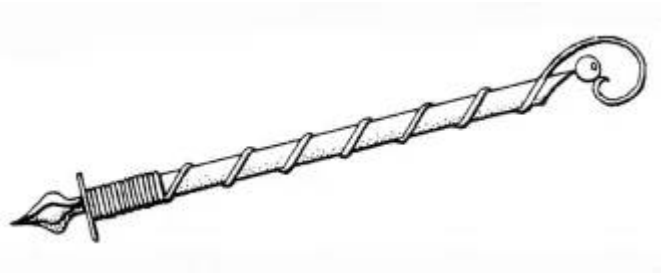
D'autre part, l'Arthedain soutint les prétentions du Cardolan, car le Rhudaur - une terre occupée par des groupes de Dunlendings avilis - sembla très tôt cupide et hypocrite pour qu'on puisse avoir confiance en lui. Depuis les tout débuts de l'établissement du Rhudaur, son peuple s'était mélangé et croisé avec les natifs inférieurs et vénaux de la région, les Hommes barbares des Collines et les Dunlendings des Fourrés des Trolls et des Landes d'Etten. Comme la terre sauvage et inhospitalière qui le formait, le Rhudaur avait donné naissance à une population sauvage et hardie qui était plus préoccupée de puissance que de droit, et impatiente d'étendre ses territoires et ses influences à tout prix.

Des trois Royaumes Septentrionaux, seul l'Arthedain maintint une pureté de lignée depuis Isildur à travers tous ses quinze Rois, et ainsi il continua de faire couler dans le sang de son peuple un sens plus élevé des valeurs et des intentions - perspective morale, si vous voulez. N'étant pas un imbécile, le premier Roi de l'Arthedain, Amlaith, déplaça le Palantír d'Annúminas à la forteresse de Fornost pour le maintenir en sûreté. À part des disputes sur les frontières et la garde du Palantír d'Amon Sûl, l'Arthedain fut en paix avec le Rhudaur et le Cardolan jusqu'au Quinzième Siècle. (Pour plus de détails sur cette période et l'année charnière de 1409, voyez le paragraphe 6.0 POLITIQUE ET POUVOIRS.)

5.15 La culture de l'Arthedain

Mais qu'en est-il du peuple de l'Arthedain et de la société ? À quoi ressemblent-ils ? Ces hommes du Haut, les plus purs de la race des Dúnedain, sont les dépositaires d'une culture noble et mystique, un style de vie qui domine dans tout l'Eriador Septentrional.

En Arthedain, le royaume de la Nature est également la province des Hommes. Leur croyance fondamentale, tirant ses origines de bien avant la fondation de Númenor dans les Royaumes Edain du Premier Age, réside dans le fait que le monde n'est pas « Ça » mais « Nous ». Liés avec le ciel, la terre et la mer, les Edain et leurs descendants Dúnedain ressentent un étroit lien de parenté avec le monde ; ils sont liés avec ce monde, indissociable d'eux-mêmes. Les Exilés de Númenor apportèrent ce sentiment de parenté avec eux dans les Terres du Milieu et comme leur vénération des Palantíri, cela passa intact à travers de nombreuses générations d'Arthedain.



Les mythes de l'Arthedain ne furent pas créés par simple divertissement ou dans des buts de propagande ; ils expliquent le monde, proclament les vérités et confirment la part de la terre et de ses bontés pour l'Homme. Ainsi, les gens d'Arthedain ne sont pas irrités ni ne maudissent le sol rocailleux et les hivers longs et froids de leur patrie d'adoption, car son Essence intrinsèque sert à justifier leur présence. Les hautes terres balayées par le vent de l'Arthedain sont les dépositaires de certains de leurs uniques esprits et sont appréciées car elles sont différentes et inhabituelles, car elles suggèrent le paysage de rochers du centre de Númenor, et car elles renferment les âmes du peuple Edain. (La mémoire du passé, particulièrement le « Pays du Don », n'a jamais quitté le peuple de l'Arthedain.)

En Arthedain, les tertres funéraires en pierre se dressent sur les Coteaux aux Tumulus comme un triomphe de l'Homme sur les forces matérielles et sur la mortalité elle-même ; ils se tiennent ainsi pour rappeler aux Dúnedain du Nord leur grand passé et pour leur montrer la voie à travers leur survivance culturelle actuelle et leur futur renouveau dans l'abondance et la puissance. En Arthedain, plus que pour tout autre peuple, maintenir les traditions de l'état signifie assurer la continuité du monde lui-même, promouvoir son sens de la justice et maintenir l'équilibre très délicat de sa Balance. Ses traditions encouragent la foi dans le triomphe du Bien sur le Mal. En raison de leurs convictions, l'Arthedain paye le prix important d'être proche de l'extinction.

Structure Sociale de l'Arthedain

Mais la société en Arthedain n'est pas parfaite en tous sens : elle est constituée par un rigide système de classes et est structurée, avec la plus grande partie de tous les travaux physiques dévolus aux plus basses classes. Au sommet se trouvent les Dirigeants et la Noblesse, privilégiés, honorés, et

bénéficiant de beaucoup d'indulgence. Juste en dessous de la Noblesse se trouvent les Prophètes et les Mentalistes de la Cour Royale, et particulièrement les Gardiens des Palantíri.

Un cran bien en dessous du rang de la Noblesse de l'Arthedain, on trouve les Artistes et les Artisans, ainsi que les officiels de moindre importance du royaume, ces hommes et femmes qui ont la tâche officielle et quotidienne de faire fonctionner l'état. Les devoirs de cette classe comprennent toute sorte de choses : du frappage de la monnaie du royaume à l'Hôtel Royal de la Monnaie de Fornost, de la fabrication, du mélange et de l'utilisation des teintures obtenues des métaux réduits en poudre provenant des Nains des Montagnes Bleues, jusqu'à consigner par écrit les taxes prélevées sur les citoyens de l'Arthedain et le polissage du bandeau en argent du Roi. Les Artisans de cette civilisation éclairée sont très occupés à la broderie (avec du fil d'or) de tapisseries royales, à la conception et à la réalisation de simples et élégants flacons, éléments de vaisselle, vases pour les fleurs et récipients pour cuisiner, car même les esthètes Arthedain doivent manger.

Dans le bas de l'échelle sociale de l'Arthedain, on trouve les soldats de l'Armée et la plèbe sans talent, ceux qui parlent fréquemment le Westron, langue de base de la plupart des peuples d'Eriador. Bien qu'ils soient considérés comme moins sensibles et nobles que leurs hauts compatriotes, ils ne portent aucune tare et n'ont aucune idée préconçue. Ils sont indispensables au royaume, appréciés parce qu'ils composent, d'autant plus qu'ils sont peu nombreux, un groupe nécessaire. Les Travailleurs et les Fermiers, qui cultivent et prennent soin du blé, du maïs, ainsi que des autres cultures vivrières, appartiennent à cette classe, de même que tous ceux qui n'ont pas une occupation routinière militaire, telle la tenue d'une boutique ou d'une auberge.

L'art de la guerre de l'Arthedain

Au contraire du Gondor et de la plupart des cultures des Terres du Milieu, la société Arthadan accorde une faible valeur à une armée régulière nombreuse. Il leur semble tout d'abord et principalement que c'est une perte considérable d'énergie et d'argent qui est plus utile dans le travail de valeur des matériaux, comme les arts et l'architecture. Ensuite, les soldats Arthedain, en particulier les Chevaliers et les Rangers, regardent la vie militaire comme une discipline spirituelle plus que comme un moyen de faire la guerre. Enfin, les Arthedain ont mal jugé l'extension de la détermination d'Angmar à détruire le Royaume Septentrional, car ils sont incapables de telles pensées si totalement vengeresses. Il n'est pas dit que les Arthedain soient totalement incapables de combattre pour leur propre survie ; dans la Dernière Alliance, et tout au long du Troisième Age, ils ont prouvé avoir de vaillants guerriers et des combattants talentueux à cheval. Mais ils n'ont ni l'esprit martial, ni l'instinct de tueur inné des natifs d'Angmar. D'une manière plus positive, leurs centres d'intérêts n'ont rien à voir avec le massacre ou la construction d'un empire. En une seule phrase, les Arthedain sont plus Elfe qu'Homme.

Les peuples disséminés de l'Arthedain

En dehors de Fornost, la capitale, et de nombreux avant-postes militaires dispersés, la plupart de la population restante de l'Arthedain s'étale dans le Sud sur une surface en forme d'éventail allant de Fornost vers les Collines du Temps et les étendues les plus élevées du Bran- devin. Leur nombre, jamais important, n'est plus qu'une fraction de ce qu'il a été. Aujourd'hui, les belles Collines

d'Evendim sont désertées, et seuls quelques rares clans vivent dans l'extrême Ouest, près des Collines aux Tours contrôlées par les Elfes. Bien que les Hommes des Rivières du Brandevin aient la sagesse d'éviter les heurts avec l'Arthedain et tendent à laisser les Hommes plus grands à leurs propres projets, ils n'ont aucun problème à garder jalousement la rivière comme « leur », car peu des Dúnedain septentrionaux s'occupent d'eux. Ils ne sont pas assujettis à l'Arthedain sans cesse s'affaiblissant et, tant que les Hommes du Haut se tiennent éloignés du Brandevin ou paient les droits de péages demandés lorsqu'ils voyagent sur la rivière, les conflits sont rares.

Étant donné sa faible population, l'Arthedain porte peu d'attention à ceux qui restent en paix à l'intérieur de ses frontières. Au lieu de cela, il s'inquiète du rétrécissement du Royaume lui-même (en 1640, Angmar a pris et contrôle un bon morceau de l'Arthedain oriental). La question est, quelque noble soit leur cause : combien de temps encore un si petit nombre pourra tenir tête à une si grande multitude ?

5.2 Les Lossoth



Les Lossoth

Très éloignés des Elfes - en fait tout juste Humain - les Lossoth (sing. Lossadan) constituent un peuple mystérieux et, pendant neuf mois de l'année, vivent dans une plaine glacée. Nés dans un pays inhospitalier de glace, de neige et de longs et sombres mois d'un climat au vent mordant (et cela bizarrement à seulement 100 lieues au Nord de la tempérée Comté), ce nomade Peuple des Neiges ne montre aucune inclination à vivre autre part ou pour changer les anciennes coutumes de leurs ancêtres. Comme la plupart des sociétés non-agricoles, ils ne font ni la guerre, ni ne réclament des territoires aux autres, mais s'occupent d'eux-mêmes. Parcourant la toundra gelée avec des patins en

os et emmitouflés dans de lourdes peaux, ces vaillants hommes d'extérieur traversent les glacés Territoires Incultes de Forochel à la recherche de gros gibier et de la nourriture principale de leur alimentation, le poisson. Pendant ce temps-là, dans leurs maisons en neige le long du Cap de Forochel, les femmes et les enfants attendent le retour des chasseurs et prennent soin de leurs tâches ménagères, comme le tannage des peaux ou le séchage de la chair fraîche en bandes mâchonnées.

5.21 Les chasseurs Lossoth

Chasseurs rusés de Cerfs, d'Élans, d'Orignaux et autre gros gibier indigène du Nord, les Lossoth travaillent en équipe rabattant le gibier au centre d'un cercle où leurs arcs et flèches peuvent être pleinement efficaces. Grands pêcheurs, les Lossoth passent beaucoup de leur temps sur la mer, soit sur des dégagements dans la glace hivernale ou sur de petits bateaux de bois et de peaux durant le bref été. Étrangement, la plupart d'entre eux ne savent pas nager, car l'eau est beaucoup trop froide pour y pratiquer quoi ce soit sauf l'hypothermie (le Roi Arvedui fuyant l'Arthedain apprit trop tard ce fait, à sa grande douleur) et les Hommes des Neiges ont la prudence de s'attacher les uns aux autres et de pêcher en paires ou en équipes. C'est en accord avec les coutumes des Lossoth que sont le partage et la coopération. Parmi les Hommes des Neiges, la vie est largement communautaire, l'unité d'un village résidant en une famille étendue ou en groupe de même souche.

5.22 Le climat et les Lossoth

Vivant dans un climat si dur et dangereux - un de ceux habituellement libre de tout empiètement ou de menace d'invasion les Lossoth sont sensibles au plus léger changement significatif du climat. Leur vocabulaire comprend de nombreux mots différents pour « neige », dépendant si elle est douce ou rude, mouvante ou immobile, vieille ou nouvelle, gelée ou poudreuse, et ainsi de suite. Les Lossoth ne se soucient pas d'apprendre dans les livres et ils trouvent les gens d'Arthedain étranges quant à leur ignorance de la région de Forochel, et par conséquent tout juste aptes à y survivre.

5.23 La maison de glace des Lossoth

L'adversité a forcé les Hommes des Neiges à adopter un style de vie résistant et frugal, inconnu plus au Sud. Un premier exemple en est l'intérieur d'une maison de Lossoth : une étude de l'utilisation optimale de l'espace. La plupart des maisons de glace mesurent de 2,7 à 5,5 mètres de diamètre et sont hautes environ de 1,8 mètre au centre, avec une entrée haute de 0,9 mètre (seul un Hobbit peut entrer dans une maison des Lossoth sans se baisser). Chacune est construite de robustes blocs rectangulaires de glace, empilés en cercle pour former un dôme. De la neige ou de la glace compacte sont utilisées pour boucher les fissures, prévenant par là-même les fuites. L'unique ouverture en dehors de l'entrée est un trou taillé dans la couronne de la structure pour permettre à la fumée du feu de s'échapper. De quelque manière que ce soit, il faut souligner qu'un Homme des Neiges peut tailler une petite maison avec son couteau à glace en très peu d'heures.

À l'intérieur de la hutte, les Lossoth suspendent une plateforme familiale pour dormir, entre soixante et quatre-vingt-dix centimètres au-dessus du sol et la couvrent de fourrures. Comme la plupart de leurs fournitures, ce dispositif est fait de bois et d'os liés ensemble avec des boyaux ou des tendons.

Un feu au centre de la hutte, un râtelier de séchage, des ustensiles de cuisine et des outils de tannage prennent le reste de l'espace intérieur de la maison, dont tout tend à montrer que la maison des Lossoth est peuplée et que l'intimité privée est un concept qui leur est inconnu.

5.24 La société des Lossoth

Vivant dans une société à liens de parenté - des familles aussi bien regroupées, en un noyau, qu'étendues - sans chefs permanents ou régulièrement choisis et seulement des chefs reconnus uniquement localement, les Lossoth se rapprochent d'une espèce de démocratie chaotique, nomade et communautaire, rencontrée nulle part ailleurs dans les Terres du Milieu. En fait, un homme - généralement le chasseur le plus âgé encore en bonne santé - fait fonction de chef de chasse et, s'il est assez perspicace, également de tous les Lossoth. Les Lossoth se regroupent et restent ensemble pour survivre, car c'est leur coutume et cela l'a toujours été. Comme les Arthedain, les Lossoth accordent de l'importance aux traditions. Mais si quiconque souhaite remballer ses peaux, sa tente d'été et ses armes de chasse, pour quitter le groupe, il est libre de le faire. (Mais où ira-t-il ? Que fera-t-il ? Vendre de la glace aux Easterlings de Rhûn ?) Aucune loi ou police ne l'arrêtera ; seul le bon sens, les liens avec sa famille et une grande peur de ce qu'il y a à l'extérieur du cercle gelé de Forochel le retiennent.

5.25 Les dangers du Grand Nord

Les Lossoth doivent faire face à trois grands dangers : les ravages de la Nature et le climat du Grand Nord, les attaques des bêtes sauvages des Territoires Incultes - des Trolls des Neiges, des Dragons des Glaces, des Ours Septentrionaux et des meutes de Loups errants - et en plus des raids sporadiques d'espions et de scouts d'Angmar assez entraînés pour affronter les éléments du Forodwaith. Du climat, les Lossoth ont peu à craindre si ce n'est des subites tempêtes de glace qui peuvent arracher la peau d'un animal résistant en quelques minutes ou les enfermer dans leur maison de glace pendant des jours. Les Lossoth sont rarement pris au dehors par une tempête, car ils peuvent prédire les changements du temps juste en humant le vent. Quand un blizzard particulièrement glacial s'installe, ils se terrent dans leur hutte de glace et passent le temps en réparant les outils, en préparant la viande et le poisson, en chantant et en racontant de grandes histoires sur la Baleine Démon, qui les amusent toujours ainsi que leurs femmes et leurs enfants.

Les Loups Blancs du Nord, toujours affamés et se reproduisant sans cesse, leur provoquent quelques cauchemars. Les Lossoth ont des Chiens pour les prévenir de l'imminence de l'arrivée des Loups et qui leur opposent une certaine résistance, mais les chasseurs fuient toujours quand les Loups arrivent, car les armes de chasse des Lossoth - lances à longs manches, arcs primitifs et flèches en os, grossiers couteaux à dépecer - n'offrent qu'une piètre sécurité face à une douzaine de ces bêtes enragées.

Des bandes de Trolls des Neiges ou d'Hommes des Collines en raids ou en repérage venant d'Angmar, ratissent parfois la zone lors de leur trajet vers l'Arthedain Septentrional. Quand ils sont pressés, les Lossoth courent se cacher et espèrent pour le meilleur, ne pouvant égaler les alliés terrifiants du Roi-Sorcier.

5.26 La vie pendant l'été

Pendant l'été, la vie change radicalement. Les Lossoth quittent leurs maisons de glace fondante et errent dans les forêts et sur les rivières de la région à la recherche de poisson, de gibier, de légumes, de racines et de baies. Les remontées de certains poissons, comme les saumons et les harengs, sont brèves ; les Lossoth, étant hautement dépendants d'eux pour l'approvisionnement de leurs repas, organisent leur vie autour du mouvement de leurs proies, empaquetant leurs tentes de peau et bougeant chaque jour pour rester à proximité du poisson, qui est salé et séché pour être conservé par les femmes. Pour augmenter leurs prises, les Lossoth construisent des barrages de pierres, ou de petits murs de rochers, afin de pêcher des truites et d'autres poissons d'eau douce, dans les eaux peu profondes, où ils sont attrapés dans des filets et, dans les eaux très peu profondes, à la main. Les enfants récupèrent le bois dérivant sur l'eau porté sur la rive et aident leur mère à découper les Phoques, cuire la viande, nettoyer les peaux et à faire les vêtements, dont les bottes en peau de phoque que tout le monde porte. Les hommes chassent le Castor, le Gibier d'Eau, l'Élan et le Losrandir ; ils prennent soin des Chiens de traîneaux si vitaux pour la survie l'hiver.



Mais même les obstinés et xénophobes Lossoth se reposent pour s'amuser un peu. Lors de l'annuel muldak tenu à la mi-été, les clans Lossoth se réunissent pour échanger les peaux et parler, arrangeant les mariages et célébrant les rituels de chasse. Pour la plupart, c'est la seule fois de l'année qu'ils voient d'autres personnes que celles de leur groupe de chasse hivernal au-delà des « frontières » de leurs limites de chasse ; la réunion très chaleureuse est constituée pour les trois quarts de chants et danses et pour un quart d'affaires. Ayant appris comment concocter et apprécier le grum, une liqueur au goût putride faite de racines et de baies bouillies dans un mélange d'eau et de grains puis distillées, les hommes discutent, dansent et boivent, eux-mêmes en état de torpeur. Ensuite comme le veut la coutume, les femmes remettent tout en ordre à contrecœur.

5.27 Tâches communes

Les Lossoth sont les maîtres des outils naturels fournis par leur environnement. Les femmes fabriquent de la glue pour lier les piquets des tentes à partir de sang séché, traité et hydraté, mélangé à de l'huile de poisson. Pour faire un feu, ils frappent de la pyrite contre un morceau de fer et laissent tomber les étincelles sur de la mousse sèche ou des copeaux de bois. Les hommes pêchent dans des Kuds longs de six mètres, bateaux à coque ronde dont la proue et la poupe sont identiques.

Il faut à deux Hommes des Neiges environ deux semaines pour construire un Kud assez gros pour porter deux d'entre eux et une cinquantaine de kilos de chargement ; le Kud est formé d'un cèdre

courbé, couvert de peaux ou d'écorce, cousues avec des racines et maintenu étanche par de la gomme mâchée et bouillie. De l'écorce du même cèdre, un arbre très prisé, les femmes Lossoth font des oreillers, des robes, des voiles, des capes et des serviettes. Rien n'est gaspillé dans le Nord.

5.28 Du crime, de la mort et des Lossoth

Dans la société Lossadan, bien que vous pensiez qu'elle soit grossière et simple, il y a beaucoup à admirer. Premièrement, chacun connaît sa place ; cambriolages et vols sont aussi rares chez les Lossoth qu'ils sont fréquents dans les autres sociétés « plus évoluées », comme au Rhudaur ou celle des frontières Est du Gondor. Deuxièmement, les Lossoth ne sont pas avides et maléfiques comme d'autres peuples. Ils n'ont pas d'ambitions territoriales, pas de richesses accumulées, pas de Rois couverts de bijoux enterrés dans les tertres sophistiqués. Pour honorer leurs morts, les Hommes des Neiges les envoient au gré du courant de la rivière dans un Kud décoré de fougères et de mousses. Plus important, les Lossoth vivent comme ils l'entendent, dans une compétition courageuse contre le climat de Forochel, les bêtes qui partagent la toundra rocheuse et dénudée, les cours d'eau gelés, les forêts et les rivières, car les Territoires Incultes du Nord - le pays au cœur gelé - sont leur demeure.

5.3 Les habitants de Bree

Bree, de loin le point le plus chaud du Royaume d'Arthedain froid et tempétueux, est une anomalie, un simple village dans un pays de cathédrales à ciel ouvert et de cours chevaleresques. Établi par les Hommes de Dun basanés et dangereux et les Nordiques Eriadorans mécontents et aventureux, il a été habité par les Hobbits (H. « *Kuduk* ») à l'aspect d'enfants pendant 300 ans. Ce petit peuple simple est arrivé en tant que réfugiés effrayés de l'Angle du Rhudaur après l'avènement du Roi-Sorcier dans le début des années 1300 et forme aujourd'hui la majorité de la forte population mélangée du Pays de Bree.

Situé à la jonction du Chemin Vert et de la Grande Route de l'Est, à moins de vingt-cinq lieues de la frontière orientale en guerre de l'Arthedain, le Pays de Bree est une région frontalière qui comprend quatre villes : Bree, Staddle, Archet et Combe. Ces communautés étrangement calmes se trouvent sur et autour de la Colline de Bree et du Bois de Chet et sont situées entre les Marais des Eaux-des-Moucherons et l'ancienne frontière séparant l'Arthedain du Cardolan sauvage immédiatement au Sud. Étant donnés l'agitation si proche et le trafic fréquemment louche qui est la norme le long des routes et dans les auberges du Pays de Bree, le caractère agréable et paisible de la région est remarquable. C'est une stabilité calme née de la nature de son peuple.

Les Habitants de Bree forment un bouquet varié, un mélange de Hobbits et d'Hommes, ces derniers étant composés des divers Hommes de Dun (Dunlendings), Nordiques et Dúnedain. Ici, les cultures et les sangs se sont mêlés pour former un mélange unique de citoyens tenaces, adaptables, fidèles à la loi et travailleurs. Fermiers et marchands, ils représentent une résolution ferme dans une région de l'Arthedain toujours menacée ; ils s'acquittent de la protection du commerce le long de la vulnérable route principale entre Fornost Erain et les villes du Sud et de l'Ouest.

Le paisible Pays de Bree doit faire front à quelques problèmes bien sûr, particulièrement à des larcins insignifiants parmi les voyageurs et des incursions de bandits basés dans les proches collines du Cardolan. Des réfugiés, déplacés par la guerre ou la Grande Peste, passent toujours au travers de la

région, dérangeant à l'occasion la vie agricole. En général, toutefois, les fermiers sont rarement distraits de leurs tâches ; les gardiens de troupeaux surveillent leurs bêtes sans inquiétude hors de propos et les marchands s'occupent du travail de récolter un bénéfice modeste en argent ou en troc. Les Habitants de Bree ont fait de leur domaine un coin sûr de l'Arthedain et ils ont évité les ennuis qu'on peut attendre à une frontière.

5.4 Les Dunlendings

Les *Dunlendings* ou « Hommes du Pays de Dun », cependant, forment une race hantée par les ravages de la guerre et de l'injustice ; ils ont été, à plusieurs reprises, détournés de leurs terres d'adoption et forcés d'émigrer à la recherche de nouvelles demeures. Leur histoire est une histoire troublée.

Il y a longtemps, beaucoup de Dunlendings fuyant l'oppression et la conscription dans leur terre d'origine sont venus du Pays de Dun pour s'installer près de Bree ou s'aventurèrent sur les Hauts-plateaux du Cardolan et du Rhudaur. A la base une race de gens hostiles aux étrangers et de tempérament malveillant, ces réfugiés ne trouvèrent pas grand-chose à chérir à Bree et restèrent un peuple vigoureux et indompté renommé par un comportement étrange et par des méfaits dans les tavernes et les auberges du village. Basanés, avec des cheveux sombres et des lèvres en permanence pincées en un ricanement méprisant, les descendants des Dunlendings sont toujours faciles à distinguer des bandes de Nordiques qui se sont installées en Eriador longtemps avant eux.

Descendants des vigoureux Hommes des montagnes natifs des vallées des Montagnes Blanches, beaucoup de Dunlendings se sont déplacés vers le Nord au cours du Deuxième Age, s'installant dans la partie Sud-Ouest des Monts Brumeux. À l'époque d'Arnor, quelques-uns s'aventurèrent dans les terres inoccupées aussi loin au Nord que les Landes d'Etten et aussi loin à l'Ouest que les Collines d'Evendim. Beaucoup guerroyèrent contre les clans indigènes d'Hommes des Collines ou de Nordiques, mais la plupart arrivèrent en paix et vécurent confortablement aux côtés de leurs voisins éparpillés. Ceux parmi les Dunlendings qui s'installèrent en Arthedain adoptèrent le Langage Commun du Westron ; cependant, leur langue natale est toujours parlée en Pays de Dun. (Un exemple est « *Forgoil* » signifiant « Têtes de Paille », le terme méprisant qu'emploient les Dunlendings pour désigner ces voleurs de terre tant détestés, les Rohirrim).

5.5 Les Hommes des Rivières des Eaux Septentrionales

Au sujet des Hommes des Rivières du Nord on en sait plus. Les Hommes des Rivières de l'Arthedain sont une petite partie de la civilisation originelle des Nordiques d'Eriador regroupée le long de la frontière septentrionale d'Arnor ; ils sont restés très fidèles à la patrie de leurs ancêtres. Ces courageux Nordiques louvoient sur les eaux du bassin supérieur du Lhûn et naviguent sur toute la longueur de la rivière Brandevin, du Sud du Nenuial en passant par le Pays de Buck jusqu'à Sarn Ford, le dernier confluent de la Rivière avant qu'elle ne se vide dans la Mer au Sud de Harlindon.

Lorsque les enclaves originelles des Nordiques commencèrent à se rompre il y a longtemps, la plupart des clans migrèrent vers l'Ouest par-delà les Monts Brumeux et dans les terres sauvages de Rhovanion, où l'eau était abondante et les prairies vastes et ininterrompues comme la mer. Ces bandes d'hommes furent connus par la suite comme les « Hommes des Bois » de Mirkwood, bien que

quelques-uns se soient installés dans les plaines et sont connus sous le nom de Gramuz, ou Habitants des Prairies. Des tribus restées à l'Est des Monts Brumeux, la plupart allèrent à l'aventure au Nord, pour s'établir aux lointaines frontières du Cardolan et du Rhudaur, au-delà du contrôle de la civilisation des Dúnedain.

Ainsi, les Hommes des Rivières d'Arthedain sont insolites, même par rapport aux cultures distinctes et spécifiques des Nordiques, survivant un peu partout (qui comprennent les gardiens de l'ancien Culte de l'Ours, les Béornides). Peu nombreux, les Hommes des Rivières mènent une existence solitaire - quelques-uns mariés, beaucoup célibataires - et ne font confiance à personne sauf en leurs semblables, n'appréciant que leur commerce le long des voies d'eau, que l'attrait de l'aventure et qu'une existence nomadique. Vêtus de fourrure et de culottes et jambières en cuir, les Nordiques, aux cheveux blonds et aux yeux bleus, peuvent être confondus avec des Hommes du Haut déguisés rustiquement si l'on oublie leur Westron bourru, non scolaire et « imagé » émaillé d'argot des rivières et de malédictions sanglantes.



Les Hommes des Rivières

À terre, les Hommes des Rivières commercent durement et se délectent à rouler les guerriers et fonctionnaires de l'Arthedain et du Gondor, ainsi que les négociants de Bree et ses environs. Comme la plupart des Nordiques, ils forment un peuple beau et vigoureux, bien que généralement solitaires, et ils ont pris en charge les frais cours d'eau du Royaume Septentrional, comme les Hobbits le feront plus tard avec l'Herbe à Pipe. Seule la Peste récente les décima et réduisit le commerce d'amont en aval de la rivière au niveau de foires hasardeuses sur les rives. Les souches d'arbre dérivantes, les bancs de sable, les courants contraires et les grumes flottées font partie des dangers de la vie des

Nordiques ; les Hommes des Rivières d'Arthedain n'y font pas exception. Avançant à une vitesse de 8,4 à 14 kilomètres par heure dans des canots en écorce de bouleau de 4,8 mètres de long pour un tonnage de 150 kilos, les Hommes des Rivières travaillent par deux ou trois, partageant leurs profits chaque jour, échangeant du bois de chauffe contre des fourrures et des peaux au Nord, pour les vendre au Sud, en pagayant et en poussant à la gaffe. A l'image des Lossoth, les Hommes des Rivières ont appris ce qu'il fallait pour pouvoir survivre dans leur environnement ; l'Arthedain, bien qu'embarrassé par eux et leur vert langage, respecte leur connaissance des rivières.

Le long du Lhûn et du Brandevin, les Hommes des Rivières ont bâti ce qui ressemble à des tours sur des surplombs escarpés, ainsi que des douzaines d'appentis sur les rives. Bien qu'ils ne soient pas, par nature, sales et bestiaux comme les Hommes de Dun du Pays de Dun, les Hommes des Rivières sont un tantinet soupçonneux avec les étrangers et sont capables de dispenser une justice expéditive, au fil de la lame ; il est donc préférable d'être prudent lorsqu'on traite avec eux. Ceux qui les trompent ne peuvent se permettre de leur tourner le dos, ni de dormir sans crainte le long des rives fertiles des rivières de l'Arthedain.

Pourquoi les Hommes des Rivières ne tournent-ils pas leur regard vers les cours d'eau proches des Havres Gris, à l'Ouest ? Pour une simple raison : que pouvez-vous échanger à un Elfe qui possède tout ce qu'il désire, surtout pas son intimité inviolable. Pour d'autres, Círdan et son peuple des Premiers Nés utilisent les eaux baignant la Baie du Lhûn pour entraîner leurs enfants aux secrets de la navigation maritime et pour véhiculer de lourds chargements vers le Sud, en provenance des derniers établissements des Nains sur la face Est des Montagnes Bleues. Partager une rivière avec des Elfes n'est pas à proprement parler le style des Hommes des Rivières.

5.6 Les hobbits de la Comté

En regardant les Hobbits de la Comté tels qu'ils se présentaient en 1640, on était frappé par le fait qu'ils paraissaient insignifiants et déplacés à côté du grand et élégant Dúnadan. Comme les Lossoth, les Hobbits semblent destinés à l'obscurité, à n'être rien de plus qu'une charmante et anachronique note en bas de page dans l'histoire tumultueuse du Troisième Age des Terres du Milieu. Ce qu'ils accomplirent - d'abord en occupant la Comté et ensuite en produisant des héros clé pour la fin du Troisième Age - n'est rien moins qu'étonnant. Quelques-uns pourraient suggérer qu'ils reçurent une aide extraordinaire de Gandalf le Gris et que sa Magie est, au moins partiellement, responsable de l'entrée rapide des Hobbits dans l'arène dramatique des jeux de pouvoir d'Endor ; mais on peut faire grand cas de la persévérance tenace et fondamentalement modeste de ces êtres et de leur simple acceptation de la main accablante de la Destinée sur leurs épaules courbées et se haussant souvent.

L'Origine et la Destinée des Kuduk

A la vérité, personne ne sait comment naquirent les Hobbits. Aucun grand mythe de la création n'imprègne leur culture, comme c'est le cas pour les cultures Elfes et Humaines. Mais vers 1601, au cours du Troisième Age, beaucoup de Hobbits quittèrent leurs demeures le long de l'Anduin pour se rassembler à Bree, où ils espéraient être à l'abri de la poigne d'Angmar qui les prenait à la gorge. A travers un coup extraordinaire de chance, ils attirèrent l'attention du Roi de l'Arthedain Argeleb II, un visionnaire qui, dans un geste de confiance sans précédent, accorda aux frères Pâles, Marcho et

Blanco, ainsi qu'à leurs suivants, toute la terre comprise entre la rivière Brandevin jusqu'aux Coteaux Lointains à l'Ouest, pour qu'ils s'y installent et la cultivent à perpétuité. Tout ce qui fut demandé aux Hobbits - qui à l'époque de la Fondation n'étaient pas encore habitués aux façons et à la langue des Hommes du Haut et durent avoir quelques difficultés à se faire comprendre dans le Westron maladroit et grossier qu'ils parlaient - fut qu'ils reconnaissent et aident les Rois de l'Arthedain, leurs édits et leurs messagers, et qu'ils entretiennent le Grand Pont. Ces tâches, les Hobbits, surpeuplés et opprimés à Bree, furent heureux de les accepter. Ainsi commença l'une des alliances les plus plaisantes et, comme il se le révéla par la suite, les plus importantes avec un peuple modeste et amoureux de la paix des Terres du Milieu.

Mais les années de gloire et de triomphe sont loin derrière, perdues dans les brumes et nuées soulevés par la menace couvant à l'Est et le brouillard glacé descendant depuis Angmar loin au Nord. Comme toujours, les Hobbits semblent être ridiculement petits - de 60 centimètres à 1,20 mètre de haut -, un peuple de cultivateurs, aimant le confort et par-dessus tout aimant la nourriture, la boisson, l'amitié et les bavardages. Loin de l'étoffe des héros. Et à la différence des agents d'Angmar, les Hobbits, dans l'ensemble, n'ont pas confiance et n'aiment pas les machines et se méfient du progrès.

Le voyage en Eriador

Conduits par les Pâles plus grands et plus aventureux, les Hobbits nommèrent et déclarèrent leur la Comté en 1601, l'année connue de tous les Hobbits lettrés en tant que l'an 1 D.C., la Première Année de la Datation de la Comté. Des Hobbits de tous genres partirent de Bree pour trouver la Comté non loin. Les Pieds-Velus, les plus petits mais les plus nombreux, furent les premiers à traverser les Monts Brumeux vers l'Eriador, aux environs de 3A 1050. De carnation foncée et excédant rarement 90 cm de haut, ils aiment les Nains et la terre vallonnée et fertile. Cousins plus clairs des Pieds-Velus, les aventureux Pâles, plus minces et plus grands, les suivirent par-delà les Montagnes un siècle plus tard, et ils chassèrent dans les forêts du Rhudaur oriental, dans ou auprès du pays Elfe autour de Rivendell, avant de prendre la route de la Comté. Enfin, les Forts, les plus Humains des Hobbits, furent les premiers à franchir le pas des Monts Brumeux, aux environs de 1300. Rudes individualistes, les Forts portent des bottes par-dessus leurs pieds velus et laissent pousser leur barbe. Avant de rejoindre la frontière au-delà du Pont des Arcs-de-Pierre et dans le Royaume d'Arthedain au Sud, les Forts pêchèrent et naviguèrent sur les rivières de l'Eriador oriental.

La fondation de la Comté

Au début la Comté fut un gâchis. Avec les seuls Marcho et Blanco comme chefs reconnus (et leur tribu des Pâles la plus réduite par le nombre), une espèce particulière de chaos très Hobbit régna jusqu'à ce que chacun ait trouvé et accumulé leurs revendications sur les riches terres verdoyantes s'étendant aux pieds massifs des Collines aux Tours de l'Arthedain extrême occidental. Les arguties et les batailles à propos des frontières cessèrent, et bien qu'aucun Hobbit n'ait été sérieusement lésé, les ressentiments persistèrent et enflèrent, car les Hobbits ne sont rien si ce n'est des enracinés et des amoureux, à l'esprit de clocher, de la terre - de leur terre.

On ne peut pas nier que certains s'en sortirent mieux que d'autres. Le clan Took, par exemple, pris le Pays de la Colline Verte au Sud de la Grande Route de l'Est et s'y installa en se construisant à partir de lui un empire et une image de marque d'aristocrates terriens, les premiers parmi les Hobbits. La plupart se satisfirent d'un lopin de bonne terre, du versant d'une colline dans lequel construire et décorer leurs trous (H. « *Smials* ») ou d'ériger leurs fermes à un étage et de la promesse d'un bon climat.

Les smials des Pied-Velus parsèment les collines ondulantes, tandis que la plupart des Forts préfèrent de simples chaumières en pierre et en bois construites sur les coteaux vallonnés des collines. Toutefois, ceux des Forts qui vivaient le long du cours inférieur du Brandevin au Sud du Pont construisirent immédiatement des radeaux et des bateaux pour servir à leur commerce et pour faire de l'argent en transportant des passagers et des biens sur la rivière. Heureusement pour eux, les Hommes des Rivières ne voyagent que rarement aussi loin au Sud vers la Comté, sinon des conflits seraient nés. Plus tard, après avoir fait beaucoup de profit de cette manière, les Forts s'arrêtèrent pour se reposer, en dansant la Ronde du Cheval, racontant des histoires et récitant des poèmes simples exaltant les bienfaits de la bonne nourriture et de la bonne boisson.

Lors de la Fondation de la Comté, des meuniers, des forgerons, des charrons et des charpentiers s'installèrent pour travailler à la construction et à la mise en forme de la société. Les moulins à vent agitèrent l'air, leur roues broyant le grain en farine ; des ponts voûtés en pierre furent construit au-dessus de chaque cours d'eau. Des smials particuliers, les maisons dans-les-collines avec des portes et des fenêtres rondes aimées des Hobbits, apparurent soudain à la surface du sol comme des champignons après une période d'humidité, beaucoup d'entre eux « poussant » le long des berges du Brandevin, où l'herbe est verte et le sol est noir. Des fenêtres rondes, des portes rondes : pour le Hobbit, une maison bien ronde indique une vie rondement réglée !

Un étrange visiteur

Bientôt après l'établissement de la Comté, un étrange visiteur apparut, un grand homme hâve dans une longue cape grise. Il portait un bâton dont certains dirent qu'il brillait d'une lueur à son extrémité et il pouvait imiter la voix de n'importe qui avec précision mystérieuse. Avec ses feux d'artifices, il fut reconnu comme maître en amusements. Mais la première fois qu'il fût vu dans la Comté, Gandalf observa plutôt les constructions et les plantations grandissant autour de lui, souriant intérieurement, et il s'en alla. Bien plus tard, il reviendra pour lancer un défi à ces Hobbits assez courageux pour l'accepter et affronter le Seigneur Ténébreux lui-même. Mais cela se passera bien plus tard.

Les messagers du Roi

Ainsi la Comté en 1640 est la version paisible des Hobbits d'une ville frontalière -non établie, commençant juste à être organisée mais promettant un avenir solide et significatif. Sans nul doute, le point culminant de chaque jour est la nouvelle que le Messager Royal est arrivé et apporte des nouvelles du Roi à Fornost. Une foule se rassemble le long de la route pour saisir une vision fugitive du beau géant du Nord, pour saisir des bribes d'information sur la menace d'une invasion, sur la prévision des Prophètes de Fornost pour une bonne saison pour les cultures et un bon climat et sur

quelques cancans que ce soit à propos de la famille royale que le courrier puisse laisser entendre. Une fois que le cavalier s'élance hors de la ville dans un nuage de poussière, les Hobbits retournent à leurs tâches, exagérant les histoires qu'ils ont entendues et, plus tard, amusent leurs femmes et leurs enfants à la maison avec les grands contes des grands hommes qui leur ont donné leur nouvelle demeure, la Comté de l'Arthedain.

5.7 Les langages en Arthedain

Entre eux, les gens de l'Arthedain parlent l'Adûnaic, un mélange élégant et sophistiqué de l'ancestrale langue Humaine Septentrionale des Edain et l'Elfique mielleux parlé par les Eldar. Petit à petit, avec les venues par mer de plus en plus fréquentes des Núménoréens sur les côtes des Terres du Milieu et leur commerce avec les Hommes « inférieurs » une langue d'affaires naquit, mélange malcommode et en perpétuelle évolution d'Adûnaic, de Rhovanion, d'Eriadoran et des langues Humaines Méridionales des natifs. Aves les siècles, cette langue devint le Westron, le Langage Commun des Hommes.

Quelques cultures — les combattifs Dunlendings et les secrets Nains, par exemple — conservent toujours leurs propres termes pour les noms de personnes, de lieux et d'objets d'une valeur particulière à leurs yeux. L'Arthedain emploie des mots Sindarin (Elfes Gris) dans ces cas et le Quenya, la langue des grands Elfes, dans leurs prières. Mais, la plupart du temps, une sorte de Westron, même rustique ou dégradée, est parlée virtuellement dans toute partie civilisée de l'Endor occidental.

06 · Politique et pouvoir en 3A 1640

Le Royaume d'Arthedain est né dans le chagrin, les luttes et les jalousies fratricides ; la mort de leur « Royaume-Père », en 3A 861, laisse les états frères d'Arthedain, du Cardolan et du Rhudaur se battre pour la survie et la suprématie, les conduisant inexorablement à leur diminution réciproque.

6.1 Les guerres contre le Roi-Sorcier d'Angmar

Bien qu'une paix difficile et sporadique régnât entre les trois Royaumes successeurs pendant plus de quatre cents ans après l'écroulement d'Arnor, les nations se développèrent chacune de leur côté et l'équilibre en Eriador s'éroda. Puis, avec l'avènement du Royaume-Sorcier d'Angmar, la résurgence des Ténèbres du Seigneur Ténébreux menaça de consumer les trois Royaumes.

L'Ascension du Seigneur des Nazgûl

Le glas du malheur sonna pour le Rhudaur et le Cardolan vers 3A 1300, quand, tel un serpent dormant émergeant de son trou, le royaume du Roi-Sorcier dressa sa tête assoiffée de sang et montra ses crocs. Le Maléfique avait envoyé ses plus grands serviteurs pour détruire et avaler les esprits des Hommes du Haut Septentrionaux.

Angmar fut constitué pour un seul but : le Roi-Sorcier le fonda pour détruire le trio des Royaumes Dúnedain Septentrionaux, soit un par un, par la fourberie et la tricherie, soit par une seule grande vague meurtrière. Au- dessus de toute autre considération, il pensait et pense encore réduire en esclavage ou détruire le peuple Dúnedain dans sa totalité. (Rappelez-vous que pour Sauron, instructeur secret du Roi-Sorcier, vivre bien n'est pas la meilleure revanche ; la revanche est la meilleure revanche !)

En 1300, l'Arthedain se positionnait comme le frère le plus calme, le plus sage, le plus vieux, essayant de clore les combats entre ses deux jeunes frères fougueux, souhaitant ne pas à avoir choisir de camp. Mais, induit par la perfidie du Rhudaur de supporter le Cardolan contre Angmar, le Roi d'Arthedain, Argeleb I, tenta un essai futile de plus pour réunir les Royaumes Septentrionaux en 1349, réclamant la souveraineté sur tous les pays qui constituaient jadis Arnor. Le Cardolan apparaissait être d'accord, mais les seigneurs Hommes des Collines du Rhudaur (secrètement encouragés par le Royaume- Sorcier voisin) attaquèrent et tuèrent en 1356 Argeleb, anéantissant tout espoir d'arriver à un Royaume Septentrional réunifié pour cet Age. L'Arthedain, avec l'aide des Elfes de Lindon et de Rivendell et les Hommes du Cardolan, réussit à repousser les forces maléfiques d'Angmar, au prix d'une grande perte en vies, et à ramener le prestige et la sécurité pour un futur sûr et paisible. Après 1356, la Cour Royale d'Arthedain, à Fornost Erain, ne fut plus jamais la même. Jadis, à l'image d'un Havre Elfe, un lieu de beauté et de lumière, Fornost devint une cité aux murs glacés par la peur, et elle abrita un sentiment imprégnant et jamais oublié de mort et de chagrin. Ses Prophètes commencèrent à dénombrer les jours de survie de l'Arthedain.

La Grande Invasion de 3A 1409

En 1409, l'Arthedain se dressa, équipé pour la bataille d'armures, de casques, de boucliers et d'épées, face aux prétendants à son annihilation - les sauvages guerriers d'Angmar, menés par l'infâme Roi-Sorcier, génie maléfique et lanceur de sorts. Jamais le danger ne fut plus grand, lors de ces noires heures de cet hiver où l'Arthedain et le Cardolan étaient seuls et vulnérables. Le Gondor avait ses préoccupations et les Seigneurs-Elfes de Lindon n'avaient envoyé aucune troupe au Front. Le Rhudaur était devenu la proie de la puissance et des promesses d'Angmar et était tombé sous l'influence des plus barbares Hommes des Collines, natifs de la région, rentrés dans une alliance ouverte avec le Roi-Sorcier. Ceux d'entre eux encore fidèles aux idéaux des Dúnedain fuirent vers le Cardolan ou vers Fornost et s'organisèrent eux-mêmes pour la bataille ou une fuite plus lointaine car Angmar est un ennemi implacable. Plus terrifiant, le Roi-Sorcier réunit sous sa bannière sanglante non seulement les Hommes des Collines des Landes d'Etten et les Hommes du Rhudaur mais aussi des hordes d'Easterlings venus de Rhûn, des bandes de Septentrionaux cruels des vallées de l'Anduin, ainsi que les éternels Orques et toujours assoiffés de sang Trolls du Noir Pays. À quelle puissante et effrayante armée les Hommes de l'Arthedain et du Cardolan devaient faire face !

Pour le Cardolan, l'invasion d'Angmar en 1409 fut trop forte et trop rapide. L'Ost du Roi-Sorcier traversa la Rivière Grisesource (*Hoarwell*) (S. « *Mitheithel* ») gelée en une vague de feu et d'acier. Engloutis par une monstrueuse vague d'horreur, les Hommes défendant le Mont Venteux furent submergés et massacrés, et la Tour brûlée. Les survivants - et il y en eu peu - trouvèrent refuge dans les Coteaux aux Tumulus et dans l'Ancienne Forêt ; le dernier Prince régnant du Cardolan fut tué pendant la bataille. Amon Sûl fut à ce moment-là abandonné à l'ennemi, et seule la courageuse mais futile défense des Sentinelles permit le sauvetage du grand Palantír. L'Arthedain se tenait mûr comme une pêche royale face à une cueillette sanglante. Rapidement, Annúminas fut envahie et ravagée, la cité abandonnée ; la famille royale de l'Arthedain fuit à Fornost Erain sur les Coteaux Septentrionaux, où étaient les Palantíri. Cependant, comme tout allait au plus mal, les Elfes de Lindon et de Rivendell vinrent au secours des Dúnedain, détournant le coup de dague d'Angmar. Avec l'arrêt de la Noire Marée, ils repoussèrent l'ennemi.

Mais beaucoup fut perdu lors de la bataille de 1409, beaucoup plus que l'orgueil et le prestige de l'Arthedain. Le Rhudaur et le Cardolan étaient maintenant fermement sous les ailes noires et cruelles d'Angmar, leurs civilisations détruites, leurs peuples moins nombreux, dispersés ou en état de choc. L'équilibre du pouvoir dans la région Septentrionale avait été dramatiquement rompu en faveur de l'effrayant Angmar. Plus tard dans cette année tragique, lorsque les Elfes s'en furent retournés chez eux et que de nouvelles neiges eurent recouvert le pays abreuvé de sang, les dirigeants et les guerriers de l'Arthedain se réunirent à l'intérieur des murs de Fornost pour se reformer et, dans une faible mesure, pour recréer la société qu'avait foulé dans la poussière les lourdes bottes des servants d'Angmar. Ce fut une tâche difficile ; Arveleg I, Roi de l'Arthedain, gisait mort sur le champ de bataille, parmi les rangs de ses soldats. Heureusement, deux Palantíri, ceux d'Annúminas et du Mont Venteux, restaient en sécurité dans la Tour Royale de Fornost. Mais les Gardiens des Pierres de Vision se demandaient pour combien de temps.

Les Guerres Insignifiantes (3A 1410-1640)

Les Quinzième et Seizième Siècles virent l'Arthedain s'accrocher à ce qu'il en restait après les guerres de 1356 et de 1409. De fréquents raids frontaliers et de constantes escarmouches marquèrent ces tristes années, ainsi nommés les « Guerres Insignifiantes », servant par là à de constant souvenir du Maléfique résidant dans les terres affamées au-delà des défenses peu étendues de l'Arthedain. Alors, au tout début du Dix-Septième Siècle, le Roi Argeleb II - qui, avec les restes affaiblis de son peuple, pouvait être exposé aux ravages de la Grande Peste de l'Hiver de 1635-36 et des hivers toujours plus rigoureux de Fornost - alluma une petite chandelle d'espoir : il offrit au peuple Hobbit de Bree une bande fertile de terre d'approximativement 40 lieues sur 50 dans l'Arthedain méridional ; un beau pays, vallonné et vert, que les Hobbits nommèrent la Comté. Sans aucun doute, Argeleb ne se fit pas d'illusion sur la valeur des Hobbits en tant que soldats ; ils sont simplement trop petits et paisibles pour être de grands guerriers. (Les gens de l'Arthedain se plaignent entre eux d'avoir à se pencher ou à s'agenouiller pour être en mesure d'écouter les petites gens parler). Au lieu de cela, ce qu'Argeleb accomplit fut de s'assurer que dans le cas où une autre invasion viendrait de l'Est ou du Sud, les Hobbits pourraient l'avertir rapidement. Ainsi, les Messagers du Roi s'en allant vers le Gondor ou vers Lindon pourraient-ils désormais compter sur de la nourriture, un abri et des chevaux frais dans les maisons sûres des Hobbits le long de la route, car la Grande Route de l'Est coupe, d'une façon pratique, la Comté en deux. L'Arthedain profiterait aussi des produits cultivés par les Hobbits amoureux de la nature. Après tout, l'Arthedain épuisé ne montra jamais beaucoup d'intérêt dans la culture des champs, la laissant à la classe la plus basse des ouvriers. D'une façon quelque peu paradoxale, l'amour des Dúnedain pour l'esprit de la terre ne se transforma jamais en une affection de la culture du sol sur une échelle appréciable et, à la différence des Hobbits, les Hommes du Haut se moquent de planter et de prendre soin des récoltes ; pour eux, il s'agit d'un travail pour des gens plus simples. La tenue de jardins d'herbes, qui nécessite une plus grande technique et apporte des résultats magiques, est une chose différente, cependant, chose que les Arthedain apprécient. Ils cultivaient et utilisaient des herbes à Núménor et ils le feront toujours.

La structure militaire en Arthedain

La défense de l'Arthedain est organisée autour de deux structures militaires. Le noyau est composé d'une très petite Armée Royale (S. « *Dagarim Aran* »), tandis que la majorité des soldats sont tirés des rangs des soixante-trois Armées Nobles (S. « *Degerim Ereter* »). Ensemble, ces forces constituent une armée bien équipée et bien expérimentée capable de défendre le Royaume Septentrional de tous sauf des ennemis les plus envahissants. Dans les temps de calme relatif, elles font régner la loi et la paix en témoignant d'une présence constante de l'autorité. Quand un conflit éclate, l'Armée Royale d'élite est la première à rentrer en campagne et, dans la plupart des cas, suffit à relever le défi. Néanmoins, s'il y a une véritable menace pour le Royaume, le Roi peut en appeler à la Noblesse pour fournir des troupes pour la guerre.

L'armée Royale (Dagarim Aran)

Le Dagarim Aran est l'armée professionnelle du Roi, une force de choc qui garde les territoires royaux et les citadelles-clefs. Elle n'obéit qu'au Roi ou à un de ses agents et est constamment prête à la

guerre. Cependant, bien que petite et à la charge de la Maison du Roi, elle ne diffère guère de ses homologues privées.

Bien que le Roi soit le commandant suprême de toutes les années, même le Dagarim Aran est directement dirigé par un vassal. Habituellement, c'est le Prince de la Couronne qui est sélectionné comme Seigneur Commandant, étant instruit dans les arts de la guerre depuis son plus jeune âge. Il supervise les activités militaires journalières, l'approvisionnement en vivres et surveille l'entraînement du régiment. Il mène aussi l'Armée Royale dans nombre de campagnes.

Un cercle de Princes et de Chevaliers aînés (S. « *Requain Hail* » ou « *Rychin Hail* ») assiste le Seigneur Commandant à la manière d'une équipe, et lui apporte une souveraineté sur un plus grand nombre d'unités d'active, tel un groupement d'Armées Nobles. Même en temps de paix, ce Cercle de Guerre (S. « *Cordagar* ») propose des politiques et des stratégies militaires au Conseil du Roi, affectant par là-même le futur politique de l'Arthedain.

En dessous du Cordagar, on trouve une hiérarchie d'Arequain ou « Chevaliers Royaux ». Ces Hommes sont des titulaires d'une Chevalerie non-héréditaire. À la différence d'un Roquen de la Noblesse, un Aroquen peut-être issu de n'importe quelle classe et doit mériter ses couleurs. (Cependant, peu sont des non-Dúnedain). Les Chevaliers Royaux sont divisés en 2 groupes selon leur ancienneté et leur pairie, chacun d'eux fournissant des chefs intermédiaires. Ceux du groupe le plus âgé commandent à neuf de leurs homologues plus jeunes. À leur tour, les jeunes Arequain dirigent une unité de neuf Guerriers (S. « *Ohtari* »).

Les Armées Nobles (Degerim Ereter)

La hiérarchie de Commandement



Les Corps d'Armée



La Noblesse de l'Arthedain est issue, la plupart du temps, des lignées des colons originels Elendili, les Fidèles qui fondèrent le Royaume. Il y a soixante-trois Maisons de Nobles terriens (S. « *Ereter* » ; sing. « *Aratar* ») et chacune possède sa propre année. Quelques-unes, comme les Familles Eketta ou Tanna,

ont des forces qui rivalisent avec celles du Roi, mais la plupart font confiance à de très petits contingents. Dans une bataille, les Degerim Ereter sont habituellement combinés avec le Dagarim Aran, formant l'année de l'Arthedain. Les Années Nobles extrêmement grandes marchent et manœuvrent sous les ordres de leur propre Aratar, tandis que les plus petites forces sont regroupées ensemble et placées sous le commandement d'un membre du Cordagar (en général un Prince).

Les Années Nobles sont nécessairement de structures variées. Toutes sont dirigées par l'Aratar ou son Seigneur Commandant désigné, et chacune se range derrière le Roquen vassal local de la Noblesse inférieure. Ces Chevaliers emmènent leur propre suite de Combattants (S. « *Rhivilyr* » ; sing. « *Rhyvelûr* ») qui, avec la Garde du Seigneur, forment la horde de Guerriers de l'armée.

Équipement

Généralement, tous les guerriers Arthedain, quelles que soient leur allégeance directe ou leur origine, sont très bien équipés. Chaque soldat porte un arc composite, une épée courte (eket), une dague et une arme plus longue. Les cavaliers de l'Armée Royale (un tiers du total) portent une lance de cavalerie et une épée longue (anket), tandis qu'un fantassin utilise une lance longue de 1,80 m et une hache. On fournit à tous un jeu d'outils, un couchage en laine et des ustensiles pour l'ordinaire.

L'armure des Arthedain est faite en un acier de bonne qualité et est parmi les meilleures en Endor. Léger et solide, il est idéal pour les cottes de mailles. Les fantassins du Roi portent des chemises de mailles noires avec en supplément de solides protections de jambes, tout cela couvert de noirs surcots ornés du blason des Sept Étoiles du Royaume Septentrional. Chaque homme d'infanterie utilise aussi un bouclier ovale (75 cm de diamètre) renforcé d'acier, dont les faces relativement rectilignes permettent de les emboîter, ce qui est idéal pour constituer des palissades de boucliers (thangail). Les cavaliers sont revêtus de cottes de mailles et portent des boucliers ronds de 45 cm de diamètre bardés d'acier. Comme leurs compagnons à pied, ils portent des casques en acier sans visière qui sont conçus pour protéger le cou et les oreilles et pour s'adapter aux diverses doublures nécessaires pour les campagnes sous le climat capricieux de l'Arthedain.

Les membres des Années Nobles sont moins uniformément équipés, mais la plupart des forces s'alignent sur ce thème général. On doit noter, toutefois, que la plupart des Degerim Ereter ne mettent pas en ligne plus d'un cavalier pour sept fantassins.

6.2 La politique de guerre (3A 1640)

Pendant plus de 200 ans, l'Arthedain a vaillamment résisté aux attaques périodiques et furieuses d'Angmar et à la subversion et la tricherie du Rhudaur frère. La Grande Peste d'il y a quatre hivers a consumé la chair déjà affaiblie et restreinte du Cardolan et il ne reste qu'os et peau et le souvenir de ce qui fut autrefois un pays beau et vert. Le Rhudaur, englouti par Angmar il y a plus de 300 ans, est un autre souvenir amer profondément gravé dans l'âme triste des Dúnedain.

Donc, l'Arthedain est seul désormais, en 1640, suspendu dans l'accalmie entre les tempêtes, coupé du Gondor, loin dans le Sud, par la distance et le comportement. Le Roi Argeleb II, qui a détenu le Sceptre d'Annúminas pendant cinquante ans, est en contact avec ses parents les plus humains et les plus belliqueux en Gondor, mais ils affrontent Sauron dans un combat au face-à-face mortel de

volonté et de puissance et ne pourrait offrir qu'une petite assistance assez rapidement pour aider l'Arthedain durement tourmenté, si jamais Angmar devait attaquer à nouveau. À l'Ouest, les Elfes de Lindon, parmi lesquels nombreux sont ceux qui ont combattu pour repousser les hordes avides de sang qui menaçaient d'envahir tout le Royaume Septentrional en 1409, tournent désormais leurs regards las vers l'Ouest en direction de la Mer.

Ainsi la Noblesse et les Militaires de l'Arthedain sont anxieux à l'intérieur des fortifications de Fornost, abandonnés par le Rhudaur traître, hantés par le fantôme qui fut autrefois le vert et beau Cardolan, et menacés par les hordes grandissantes de l'avide Angmar. Entre Fornost et les Collines aux Tours se trouvent les villages et des avant-postes militaires, isolés, éparpillés, mais aucun centre de population ou de culture. En regardant vers l'Ouest, les meilleurs amis de l'Arthedain, les Elfes de Lindon, ont tourné leurs regards vers la Mer et vers la terre natale qui les attend. En Arthedain, il n'y a désormais rien à faire hormis s'occuper des préparatifs de guerre même si les Dúnedain prient pour la paix et la délivrance - et attendent le pire à venir.

6.3 La préoccupation du Gondor

Que faisait le Gondor durant tous ces carnages ? Pourquoi le Royaume Méridional des Dúnedain, autrefois puissant, ne s'est-il pas précipité à l'aide de ses compatriotes Septentrionaux ? Tout simplement parce que le Gondor était en train de se déchirer lui-même. En 1409, la Lutte Fratricide avait commencé ; les factions politiques divisées et cruellement opposées étaient déjà en train de se battre pour contrôler le gouvernement du Gondor. De 1432 à 1448, les plus grands hommes du Gondor, « non- teintés » par le sang plus sauvage et moins royal du Roi Eldacar, né en Rhovanion, et menés par le Capitaine de la Flotte du Gondor vicieux et rusé, Castamir, combattirent et vainquirent Eldacar, brûlèrent Osgiliath et, en dix ans de gouvernement, réduisirent le Pays des Pierres à un géant de papier incapable de surveiller ses frontières et de protéger ses intérêts. En se penchant et en regardant du haut de sa tour de Dol Guldur en Mirkwood Méridional, Sauron n'aurait pas pu être plus ravi. Les vaillants Hommes du Gondor faisaient pour lui son travail sanglant - s'entretuant - et sans que cela coûte quoi que ce soit au Seigneur Ténébreux !

En fait, les dirigeants du Gondor sont en bonne position, ayant en face des yeux les dents crochues du Mordor avec seulement le puissant Anduin et leur propre force militaire pour les protéger, pour dire qu'ils n'ont pas un soldat à gaspiller. Il y a aussi une différence d'attitude entre les deux états Dúnedain ; tandis que le Gondor s'occupe en général d'épée et de bouclier, l'Arthedain regarde les étoiles et compte surtout sur les incantations et la Magie pour se protéger, pleurant chaque rencontre sanglante en vers et en chansons. Bien qu'ils soient des guerriers vaillants, nobles et capables, les gens d'Arthedain voient en permanence leur nombre et leur durée de vie se réduire et leur esprit se fatiguer sans cesse. Ce sont des visionnaires, pas des stratèges militaires. Et désormais le fait que l'Arthedain rêve d'un Royaume Septentrional des Dúnedain réunifié semble complètement sans espoir, une simple survie se révélant suffisamment difficile.

6.4 La politique et la Cour Royale

La Cour Royale d'Arthedain valorise et suit la tradition ; une hiérarchie stricte fournit la structure - le bien social - qui unit chaque membre de la société aux autres. L'unique défaut d'un tel modèle est qu'il laisse peu de place à l'expérience et encore moins à l'iconoclastie. Chacun a le choix de s'y intégrer et d'accomplir la tâche qui lui est assignée ou bien il est mis à l'écart ou puni.

6.41 La structure de la cour royale

En résumé, la Cour d'Arthedain est structurée de la manière suivante, et par ordre d'importance :

Le Roi.
Le Conseil du Roi (7 membres, chacun d'eux appartenant à l'une des 7 familles nobles différentes).
Le Seigneur Commandant de l'Armée d'Arthedain et le Capitaine de la Garde du Palais (deux personnes).
Les Prophètes et Gardiens des Palantíri.
Les Mentalistes, Herboristes et Alchimistes.
Des Artistes et des Artisans représentatifs choisis par le Conseil du Roi.
Les Historiens de la Cour et les Gardiens des Archives.
Des serviteurs subalternes du Roi et de sa Cour.

Le Conseil du Roi

En 3A 1640, le Roi Argeleb II fait face à un Conseil assez hostile composé des chefs des sept principales familles nobles du Royaume Septentrional, chacune d'elles possédant des propriétés considérables et entretenant des hommes d'armes indépendants des forces royales. (La carte pour le MJ en noir et blanc indique ces propriétés). Les sept Grandes Maisons sont, dans l'ordre de puissance : les Tarma, les Eketta, les Orros, les Hyarr, les Emerie, les Foros et les Noirin. (Pour plus de détails sur les familles Tarma et Eketta et leurs intrigues, reportez-vous au Paragraphe 10.2.) Chaque Grande Maison arbore sa propre bannière bicolore et son uniforme distinct.

La plupart des familles nobles, qui sont comprises dans le Conseil du Roi, tirent leurs noms de régions de Núménor, d'où elles fuirent avec Elendil avant la Chute. Par contraste, le combatif clan des Eketta tire son nom de l'épée courte perçante que préférait les Dúnedain, l'eket. Le clan des Eketta s'installa il y a longtemps dans les terres rocheuses du rivage Nord-Est du Lac Nenuial, où se dresse leur place-forte, Bareketta, à deux jours de cheval des ruines d'Annúminas. Traditionnellement, beaucoup des chefs militaires de l'Arthedain proviennent de la famille Eketta, qui sont connus comme étant les premiers dans la bataille et les derniers à se rendre ou à tomber.

Les autres familles nobles - à l'exception du clan Tarma, qui est aussi traditionnellement militariste - considèrent les Eketta comme inquiétants et souhaiteraient presque qu'ils aient vogué il y a longtemps au Sud vers le Gondor, avec leurs parents guerriers. Les Tarma réclament la terre au Sud-Ouest d'Annúminas et le Lac, ainsi que le Nord-Est de la Comté, où se dresse leur forteresse de Tarmabar. Pendant des siècles, les Tarma ont réclamé comme leur fief le pays aujourd'hui connu comme la Comté.

Les Autres Membres de la Cour

Le Seigneur Commandant d'Arthedain et le Capitaine de la Garde de Fornost ont, au mieux, des relations d'adversaires. Chacun a tendance à être jaloux de sa sphère d'influence : le Seigneur Commandant tend à prendre garde aux désirs de la noblesse tandis que le Capitaine de la Garde pense et avant tout au Roi. Pour plus de détails sur à la fois les Hommes et la structure des militaires de l'Arthedain voyez LA STRUCTURE MILITAIRE DE L'ARTHEDAIN.

Les Prophètes et les Gardiens des Pierres ont une importance plus grande en temps de paix relative. En fait, ils sont les conseillers les plus proches du Roi. Toutefois, avec la menace constante d'Angmar et l'incapacité du Gondor à apporter une aide, les Prophètes sont rejetés dans l'ombre par les militaires. Les informations parfois troublantes fournies par les Pierres font peu pour calmer les nerfs fragiles des Princes et Chevaliers combatifs de l'Arthedain.

Les autres membres du Conseil servent au bon plaisir du Roi et ont rarement leur mot à dire sur les affaires de l'état. Ils s'occupent plutôt de leurs domaines, car l'Arthedain croit fermement en une société ordonnée, cultivée et bien entretenue.

6.42 La procédure de prise de décision royale

Comme dans la plupart des monarchies, le Roi prend les décisions finales au sujet des problèmes importants tels les déclarations et les stratégies des guerres, la levée des taxes et l'octroi de terres et de privilèges à ses sujets. Ainsi, Argeleb II, dirigeant actuel, suscita une grande controverse lorsqu'il accorda les terres, maintenant appelées la Comté, aux Hobbits, il y a trente-neuf ans, à l'encontre de quelques protestations de ses Conseillers.

Un bref schéma du processus de la prise de décision royale dont le résultat fut l'attribution de la Comté aux Hobbits suit :

Le Roi apprend d'un Conseiller que Marcho et Blanco des Pâles désirent l'entretenir d'un problème important.
Argeleb accorde la requête et, en présence de son Conseil, écoute ce que les frères Hobbits ont à dire.
Le Conseil du Roi débat sur le don du pays aux Pâles et aux leurs en Cour ouverte, en présence du Roi. Il prête grande attention à l'opinion du Seigneur Commandant, qui recommande la cession du pays. (Il est concerné par le fait que la Maison des Tarma est devenue trop puissante et importante d'elle-même et qu'elle menace son contrôle - et celui du Roi - sur les forces combattantes du Royaume Septentrional. Revendiquer une partie de leur pays et le donner aux Hobbits revient à remettre les Tarma à leur place, une manœuvre risquée au moment où le Roi a crucialement besoin de leur appui). Les Nobles votent 5-2 en faveur de la Cession ; les Maisons des Tarma et des Eketta s'y opposent (Les autres 56 Maisons Nobles suivent le vote majoritaire du Conseil, qui les représentent toutes).
Argeleb consulte les Prophètes, qui regardent dans le Palantír et rapportent cependant un résultat inquiétant à leur régent.
Le Roi réfléchit et annonce en Cour plénière qu'il accède à la requête des Pâles.
Marcho et Blanco dansent une gigue devant la Cour, à la consternation de certains, et au grand plaisir d'autres, dont Argeleb.

6.5 La politique provinciale

L'Arthedain est un pays à deux lois, celle du Roi et celle des Nobles ; le bas peuple obéit aux deux ou en payent le prix. À l'extérieur des hauts murs de Fornost Erain, différents types de sociétés existent, plus tranchées mais non moins rigides. Chacune des Sept Grandes Maisons, dont les chefs appartiennent au Conseil du Roi, contrôle une portion substantielle de l'état réel du Royaume Septentrional et, mis à part la concession du droit de passage aux messagers du Roi et l'application des décrets Royaux qui les concernent directement, chaque Grande Maison est un petit royaume en elle-même. Les routes Royales et le pays appartiennent en ce qui les concernent indiscutablement au Roi, mais comme le montre une carte de l'Arthedain, la plus grande partie du pays demeure dans les mains fermes des Sept Grandes Maisons. (Voir la carte du MJ).

Par exemple, la région agricole, verte et vallonnée, de la Comté, jusqu'au décret d'Argeleb II en 1601, appartenait à la Maison des Tarma. Ce clan combatif fit peu pour cultiver cette région mais le patrouilla et le partagea en grandes parcelles pour ses chevaliers, à qui le Roi et les Hobbits ôtèrent en effet leur franchise. C'est pourquoi on comprend mieux le courroux des Tarma. Les servants, les fermiers, les marchands et les artisans résidant dans un fief contrôlé par une des Sept maisons font allégeance en premier au Roi puis aux Nobles, qui les protègent et les contrôlent.

Plus encore qu'à la Cour Royale, la structure du gouvernement dans un des Sept Grands Fiefs repose sur un modèle militaire, quoique les bourgs et les villages soient libres de choisir leurs propres dirigeants locaux. Mais pour les décisions au sujet des problèmes les plus simples, comme la moisson ou savoir qui doit payer pour le remplacement d'une clôture endommagée, l'indépendance de gouvernement n'existe plus.

Avec la menace de l'invasion, les Grandes Maisons mettent traditionnellement leurs forces à la disposition du Roi, bien que des querelles sur les préséances et la stratégie soient courantes.

6.6 La politique et les Prophètes

6.61 L'organisation et l'entraînement des Prophètes

Centralisés à la Cour Royale de Fornost depuis la chute d'Annúminas, les 27 Prophètes du Royaume Septentrional comprennent une des organisations les plus exclusives, voir sacrosaintes. Leur unique tâche réside dans la garde des deux Palantíri et dans l'utilisation et l'interprétation des visions qu'ils apportent.

Les Prophètes sont consultés à la discrétion du Roi. Le Prophète actif le plus ancien procèdent aux remplacements dans l'organisation, avec l'accord du Roi. Les jeunes hommes nobles acceptés par les Prophètes servent 9 ans en tant qu'apprentis, durant lesquels ils ne sont jamais laissés seuls avec une Pierre. Ils étudient les livres des traditions et des textes sur les Pierres ; ils ont rarement l'occasion de voir un Palantír durant son utilisation. Pendant les sept années suivantes, chaque jeune homme noble est suivi par un Prophète qui établit un rapport spécial avec l'étudiant. Toute infraction aux règles - même pour un simple retard à un cours - est puni soit par l'expulsion, soit par une observation.

Quand un Prophète meurt, un Prophète en cours d'éducation suivie peut être nommé pour prendre sa place. Souvent, la place reste vacante jusqu'à ce qu'un étudiant prometteur remplisse ses 16 années nécessaires d'étude et de bon comportement. Même alors, un Prophète nouvellement nommé fait attention à ses aînés et ne parle pas à moins qu'on lui adresse la parole. Quelques rares Prophètes plus anciens se voient autorisés à posséder des supports pour les Pierres érigés dans leurs résidences, mais un tel usage privé d'un Palantír n'est pas attesté par des documents. L'utilisation des Pierres à la cour est de loin plus courante que la vision personnelle, cour où elles sont restées depuis le difficile voyage depuis Annúminas.

Traditionnellement, les Prophètes de Fornost sont les conseillers en lesquels le Roi a le plus confiance. Même le Seigneur Commandant de l'armée fait attention aux Visions des Pierres, quand elles sont claires. Toutefois, avec les ambiguïtés naît la tension, et au mieux les Prophètes et les militaires se disputent, car les militaires veulent agir, bouger. Parfois, les Prophètes ne peuvent que dire que le temps apportera la réponse, car beaucoup de visions sont voilées et certaines ne signifient rien. Ainsi la nécessité de seize ans d'étude et d'entraînement est évidente.

6.62 La signification des Palantíri

Les Palantíri confiés à l'attention des Prophètes resteront toujours les plus aimés des possessions de l'Arthedain. Aucune Pierre de Vision n'est aussi puissante que celle qui fut perdue à Osgiliath pendant la Lutte Fratricide en Gondor, mais elles offrent à la fois au Roi le pouvoir de « voir ce qui se passe dans son royaume, et ce que ses serviteurs sont en train de faire » (SdA, III). De plus, ils peuvent offrir la prémonition ; l'exemple le plus fameux est la prophétie du Prophète Malbeth disant qu'Arvedui serait le dernier des monarques du Royaume Septentrional s'il ne pouvait réunir les deux pays Dúnedain.

Si la flamme vacillante au cœur des grands globes cristallins symbolise l'espoir du peuple de l'Arthedain, comme beaucoup le croient, alors avec l'échec d'Arvedui dans son accession au trône du Gondor en 3A 1944, la flamme est tout sauf éteinte.

6.7 Commerce

Bien que le troc soit prédominant en province et dans les villages de la Comté, une grande partie du commerce de l'Arthedain nécessite des pièces de monnaie. L'Hôtel Royal de la Monnaie situé à Fornost (et avant qu'il ne soit en ruine à Annúminas) produit nombre de pièces à partir de métaux de très grande qualité. La valeur de la monnaie de l'Arthedain est reconnue à travers tout le Nord- Ouest d'Endor. Le contrôle royal sur sa circulation donne au Roi un levier à la fois sur les affaires internes et sur les affaires étrangères.

Les importations principales de l'Arthedain comprennent le vin, la bière, des métaux bruts, des bois précieux et des tissus fins (particulièrement la soie). Le Royaume Septentrional exporte des fourrures, du tabac, des herbes et des produits finis, particulièrement des produits du cuir, de l'armement et des pièces de monnaie.

Table des prix et échanges

TABLE DES PRIX ET ÉCHANGES

Vous trouverez ci-dessous un résumé des taux de conversion et des prix habituels, fondés sur la Monnaie du Roi. Le rang de quelqu'un, ou certaines circonstances locales, peuvent être causes d'une fluctuation et, là où le troc est pratiqué, une simple valeur de comparaison peut suffire.

Taux de change

Pièces	Poids des Pièces	Change	Change en Gondor
Mithril (pm)*	4 g	20 po	10 po
Pièce d'Or (po)	7 g	10 pa	5 pa
Pièce d'Argent (pa)	7 g	100 pc	10 pb
Pièce de Cuivre (pc)	7 g	2 dc	1/2 pc
Demi-Cuivre (dc)	3,5 g	2 qc	1/4 pc
Quart-Cuivre (qc)	1,7 g	—	1/8 pc

Pièces d'Arthedain : L'Arthedain frappe seulement des pièces standard de 7 g, toutefois il existe des pièces plus légères pour les petites unités en cuivre : 1 po = 10 pa ; 1 pa = 100 pc ; 1 pc = 2 demi-pc ; 1 demi-pc = 2 quart-pc. Une demi-pièce de Cuivre pèse seulement 3,5 g, et un quart de pièce de Cuivre pèse aux environ de 1,7 g.

Pièces de Gondor : Le Royaume du Sud produit une pièce d'Or de 14 g, une pièce d'Argent de 7 g, une pièce de Bronze de 7 g et une pièce de Cuivre de 14 g. Les taux sont de : 1 po = 20 pa ; 1 pa = 10 pb ; 1 pb = 5 pc. La pièce d'Argent de Gondor est équivalente à celle de l'Arthedain.

***Mithril :** Presque toutes les pièces de Mithril sont produites par les Nains de la Moria, avec la limitation aux variétés des Dúnedain pour des émissions commémoratives spéciales. Le Mithril est un métal léger, ainsi la pièce de Mithril est aussi grande que la pièce d'Argent et trois fois plus épaisse. A cause de sa rareté consécutive à l'abandon de Khazad-dûm en 3A 1981, la valeur de la pièce de Mithril n'a cessé d'augmenter avec le passage de chaque année. A la fin de cet âge, le taux officiel d'échange en Gondor est de 75 po, tandis que dans le Nord, elle atteint 100, et plus, pièces d'Or de 7 g. Durant cette dernière ère, elle est souvent non disponible sur le marché courant. Quelques-uns la considèrent sans prix.

Les Prix en Arthedain

Bien/Service	Coût	Note
NOURRITURE ET LOGEMENT		
Logement Confortable	2 pc	Permet une chambre individuelle, un ample délassement et comprend les repas.
Logement Moyen	1 pc	Permet un lit, ou une paillasse individuelle et comprend les repas.
Herbe à Pipe	1 pc	50 g. Ration pour un bon fumeur pendant une semaine.
Grand Pain	2 po	2 kg, 1 semaine, Préservé.
Pain de Route	10 po	2 kg, 1 mois, Préservé.
Rations de Piste	6 pc	1 kg, 1 semaine, Préservées.
ARMURES ET ARMES		
Bouclier Targe	5 pa	1,5 kg, + 20 vs mêlée ; + 10 vs projectile.
Bouclier rond	6 pa	5 kg, + 20 vs mêlée ou projectile.
Bouclier ovale	8 pa	6,5 kg, + 25 vs mêlée ou projectile.
Bouclier Pavois	10 pa	14 kg, + 30 vs mêlée ; + 40 vs projectile.
Heaume Chapel de fer	4 pa	1 kg, Acier.
Heaume Armet	9 pa	1,25 kg, Acier, + 5 BD.
Armure d'Écailles	14 po	10 kg, Traitez-la comme armure de plates ou partielle de plates (TA 19).
Armure Lamellaire	35 pa	8,5 kg, Traitez-la comme Cotte de mailles (TA 16) ; -5 vs mêlée ; + 5 vs projectile.
Armure partielle de plates	10 po	20 kg, Traitez-la comme armure de plates (TA 19).
Cotte de mailles standard	4 po	9 kg, Traitez-la comme Cotte de mailles (TA 15).
Cotte de mailles fines	49 po	10 kg, Se porte comme une Cotte de mailles (TA 15) ; protège comme une armure partielle de plates (TA 19).
Cuir Rigide	14 pa	6 kg, Plastron renforcé (TA 9).
Cuir souple	4 pa	4,5 kg, Pourpoint soigneusement fait (TA 5).
Plastron	3 po	9 kg, Traitez-le comme armure de plates (TA 17).
Protections en cuir	2 pa	1 kg, Renforts vernis.
Protections en métal	5 pa	1,25 kg, Plates en acier.
Arbalète lourde	6 po	3,5 kg, Surtout en acier.
Dague	2 pa	250 g, acier.
Épée large	1 po	1,75 kg, acier.
Hache	5 pa	1,5 kg, Tête en acier.
Hache de Bataille	16 pa	2,5 kg, Arme à 2-mains, tête en acier.
Hache de lancer	7 pa	1,25 kg, Comme une Hache ; -10 en mêlée ; + 25 en projectile ; portée 15 m.
Marteau de Guerre	18 pa	2 kg, Tête en acier.
Masse	5 pa	1,75 kg, Entièrement en acier.
Pioche de Guerre	19 pa	2,25 kg, Arme à 2-mains, Tête en acier.
ACCESSOIRES		
Bottes	1 pa	1,75 kg.
Carreaux d'Arbalète	150 pc	1,25 kg, Vingt, Pointes en acier.
Compas Stellaire	7 po	500 g, Bonus + 25 pour l'orientation nocturne.
Corde	50 pc	3 kg, 15 m ; se brise sur un jet sans modification de 01-02.
Corde supérieure	150 pc	1,5 kg, 15 m ; se brise sur un jet sans modification de 01.
Lanterne	14 pc	750 g, plus 1 kg d'huile (48 heures). 7,5 mR de portée.
Manteau	13 pc	3,5 kg, Doublé de fourrure et chaud. + 25 JR contre le froid ; -10 au manœuvres en mouvement.
Outils de crochetage	2 pa	250 g, Bonus + 10.
Outre	1 dc	250 g, Contient 0,5 litre.
Pierre à feu et grattoir	11 pc	250 g, Allume un feu en 3 min.
Sac à dos	22 pc	1,25 kg, Comprend 1 sac de couchage ; volume 27 dm ^{3}.
Sous-vêtement molletonné	55 pc	1,5 kg.
Surcot	80 pc	750 g.
Tente	2 pa	4,5 kg, Coucher pour deux.
Vêtements	80 pc	5 kg, Pantalons, chemise, cape, capuchon.
MOYEN DE TRANSPORT		
Chariot	5 po	2,4 × 1,5 m ; 3-16 km/heure (15 m/rd) ; peut porter 750 kg.
Cheval de Guerre	25 po	6-43 km/heure (52 m/rd) ; peut porter 175 kg.
Cheval Léger	35 pa	8-48 km/heure (60 m/rd) ; peut porter 100 kg.
Cheval Lourd	7 po	8-32 km/heure (36 m/rd) ; peut porter 200 kg.
Cheval Moyen	6 po	8-40 km/heure (48 m/rd) ; peut porter 150 kg.
Poney	2 po	3-32 km/heure (42 m/rd) ; peut porter 90 kg

Table des prix et échanges

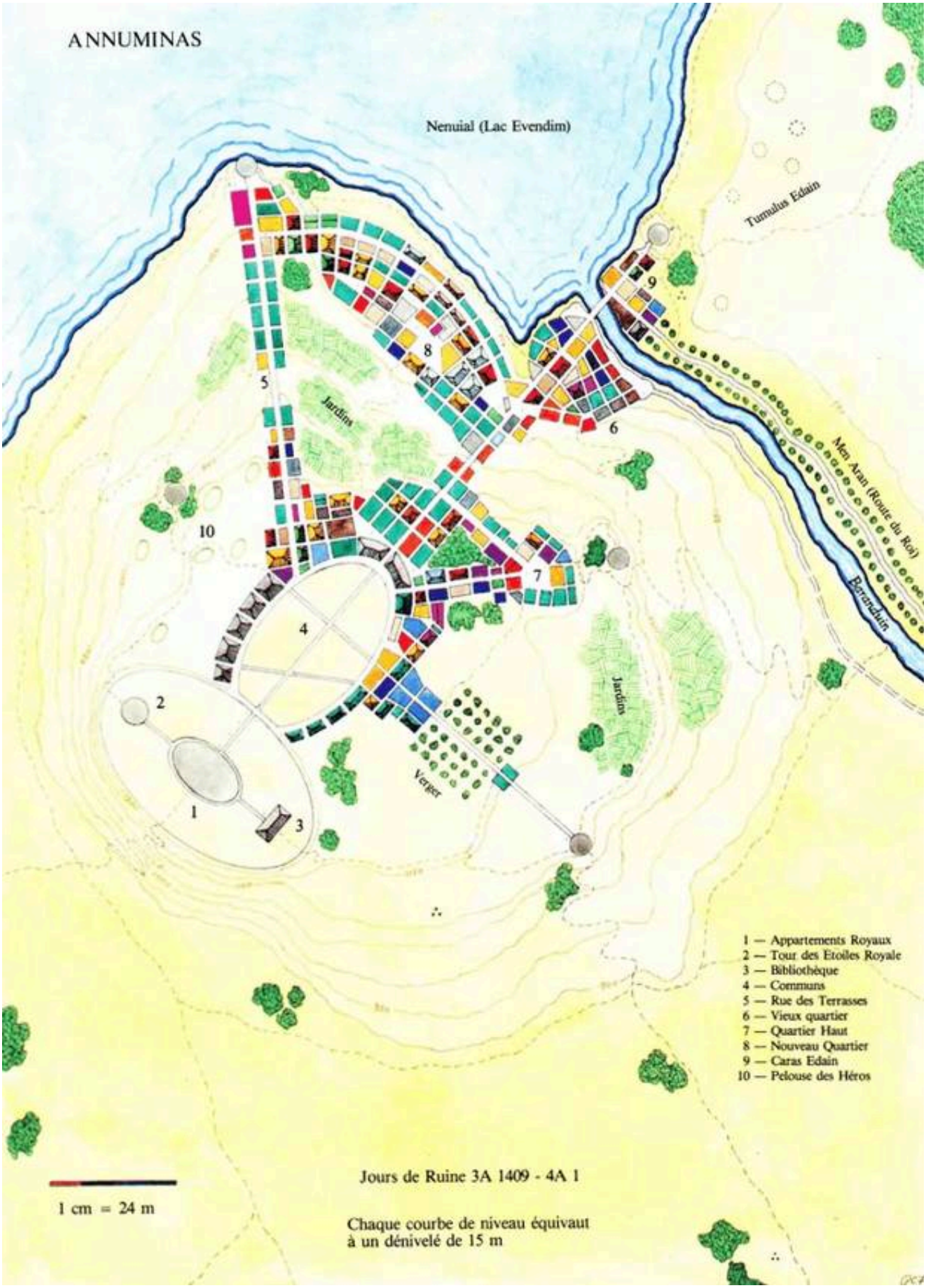
07 · Lieux notables

Le Royaume Septentrional des Dúnedain n'a plus ni le prestige, ni la puissance qu'il eut autrefois, et le déclin des gens d'Arthedain en nombre et en influence est évident partout à travers le pays. Au Nord, *Annúminas*, « La Tour du Crépuscule », gît écrasée et désertée aux pieds des Collines d'Evendim, victime de la rage d'Angmar et de l'action d'usure du temps et des intempéries. *Fornost Erain*, « La Forteresse Septentrionale des Rois » et autrefois le site du palais d'été du Roi, abrite dans ses hauts murs la Cour Royale et les Prophètes de l'Arthedain tout autant que le cœur de la Milice du Roi, mais la gaieté et la musique du passé sont tout de même envolées. Au Sud, l'Amon SûI, le Mont Venteux, site d'une importance suprême pour l'Arthedain, est en ruines ; les troupes bestiales d'Angmar menacent maintenant les Collines du Climat, lieu stratégiquement important. Bree, autrefois une communauté commerçante vibrante d'activité, s'est établi dans une paix tendue, tandis qu'au Sud-Ouest du village, les Wights maléfiques hantent les Coteaux aux Tumulus de Cardolan et servent de rappel au souvenir de la destruction des Royaumes frères de l'Arthedain. Dans tout l'Arthedain, seul les établissements des Hobbits gardent la promesse d'un avenir prospère et pacifique. En sus d'eux, à l'est du Lhûn et par-delà les Montagnes Bleues, les Elfes de Lindon se retrouvent aussi diminués, car le petit nombre de nobles de Círdan ne peuvent concurrencer les hordes sans ordre des Landes d'Etten en ce qui concerne le métier de la guerre et la soif du sang. Ainsi en 1640, les Arthedain sont pieds et poings liés et exsangues, otages dans leur propre pays.

7.1 Les deux capitales

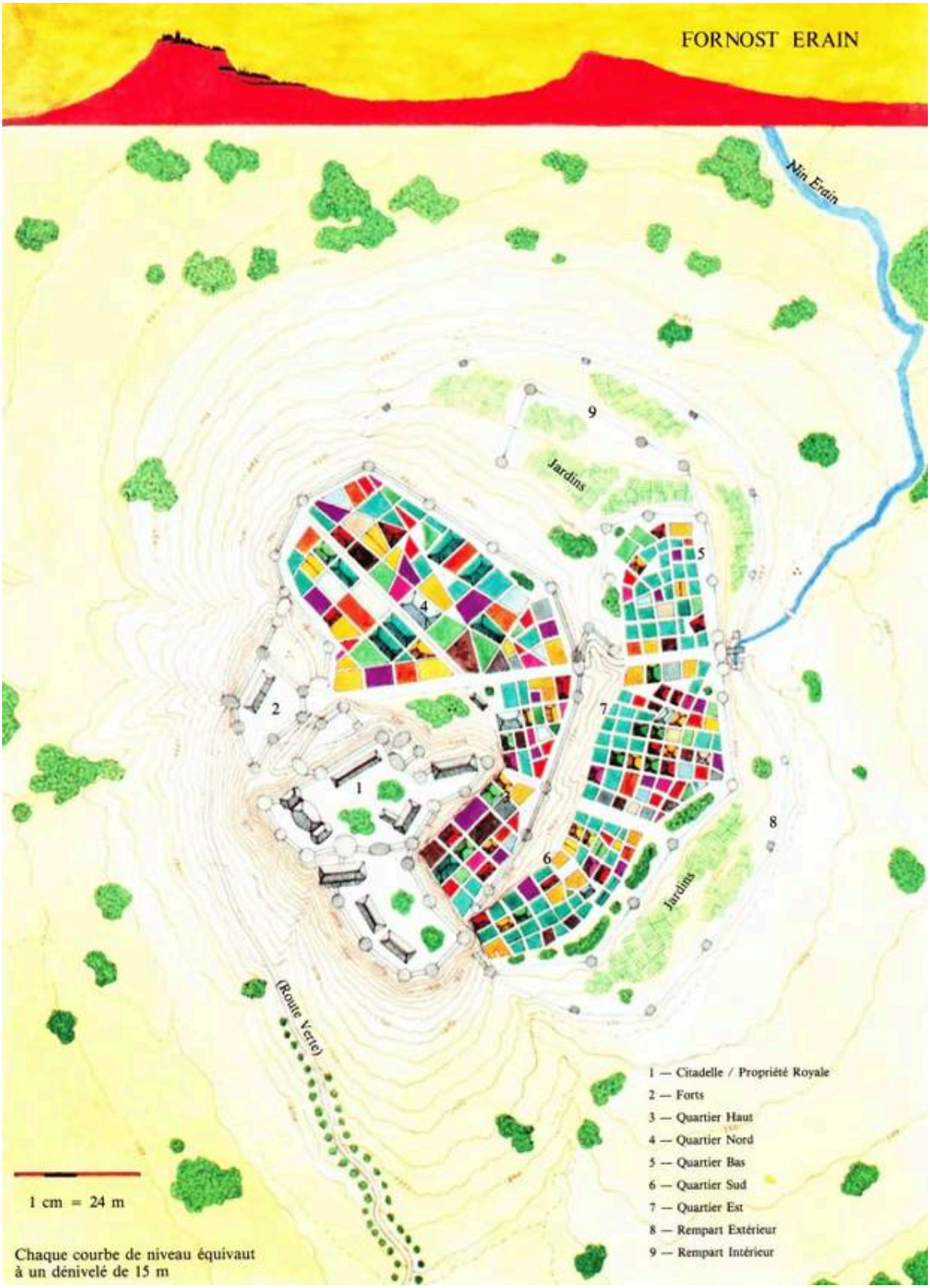
Le contraste entre les capitales ancienne et actuelle du Royaume est absolu et de mauvais présage, car l'une est morte et l'autre est vibrante d'un militarisme inaccoutumé.

Annúminas


ANNUMINAS
Nenuial (Lac Evendim)
Tumulus Edain
Men Aran (Route du Roi)
Berandhain
Jardins
Jardins
Verger
1 — Appartements Royaux
2 — Tour des Etoiles Royale
3 — Bibliothèque
4 — Communs
5 — Rue des Terrasses
6 — Vieux quartier
7 — Quartier Haut
8 — Nouveau Quartier
9 — Caras Edain
10 — Pelouse des Héros
1 cm = 24 m
Jours de Ruine 3A 1409 - 4A 1
Chaque courbe de niveau équivaut
à un dénivelé de 15 m

Posée comme un joyau sur la rive méridionale du Nenuial (Lac Evendim), Annúminas - la première et seule capitale d'Arnor - luisait autrefois d'un faible éclat contre l'obscurité vespérale du ciel, ses nombreuses torches de fête étaient une marque incandescente pour tous ceux qui traversaient le Royaume Septentrional. Il n'en demeure pas grand-chose aujourd'hui, si ce n'est des blocs ébréchés et tombant en ruine, des piliers écroulés et le vague contour d'une grande cité dans les collines venteuses des rives du Nenuial. La nuit, Annúminas est un endroit hanté, désolé et sombre n'offrant à personne direction ou refuge.

Fornost


FORNOST ERAIN
Nin Erain
Jardins
Jardins
(Route Verte)
1 — Citadelle / Propriété Royale
2 — Forts
3 — Quartier Haut
4 — Quartier Nord
5 — Quartier Bas
6 — Quartier Sud
7 — Quartier Est
8 — Rempart Extérieur
9 — Rempart Intérieur
1 cm = 24 m
Chaque courbe de niveau équivaut à un dénivelé de 15 m

La ligne de vieilles collines érodées en surplomb donne à Fornost un air trompeur de sérénité, mais immédiatement à l'Est se cachent des bandes d'Hommes des Collines barbares et d'Orques originaires des Landes d'Etten, attendant avec impatience la bataille et le butin. La capitale de l'Arthedain pendant les huit derniers siècles, Fornost, se dresse comme la principale forteresse du royaume et comme centre de commerce et de culture. Stratégiquement perchée sur les versants méridionaux des Coteaux Septentrionaux et protégée en plus par des digues de terre et de pierre et des palissades sous ses murs de pierre cintrés hauts de quinze mètres, Fornost abrite la Famille Royale et la noblesse du Royaume en plus des Prophètes, des Érudits et des artisans renommés de l'Arthedain ainsi que leurs nombreux aides et serviteurs.

La Milice Royale partage l'espace avec eux, des soldats qui dorment dans des baraquements Spartiates à un étage disséminés autour des parcs et qui maintiennent une surveillance constante depuis les hautes tours de garde à l'intérieur des murailles. Les Arthedain méprisent les « vils » plaisirs de la chair - et leur nombre décroît à chaque année qui passe - à tel point que les soldats doivent se contenter de jouer aux cartes et de pratiquer des jeux de hasard dans les baraquements et les mess, et de faire des concours de force et d'adresse au-dehors dans les cours. La Milice fait l'exercice à la fois à l'intérieur et hors des murailles, pratiquant la défense-offensive favorite des Dúnedain, la formation d'un thangail, un mur de deux rangs d'hommes, serrés les uns contre les autres et abrités derrière des boucliers, qui se rejoignent en un anneau si leurs flancs sont débordés. Les Archers du Roi s'entraînent aussi hors des murailles de Fornost - pour des raisons évidentes - lançant leurs flèches empennées de noir avec une précision étudiée depuis des arcs d'acier cintrés. À l'intérieur des murailles, la Guilde des Forgerons-Armuriers est occupée en permanence à forger des épées, des haches, des lances, des poignards et des ikit, les épées, perçantes à deux tranchants, courtes mais larges auxquelles va la faveur des Dúnedain.

7.2 Les Collines du Climat

Les Collines du Climat - et plus particulièrement le pic le plus au Sud et le plus haut, l'Apogée du Climat - sont d'une très grande importance pour la survie de l'Arthedain. Bien que cela fut un grand revers lorsqu'elles furent débordées en 1409, et lorsque la plupart de leurs tours défensives furent détruites, elles sont toujours la frontière naturelle orientale de l'Arthedain et sa meilleure barrière contre les invasions de l'Est. Détenir ces stériles pics rocheux ne donnent pas seulement aux Arthedain une série de très bons postes d'observation, mais ils constituent aussi un mur virtuellement indestructible.

L'Apogée du Climat

L'ancienne Tour d'Amon Sûl couronnait l'Apogée du Climat et était érigée au centre de ce qui était à l'époque Arnor. Siège du chef Palantír septentrional et position de commandement située à un peu plus de 300 mètres au- dessus de la stratégique Grande Route de l'Est, elle est devenue le point de défense le plus critique de l'Arthedain avec l'éclatement en trois états d'Arnor. Mais en 1409, une armée vaste et déterminée, marchant du Rhudaur, prit possession des Collines, rasa la Tour et détruisit les forts en pierre disséminés sur les pentes inférieures accidentées. Comme en Annúminas,

quelques ruines en pierre recouvertes d'herbe subsistent ; vagabonder dans les collines rocheuses ou oser escalader la paroi escarpée du versant septentrional de l'Apogée du Climat est aller au-devant du danger et de la mort.

7.3 Bree

En contrebas des Collines du Climat et à l'Ouest sur la Grande Route de l'Est se trouvent deux centres d'intérêt pour l'aventurier fatigué : l'Auberge Abandonnée et à une journée plus loin le bourg de Bree. L'Auberge tient son nom du temps où elle se tenait solitaire comme une sentinelle desséchée, à la lisière occidentale de la région rocailleuse, boisée et non colonisée qu'est le Pays Sauvage. Jadis dernière étape des voyageurs dans l'Ouest amical et civilisé avant de continuer vers l'Est à travers l'inconnu du Pays Sauvage, l'Auberge Abandonnée est comparable aujourd'hui à un monument en bois délabré et battu par les intempéries, ses prix étant la seule chose ayant évolué aux cours de ces siècles de service onéreux. (Les gobelets à ale en terre cuite de l'Auberge Abandonnée sont aussi vieux que ses propriétaires, un couple de Bree très âgé, qui placent leur intimité et les pièces du royaume au-dessus de tout le reste).

Bree se tient en contrebas du versant occidental de la Colline de Bree, un vieux tertre entouré de champs, de petits étangs et d'une étendue éclaircie de bois. Autrefois village d'importance, quand l'Ancienne Route du Nord était très utilisée par les messagers Dúnedain chevauchant au Sud vers le Gondor et au Nord vers Arnor, Bree est déjà en 1640 une ville-taverne bruyante ayant passé sa jeunesse. N'aurait été une fantaisie du destin durant la Guerre de l'Anneau à venir, Bree n'aurait pas laissé d'autre souvenir que celui de l'endroit où les cavaliers Arthedain fatigués s'arrêtaient pour boire et se reposer en route vers des lieux bien plus importants. La Grande Route du Nord autrefois vitale gît couverte d'herbe ; un unique poste de garde se dresse en dehors de Bree, faisant face à l'Est. Pendant l'invasion de 1409, les forces d'Angmar utilisèrent la route pour marcher au Sud jusqu'à l'Amon Sûl. Depuis lors, la route est gardée et surveillée par les deux camps. D'une façon plus heureuse, la Grande Route de l'Est est parcourue par les Hobbits impatients de cultiver et de s'installer dans la Comté occidentale mais l'Arthedain et le Lindon l'utilisent pour rester en contact.

Bree est architecturalement intéressant. Les anciens colons fondateurs du village ne construisirent pas de murailles pour leur protection mais au lieu de cela creusèrent des tranchées autour du village. Au-dessus des tranchées se dressent des remparts en terre, des levées de terre, autour desquels ils plantèrent des haies épaisses et épineuses. À l'endroit où la Grande Route de l'Est entre dans Bree, des portes robustes furent élevées et sont gardées constamment. En 1640, la plupart de ces précautions semblent ridicules, mais plus tard elles se révéleront avisées et, en fait, insuffisantes mais pas du tout trop nombreuses.

7.4 Les Coteaux aux Tumulus Hantés de Cardolan

Les Coteaux aux Tumulus se dressent à moins d'une journée de chevauchée au Sud-Ouest de Bree et au Sud de la Grande Route de l'Est et du mur de haies qui sépare l'Arthedain du royaume aujourd'hui en ruine du Cardolan, des lignes descendantes de landes broussailleuses autrefois révérées par les Edain. S'y trouvent les lieux de sépulture des seigneurs Edain, des Rois et Reines d'Arnor et de la

lignée des Princes du Cardolan depuis longtemps morts. Les crêtes sont ornées de cercles de pierres usées par les intempéries et de tumulus isolés, tertres en terre qui recouvrent les chambres funéraires en pierre qui contiennent les ossements des anciens dirigeants. Enterrées auprès du mort gisent l'armure décorée de valeur ainsi que la joaillerie de cérémonie garnie de diamants et de gemmes rares. Ni arbre, ni eau vive n'offrent de répit ou ne revigorent l'errant ; une herbe longue et fine couvre les crêtes autrement nues et rocheuses. La nuit venue, le vent gémit, et une chanson surnaturelle se fait entendre, une mélodie inquiétante et hypnotique chantée par un chœur d'esprits torturés - les Wights.

À l'endroit où autrefois les Hommes les plus grands se réunissaient pour rendre hommage, tous les Hommes maintenant tremblent et prennent garde de fuir avant le crépuscule car les Coteaux aux Tumulus sont hantés ! Récemment, des histoires d'Esprits maléfiques habitant les coteaux ont atteint les aubergistes de Bree, qui tournent en dérision de telles contes et offrent une tournée d'ale générale. (Mais plus tard, dans leurs lits avec leurs femmes, les aubergistes maudissent leur manque de chance :

> *« D'abord la Peste et maintenant les Wights qui hantent les Coteaux ! Ce n'est pas bon pour les affaires, pas bon du tout ! »*

Certains disent que le dernier Prince du Cardolan lui-même ensorcelé par le Roi-Sorcier parcourt les Coteaux la nuit et qu'il fredonne avec les autres Wights une horrifiante mélodie hypnotique qui séduit et entraîne vers une mort affreuse celui qui l'écoute. D'autres Hommes prétendent avoir vu les Wights de leurs propres yeux ; ils ont été épargnés, disent-ils, parce qu'ils sont durs d'oreilles ou à la fois sourds et en fuite à la première vue de ces fantômes. Leurs descriptions semblent concorder sur ces points : les Esprits morts-vivants apparaissent le plus communément comme des formes sombres avec de lumineux yeux vides, bien qu'ils puissent prendre de nombreuses formes, changeant d'apparence à volonté. Certains Wights ont fait revivre les ossements des Rois Edain morts il y a longtemps et apparaissent comme des squelettes luisant faiblement, une vision à arrêter le cœur sur les Coteaux vides et solitaires.

Nés des ténèbres et du mal, les Wights doivent éviter la lumière du Soleil ou ils tombent en poussière et sont dispersés par le vent. Capables de pénétrer les yeux, le cour ou l'esprit de l'infortuné s'aventurant dans les Tumulus ou du pilleur de tombe effronté et vénal, les Wights usent de chansons macabres et de sorts briseurs de volonté dans leur quête de victimes sacrificielles, couronnée de façon alarmante de succès. Une fois dans la poigne glacée des Wights, la victime stupéfaite est drapée dans la robe brodée d'or d'un Roi, parée de chaînes d'or et conduite à un autel de pierre qui se dresse sur les Coteaux depuis des siècles. Là, sur un ancien autel de culte, l'infortuné est lié et, avec l'étrange chanson de mort des Wights en tête, est sacrifié au moyen d'une épée. Seules les plus fortes des incantations ou d'autres moyens magiques peuvent apaiser ou s'opposer aux Wights des Tumulus ; la volonté de groupe qu'ils projettent est terrifiante dans sa force maléfique. Prenez bien garde à l'avis donné à regret par les aubergistes de la Comté : Ne traversez les Coteaux aux Tumulus qu'en plein jour - ou pas du tout !

7.5 La Comté

La Comté s'étend à l'Ouest des Coteaux aux Tumulus, par-delà l'Ancienne Forêt et la Rivière Brandevin. Dans cette région paisible, les points d'intérêt sont de beaucoup moins horribles et de beaucoup plus attrayants. Des familles de Hobbits se sont assemblées à proximité immédiate de la Grande Route de l'Est et au Sud-Ouest des Collines de Scary, formant les précurseurs des communautés de Lézeau (Bywater) et de Hobbitbourg (Hobbiton). Hobbitbourg s'étale autour de la Colline du même nom dans l'espèce d'insouciance, construis-où-tu-peux, et en toute liberté qui à la fois fait la délectation et la matière des discussions parmi les Hobbits. Lézeau, à l'inverse, croît le long des rives de la seule rivière de la Comté, si on peut donner au paisible ruisseau appelé l'Eau le même titre qu'au Brandevin ou au Lhûn. Sur son sinueux trajet long de nombreuses lieues en direction de l'Est, s'est formé un petit lac - les hommes l'appellent un étang de bonne taille - connu sous le nom de « Lac de Lézeau », avant de se vider dans le Brandevin juste au Nord du Pont. Les Forts, qui apprécient les sports nautiques et les voyages fluviaux, se sont installés en nombre appréciable à Lézeau.

7.6 Les Tours Blanches des Collines aux Tours

Sur le bord occidental de la Comté nouvellement née se dresse les crayeux Coteaux Blancs, non hantés grâce à dieu, et les smials et les modestes fermes qui formeront plus tard la communauté urbaine principale de la Comté, Bourg Michel. En voyageant plus loin à l'Ouest, passé les Coteaux Lointains - également exempts de Wight - on arrive aux Collines aux Tours et, à leur sommet, aux trois Tours Blanches construites par le roi Elfe Gil-Galad pour Elendil, Seigneur d'Arnor. Dans la plus haute tour (Elostirion) repose un Palantír qui « regarde » uniquement à l'Ouest, par-delà la mer, en direction d'Eressëa. Depuis la division d'Arnor, les Elfes de Lindon ont pris soin de la Pierre d'Elendil et ont gardé les Tours, qui sont en danger de tomber en délabrement. Les Rois de l'Arthedain continuent à effectuer des pèlerinages irréguliers aux Collines aux Tours, bien que peu n'aient jamais songé à utiliser l'unique Pierre de Vision qui les relie aux Terres Éternelles dans le Grand Ouest.

7.7 Le Bourg de Rood

Rood s'élève en contraste absolu avec Bree et Fornost. Autrefois oasis bourdonnante à la jonction de la vieille Route du Roi et de la Rivière Brandevin, Rood apparaît mourant. La plupart de ses cent maisons de pierre sont abandonnées et encombrées de fouillis. Les rats et les souris sont plus nombreux que les résidents dans une proportion de quatre contre un ; la propagation de la peste est en train de devenir un problème sérieux, particulièrement depuis l'épouvante de la Grande Peste de 1637 et la fuite d'une grande partie de la population de Rood en ayant découlée. Entouré de haies et de talus mais sans autre protection, Rood détient plusieurs bas records : sa population a chuté à trente habitants, dont plus de la moitié d'entre eux sont des taverniers et leurs épouses. Les maisons abandonnées sont trois fois plus nombreuses que les résidences occupées ; les hommes d'affaires et les usuriers de Rood se sont enfuis en grand nombre après la chute d'Annúminas et après que le délabrement ait submergé la Route du Roi, la route principale depuis Fornost vers l'Ouest jusqu'à Annúminas, les Collines d'Evendim et les terres au-delà du Lhûn.

Cependant Rood tient bon. Le voyageur épuisé peut s'y régaler de volailles rôties et boire et fumer à satiété dans des établissements hors de prix tels que l'Arbre d'Argent, la Grande Boucle, la minable Auberge du Coucher du Soleil, le Loup Blanc bien tenu et le plus ancien abreuvoir de la ville, Le Coq Meurtri (à l'extérieur de ce dernier flotte une enseigne délabrée figurant un coq bien maltraité auquel manque un œil et de nombreuses plumes). À l'exception de l'établissement bien tenu et de grande classe nommé La Table du Roi, les auberges de Rood sont bien connues pour leur ale coupée d'eau, leurs lits inconfortables et leurs serveuses coupablement accueillantes, elles toutes étant mariées aux cupides aubergistes de Rood.

Désormais seulement visité trop souvent par de mystérieux étrangers errants, il y a deux bourgs en Rood. De jour, Rood est un centre de commerce fluvial agité quoique déclinant, mais sous couvert des ténèbres, il devient en partie une ville d'intrigues, de rumeurs, de menaces - et bien pis. Rood n'est pas un endroit où flâner dans les rues une fois l'obscurité venue, seul et désarmé, si vous êtes étranger. Avec une bière de trop dans la panse, vous pouvez vous réveiller délesté de votre ceinture et peut-être d'un litre de votre propre sang. Le seul bien, de loin le plus crucial, que vous pouvez avoir à Rood, c'est un ami qui se tiendra et se battra à vos côtés en cas de besoin. (Restez longtemps et vous pouvez être sûr que le besoin viendra.) Des rapports sur une bande de bandits de grand chemin vivant dans les terres sauvages au Nord du bourg n'ont rien fait pour calmer les frayeurs du voyageur.

7.8 Les Havres Gris

Dignes de l'attention du voyageur, quoique se trouvant au-delà des véritables frontières de la Comté et de l'Arthedain, se trouvent les Havres Gris (« *Mithlond* » pour les Elfes), deux cités jumelles de part et d'autre du long Estuaire du Lhûn. Port principal et refuge occidental des Elfes, les Havres sont dirigés par le légendaire Círdan le Charpentier de Navires, héros de la Dernière Alliance et d'autres batailles. Ici, quelques 600 ans plus tôt, les Istari foulèrent pour la première fois le sol des Terres du Milieu, et ici encore Círdan confia à Gandalf l'Anneau du Feu, nommé Narya. (Círdan était prévenu de l'arrivée des Magiciens et il ne fit confiance qu'à Gandalf en ce qui concerne l'anneau magique des Elfes.) Les Havres Gris constituent un pôle d'attraction pour tous les Grands Elfes., car c'est de ces ports d'où la plupart partent vers l'Ouest, laissant derrière eux pour toujours la lassitude et les afflictions de la vie sur les Terres du Milieu.

7.9 Les Coteaux Septentrionaux

A une semaine de voyage au Nord-Est de la Comté et totalement à l'Est des Collines d'Evendim se dressent, hautes et accidentées, les collines appelées les Coteaux Septentrionaux. Très rapidement au cours du Troisième Age, les Arthedain bâtirent une cité fortifiée, Fornost Erain sur les pentes Sud des Coteaux Septentrionaux qui offrent une protection et un bon nombre de sites d'observation. Fornost était originellement un refuge royal.

Les Coteaux, battus par les vents, s'étirent en d'accidentées lignes Nord-Sud, s'arquant en direction d'Angmar, formant une formidable frontière naturelle. Ils entourent une vaste plaine et se fondent au Nord en de plus douces et plus hautes collines, là où ils rencontrent le Mur Septentrional (Rammas Former), le grand plateau-crête qui mène au royaume glacé du Roi-Sorcier. Pour traverser les

Coteaux, une armée doit monter et descendre, se frayant un chemin parmi les pics escarpés et gardés.

Les militaires Arthedain disséminèrent des forteresses et des observatoires un peu partout dans les Coteaux crayeux. Perchés sur les crêtes des collines, qui rarement s'élèvent à plus de 75 mètres, ces forts frontaliers furent bâtis, avec des entrées regardant l'Ouest, sur les pentes escarpées faisant face au Royaume Septentrional.

08 · Le Nord à d'autres époques

Les trois cent trente ans suivant la Grande Peste de 3A 1636-37 sont marqués par de constantes escarmouches le long des frontières imprécises de l'Arthedain. Le déclin du Royaume Septentrional isolé est une tragédie à la lumière de l'armement continuel dans le Royaume Sorcier d'Angmar. Avec chaque année qui passe, il devient plus impératif pour les Rois du Nord d'acquérir une aide extérieure.

8.1 Les liens ténus avec le Gondor (3A 1640-1974)

Après des années de tentatives, l'Arthedain a finalement atteint en 3A 1940 une solide alliance militaire avec le Gondor, la scellant par un mariage royal. C'est cette année-là que le Prince Arvedui, l'homme condamné à être le dernier Roi de l'Arthedain, épouse Firiel, la fille du Roi du Gondor Ondoher. Quatre ans après seulement, Ondoher et ses deux fils sont tués dans le combat contre les Gens des Charriots, mais une armée du Gondor, menée par le Seigneur Eärnil, écrase les envahisseurs à la bataille du Campement et conduit avec succès les Easterlings hors de l'Ithilien et dans les Marais aux Morts.

Après la mort d'Ondoher, le Prince Arvedui d'Arthedain, descendant direct d'Isildur, a l'audace de revendiquer la couronne du Gondor, la lignée des rois du Pays des Pierres étant brisée par la chute d'Ondoher et la mort de ses fils. Toutefois, les espoirs d'Arvedui de réunir les Royaumes Exilés sont brisés quand le victorieux et populaire Eärnil, descendant d'Umbardacil, est couronné sous le nom d'Eärnil II du Gondor en 1945. Les Gardiens des Palantíri des deux nations restent occupés à relayer des messages d'état querelleurs entre les deux Royaumes Dúnedain, mais finalement Arvedui donne son assentiment. Quand le Conseil et l'Intendant du Gondor soutiennent leur nouveau Roi, le prétendant Arthadan abandonne, car il lui manquait à la fois la force et la volonté pour imposer sa position. L'Arthedain et le Gondor continuent à être dirigés par deux lignées bien qu'Eärnil offre en garantie un soutien militaire à son adversaire comme moyen de réduire la tension.

En 3A 1964 à la mort du Roi Araphant, Arvedui se saisit du Sceptre d'Annúminas, devenant le quinzième et dernier Roi de l'Arthedain. Comme il a été prédit par Malbeth, le dernier d'une longue et distinguée lignée de Prophètes résidants à Fornost, Arvedui est destiné à être le « Dernier-Roi » de son pays. L'Ombre du Nord est ténébreuse et la horde d'Angmar est sur le point de mener sa dernière attaque. Malbeth prévoit de nombreuses années de tristesse et de souffrance avant que les Dúnedain se redressent et se réunissent sous une seule bannière.

Après des années passées à combattre Angmar, les Arthedain sous le règne d'Araphant (3A 1891-1964) sont fatigués et débordés en nombre ainsi que de plus en plus coupés d'une aide rapide et directe du Gondor ou des Elfes. Le Gondor est empêtré dans des guerres contre les Easterlings qui ont essaimé à travers les territoires orientaux du Royaume Méridional et les Elfes de Lindon et de Rivendell sont occupés par leurs propres frontières menacées.

Brutalement persistant, le Roi-Sorcier augmente son harcèlement après qu'Arvedui ait assumé la charge du trône, massant ses troupes pour une grande attaque pendant tout ce temps. Dix ans passent, les nuages de la guerre s'accumulent à chaque heure. Averti par des agents et par les mises

en garde des Prophètes d'une invasion imminente par les forces du Roi-Sorcier, Arvedui envoie d'urgents appels d'aide au Gondor par l'intermédiaire du Palantír. Malheureusement avec l'heure du destin toute proche, il agit trop tard.

8.2 La chute de l'Arthedain (3A 1974-1975)

Eärnil du Gondor répond, envoyant son fils Eärnur et une grande flotte aux Havres Gris à la fin de l'automne de 1974. Aux Havres, Eärnur rejoint une force alliée Elfe avant de traverser le Lhûn pour marcher jusqu'à Fornost et rencontrer les soldats du Roi-Sorcier sur le champ de bataille.

Cependant, pendant qu'Eärnur et les Elfes de Lindon avancent hors de l'ombre des Montagnes Bleues, la horde du Roi-Sorcier est déjà en train de ravager la capitale, jadis fière, du Royaume Septentrional.

En début d'hiver cette même année, le Roi-Sorcier lâche sa horde dans une dernière enchère pour écraser le dernier vestige des Dúnedain dans le Nord. De petites armées traversent irrésistiblement la glace nouvellement formée sur les rivières, s'enfonçant dans le Cardolan septentrional et traversant la partie Nord des Coteaux Septentrionaux. Simultanément, le corps principal des Angmarim, conduit par le seigneur de guerre Olog Rogrog, frappe directement à Fornost Erain. Submergé par l'attaque apparemment sans fin, le Prince de la Couronne Aranarth se résout à faire faire retraite à l'armée vers ses alliés Elfes à Lindon, accordant à son père Arvedui le temps de glisser hors de l'étau du Nazgûl.

Le plan est adopté et Arvedui rassemble le trésor de la Lignée Septentrionale avant de fuir pour sauver sa vie. Mais la horde du Roi-Sorcier se révèle plus mortelle que prévue. La retraite d'Aranarth est précipitée et coûteuse ; Arvedui et le petit groupe de ses suivants sont forcés de s'échapper loin au Nord-Ouest, vers les nombreux tunnels abandonnés des mines des Nains dans les Montagnes Bleues. Tout ce qu'ils emportent avec eux consiste en leurs armes, les deux Palantíri Arthedain et quelques rares souvenirs de famille précieux. Le Royaume d'Arthedain n'est plus.

Dans une rare démonstration de mauvais choix de champ de bataille, le Roi-Sorcier - son orgueil enflé par la destruction complète du Royaume Septentrional des Dúnedain - marche à la rencontre d'Eärnur et de Círdan et de leur Ost de l'Ouest sur les plaines en contrebas des Collines d'Evendim, au cour de l'Arthedain déchu. Les armées se rencontrent sur les terres vallonnées et rocheuses entre le Nenuial et les Coteaux Septentrionaux, près des méandres septentrionaux du Brandevin, s'entrechoquant avec une vigueur apocalyptique. Bien organisé et exaspéré, Eärnur envoie sa cavalerie dans les Collines du Crépuscule, où elle déborde le flanc septentrional des Angmarim. Les Hommes du Gondor, les restes de l'armée Arthadan d'Aranarth, les Elfes de Círdan et les Elfes de Rivendell conduits par Glorfindel se rejoignent pour remporter une sanglante victoire durement disputée. Plus tard dans la journée, comme les forces d'Angmar cherchent à faire retraite, les cavaliers de Rhovanion descendent irrésistiblement du Nord et coupe leur retraite. Le sombre sang des mignons du Royaume-Sorcier tâche les plaines et s'accumule dans les dépressions, mais le Roi-Sorcier, vêtu de noir et montant un noir coursier, s'échappe dans les ténèbres tombantes. Son royaume toutefois comme celui d'Arthedain est à jamais perdu. Le carnage est tellement dévastateur qu'on dit que ni Homme, ni Orque, ni Troll fidèle à Angmar n'est vivant à l'Ouest des Monts Brumeux.

LA LIGNÉE DES ROIS DÚNEDAIN

Amandil (Dernier Seigneur des Fidèles sur Núménor et Père d'Elendil et d'Anárion) mourut en 2A 3319.

ROIS D'ARNOR — **ET DE GONDOR**

Elendil (Chef des Fidèles)
2A 3319-3441

Isildur (Premier de la Lignée Ininterrompue)
2A 3441-3A 2*
Valandil
2-249
Eldacar
249-339
Arantar
339-435
Tarcil
435-515
Taróndor
515-602
Valandur
602-652
Elendur
652-777
Eärendur (Dernier Roi d'Arnor)
777-861

Anárion
2A 3320-3430

(La lignée des Rois de Gondor est dérivée du don d'un Royaume Méridional indépendant qu'Isildur est réputé avoir fait à Melendir, le fils d'Anárion.)

ROIS D'ARTHEDAIN

Amlaith
861-946
Beleg
946-1029
Mallor
1029-1110
Celepharn
1110-1191
Celebrindor
1191-1272
Malvegil
1272-1349
Argeleb I**
1349-1356
Arveleg I
1356-1409
Araphor
1409-1589
Argeleb II
1589-1670
Arvegil
1670-1743
Arveleg II
1743-1813
Araval
1813-1891
Araphant
1891-1964
Arvedui (Dernier Roi d'Arthedain)
1964-1974

LES CHEFS (RANGERS) DU NORD
s'achevant avec :

Aragorn II (Seizième Chef et Ranger du Nord)
2933-4A 120

*Toutes les dates qui suivent font référence au Troisième Age à moins qu'il n'en soit spécifié autrement.

**A partir du règne d'Argeleb I, les Rois d'Arthedain réclament la suzeraineté sur tout ce qui fut Arnor avant 3A 861.
Note : les données résumées dans ce tableau apparaissent dans *SdA* de J.R.R. Tolkien, III, Appendice A, I, ii.

La lignée des Rois Dúnedain

La fuite du roi

Mais qu'en est-il d'Arvedui et de ses hommes dans leur évasion ? Tiraillés par la faim et la contrainte d'abandonner leur refuge sombre et froid des Montagnes Bleues, Arvedui et son groupe amaigri chevauchent au Nord vers les Territoires Incultes de Forochel pour demander de l'aide aux Lossoth, les Hommes des Neiges isolés et solitaires du Forodwaith. Là, ils espèrent rester jusqu'à ce que la nouvelle arrive que le Gondor et le Lindon aient chassé le Roi-Sorcier et repris Fornost. Complètement inadaptés à la vie dans les étendues désertes et glacées de la toundra, Arvedui et ses hommes font face à des décisions difficiles. Jusqu'où peuvent-ils faire confiance aux Lossoth, qui à la fois craignent le Roi-Sorcier et ne portent aucune affection à l'Arthedain pas plus qu'ils n'y ont fait allégeance ? (En règle générale, les Lossoth évitent sagement le Roi-Sorcier, le croyant capable de commander aux gelées et au dégel à volonté, un grand et terrifiant pouvoir en Forochel).

Mais les Lossoth, bien que leur mode de vie soit primitif, ne sont pas des imbéciles. Émus un peu par la pitié et beaucoup plus par peur des guerriers bien armés, endurcis par le combat et à moitié morts de faim accompagnant Arvedui, les Lossoth s'engagent dans une brève et difficile alliance avec l'Arthedain. Combien paraissent dépareillés les deux groupes d'Hommes côte à côte : les plus grands des Hommes à la merci des plus primitifs ! Les Lossoth partagent leur ragoût de Losrandir, leur graisse de baleine et leur horrible brouet avec les grands et délicats Dúnedain, construisant des maisons en neige pour leurs hôtes et attendant avec angoisse leur départ, car le Peuple des Neiges craint que le Roi-Sorcier n'entende parler de leur aide et ne leur envoie six mois supplémentaires de tempêtes hivernales - et pire !

Les nouvelles voyagent lentement dans le Nord, mais vers Mars, comme la glace de la Baie commence à se rompre, un grand vaisseau apparaît, créant chez les Lossoth des spasmes d'effroi. Qui, à part le Roi-Sorcier pourrait monter un si puissant coursier des mers ? Au lieu de cela, le vaisseau est celui envoyé par Círdan pour secourir Arvedui et son royal groupe.

La mort glacée d'Arvedui (3A 1975)



Arvedui

Avant de quitter les Lossoth, Arvedui donne son anneau à leur chef, l'honoré Anneau de Barahir, rien de plus qu'une petite babiole sans utilité pour le Peuple des Neiges. Son don est un geste né du destin inscrit dans son cour, un sentiment qu'il refuse d'admettre en dépit de la nature inhabituellement brutale du climat et des signes montrant que la main du mal est à l'œuvre dans le ciel.

Ignorant la mise en garde de Bruka, le chef des Lossoth, Arvedui prend la mer immédiatement, avide de revendiquer sa terre natale dévastée. Mais à l'embouchure du Cap de Forochel une grande tempête de neige se lève, aveuglant tout le monde et conduisant le navire de secours Elfe sur la glace, où il sombre dans la nuit. Arvedui et ses parents périssent, et avec eux sombrent les Palantíri d'Amon Sûl et d'Annúminas, ainsi que tout espoir des Arthedain en une prompte résurrection de leur pays autrefois grand.

Les nouvelles du naufrage atteignent les Lossoth des semaines plus tard. Leur chef, Bruka, secoue la tête, se souvenant de sa mise en garde, se rappelant son conseil aux grands hommes d'ajourner leur voyage jusqu'à ce que le long hiver soit terminé, quand le pouvoir du Roi-Sorcier aurait décliné. Un hommage silencieux est rendu aux morts et presque un mois passe avant qu'arrive le dégel printanier. L'histoire tourne le dos aux Lossoth, qui semblent plus heureux d'être ignorés qu'examinés.

8.3 Le Royaume Perdu (3A 1975-3021)

Après la défaite d'Angmar, les Hobbits de la Comté et les Hommes des Rivières du Nord sortent de leurs cachettes pour reprendre la construction, l'agriculture et le commerce interrompus par la guerre. (Il faut dire que quelques Hobbits et une courageuse poignée d'Hommes des Rivières choisirent de combattre avec les Arthedain, mais la plupart jugeaient la guerre comme une affaire de soldats, non la leur). N'étant plus surveillés par les Arthedain, les Hobbits s'érigent en démocratie, élisant un Thain parmi leurs Chefs pour les diriger ; le premier est Bucca du Maresque, qui devient Thain de la Comté en 1979 (l'année 379 dans la Datation de la Comté). Bientôt, l'insistance mise par les Hobbits sur l'ordre s'impose politiquement : la Comté est nettement divisée en quatre Quarts, ou Quartiers, le Quartier Sud étant le plus chaud, le plus ensoleillé et le plus productif. Les villages et les villes poussent le long des routes de commerce et partout où l'on peut faire de l'argent ; ils sont nombreux auprès des champs d'Herbe à Pipe appartenant aux Took dans le Quartier Sud. Les basses terres ondulantes du Quartier Ouest, la région limitée par les Coteaux Lointains, sont moins habitées. La Comté centrale, où se trouvent Hobbitbourg et Lézeau, et où coule l'Eau, continue d'être la région la plus peuplée. À l'Ouest près des crayeux Coteaux Blancs, se dresse la capitale, Bourg Michel, point central du progrès du commerce et des cancans occidentaux.

8.4 Les Rangers



Aragorn II

N'étant plus les dirigeants d'une nation, les Princes de l'Arthedain s'arrangent miraculeusement pour faire perpétuer la Lignée d'Isildur. Désormais appelés Chefs, les Princes sont élevés et éduqués par les Elfes de Rivendell (S. « *Imladris* »), conduits par Elrond. La famille d'Aranarth s'installe au Havre Elfe, blotti entre le Rhudaur perdu et les versants occidentaux des Monts Brumeux. Là, ils retrouvent de nombreux souvenirs de famille de l'Arthedain, ceux emportés en secret à Rivendell avant la mort du Royaume Septentrional. Ainsi le Sceptre d'Annúminas, l'Etoile d'Elendil et les tronçons de l'épée magique Narsil reposent-ils en sûreté sous l'œil d'Elrond, le demi-frère Semi-Elfe immortel d'Elros, premier Roi de Núménor engloutie. Peu après l'arrivée de la Couronne du Prince, les Elfes récupérèrent aussi l'Anneau de Barahir, qui fut donné en remerciement aux Lossoth. Certains disent que c'est une rançon, d'autres parlent d'un lien entre les Hommes des Neiges et les parents d'Arvedui. Parmi les trésors de leurs ancêtres, l'héritage de leur race, les Chefs et leurs compagnons se préparent à la longue route jusqu'à la renaissance, et assument le costume des nobles et vénérables hommes des frontières de l'Arthedain - devenant les Rangers du Nord.

L'éducation des Rangers

Traditionnellement, les suivants des Chefs s'assemblent dans et autour de Rivendell, pour protéger et soutenir leur Prince jusqu'à ce qu'il atteigne l'âge adulte et soit capable de les mener. Dans le beau royaume d'Elrond, le jeune Prince des Dúnedain est élevé dans les façons de penser et de se comporter des Elfes, bien que son héritage réel ne lui soit pas révélé avant qu'il n'ait atteint l'âge pour cela. À travers tout le Troisième Age, Rivendell est un havre d'enseignement et de joie tranquille, un abri dans une vallée boisée entourée par les ténèbres et les forces de la terreur.

Lorsque ses études sont achevées, le jeune Prince des Dúnedain est prêt à guider son peuple dans son combat, dispersé mais déterminé, pour protéger et préserver la Comté et ce qu'il reste d'Eriador. On attend aussi de lui qu'il trouve une compagne afin qu'un héritier naisse et qu'il endosse les responsabilités d'un Roi en exil : insuffler la confiance en ses suivants et confirmer leur foi en la promesse d'un Royaume des Dúnedain réunifié. À l'insu de ces princes, plus de 1000 ans passeront entre la chute de l'Arthedain et la réunification du Royaume Septentrional ; s'ils devaient l'apprendre, ils auraient la patience de persister vu la noble cause et leur façon d'être s'apparentant à celle des Elfes.

Les années dans les Terres Sauvages

Avec la chute de Fornost et le trépas du Royaume d'Arthedain à la fin du Vingtième Siècle, le caractère et les actions des Dúnedain survivants changent. Comme les Rangers du Nord, ils deviennent un peuple discret et errant, aussi compétent dans les lois de la Nature que leurs amis Elfes. Craignant l'oblitération par Sauron de la Lignée des Rois longtemps préservée et profondément aimée, les fiers Rangers trouvent nécessaire de se cacher dans les bois et de se vêtir de modestes capes, comme des Hommes des Bois. Capables de parler avec les oiseaux et les bêtes qui agissent comme leurs agents, les Rangers, vêtus de capes et de hautes bottes, deviennent une force puissante, même si elle est mystérieuse dans le Nord et, à l'insu la plus complète des Hobbits, ils gardent et protègent les frontières orientales de la Comté de l'empiètement de Sauron. Recevant l'enseignement de Gandalf et du peuple d'Elrond, les chefs des Rangers sont parmi les plus sages

parmi les Hommes bien que leur durée de vie et leur influence aient diminué depuis les jours de la grandeur de l'Arthedain. Tout ce qui identifie les Rangers pour ce qu'ils sont - et ils sont peu nombreux à l'être - ce sont des agrafes semblables à des étoiles en argent sur leurs chemises et une vague ressemblance avec les Elfes. Voyageant sans être vus, comme les Elfes Sylvains, certains Rangers portent des sacs contenant des fioles emplies de cordiaux nourrissants et des galettes ressemblant aux lembas de fabrication Elfe. À travers tout cet Age, les Rangers se battirent contre les Orques sur et autour des Monts Brumeux ; en 2747, ils s'allient avec le Guerrier Hobbit Bandobras Took et les Elfes de Rivendell, repoussant une importante invasion Orque partie du Mont Gram (au-dessus des Landes d'Etten). Après leur défaite à la Bataille des Champs Verts, les Orques laissent la Comté en paix pour des centaines d'années.

Lorsque Sauron et les Nazgûl se dévoilent aux alentours de 3A 2951 et avec l'arrivée de la Guerre de l'Anneau, les Rangers font face au plus grand de leurs défis : protéger le Porteur de l'Anneau et surmonter la traîtrise de Saroumane et le génie maléfique de Sauron. Qu'ils soient victorieux tient en quelque sorte du miracle ou d'un clin d'œil du destin, ou des deux à la fois, cela dépend de votre point de vue. Sans s'attarder à cela, leur réussite est un accomplissement remarquable.

Aragorn II et la Quête de l'Anneau

Le quinzième et dernier des Chefs sans état est Aragorn II, qui assume le commandement des Rangers en 2933, à l'âge de deux ans. Comme il est enregistré dans La Chute du Seigneur des Anneaux et Le Retour du Roi, Aragorn est le principal héros Humain de la Guerre de l'Anneau, et, en 3019, en tant que Roi *Elessar Telcontar* (Q. « Grands-Pas Pierre-Elfique »), il accomplit le désir éternel Arthadan en réunissant les Royaumes d'Arnor et de Gondor après la Guerre de l'Anneau. Il est stupéfiant qu'à travers un Age qui a vu les Arthedain défaits, dispersés et finalement sans foyer, ils réussissent néanmoins à garder intacte la succession des Rois et furent capable de conserver leurs traditions et les manières Elfes. Qu'importent leur diminution en nombre et leurs esprits maltraités se repliant sur eux-mêmes, une intense et suprême fierté Arthadan dans la longue tradition ininterrompue de la pureté de sang les soutient. En Aragorn, - chanteur, poète, Roi, guérisseur, guerrier et visionnaire - un homme qui conduit les Hommes dans le Quatrième Age, apparaît le héros prédestiné à accomplir le rêve Arthadan d'un unique Royaume des Dúnedain unifié et à porter haut la bannière de la paix et de l'espoir pour tous ceux qui ont été ensanglantés et égarés par la Guerre de l'Anneau.

Les Rangers du Nord

Constitué après la chute de l'Arthedain et la mort du Roi Arvedui en 3A 1974, les Rangers continuèrent la Lignée Ininterrompue d'Isildur tout le long du chaos du Troisième Age et dans la promesse du Quatrième. Bien qu'ils n'avaient pas d'état à gouverner, les dirigeants des Rangers, qui se nomment eux-mêmes les Chefs, n'en étaient pas moins royaux quant à leur port et leur éducation, ne prêtant guère attention à leurs vêtements des bois et a leur attitude suspicieuse. En plus de combattre les Orques et les autres servants du mal, les Rangers établirent et entretinrent des tours de guet et des observatoires aux frontières, et mirent à l'abri l'héritage des Dúnedain Septentrionaux au havre des Elfes à Rivendell. (En fait, les Eldar réunis à Imladris chevauchaient parfois en

compagnie des Rangers, risquant également leurs vies). Dotés d'une durée de vie plus longue que leurs frères du Gondor, les secrets Rangers persévérèrent et triomphèrent, se préservant eux-mêmes comme une entité politique et militaire pendant un millénaire.

Dans cette ère éprouvante, durant laquelle les Rangers s'organisèrent et exécutèrent leur mission de gardiens, bon nombre de Dúnedain mâles du Royaume Septentrional rejoignirent le groupe, attachant la broche distinctive en Argent (ayant la forme d'une étoile à six branches) qui fixe sur l'épaule droite la longue cape grise à capuchon de chacun des Rangers. Chaque Ranger jure une fidélité sans appel au Chef, autorité incontestée dans toutes les questions politiques et militaires. Quelle que soit la période, il n'y eut jamais plus que quelques contai nés de Rangers existants.

Comme le montre l'arbre généalogique en regard, la Lignée des Chefs commença avec l'aîné des fils d'Arvedui, Aranarth, juste après la mort du Roi, et se prolongea dans le Quatrième Age, se terminant avec son plus grand héros, Aragorn II, « Grands-Pas ». Tous les Chefs utilisent le préfixe « Ar » indiquant leur statut royal et leur intention de réunir les royaumes Dúnedain divisés sous une seule suzeraineté.

Chaque Chef a en sa possession le Sceptre d'Annúminas, l'Anneau de Barahir, les tronçons de l'épée Narsil et le mince bandeau d'Argent appelé l'Elendilmir.

Les Chefs des Rangers

Aranarth (1974-2106)
Arahael (2106-2177)
Aranuir (2177-2247)
Aravir (2247-2319)
Aragom I (2319-2327)
Araglas (2327-2455)
Arahad I (2455-2523)
Aragost (2523-2588)
Aravom (2588-2654)
Arahad II (2654-2719)
Arassuil (2719-2784)
Arathom I (2784-2848)
Argonui (2848-2912)
Arador (2912-2930)
Arathorn II (2930-2933)
Aragom II (Elessar) (2933-4A 120)

Note : toutes les dates des règnes des Chefs indiquent le Troisième Age, à moins qu'il n'en soit spécifié autrement.

8.5 Le Quatrième Âge

Comme le Troisième Age s'achève, le Nettoyage de la Comté est terminé : les oppresseurs Sharkey (Saroumane) et Langue-de-Serpent (Grima) sont tués, leur régime méprisé est abattu. Les braves héros Hobbits reviennent triomphalement pour réclamer leurs récompenses ; la Comté retourne à la paix et à sa verdure fructueuse. Tout est bien, enfin, dans la terre des Semi-Hommes.

Mais, loin au Nord, gisent les ruines battues par les intempéries d'Annúminas, et à l'Est de celles-ci les tours effondrées de Fornost, désormais nommées « Digue des Hommes Morts ». Les épines et les herbes folles s'assemblent dans les cours où les Rois et les Prophètes ont autrefois conféré ; un corbeau solitaire se pose sur le portique en morceaux d'un vaste hall avant de s'envoler au loin. Là, dans les collines froides, des gens se demandent si quelqu'un peut reconstituer ou faire étinceler à nouveau la beauté de ce qui brillât autrefois comme une lumière pour tous. Comme Elessar se prépare à ressusciter Arnor et sa capitale Annúminas sur le Nenuial, le peuple clairsemé d'Eriador invoque l'espoir.

Cependant les Rois des Hommes du Haut semblent désormais appartenir au passé. L'Age à venir est celui de l'Homme commun, l'Age de Tout-le-monde.

8.6 Une chronologie des Dúnedain (Deuxième et Troisième Âges)

2A Événements du Deuxième Age

32 Le Royaume insulaire de Núménor (Anadûnê) est fondé par les Edain.

600 Les explorateurs Núménoréens naviguent pour la première fois vers les Terres du Milieu (Endor).

Env. 1000 Sauron s'introduit secrètement en Mordor.

1200-1800 Núménor fonde des colonies sur les côtes des Terres du Milieu.

Env. 1590 Les Orfèvres Elfes d'Eregion terminent les Anneaux de Pouvoir.

Env. 1600 Sauron forge secrètement l'Anneau Unique.

1693-1701 La guerre entre Sauron et les Elfes fait rage à travers l'Eriador. Les Nains ferment la Moria. Une flotte transporte une armée de Núménor en Endor et l'armée combinée des Hommes et des Elfes défait Sauron.

Env. 2000 L'avidité et la jalousie commencent à se faire jour en Núménor ; les Rois finissent par ne plus prendre de noms Elfiques ni par léguer avant leur mort à leurs héritiers leur Sceptre.

Env. 2251 Les Nazgûl apparaissent pour la première fois.

3261-3262 Le Roi Ar-Pharazôn (Le Vermeil) de Núménor débarque à Umbar et marche sur le Mordor.

3262 Sauron capitule et est ramené enchaîné à Núménor.

3262-3310 Sauron convainc Ar-Pharazôn que l'interdiction imposée par les Valar n'est qu'une ruse pour protéger les « Terres de l'Immortalité » des Elfes contre les invasions des Hommes. Il déclare qu'Aman (Terres Éternelles) confère l'immortalité à ses résidents.

3310-3319 Le Grand Armement de Núménor consiste en la création de la plus grande flotte et de la plus grande armée jamais réunies par les Hommes.

3319 L'ost d'Ar-Pharazôn envahit Aman et est détruite par Eru. La Chute (engloutissement) de Núménor s'ensuit. L'île est submergée par la mer, mais les Fidèles (les Exilés) se sauvent sur les Terres du Milieu.

3320 Les fidèles fondent les deux Royaumes Exilés, Arnor et Gondor. Leur chef Elendil est fait Grand

Roi.

3325-3441 Les Dunlendings émigrent vers le Nord dans le Pays de Dun et Eriador. Fondation de Bree.

3430-3441 La Dernière Alliance des Elfes et des Hommes vainc Sauron. Le Roi Gil-Galad de Lindon et le Roi Elendil périssent et Sauron passe dans l'ombre avec ses Nazgûl. Isildur devient Roi d'Arnor et de Gondor et détient l'Anneau Unique.

3A Événements du Troisième Age

1-500 La plupart des Nordiques Eriadorans migrent vers l'Est jusqu'en Rhovanion. Quelques-uns, comme les Hommes des Rivières, restent. Les Dunlendings continuent à errer en Eriador, quelque fois combattant, supplantant ou se mélangeant avec les tribus des Hommes des Collines.

2 Désastre des Champs aux Iris ; Isildur est tué par les Orques et perd l'Anneau Unique de Pouvoir dans l'Anduin.

250-850 La capitale de l'Arthedain est transférée d'Annúminas à Fornost, sur les Coteaux Septentrionaux.

861 Eärendur meurt ; l'Arnor se divise en Arthedain, Cardolan et Rhudaur, chacun dirigé par un Prince. Le Palantír d'Annúminas est transféré à Fornost.

Env. 1000 Sauron s'anime une fois encore. Les Magiciens (Istari) sont envoyés d'Aman sur les Terres du Milieu.

1050 Première mention des Hobbits dans les archives des Elfes ; les Pieds-Velus vont à l'Ouest en Eriador.

1100 Les Istari et les Eldar découvrent qu'une Force Ténébreuse (le Nécromancien) a bâti une forteresse à Dol Guldur, en Mirkwood Méridional.

1150 Les Pâles suivent les Pieds-Velus en Eriador. Les Forts entrent dans le Rhudaur et s'établissent dans l'Angle, entre les rivières Bruinen et Mitheithel.

1300 Le Roi-Sorcier fonde le Royaume d'Angmar ; les Hobbits migrent vers l'Ouest, du Rhudaur jusqu'à Bree.

1301-1350 Le Rhudaur tombe de plus en plus sous l'Ombre. Finalement, les Hommes des Collines de Dun alliés au Roi-Sorcier en prennent le contrôle.

1356 Argeleb I d'Arthedain est tué dans une bataille suite à une traîtrise du Rhudaur.

1409 Les forces d'Angmar envahissent et s'emparent du Cardolan, rasant la Tour d'Amon Sûl (Apogée du Climat). Le grand Palantír est transféré à Fornost. Les Arthedain rassemblés à Fornost repoussent les barbares.

1409-1500 La plupart des Forts retournent vers l'Est et retraversent les Monts Brumeux pour s'établir dans les Champs aux Iris de la vallée de l'Anduin.

1432-1448 La Guerre Civile éclate et divise le Gondor en deux (la Lutte Fratricide).

1601 An Un de la Datation de la Comté. Dans un élan courageux, le Roi Argeleb II octroie la Comté aux Hobbits, en Arthedain méridional.

1630 Les derniers Forts quittent le Rhudaur pour rejoindre leurs frères dans la Comté.

1635-1636 Durant l'hiver, la Grande Peste sévit en Rhovanion venant de l'Est.

1636-1637 La Grande Peste dévaste le Gondor et la plus grande partie d'Eriador ; les Hobbits en souffrent grandement.

1856-1899 Des Easterlings, appelés les « Gens des Chariots », envahissent Rhovanion, boutant les armées de Gondor hors des plaines du Sud. Un royaume des Gens des Chariots est établi.

1940 L'Arthedain et le Gondor forment une alliance contre le Roi-Sorcier ; le Prince Arvedui épouse la Princesse Firiel de Gondor et revendique la Souveraineté sur tous les états Dúnedain.

1944 Le Gondor affronte les Gens des Chariots dans leurs provinces orientales ; le Roi Ondoher et ses fils tombent au combat.

1974 L'Arthedain tombe aux mains du Roi-Sorcier ; Arvedui fuit dans les Montagnes Bleues, puis à Forochel, avec deux Palantíri. Une armée conduite par Eärnur de Gondor vogue vers Lindon.

1975 En Mars, Arvedui et ses hommes se noient ; les deux Palantíri du Nord sont perdus dans la mer ; les Elfes de Círdan de Lindon, les Elfes de Glorfindel de Rivendell et les Hommes d'Eärnur de Gondor s'allient pour défaire les Angmarim à la Bataille d'Annúminas, mais le Roi Sorcier s'échappe.

1976 Aranarth, prince survivant de la couronne d'Arthedain, prend le titre de « Chef des Dúnedain ». Elrond garde l'héritage de l'Arthedain à Rivendell.

1979 Bucca du Maresque devient le premier Thain de la Comté.

2063 Gandalf se rend à Dol Guldur mais ne peut identifier le mal qui y réside.

2340 Isumbras, treizième Thain, est le premier de la puissante famille Took à diriger la Comté.

2463 Le Conseil Blanc est réuni, comprenant Saroumane et Gandalf.

2480 Les Orques barrent les cols des Monts Brumeux.

2670 Tobold cultive de l'Herbe à Pipe dans le Quartier Sud ; fumer la pipe fait rage parmi les Hobbits dans la Comté.

2740 Les Orques envahissent de nouveau Eriador.

2747 Bandobras Took mène les Hobbits contre une tribu Orque qui envahissait le Quartier Nord ; les Rangers assistent les Hobbits et les Orques sont battus à la Bataille des Champs Verts.

2758-2759 Le Long Hiver. Cinq mois durant, un temps glacial gèle les cœurs et plus encore des habitants de la Comté, d'Eriador et du Rohan. Gandalf aide les Hobbits à résister.

2850 Gandalf pénètre à Dol Guldur et découvre que Sauron est le Nécromancien.

2911 Le Cruel Hiver. Les rivières, y compris le Brandevin, gèlent. Des Loups Blancs rôdent en Eriador.

2931 Naissance d'Aragorn II (Grands-Pas).

2933 Aragorn II est amené à Rivendell pour son éducation et sa protection ; son héritage royal est gardé secret.

2941 Quête d'Erebor. Gandalf visite la Comté et aide Bilbo Baggins. Plus tard, lors de la Bataille des Cinq Armées, Bard tue Smaug.

2942 Bilbo revient dans la Comté avec l'Anneau de Pouvoir.

2949 Gandalf et Balin le Nain rendent visite à Bilbo dans la Comté.

2951 Sauron se déclare ouvertement et reconstruit Barad-Dûr. À Rivendell, Elrond révèle à Aragorn son ascendance et lui donne les tronçons sacrés de Narsil, l'épée magique d'Elendil.

2953 Saroumane le Blanc, ayant noté l'intérêt de Gandalf pour le Comté, envoie des espions à Bree et dans le Quartier Sud.

2956 Aragorn II et Gandalf se rencontrent et se lient d'une amitié mutuelle.

2980 Aragorn II et Arwen sont promis en mariage.

Env. 3000 Saroumane se sert du Palantír d'Orthanc et est pris au piège par Sauron. Pour la première fois, Sauron apprend que les Rangers gardent la Comté.

3001 Bilbo quitte la Comté pour Rivendell ; la garde de la Comté est doublée.

3004-3008 Gandalf rend visite à Frodo dans la Comté.

3018-3019 La Guerre de l'Anneau fait rage et la Compagnie s'engage dans la Quête de l'Anneau. Saroumane est tué, l'Anneau Unique est détruit et Sauron est banni des Terres du Milieu.

3019 Aragorn II, « Grands-Pas », chef des Rangers, est couronné en tant que Roi Elessar des Royaumes Dúnedain réunifiés.

3019-3021 Arnor est refondé et des plans sont dressés pour la reconstruction d'Annúminas.

09 · Personnalités importantes

En plus des deux personnalités extraordinaires de la Guerre de l'Anneau, que sont Gandalf et Aragorn, d'autres Hommes et Hobbits importants ont trouvé leur demeure et leur destinée en Arthedain.

9.1 3A 1409

Arveleg I

Guerrier altier, célèbre parce qu'il utilisait un Arc Blanc, Arveleg I est le huitième Roi du Royaume Septentrional. Guerrier puissant, il mena les Dúnedain au combat contre les armées d'invasion du Rhudaur et d'Angmar en 1356, après la mort de son père, Argeleb I. Il craignait les dissensions et la faiblesse militaire dans son Royaume et aimait beaucoup la pompe et la splendeur. Arveleg I tomba aux mains des forces du Roi-Sorcier, lors de la prise d'Amon Sûl en 1409.

Malborn



Malborn

Malborn, le Prophète corrompu, s'éleva rapidement dans l'organisation des Utilisateurs des Pierres, gardant la confiance de son Roi pendant tout le long de sa vie prospère mais fourbe. Renommé pour ses robes écarlates flottantes et son anneau d'or tape à l'œil, le grand et élégant Malborn est motivé

par la richesse, le pouvoir et la promesse de la tutelle du Roi-Sorcier lui-même pour rejoindre les forces des Ténèbres aux environs de 3A 1400. Sa bibliothèque personnelle de sorcellerie est sans rivale dans le Royaume Septentrional.

9.2 3A 1640

Marcho et Blanco

En tant que race, les Hobbits ont produit un nombre surprenant de héros. Les fameux et aventureux Pâles, Marcho et Blanco, obtinrent grâce à leur langue ce que les Hobbits n'auraient jamais pu réclamer par la force : une terre permanente pour leur parenté, la Comté de l'Arthedain méridional. Typiques de la lignée des Pâles, ils ont les cheveux blonds, sont plus grands, plus élancés et plus habiles pour le chant et l'argumentation que leurs autres parents aux pieds velus. En tant que Chef de la tribu des Pâles, Marcho voulut s'offrir à lui-même l'honneur de conduire ses parents par l'ancien Pont des Arcs-de-Pierre jusqu'à leur nouveau pays.

Argeleb II

Le dixième Roi de l'Arthedain, Argeleb II passe une grande partie de ses quatre-vingts années de règne dans son armure distinctive bleu-nuit à repousser les hordes cruelles d'Angmar. Protecteur des arts et gardien dévoué des Jardins d'Herbes Royaux de Fornost, il devient fatigué de la guerre et, à ce que disent certains nobles, faible avec l'âge et ne s'intéressant plus à rien. Faire don de la Comté aux Hobbits est l'acte politique le plus courageux de ce dirigeant surtout militaire. (Voir Paragraphe 10.2).

Mari Tarma

N'ayant jamais été Roi mais en possédant les compétences, beau, spirituel et rusé, Mari Tarma grandit en écoutant les légendes des réalisations martiales de sa grande famille. En tant que Capitaine des Rangers, il porte fièrement la cotte de mailles bleu-nuit royale et un anneau de Ranger. Si Tarma a une imperfection, il est impétueux et penche vers l'action militaire pour aborder les problèmes politiques. Des chansons et des poèmes rappellent que ce héros n'a jamais manqué de courtiser et de conquérir une jeune fille locale, où que ses voyages l'entraînent. (Voir Paragraphe 10.2).

9.3 3A 1974

Arvedui

Le dernier Roi de l'Arthedain, Arvedui, règne juste dix ans avant de périr dans la glace. Son évasion vers Forochel est typique de la hâte avec laquelle il est forcé de prendre des décisions à propos des affaires d'état et accomplit la plus sombre prophétie de Malbeth. Durant la majeure partie de son règne, Arvedui prend plaisir à la vie de la cour, la musique et les fleurs et, à la différence de beaucoup de Rois de l'Arthedain, il ne trouve que peu d'intérêt dans les compétitions physiques et

l'entraînement militaire. Assombri durant les quelques dernières années de son règne, il prend à cour les prédictions ambigües mais maussades de ses Prophètes, comme s'il n'avait aucun moyen d'influer sur les événements et aucun espoir de les changer.

Malbeth

Le plus subtil des Prophètes de la Cour Royale, Malbeth prédit en un langage sombre, poétique et parfois embarrassant l'effondrement du Royaume de l'Arthedain. Sa seconde grande prophétie, le poème « Longue Ombre » rapporté dans le Livre Rouge, restera inexpliquée pendant un millénaire après sa mort. Être esthétique, il n'a que peu de contacts avec qui que ce soit en dehors du Roi et des autres Prophètes durant son long service de la Couronne.

Aranarth

Le Prince de la Couronne Aranarth, fils d'Arvedui, fut le premier des quinze Chefs des Rangers du Nord. Célèbre comme tueur de Trolls et comme « l'homme qui ne laisse pas d'empreintes de pas », Aranarth mena les Rangers pendant plus de cent trente années, une période difficile durant laquelle les Dúnedain avaient peu de raisons d'avoir espoir. Inspirant ses suivants, il est courageux comme un Homme des Rivières, industrieux comme un Nain et en intelligence avec la forêt comme un Elfe.

Bucca

Bucca du Maresque - ce territoire qui comprend les terres agricoles quelque peu marécageuses de la rive occidentale du Brandevin - fut le premier Thain de la Comté en 3A 1979. Jusqu'à la création du Pays de Buck et de la puissante famille Took, tous les Thains sont des descendants de cet unique Hobbit, fondateur de la famille des Oldbuck. Amoureux de l'herbe à pipe et des arguties politiques, Bucca tint tête aux Hommes qui menaçaient la Comté et représenta bravement son peuple en prenant de grands risques.

9.4 Fin du Troisième Âge

Bilbo et Frodo

Les héros et les méchants abondent dans le chaos et la traîtrise qui clôturèrent le pénible Troisième Age. L'érudit Hobbit, Bilbo Baggins et son aventureux et lettré cousin, Frodo, accomplirent l'ardue odyssée de l'Anneau Unique, interdisant ainsi à Sauron la maîtrise des Terres du Milieu. Après son Voyage vers l'Est en 3A 2941-42, Bilbo écrivit un vivant récit de la décisive mais quasi- désastreuse Bataille des Cinq Armées dans son livre « Histoire d'un Aller-Retour » (« *There and Back Again* »), devenu un bestseller dans la Comté. Étant le Hobbit ayant vécu le plus longtemps, Bilbo eut le rare honneur d'étudier seul à Rivendell (où il écrivit une étude en trois volumes Traductions de l'Elfe) avant de traverser la Mer à la fin du Troisième Age.

Un autre porteur de l'Anneau Unique, Frodo Baggins, héros de la Quête de la Montagne du Destin, abandonna l'Anneau et sauva les Peuples Libres dans un remarquable acte de courage et de

clairvoyance, narré dans La Communauté de l'Anneau, Les Deux Tours et Le Retour du Roi. Moins académique que son fameux cousin, Frodo n'en est pas moins déterminé et sert d'exemple à sa race et à tous ceux qui célèbrent la liberté et chérissent la justice.

Sharkey et Lotho

Ensemble, Lotho Sackville-Baggins au visage boutonneux et financièrement trop doté et son mentor rusé mais malveillant, Sharkey, terrorisent la population opprimée de la Comté vers la fin du Troisième Age. Un Magicien, Saroumane le Blanc, se voit retirer ses propres pouvoirs et est chassé de l'Ordre des Istari à la suite d'années de fourberie et de la défaite de son armée à la Bataille de Fort-le-Cor. Sous l'emprise de Sauron, qui utilise le Palantír de Minas Ithil pour le prendre au piège, Saroumane cherche sans succès l'Anneau Unique d'un bout à l'autre de la Guerre, dans l'espoir de régner sur toutes les Terres du Milieu. Déjoué par la Communauté de l'Anneau, il retourne à la Comté sous l'aspect d'un vieil homme avec un nouveau nom - les Orques l'appellent « *Sharkou* » - déterminé à offenser et punir les Hobbits qui ont mis en échec son plan grandiose. Il emmène finalement son bras-droit, Grima Langue-de-Serpent, fou de rancœur et dans un acte tragique, mais juste, est tué par ce dernier au bout de la rue du Chemin Neuf, un endroit marqué par l'infamie en tant que la Fin de Sharkey.

Lotho sert Sharkey, se donnant des airs de maître de son domaine alors qu'il n'est en fait rien de plus qu'un agent du Magicien déchu. Lotho ne se révolte jamais, piégé par sa propre cupidité - même lorsque ses compagnons Hobbits souffrent d'humiliation et d'indigence à portée de ses mains. Par ordre de Sharkey, l'inutile Lotho démasqué est assassiné par Langue-de-Serpent en 1419, Datation de la Comté (3A 3020). Il reste pour toujours une souillure profonde dans l'histoire, d'une réussite remarquable, de la famille des Sackville-Baggins.

9.5 Quatrième Âge

Merry, Pippin et Sam

À l'exception d'Aragorn II, c'est un trio de Hobbits qui constitue les surprenants héros principaux de l'Age des Hommes naissant. Meriadoc Brandybuck et Peregrine Took, appelés respectivement « Merry » et « Pippin », sont issus de grandes familles. À la différence du capricieux Pippin, Merry passe un grand nombre d'heures sur les cartes des bibliothèques de Rivendell avant d'entamer la Quête de l'Anneau Unique. Il est de loin le plus mûr des deux Semi-Hommes aventureux. Aristocrate, Merry chevauche avec les Cavaliers de Rohan en Gondor et, plus tard, est honoré par eux. En tant que Capitaine de la Hobbiterie en Armes, il supervise le Nettoyage de la Comté, abattant Sharkey et sa clique. Après la Guerre, il se retire pour écrire une étude sur les langues des Hobbits et des Hommes du Nord, un essai sur les datations des divers calendriers et son livre le plus populaire, « L'Herbier de la Comté ». Avec Pippin, il voyage jusqu'à Gondor, où les vieux Hobbits sont fêtés et où, à leur mort, on leur accorde des tombes dignes des réels héros du Pays des Pierres, dans la Maison des Rois.

Pippin aussi sert sa terre natale et la Communauté, tuant un gigantesque Guerrier Troll à la Porte Noire et supportant les nombreuses épreuves qui pèsent sur lui, sur Merry et sur Frodo. Après avoir

bu une boisson de Sylvebarbe l'Ent, Pippin et Merry grandissent jusqu'à ce que des Hobbits pourraient appeler des proportions énormes, et chacun d'eux apprécie son statut de héros local.

Samwise Gamgee est un Hobbit d'une autre trempe. Né d'une famille humble, mais capable, de jardiniers - le père de Sam fait pousser des pommes de terre digne d'être commémorées dans les contes et les chansons Hobbits - Sam est intrigué par les contes du très vieux Bilbo Baggins et, en fait, il apprend à écrire sous l'œil attentif du Hobbit bien connu. Choisi par Gandalf pour accompagner Frodo, Sam se montre vigilant et fidèle à tout moment. Comme Frodo, il utilise l'Anneau Souverain pour échapper aux serviteurs de Sauron et il comprend et échappe à son attraction maléfique. (En portant l'Anneau, Sam se voit comme le Grand Jardinier cultivant un vaste jardin où s'étend la flétrissure couvante du Mordor). Et, comme son maître, il renonce à l'Anneau et à tous les pouvoirs qu'il confère. Après la Guerre, Sam aide la Comté ravagée à fleurir, un acte qui lui donne plus de plaisir que les honneurs que lui donnent les rois. Élu sept fois Maire de la Comté, il devient l'héritier de Frodo quand son maître rejoint les Elfes de l'Ouest, loin au-delà de la Mer. Après un long et fructueux mariage, Sam quitte la Comté et, à l'âge de 102 ans, il passe à l'Ouest des Havres, dernier des porteurs de l'Anneau à faire ce voyage consacré.

9.6 Aragorn II

Aragorn II fils d'Arathorn ; Ranger Dúnadan (« Grands-Pas »)

Aragorn est né en 3A 2931, il est le seul fils de Gilraen et d'Arathorn II. Il est élevé par Elrond dans le havre de Rivendell jusqu'à son vingtième anniversaire ; à ce moment on lui révèle sa noble lignée : il est l'héritier des royaumes combinés d'Arnor et de Gondor. Pendant les quatre-vingts années suivantes, Aragorn parcourt les routes des Terres du Milieu, servant souvent dans les armées de Rohan et de Gondor sous le déguisement d'un homme de faible condition. Il passe aussi beaucoup de son temps à commander les Rangers Dúnedain qui patrouillent dans le Nord, le maintenant sûr pour les peuples sans méfiance comme les Hobbits de la Comté. Partout où il va, il le fait en marchant et, à cause de sa taille (2,06 m), il possède une enjambée très longue.

ARAGORN II

CARACTÉRISTIQUES

	RM			*JRTM*	
FO :	101	CO :	102	AG :	100
RP :	101	AG :	100	CO :	102
EM :	100	AD :	96	IG :	97
IT :	102	RS :	97	IT :	102
PR :	100	ME :	97	PR :	100
				FO :	101

Env. 3A 3018 (Pré-Guerre de l'Anneau)

Niveau :	27
Points de Coup :	180
Bonus en Mêlée :	185 épée courte
Bonus aux Projectiles :	180 arc long
Type d'armure :	Aucune/TA 1 (-60)
Bonus aux Sorts :	20
Race :	Dúnadan du Haut
Points de Pouvoir :	324 (3 × 27 × 4)

En tant qu'Elessar, la Pierre Elfique, de la lignée qu'il appelle *Telcontar*, Aragorn porte le casque en Mithril du Gondor, une cotte de mailles noire en Mithril et un surcot noir orné des symboles des blasons des Deux Royaumes (l'Arbre Blanc du Gondor encerclé des Sept Étoiles d'Arnor et surmontés de la Couronne d'Argent d'Elendil) en fil blanc Argent. Lorsqu'il préside aux affaires du Royaume, il porte l'Anneau de Barahir et également le Sceptre d'Annúminas, le symbole royal d'Arnor.

Elessar, Roi d'Arnor et de Gondor (Après 3019)

Niveau :	36
Points de Coup :	185
Bonus en Mêlée :	200 épée large
Bonus aux Projectiles :	180 arc long
Type d'armure :	Cotte de Mailles/ TA 19 (-60)
Bonus aux Sorts :	20
Race :	Dúnadan du Haut
Points de Pouvoir :	648 (3 × 36 × 6)

Aragorn, étant un Ranger, a accès à un grand nombre de Listes de Sorts liées à la Théurgie : toutes les Listes de Base de Ranger jusqu'au 20° niveau ; toutes les Listes de Base d'Animiste jusqu'au 10°, et toutes les Listes Réservées de guérison de Théurgie jusqu'au 10° niveau.

Objets :

Cape de Valacirca : + 30 au BD (portée en tant qu'Aragorn seulement)

Les Tronçons de Narsil (avant 3019) : Épée courte + 30 (*brisée*).

Andúril (Narsil, reforgée par les Orfèvres Elfes de Rivendell) :
— Lame Sacrée + 50 — s'enflammera sur commande :
Brûlure Chaude : délivre un Coup Critique de Chaleur, tout autant qu'elle est *Tueuse d'*Orques.
Brûlure Froide : délivre un Coup Critique de Froid, tout autant qu'elle est *Tueuse de* Morts-Vivants.

Arc long : conception Elfe, fabriqué en Lórien :
— + 30
— Peut tirer à chaque round sans pénalité
— Extrêmement léger (moitié du poids normal)

Étoile d'Elendil (Donnée par Galabriel en 3019 :
— Sort de base de Clerc, *Prière*, continuel
— Multiplicateur × 6 PP

Anneau en Os : Avant qu'Aragorn n'ait reçu l'Étoile d'Elendil, il ne portait qu'un simple anneau en os, qui agissait en multiplicateur × 4 PP.

Anneau de Barahir (Donné par Elrond à Aragorn en tant que preuve de sa naissance) :

Anneau du 70e niveau Anti-Dragons ; les Dragons qui échouent leur JR retournent dans leur demeure pour une période indéfinie, craignant l'endroit où l'anneau est ainsi utilisé.
— Multiplicateur × 6 PP (non cumulatif)

Cotte de Mailles en Mithril (un alliage d'*Ithilnaur* noir) : en tant qu'Elessar uniquement.

— Encombrement d'une Cotte de Mailles/TA 14. Protection d'une Armure partielle de Plates/TA 19 (+ 35 BD)

Couronne des Royaumes Réunifiés (*Mithril* incrustré d'Or) :
— + 10 au BD
— Réceptacle pour l'Étoile d'Elendil placée sur le front.

Casque de guerre (*Mithril* incrusté d'Or) :
— + 15 au BD.
— Réceptacle pour l'Étoile d'Elendil placée sur le front.

Bouclier (noir avec la bordure et des incrustations en *Mithril*) :
— + 25.

Elendilmir (*Mithril* incrusté d'Argent).

Aragorn II

En apparence, Aragorn est grand et relativement fin ; bien qu'il possède la force d'un descendant des Núménoréens, il la cache bien. Ses cheveux sont bruns et son visage est glabre, également à la manière des Núménoréens. En tant qu'Aragorn, il porte normalement des vêtements de couleurs vertes et brunes, des bottes très usagées et une cape sombre. Sous cet aspect, il est souvent considéré comme un « type louche » par ceux, nombreux, qui ne devinent pas ses intentions ou son identité.

9.7 Gandalf Le Gris

> *« Olorin j'étais, dans l'Ouest qui est oublié ».*

En réalité, Gandalf est un des Istari, l'ordre d'élite des Magiciens - des Maïar sous forme humaine - envoyés par les Valar pour aider les Peuples Libres des Terres du Milieu à s'opposer à Sauron et à ses mignons. Les Magiciens n'ont pas l'autorisation d'utiliser leurs vrais pouvoirs et sont liés à leur corps physique. Ils apparaissent comme de vieux hommes et semblent vieillir - quoique lentement. Ils peuvent êtres blessés ou tués ; tué étant bien sûr un terme relatif. Le corps d'un Magicien peut être tué, mais son puissant esprit de Maia regagne les Terres Éternelles. Saroumane est une exception : en 3A 3019, son esprit meurt avec son corps parce qu'il a été complètement corrompu et avili, sacrifiant ainsi son esprit.

GANDALF

CARACTÉRISTIQUES

	RM			*JRTM*	
FO :	96	CO :	102	AG :	99
RP :	100	AG :	99	CO :	102
EM :	102	AD :	103	IG :	100
IT :	101	RS :	99	IT :	101
PR :	100	ME :	100	PR :	100
				FO :	96

Env. 3A 1640 (Milieu du Troisième Age)

Niveau :	35 (70)
Points de Coup :	200
Bonus en Mêlée :	140 épée large
Bonus aux Projectiles :	15 lance ou dague
Type d'armure :	Cuir Rigide/TA 12 (-120)
Bonus aux Sorts :	+50/+90 Éclair de Feu
Race :	Maia (Istar)
Points de Pouvoir :	945 (9 × 3 × 35)

Env. 3A 3019 (Fin du Troisième Age)

Niveau :	40 (80)
Points de Coup :	200
Bonus en Mêlée :	180 épée large
Bonus aux Projectiles :	15 lance ou dague
Type d'armure :	Cuir Rigide/TA 12 (-120)
Bonus aux Sorts :	+50/+90 Éclair de Feu
Race :	Maia (Istar)
Points de Pouvoir :	1080 (9 × 3 × 40)

Gandalf le Blanc (Après 3019)

Niveau :	50 (120)
Points de Coup :	300
Bonus en Mêlée :	220 épée large
Bonus aux Projectiles :	15 lance ou dague
Type d'armure :	Armure de Plate/TA 20 (-150) (Voir "Robe d'Aman" dans "Objets")
Bonus aux Sorts :	+60/+120 Main Ardente Suprême (Portée 900m)/ +90 Éclair de Feu
Race :	Maia (Istar)
Points de Pouvoir :	1350 (9 × 37 × 50)

Gandalf est le plus facilement considéré comme un Magicien : Toutes les Listes de **Base de Magicien** (à son niveau courant) ; toutes les Listes **Libres** et **Réservées** (au 20e niveau). De plus, en raison de ses origines Valinoréennes, il possède aussi des pouvoirs Spirituels propres, telles la vision de la vérité et la langue spirituelle : **Parler Spirituel** de Mentaliste et **Visions Spirituelles** du Prophète, les deux au 10e niveau. En tant que Gandalf le Blanc, il utilise la liste **Brillance** de Mentaliste (50e niveau) et la liste **Lois de la Voix** d'Astrologue (20e niveau).

Notes :

Désignation du niveau : le nombre entre parenthèses est le Niveau de Pouvoir, utilisé pour la détermination des Jets de Résistance et la mesure de la force interne, plutôt que comme niveau de référence pour le calcul des compétences, des bonus de combat, etc.

Utilisation du Pouvoir : Lorsqu'on lit les indications de niveau, de connaissance en sorts et de pouvoirs propres d'un être comme Gandalf avec celle présentée dans ***Le Seigneur des Anneaux.*** Pourquoi n'utilise-t-on pas ce dont il dispose ? Lorsque l'on examine le contexte de l'époque, le raisonnement devient clair. Les Ages les plus anciens des Terres du Milieu furent une grande période de l'utilisation de l'Essence, mais, avec le règne de Sauron, les magiciens furent obligés de se cacher, dissimulant leurs pouvoirs par peur d'être découverts et punis par les servants du Seigneur Ténébreux. Les Istari doivent faire spécialement attention, non seulement en raison de leur serment aux Valar, mais aussi simplement par crainte d'être découverts et de mourir. Gandalf, quand il allume un feu pour la compagnie au Col du Rubicorne, dit ses mots toujours d'actualité :

"S'il y a quelqu'un pour nous voir, moi en tout cas je lui suis révelé. J'ai écrit ***Gandalf est ici*** *en signes que tous peuvent lire de Rivendell aux bouches de l'Anduin."*

L'Oeil de Sauron est tellement perçant que même une petite démonstration de pouvoir peut être détectée. Bien sûr, en tant que Gandalf le Blanc, il a les mains libres, non seulement par son pouvoir accru, pour divertir l'Oeil, mais aussi par la fureur du désespoir. Le temps de la subtilité était passé.

Objets de Gandalf

Robe d'Aman : En tant que le Gris, les vêtements de Gandalf avaient été fabriqués dans les Terres Éternelles et lui conféraient un TA 12 (-30) sans gêne pour ses mouvements (ie pas d'encombrement). Quant Gandalf revint en tant que le Blanc, il portait une robe faite par Dame Galadriel. Elle n'est enchantée que dans le fait qu'elle soit belle et résistante ; Gandalf le Blanc est à peu près au-delà de toute blessure dans sa nouvelle incarnation. Il est par lui-même TA 20 (-60), recevant les Coups Critiques sur la Table des Grandes Créatures ; il ne peut être blessé que par des armes enchantées d'un pouvoir unsurpassable.

Bâton : Multiplicateur × 9 PP ; +30 au BD ; +30 à tous les jets de sorts. Il est en bois noueux et poli, avec un petit globe de crital maintenu étroitement au sommet par des griffes en Or. Le globe peut produire toute luminescence ou couleur (dans les limites d'un sort de *Phare*, ou d'un sort de *Clarté* de 90 mR) sur un ordre mental.

Glamdring ("Pourfendeur d'Ennemis") : Fait par les Orfèvres Elfes de Gondolin. Glamdring est une épée d'une puissance rarement trouvée dans les derniers jours des Terres du Milieu. Pendant ***Histoire d'un Aller-Retour*** (la Quête d'Erebor), qui se passe en 3A 2941, Gandalf revendiqua l'épée comme sa part dans le butin du trésor des Trolls et Thorin Ecu-de-Chêne revendiqua sa jumelle *Orcrist*.

Ses pouvoirs sont :
- Épée large, en alliage de Mithril (Ithilnaur), +30
- Arme "Sacrée"
- Luit d'un froid bleuté au voisinage des Orques (pâle dans les 300 m, très brillante dans les 30 m)
- *Tueuse d'*Orques.

Gandalf Le Gris

Le nom Maia de Gandalf est Olorin. Les Elfes l'appellent *Mithrandir* (S. « Pèlerin Gris »), les Nains le nomment Tharkûn. Gandalf est estimé par beaucoup (parmi lesquels Galadriel) comme le plus sage des Cinq Istari, et peut être comme le seul qui ne se détourne pas de son but d'une façon ou d'une autre. Il poursuit infatigablement sa mission, en dépit des railleries de ses pairs et de la méfiance de beaucoup de ceux qu'il tente d'aider. A la fin, il se montre plus malin que Le Seigneur Ténébreux Lui-

Même ; le fait que Sauron soit abattu est principalement dû aux machinations de Gandalf. Comme Aragorn, prince des Rangers, le souligne dans son discours de Couronnement « …et que Gandalf pose (la couronne) sur ma tête, s'il le veut bien : car il a été le moteur de tout ce qui a été accompli et cette victoire est la sienne ». (SdA, Livre VI, Chap. 5).

Alors qu'il est le Gris, Gandalf porte une robe usagée, de couleur indistincte, un haut chapeau en pointe avec un large rebord et un cache-col argenté. Il porte son bâton avec lui en tout lieu et parfois semble en avoir réellement besoin comme d'un bâton de marche. Comme tous les Magiciens, il est venu dans les Terres du Milieu sous l'apparence d'un vieil homme. Ils se ressemblent les uns aux autres, mais peuvent être facilement distingués par leur seule apparence. Mithrandir possède de longs cheveux gris à l'aspect de paille, une barbe et des sourcils broussailleux. Ses yeux gris-ardoise brûlent comme une flamme lorsqu'il est en colère. Il mesure environ 1,98 m, bien qu'il marche souvent voûté, ce qui dissimule sa taille.

Après être passé à travers le Feu dans son combat contre le Balrog et être revenu en tant que le Blanc, Gandalf a changé et, comme il dit, il est devenu ce que Saroumane aurait pu être. Beaucoup de ses vrais pouvoirs de Maia lui sont revenus ; il lui a été donné une plus grande latitude pour les utiliser : la crise est venue et les Valar reconnaissent que c'est le moment de l'action courageuse.

Narya, l'Anneau du Feu

L'un des Trois Anneaux Elfes

Des vingt Anneaux de Pouvoir, seuls les Trois Anneaux des Elfes, forgés par Celebrimbor seul, ne sont pas souillés par la main maléfique du Seigneur Ténébreux. Comme tous les vrais artefacts, le pouvoir de Narya est fonction de celui qui l'utilise ; il aurait certainement trouvé difficilement un maître plus digne que Gandalf. Les pouvoirs de l'Anneau du Feu sont difficiles à attribuer à des sorts spécifiques ou même à des listes mais, en général, Narya - comme les deux autres Anneaux des Elfes - aide à apprendre, à guérir et à comprendre, non seulement celui qui le porte mais aussi ceux qui l'entourent. Il fut donné à Gandalf par Círdan le Charpentier de Navires Elfe lors de l'arrivée du Magicien dans les Terres du Milieu aux alentours de 3A 1050.

Narya, Anneau du Feu

Narya (S. « Rouge ») ne semble pas avoir les mêmes pouvoirs que les deux autres anneaux, mais cela peut être simplement dû au fait que Gandalf est toujours en mouvement et que l'Anneau Rouge n'est jamais lié à un endroit spécifique (après avoir quitté Círdan dans les Havres Gris — qui étaient considérés être un sanctuaire). Soit les pouvoirs de l'Anneau sont capables de se modifier suivant les désirs de son possesseur, soit Narya n'est peut-être pas conçu pour accomplir les mêmes fonctions que Nenya et Vilya, car il est clair que chaque anneau possède des pouvoirs différents, quoique complémentaires, de ceux des autres anneaux.

Narya est aussi, bien sûr, l'Anneau du Feu ; en tant que tel, son association avec les feux et les flammes ne peut être mise en doute. Le Feu de Narya est le « Feu Secret », la Flamme d'Anor, sur laquelle tous les Istari prêtèrent serment d'allégeance. C'est du feu des cours des Hommes, de la flamme de la passion que Narya s'enflamme le plus volontiers. On ne pouvait rêver mieux que des

pouvoirs de Narya pour le but de Gandalf, qui est de rallier les Peuples Libres contre le Seigneur Ténébreux du Mordor. Le vrai pouvoir de l'Anneau du Feu sur le feu est une compétence secondaire.

Description des pouvoirs de Narya :

D'une façon permanente, sorts d'Absence et de Non-Détection de la Liste de Base de Mystique Dissimulation et sort de Barrière de la Liste Réservée de Mentaliste. Double le niveau du porteur lorsqu'il doit faire un JR pour résister aux pouvoirs de détection du Seigneur Ténébreux.
Sort Anti-feu, continu.
Sort de Prière, continu (Bonus aux JR et aux MM) : +30 pour tous les alliés se trouvant à moins de 9 m de rayon.
Usage libre de la Liste Réservée Prescience de la Théurgie.
Usage libre de la Liste de Base Voies du Feu de Magicien au 50° niveau.
+30 au Bonus de Constitution.
Régénération de 3 Points de Coup par round.
Le porteur ne peut être étourdi.
+30 au BD du porteur.

Note : Dans le cas où Sauron aurait retrouvé l'Anneau Unique, Narya et toutes tes choses qui sont proches de lui auraient été révélées — et ainsi vulnérables à la destruction par le Seigneur Ténébreux. Avec la destruction de l'Anneau Unique, tous les autres Anneaux perdirent leurs pouvoirs, étant inévitablement liés à lui.

Avec l'aide de Narya, Gandalf guérit le Roi Theoden de Rohan, non seulement dans sa chair mais aussi dans son esprit. En présence de l'Anneau Rouge, les gens sont souvent appelés à accomplir des actes de courage et de désintéressement qu'ils n'auraient pas envisagés dans d'autres circonstances. Mais l'anneau n'inspire pas une bravoure vide de sens ; les pouvoirs de résistance et d'agilité qu'il communique sont presque réels.

Nenya et Vilya, les deux autres Anneaux des Elfes, possédés respectivement par Galadriel et Elrond, ont aussi le pouvoir d'éloigner l'Ombre et, en fait, retiennent l'écoulement du Temps lui-même. Chaque anneau est le centre d'un havre Elfe où le Temps s'écoule d'étranges façons. Ceci est spécialement vrai en Lórien, où Galadriel détient le pouvoir. Elle est d'ascendance Noldo et a vécu à Aman (les Terres Éternelles). Tandis qu'elle détient Nenya, le temps passe très lentement dans la Forêt d'Or ; la forêt est abritée de l'Œil de Sauron. Tant que le Seigneur Ténébreux n'a pas l'Anneau Unique, elle a le pouvoir de lui cacher son pays.

10 · Aventures en Arthedain

Les cinq aventures qui suivent prennent place à quatre périodes de temps différentes. Les joueurs seraient sages de lire avec attention les passages appropriés de Politique et de Pouvoir (chapitre 6), le Nord à d'Autres Époques (chapitre 8) et Personnalités Importantes (chapitre 9) pour préparer leurs incursions dans le Royaume Septentrional des Dúnedain.

Note : Référez-vous à la Table des Rencontres Principales, Paragraphe 12.5, pour une rencontre aléatoire avec des êtres et/ou des bêtes dans la région.

10.1 Terreur parmi les volumes : la Bibliothèque d'Annúminas (3A 1409)

Lieu : Les vastes halls et salles de la Bibliothèque Royale d'Annúminas pendant l'offensive du Roi-Sorcier contre l'Arthedain.

Participants requis : Une bande de guerriers expérimentés et de magiciens avides de combat, envoyés furtivement ou à la solde de Malborn et des forces en ébullition du Roi-Sorcier.

Aides : Des informations et une aide intérieure du Prophète traître seraient des plus utiles. Malborn connaît l'emplacement des textes de valeur sur la magie et les sorts. Il commande à sept gardes personnels qui sont au courant de sa trahison et qui en profitent.

Récompense : Une Collection de Textes de Sorts et de Livres à Runes ou 150 pièces d'or par volume, si les livres sont délivrés au Roi à Fornost intacts. (D'autres acheteurs moins honorables paieraient encore plus).

L'Histoire

En 3A 1409, de grandes hordes d'Orques d'Angmar surgissent du royaume du Roi-Sorcier pour envahir le Cardolan, culbutant la Tour d'Amon Sûl et menaçant la survie de l'Arthedain. Les Dúnedain confinés à Annúminas furent rapidement submergés ; tout espoir de sauver les archives et les documents résidant dans la vieille Bibliothèque Royale d'Annúminas fut abandonné dans le carnage. (Les autres Dúnedain se réunirent à Fornost Erain, la capitale, pour faire un dernier rempart réussi contre la furieuse armée de l'Est).

Il y a une Collection de Textes de Sorts, ayant survécu à l'attaque des Orques, détaillant et décrivant toutes les Listes de Sorts connues d'Essence, de Théurgie et de Mentalisme, en neuf grands volumes (10 kg chacun), parfaits pour les étudiants en magie. En plus, six livres reliés contenant de véritables runes ont survécu, car ils sont cachés et protégés par une couverture qui étouffe les émanations du pouvoir, évitant ainsi les sorts de « Détection ». Tous les livres sont faits dans des matières qui sont virtuellement impossibles à brûler ou à détruire. Pour cette raison et du fait qu'ils pèsent tant et ne paraissent pas être magiques, les Orques n'ont pas dérangé ces livres.

Les livres dans lesquels sont inscrites les runes, pesant chacun 5 kg, contiennent des runes qui ne peuvent être utilisées qu'une fois par an. Les livres comprennent les runes pour chacun des sorts des

listes suivantes :

Pour Rolemaster :

1. Listes de Base de Prophète
2. Listes de Base d'Animiste
3. Listes de Base d'Alchimiste
4. Listes de Base d'Astrologue
5. Listes de Base de Mystique
6. Listes de Base de Sorcier

Pour JRTM :

1. Listes d'Essence Libre
2. Listes de Mage
3. Listes de Barde
4. Listes de Ranger
5. Listes de Théurgie Libre
6. Listes d'Animiste

Un volume relié intitulé « Guide du Prophète dans l'Usage des Pierres » est une découverte d'une valeur particulière. Il contient douze runes, chacune utilisable un mois, pendant une période de seulement sept heures, et permet à quelqu'un avec peu ou aucun entrainement préalable d'utiliser un Palantír. Si la même personne utilise une rune différente chaque mois pendant un an, elle sera capable d'utiliser un Palantír sans aide supplémentaire.

Des textes cachés supplémentaires décrivent la connaissance des herbes médicinales et des poisons et la connaissance des animaux telles qu'elles étaient pratiquées à Núménor et telles qu'elles furent amenées dans les Terres du Milieu par les Fidèles.

L'Ennemi

Comme l'être cupide et infatué de lui-même qu'il est, Malborn (qui se nomme lui-même « *Ar-Elon* ») le Prophète est déterminé à mettre la main sur la Collection de Textes de Sorts et les Livres à Runes cachés dans la Bibliothèque d'Annúminas avant qu'ils ne tombent dans celles des pillards envahisseurs. Il pourrait alors devenir, pour une période limitée - sans compter le Roi-Sorcier lui-même -, le plus puissant jeteur de sorts du Nord.

Malborn projette d'étendre le champ de ses connaissances et de son pouvoir et de s'élever au yeux du Roi-Sorcier, son bienfaiteur et mentor secret. Malborn est au courant de beaucoup des pièges posés

par les Arthedain pour décourager du pillage de la Bibliothèque. S'il réussissait à mettre la main sur les livres, le Prophète retournerait avec eux dans sa résidence à 32 kilomètres à l'Ouest de Fornost.

Les Orques de la tribu des Urughâsh conduits par Strulug et des Hommes des Collines maléfiques, errant dans la région à la recherche de butin, présentent des problèmes supplémentaires aux aventuriers en chasse de fortune. Ceux qui s'aventureront trop loin peuvent rencontrer des adversaires formidables en la personne des Trolls des Cavernes de la bande des Sharkai.

La Tâche

Le choix auquel sont confrontés les audacieux est clair : tenteront-ils de se saisir des archives fragmentées pour eux-mêmes, évitant à la fois les Orques d'Angmar et l'œil vigilant de Malborn ou offriront-ils leur aide au Prophète, courant le risque qu'il puisse leur dire « Non, merci » et les fasse mettre à mort ? (Les plus hardis pourraient conclure un marché avec Malborn et le « doubler », s'enfuyant en direction de Fornost avec les archives. Toutefois, ils feraient mieux d'arriver les premiers !) Un facteur de complication supplémentaire est le fait que Malborn ne peut être vu fréquentant les ennemis de l'Arthedain. (Bien sûr, il peut expliquer au Roi de l'Arthedain et à la Cour que lui et ses hommes étaient en train de risquer leur vie pour sauver les archives de valeur laissées en arrière lors du tourment de la bataille). Les aventuriers feraient bien d'avoir la langue déliée pour expliquer quelle aide ils peuvent offrir à Malborn car il ne prend pas de risques inutiles et il aura peu de scrupules à verser le sang des autres pour protéger sa propre position précaire.

Si le Prophète maléfique devait réussir à regagner sa résidence, Haut-Malborn, avec les textes, des aventuriers audacieux pourraient tenter un raid ou un cambriolage. Les livres pourraient alors être rapportés au Roi pour la récompense spécifiée plus haut.

Dans tous les cas, une visite au domicile du Prophète pourrait se révéler utile, car, au premier étage, Malborn abrite des joyaux, des armes magiques, des pièces d'or et sa propre collection de Textes de Sorts et de Livres à Runes. La garde-robe du Prophète vaniteux vaut à elle seule 50 pièces d'or.

10.2 Intrigue à Fornost (3A 1640)

Lieu : La Cour Royale d'Arthedain et la capitale.

Participants requis : Un petit groupe astucieux désirant risquer sa vie pour de l'or et la bonne volonté du Roi.

Aides : La connaissance des cancans de la Cour (obtenus de serviteurs de Cour soudoyés) et un plan de la ville, obtenu auprès des Scribes à la Bibliothèque Royale de Fornost pour cinq pièces d'argent. (Il est de notoriété publique qu'on ne peut se fier à de tels plans).

Récompense : 1 000 pièces d'or pour le groupe, si la mission est une réussite et qu'ils sont encore en vie pour les réclamer. À la discrétion du Roi, chaque loyal aventurier peut aussi se voir offrir un eket Royal en argent d'une valeur de 10 po ; une telle épée Royale garantit le passage en sécurité dans tous les pays amis de l'Arthedain.

L'Histoire

Argeleb II, Roi de l'Arthedain depuis cinquante ans et salué par la majeure partie comme un dirigeant sage et juste, est méprisé par certains nobles, qui le trouvent faible et inflexible. Ils restent surtout dérangés par son don de la Comté aux faibles Hobbits en 1601 car, pour eux, les Hobbits ne valent guère mieux que des rongeurs ayant la capacité de parler et de pratiquer l'agriculture. (Marcho et Blanco de la tribu des Pâles seraient violemment en désaccord avec cet avis). Les nobles rebelles veulent également unir leurs armées privées avec celle de la Couronne et attaquer les forces frontalières d'Angmar avant que le Roi-Sorcier envahisse à nouveau le Royaume Septentrional. Les Tarma et les Eketta ne se font pas d'illusions sur les chances de succès d'une marche en force contre Angmar ; plutôt que cela, ils veulent harceler et déconcerter les troupes du Roi-Sorcier, espérant retarder une invasion jusqu'à ce que le Gondor puisse offrir au Royaume Septentrional une assistance militaire substantielle.

L'Ennemi

Deux puissantes familles nobles, les Tarma et les Eketta trament de déposer Argeleb et de faire monter un des leurs sur le trône, Mari Tarma, en tant que Roi.

Pour compliquer les soucis du Roi, le jeune Mal Tarma est un personnage politique populaire qui agit dans ses qualités politiques à la fois en tant que Capitaine des Rangers de l'Arthedain et en tant que conseiller de la cour dans les affaires d'état. Héros de plusieurs escarmouches frontalières, Tarma compte sur son appel irrésistible à l'armée, la noblesse et aux gens du peuple de Fornost pour calmer leurs craintes après que le Roi légitime aura été forcé de lui transmettre le Sceptre d'Annúminas, la première fois dans l'histoire de l'Arthedain vieille de 800 ans qu'une telle abdication se sera produite. Les rebelles projettent de frapper Angmar dans l'année suivant l'accession au trône de Tarma et, avec l'aide du Gondor, de harceler le Roi-Sorcier dans l'espoir de décourager une autre invasion venant de l'Est. Argeleb II, d'autre part, ne demande pas mieux que de laisser les patrouilles frontalières de l'Arthedain maintenir l'ordre ; sa position est une position défensive.

La faction de Tarma projette également d'assumer le contrôle de l'armée et du gouvernement durant la célébration de la mi-Eté, l'Erulaitalë. Pendant le festival Royal, le Roi sera saisi et « persuadé » de donner sa bénédiction au nouveau règne. Tarma sera couronné immédiatement, devant la foule éclatant en vivas.

La Tâche

Au courant du complot, Argeleb II a décidé de ne pas faire arrêter et juger les conspirateurs devant la cour, car beaucoup de membres des familles Tarma et Eketta sont des personnages populaires et puissants en Arthedain. De plus, toutes les informations qu'ont rassemblées à ce jour les agents du Roi sont des ouï-dire ; il n'existe pas un seul fragment de preuve physique condamnante. Ainsi, le Roi a décidé de déjouer le complot à ses racines. Pour ce faire, il a besoin d'agents qui lui soient propres, des gens peu ou pas connus qui peuvent rester dans l'ombre jusqu'à ce qu'il soit l'heure de frapper, de s'infiltrer (ou d'espionner) dans les rangs des rebelles, de gagner rapidement leur confiance et, au dernier moment, de les trahir.

Le Roi fournira aux aventuriers volontaires et loyaux (qui comprendront qu'ils seraient mis à mort s'ils trahissaient sa confiance) des cartes et les emplois du temps des points de rendez-vous des rebelles, lieux où ils se réunissent dans les semaines précédant l'Erulaitalë pour mettre au point leur renversement de la monarchie. (Ces éléments de grande valeur ont été obtenus auprès de Jonag, le propriétaire des Sept Etoiles, qui prétend être un partisan de Tarma et de son clan). Les points de réunion secrets comprennent : les Sept Etoiles, une taverne au cour de la ville ; l'Armurerie Royale à l'intérieur des murs du château Royal, où Mal Tarma en personne conduira la discussion ; et la Salle à Manger Royale à l'intérieur des Appartements du Roi (ou Argeleb attendra et confondra les traîtres). Ceux qui accepteront cette mission seront amenés à employer des tactiques aussi différentes que la persuasion ou la force mais ils ne devront pas échouer. Et ils devront jurer de leur silence sur leur propre vie.

10.3 Un combat frontalier : porter un coup contre Angmar (3A 1640)

Lieu : L'Arthedain du Nord-Est, à la frontière d'Angmar.

Participants Requis : Un groupe moyen ou conséquent de guerriers et de larrons essayant de contrer le Roi-Sorcier à son propre jeu perfide.

Aides : Une maîtrise de la connaissance des bois, du pistage et du combat proche de celle des Rangers.

Récompense : 100 pièces d'or à chacun plus la promesse de futurs services rémunérateurs auprès de la couronne.

L'Histoire

L'avant-poste Royal de l'Arthedain le plus proche d'Angmar est souvent attaqué et menacé par les Orques de la tribu des Uruk-Uflag et par d'autres valets sous les ordres du Roi-Sorcier. C'est une mauvaise situation que les soldats ont appris à supporter. Mais, récemment, des chargements de ravitaillement, transportant des armes et des vivres, ont été détournés, avec une fréquence inquiétante, par des bandits. Le Capitaine local de la Garde Royale d'Arthedain, Bondan, suspecte un de ses propres agents de ravitaillement, Feldas, d'espionner pour Angmar et de transmettre des informations au sujet des mouvements de ravitaillement et de troupes arrivant ou partant de l'avant-poste, aussi bien pour s'enrichir lui- même qu'en raison de son secret mépris pour les Hommes du Haut. C'est pourquoi Bondan désire tendre un piège à Feldas. L'état paiera honorablement pour la capture d'un tel traître.

L'Ennemi

Tant Feldas le traître que son chef, le Ranger renégat, Dongorath opposent de grandes difficultés à ceux qui voudraient faire échec à leurs plans. Feldas est rusé et refusera d'être pris pour tous méfaits ; c'est pourquoi il ne participa jamais activement aux opérations. Archer et bretteur accompli,

Dongorath mène les attaques. Sa petite bande d'assassins dévolus le suivrait jusque dans le noir du cœur du Mordor s'il le commandait.

La Tâche

Bondan ne peut pas se permettre de garnir simplement un chariot de ravitaillement avec ses propres gardes à l'intérieur, car de tels ordres risqueraient d'atteindre les oreilles de Feldas quelques heures après qu'il en soit pour la première fois question. Le Capitaine a décidé de louer les services d'une bande de guerriers pour suivre les chariots de ravitaillement et de les faire combattre Dongorath et ses hommes lorsqu'ils frapperont. Ce n'est pas une tâche simple, car Dongorath fut entraîné comme un Ranger et il est très intuitif. Les agents d'Angmar capturés peuvent être persuadés de dire ce qu'ils savent, bien que Feldas niera toute chose, demandant des preuves de sa culpabilité pour se défaire de l'ombre qui entache son nom jadis honorable. Dans une tentative d'empêcher davantage de raids venant de l'Est, Bondan a offert - avec l'accord du Roi Argeleb -100 pièces d'or comme récompense pour ceux assez courageux pour capturer ou éliminer Dongorath. Ceux cherchant à réclamer la récompense doivent ramener le pillard capturé - ou une partie significative de lui - comme preuve de la réussite de leur mission. Bondan a obtenu une esquisse d'un plan extérieur de la Propriété de Dongorath, mais ne peut fournir d'informations quant à l'organisation intérieure ou combien d'hommes y sont selon les périodes. De plus, la Couronne paiera une pièce d'argent pour chaque bandit ou Orque, capturé ou tué, le bien fondé des revendications étant vérifié par des sorts quand les preuves manquent.

10.4 Défense de la frontière (3A 3019)

Lieu : La frontière orientale de ce qu'était l'Arthedain durant ou peu après la Guerre de l'Anneau.

Participants Requis : Une bande d'aventuriers avec chevaux et armes, impatients de s'en servir.

Aides : Expérience du combat, connaissance du pays et maîtrise de la connaissance des bois de la frontière du Nord-Est. (Voir LA TÂCHE ci-dessous pour savoir comment cette connaissance et cette maîtrise sont obtenues).

Récompense : Dix pièces d'or plus une moitié du butin pillé, dans la zone, ainsi que la promesse de futurs services après le retour d'Aragorn.

L'Histoire

En l'absence d'Aragorn, des bandes éparses d'Orques et d'Hommes démobilisés ont repris des raids et des pillages dans les établissements frontaliers proches des ruines de Fornost. Les quelques Rangers, qui sont restés dans la région, sont submergés et ont émis un appel au secours. Les autres forces loyales à l'Arthedain de l'ancien temps sont de la même manière soumises et sont en passe de tomber sous la hache sanglante de l'ennemi tandis que les derniers des guerriers Dúnedain sont concentrés dans la Grande Guerre. Une récompense de dix pièces d'or est offerte pour ce service et si les Rangers réussissent, ceux qui auront été volontaires se sentiront très appréciés par les Dúnedain de retour.

L'Ennemi

Les restants désorganisés mais vicieux de la tribu Orque des Uroth-Burm et les diverses bandes errantes d'Hommes des Collines cherchant la bagarre représentent l'ennemi dans cette aventure hasardeuse. On peut aussi très bien rencontrer des Trolls des Cavernes du clan des Sharkai dans les terres sauvages environnantes.

La Tâche

On demande aux aventuriers de servir dans un bref apprentissage sous les ordres d'un Ranger et ensuite de patrouiller et de protéger une partie des hautes terres près de Fornost. Des batailles sanglantes avec l'ennemi sont probables ; les guerriers sont laissés à leurs propres ressources pour survivre et s'attribuer la victoire sur les forces dispersées du Roi-Sorcier.

10.5 La quête des Pierres Perdues (au début du Quatrième Âge)

Lieu : La Baie de Forochel, près du village de Mulkan.

Participants Requis : Une petite bande expérimentée, capable de survivre dans les étendues glacées de Forochel. Des moyens de déplacement dans la toundra hivernale ou dans les bourbiers de l'été, des armes et suffisamment de force pour l'emporter sur les Lossoth et quiconque d'autre recherchant les Pierres légendaires.

Aides : La connaissance de la langue et de la culture Lossoth ; un contact avec Larth Dubad, le frontalier amical, afin qu'il serve de guide.

Récompense : La possession des deux légendaires Pierres de Vision des Dúnedain Septentrionaux.

L'Histoire

Il y a plus d'un millier d'années, en 3A 1974, Arvedui, le dernier Roi d'Arthedain, s'enfuit de sa terre natale pour échapper à la capture et à la mort aux mains des mignons du Roi-Sorcier. Arvedui voyagea jusqu'au pays des Lossoth en transportant deux grands trésors : les Palantíri d'Amon Sûl et d'Annúminas. Arvedui et ses hommes prirent la mer en direction de l'Ouest, mais une grande tempête se leva et les envoya s'écraser contre les parois de glace. Les deux pierres furent perdues ; Arvedui et ses hommes périrent.

Le bruit est arrivé dans les établissements septentrionaux que les Lossoth ont miraculeusement retrouvé les Pierres et qu'ils ont érigé un monument pour leur servir de support. Pourtant, ils n'ont aucune compréhension du pouvoir ou de la valeur des Pierres ; pour les Hommes des Neiges, elles sont simplement des objets mystérieux et précieux, et complètement inutiles. Un fragment du journal de Thelas Bro, négociant errant, trappeur et historien manqué lié par alliance à un Ranger du Nord, décrit sa découverte des Pierres dans un village Lossadan sur les rivages gelés de la Baie de Forochel :

> *J'ai vu de mes propres yeux la terreur inspirée par les grands démons du Nord, le Dragon des Glaces, dont le souffle vous congèle instantanément sur place, et la Baleine Démon, à laquelle aucun bateau de pêche n'échappe une fois qu'elle l'a vu, et des cauchemars me hantent encore. Près du village qui m'accueillit comme un de ses membres, j'ai de mes propres yeux vu deux Pierres grandes et inhabituelles, l'une gigantesque et l'autre d'une taille plus maniable, toutes deux enténébrées et reposant à l'intérieur d'un grossier tertre rocheux, dans une étroite bande de terre battue par les vagues. Deux hommes seuls ne suffiraient pas à faire bouger la plus grande des Pierres, qui n'est rien d'autre que le grand Palantír perdu par les Hommes du Haut en un autre Age.*
>
> *Il me tarde d'y retourner avec un groupe pour m'emparer des fabuleux et glorieux objets, mais je suis vieux maintenant et les Hommes des Neiges, qui sauvèrent ma vie, méritent mieux que la tromperie et le chagrin. Il y a des raisons de penser que si les Hommes viennent pour reprendre les pierres, les Lossoth pourraient bien encore les jeter dans la Baie pour rejoindre la mère glacée qui, jadis, les approvisionnait si étonnamment.*

L'Ennemi

Les éléments naturels, les bêtes terrifiantes de la Baie de Forochel, les restes batailleurs des forces du Seigneur Ténébreux, d'autres chasseurs avides et les suspicieux et tenaces Lossoth eux-mêmes constituent des obstacles formidables à ceux qui voudraient séjourner ici pour faire fortune.

La Tâche

Les PJ doivent essayer de trouver et de soit négocier (par le troc), soit s'emparer des Pierres. Les Lossoth sont nombreux mais paisibles et peu compétents au combat ; toutefois les Pierres leur appartiennent et ils se battront pour les garder. Menés par les hardis chasseurs d'Ours Gromk et son fils Grimk, les Lossoth, qui en sont arrivés à donner de la valeur aux Pierres et à solliciter leur bénédiction avant la chasse, pisteront et affronteront ceux qui tenteraient de s'enfuir avec les Palantíri. Forochel est la demeure du Peuple des Neiges ; personne ne peut y voyager aussi vite et silencieusement qu'eux.

D'autres forces plus ténébreuses cherchent aussi les Palantíri du Nord perdus. Par conséquent, les aventuriers devront faire attention à ceux auxquels ils accordent leur confiance. En outre, ils doivent être prêts à emporter la Pierre la plus lourde (celle d'Amon Sûl) et la plus petite (celle d'Annúminas) et à les utiliser ou à les négocier contre une fortune. Souvenez-vous aussi que les Rangers du Nord les considèrent comme leurs et ne sont pas susceptibles de verser un paiement pour leur retour. Au lieu de cela, ils pourraient s'emparer des Pierres sous le nez d'un chasseur de fortune imprudent et lui laisser une bosse sur la tête en souvenir d'eux.

À cause aussi bien de leur mystère que de leur pouvoir, les Palantíri n'ont apporté que peu de bonne fortune à ceux qui les ont détenus. Puissiez-vous mieux vous en sortir, hardis camarades !

10.6 Une aventure à Rood (au début du Quatrième Âge)

Lieu : Le village de bord de rivière de Rood, à mi- chemin de Fornost et des ruines d'Annúminas.

Participants Requis : Une bande d'aventuriers qui aiment le risque, résoudre des mystères et une bonne bagarre.

Aides : Des armes, la santé et le secours de Lencasee le Soigneur.

Récompense : Dix pièces d'or et l'opportunité d'en récupérer bien plus.

L'Histoire

Après la Guerre de l'Anneau, les gens ont lentement commencé à repeupler les frontières du Royaume Septentrional réunifié. Malheureusement, quelques-unes de ces personnes ne sont pas plus honnêtes et gentilles que leurs ancêtres, parmi lesquels se trouvaient des voleurs, des bandits de grand chemin et d'autres scélérats cupides. Mener une vie normale et calme à Rood, qui est loin d'être une communauté convenable, reste une affaire risquée, particulièrement si vous avez de l'argent.

Par-dessus leur ale chaude, à l'auberge Le Moucheron et l'Asticot, quelques vauriens ivres discutent, à voix trop haute pour être ignorés, de la richesse et de la vulnérabilité de la veuve âgée et desséchée de la famille autrefois grande des Eketta, Letta Eketta. Réputée folle, la veuve mène une vie de recluse dans sa maison délabrée surplombant la route principale. Un coffret de joyaux se trouve caché quelque part dans la maison ainsi que d'autres trésors réputés valoir des milliers de pièces d'or.

Mais Linkan, un porcher vivant dans une ferme délabrée juste derrière chez la veuve Eketta, reste bravement et proclame qu'elle a toute sa raison. Il défend la raison de la vieille femme et dit que sa vie a été menacée. Du bétail a été empoisonné, parmi lequel sa truie préférée, Shelley, et l'agnelle appréciée de la veuve, Baaaabs. Linkan ajoute que la Dame Eketta offre une récompense de dix pièces d'or à quiconque attrape les assassins et les mène devant la justice.

Les aventuriers qui écoutent Linkan et décident d'aider la veuve seront logés dans la maison des Eketta. Là, Letta leur montrera la note grossière qu'elle a reçue dans la matinée suivant l'empoisonnement de son agnelle.

> *La nuit dernière on a retroussé ta brebis, demain on pourrait t'empoisonner !*

> *Quitte ta maison et tout son or ou tu pourrais reposer froide à jamais.*

Linkan, qui s'occupe sincèrement de la veuve et l'a servie fidèlement pendant des décennies, rapportera alors deux faits intéressants mais peu connus à ceux qui ont été engagés pour la secourir. D'abord un apothicaire maléfique travaille en secret (à la lueur des chandelles) en dehors des ruines adjacentes à la propriété de la veuve : c'est Zevcoe, un maître en poisons et potions. Linkan a observé

Zevcoe en discussion avec un bandit et voleur notoire, Bomaynee, la nuit précédent l'empoisonnement de la brebis. Depuis que Linkan a franchement protesté et demandé de l'aide, il a été menacé et battu.

Le seul résident de Rood donnant l'espérance d'une aide est le Soigneur devenu fou, Lencasee, autrefois ami des Rangers et associé des hommes d'Aragorn. Après un coup sur la tête, et un verre de trop de l'herbe Merrig, Lencasee n'est plus que l'ombre de ce qu'il fut. Seul Linkan peut comprendre le babillage du Soigneur, mais la connaissance de Lencasee en poisons et antidotes demeure encyclopédique.

L'Ennemi

Bomaynee conduit une petite bande de coupe-jarrets, pour la plupart des Hommes des Rivières aigris et maléfiques, qui parcourent les routes et les campagnes autour de Rood à la recherche de butin. Bomaynee lui-même est un guerrier expérimenté de sang mêlé des Hommes de Dun qui a tout fait, excepté de demander Rood comme son fief personnel. Personne de convenable ne pourra venir à Rood tant que Bomaynee et ses hommes n'auront été capturés ou tués.

La Tâche

Les aventuriers pourraient tendre un piège à Bomaynee, en prétendant s'être emparés de la maison de la veuve. Ils pourraient faire semblant de mettre la maison sens dessus dessous, et Lencasee pourrait annoncer au Moucheron et l'Asticot qu'ils se sont installés dans la pièce dans laquelle se trouve le coffret mais qu'ils ne l'ont pas encore mis à jour. Ensuite vient la partie la plus difficile : battre Bomaynee et ses hommes.

Autrement, Lencasee pourrait confectionner une potion pour endormir les bandits, si quelqu'un est assez hardi pour la leur administrer.

10.7 Autres scénarios d'aventures

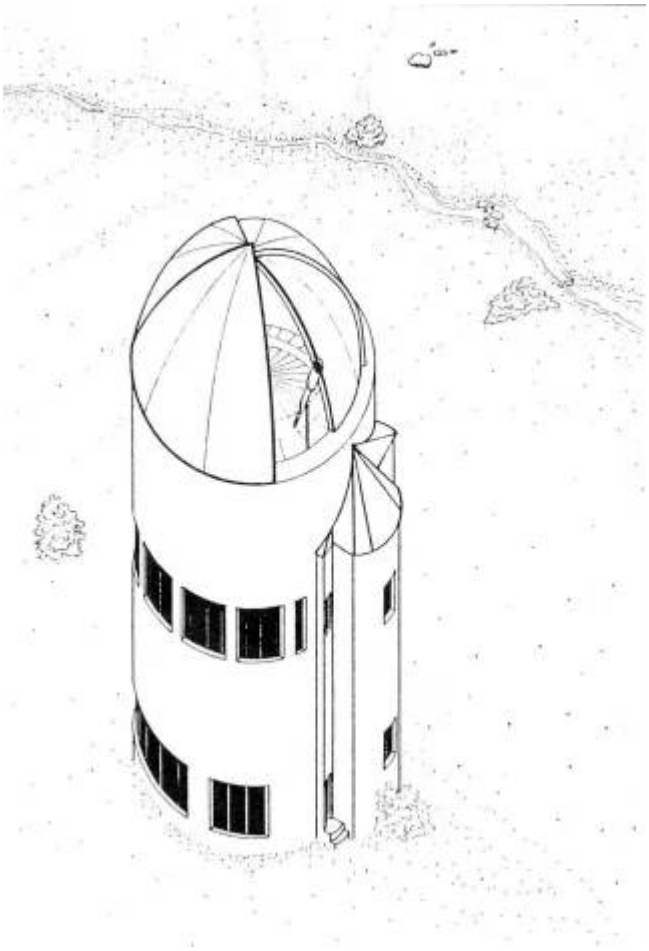
C'est juste après 3A 1050, et vous et votre bande avez entendu des histoires à propos d'un Magicien (Gan- dalf) traversant le pays à pied sous un déguisement. Vous désirez le rencontrer et apprendre ce qu'on peut le persuader à dire.
En 3A1601, vous entendez parler de la Cession de la Comté aux Hobbits faite par le Roi Argeleb II, et vous voulez en tirer profit. Vous approchez les frères Pâles, Marcho et Blanco, et leur offrez vos services, mais ils ne vous engagent pas. Furieux, vous décidez de faire échouer leurs plans en suscitant des troubles aux environs de la Grande Route de l'Est, qui coupe au travers la Comté nouvellement formée.
En 3A 3019, vous entendez parler d'un jeteur de sorts maléfique dans la Comté, un certain Sharkey. Vous êtes contacté par les Heathertoes, une famille aisée de Hobbits à Bree, qui vous demande de l'aide pour les débarrasser de Sharkey et de ses hommes de main. Les Heathertoes offrent une récompense substantielle pour votre aide.
Au début du Quatrième Age, des Orques de la jadis puissante tribu Urughâsh ont kidnappé Peppa, une cousine de Pippin, un héros de la Guerre de l'Anneau, et la retiennent pour une rançon. Ils ont sans doute capturé la Hobbit malchanceuse au pied des collines au Nord- Est de Fornost ; elle doit y être retenue dans une caverne. Une récompense est offerte ; la chasse est ouverte !

11 · Plans et descriptions



Légende des plans

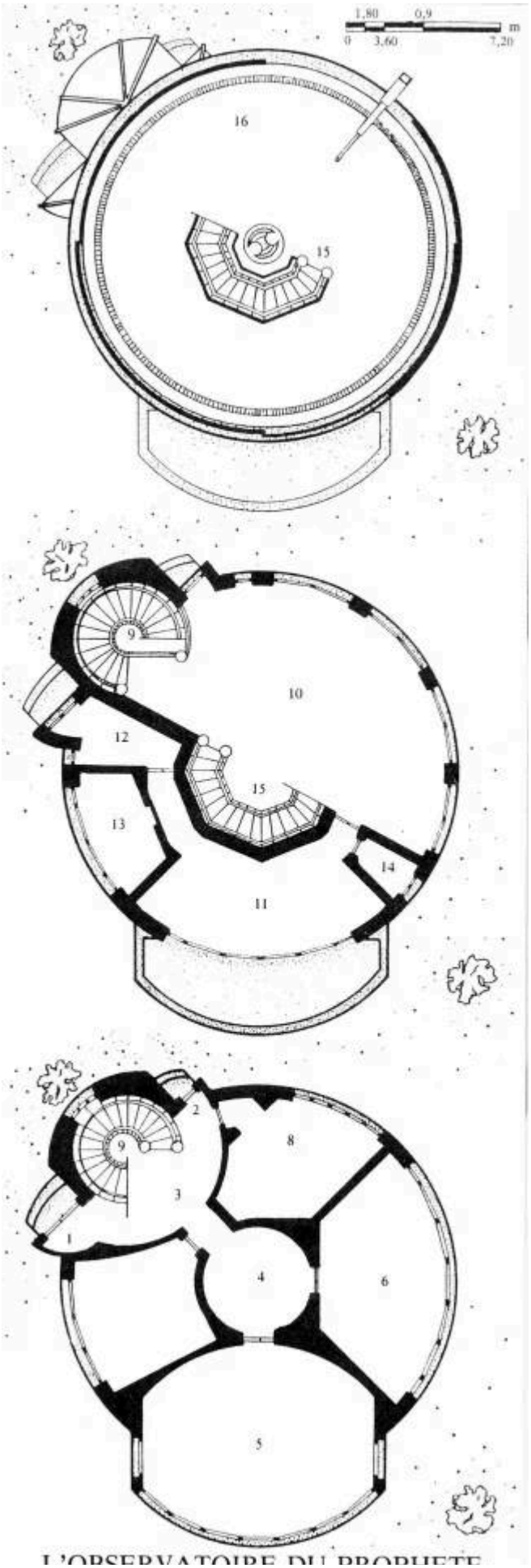
11.1 L’observatoire du Prophète : Haut-Malborn



Visible de la ville de Fornost, cependant à une certaine distance, l’observatoire se dresse au sommet d’une colline pour profiter de la moindre vue possible, même déformée, des étoiles. La beauté de cette tour élancée, en pierres blanches et translucides, coiffée d’une coupole en acier, est aveuglante sous la très forte luminosité du soleil, mais elle devient doucement des plus ensorcelantes et des plus captivantes sous les plus doux rayons des étoiles et de la lune. Un boueux chemin inachevé passe à travers l’herbe, les mousses et les plantes, qui recouvrent la colline, pour mettre en relations la tour avec la ville.

L’intérieur de la tour est éclairé par de nombreuses lampes à huile, élégants récipients en métaux richement travaillés posés sur des guéridons ou en appliques murales. De petits braseros parfumés fournissent le chauffage aux pièces. Des ornements d’acier renforcent les serrures des portes en chêne poli (toutes les portes intérieures sont fermées par des serrures Très Difficiles, -20, à moins qu’il n’en soit spécifié autrement). Des volets d’acier, remontés dans les murs de pierre, au-dessus des fenêtres, se déroulent vers le bas afin de protéger le fragile verre en cas d’attaque.

Premier Niveau



L'OBSERVATOIRE DU PROPHETE

L'OBSERVATOIRE DU PROPHÈTE.

L'observatoire du Prophète

1) Entrée principale. Deux larges marches en pierre mènent à la porte ferrée, à double battant. Une serrure Extrêmement Difficile (-30) à crocheter les protège de toute intrusion en poussant les baguettes d'acier prises dans chaque vantail dans des cavités correspondantes dans le seuil et le linteau. Si la serrure venait à être crochetée sans réussite, un Piège à Pieux Extrêmement Difficile (-30) embrocherait quiconque se trouvant debout (ou agenouillé, assis, etc.) sur les marches. Des centaines de pieux fins comme des stylets très acérés longs de 15 cm jaillissent de la pierre les cachant pour percer les pieds, les genoux ou autre partie disponible de l'anatomie de leur victime (5-15 coups sur la table d'attaque de la dague à +25), inoculant le poison (Seregemor) dont elles sont enduites.

2) Entrée secondaire. Des marches moins grandes conduisent à une porte ferrée, à simple vantail, verrouillée et piégée comme l'entrée principale.

3) Hall d'entrée. Un espace semi-circulaire, élégamment carrelé d'ardoise, avec de brillantes tapisseries pendant des murs en pierre. Un escalier en spirale, partiellement encagé, mène en haut jusqu'à la bibliothèque. Un porche arqué, à l'opposé, donne accès aux pièces du rez-de-chaussée.

4) Hall central. Une simple pièce circulaire surmontée d'un dôme peu marqué. Les mosaïques couvrant le sol figurent des arrangements entrelacés de la flore locale. Les mosaïques ornant le dôme montrent les étoiles brillant à travers les pastels de l'aurore ou du crépuscule. En appliquant une pression sur une séquence spécifique (Absurde, -70, à deviner) des carreaux du sol du hall adjacent, on arme ou désarme un Piège à Sort. Lorsqu'il est armé, n'importe quelle personne pénétrant dans la pièce sera soumise à 3-10 Éclairs Choquants délivrés par les étoiles de la mosaïque.

5) Salle à manger. Un épais tapis cache la plus grande partie du parquet élaboré qui fait le sol. Un ameublement orné repose à la fois sur l'un et l'autre pour fournir une atmosphère de luxe aux repas. De lourdes draperies couvrent les murs lambrissés durant le jour et sont tirées devant les fenêtres durant la nuit. Ce mur de verre est composé de hauts panneaux minces (chacun étant un sandwich fait de deux couches de verres séparées par de l'air), pris dans un châssis en fer. Des gonds et des serrures permettent de les ouvrir et de les fermer à clé.

6) Salon. Un éparpillement de grands tapis laisse voir beaucoup du sol en bois luisant. Un ameublement confortable facilite la détente et le plaisir. Des fenêtres semblables à celles de la Salle à manger, un élément qu'on trouve dans toute la tour, donnent vue sur l'extérieur.

7) Cuisine. Lumineuse, aérée, fonctionnelle, pour alimenter des festins magnifiques et extravagants.

8) Quartiers des serviteurs. Un lieu pour vivre, confortable et beau, pour le couple qui se charge des commodités du gardiennage et de la cuisine pour le Prophète. Les gens observateurs pourront noter que le costume porté par ces serviteurs, des pantalons amples et un court kimono, est quelque peu inhabituel pour leur emploi. En fait, tous deux sont des guerriers- moines du 6è niveau, entraînés, qui portent une énorme loyauté personnelle à Malborn.

9) Escalier en colimaçon. Des plaques de marbre formant des consoles et sortant des murs constituent les girons de l'escalier. Des rampes en acier poli assurent la prise. Une grande sphère en cristal marque le début et la fin de chaque rampe. Ces sphères sont accordées aux identités du Prophète et de ses deux serviteurs armant un Piège à Pieux Extrêmement Difficile (-30) lorsque

quiconque (non accompagné par une de ces personnes) passe entre les sphères pour monter ou descendre les escaliers. Lorsque le piège est armé, un pieu horizontal jaillit de la mi-hauteur du mur au-dessus de chaque marche sur laquelle est placée un poids, occasionnant un Coup Critique « C » de Perforation à quiconque se trouve sur son trajet. Quand le poids est ôté de la marche, le pieu se rétracte, prêt à frapper à nouveau.

Deuxième Niveau

10) Bibliothèque. L'escalier en colimaçon décrit ci-dessus s'achève dans les épais tapis couvrant le sol de la bibliothèque. Des rayons d'étagères, alourdies de livres de valeur de Núménor et d'Eriador, occupent cette pièce aux nombreuses fenêtres. Des chaises de lecture accompagnées de lampes à huile emplissent les espaces restants. Le long du mur intérieur, un étroit escalier relie le deuxième niveau au troisième niveau. Après l'escalier, une porte double conduit dans les appartements privés du Prophète.

11) Chambre à coucher. Une chambre bien équipée avec des portes en verre s'ouvrant sur une terrasse extérieure. Un lit à baldaquin massif occupe la plus grande partie de l'espace. À son pied, on trouve un coffre en bois aux foisonnantes sculptures qui contient les richesses suivantes (verrouillé, Pure Folie, -50) :

125 pièces d'or.
Une dague +15, toutes les armes portées par son possesseur sont rendues Invisibles 1x/jour (+20 pour le premier coup).
Une dague +10, conférant la Vision-Illusions sur le porteur 3x/jour.
Une dague +20, +10 au niveau de la compétence en embuscade du porteur.
Une dague +5, permet au possesseur de lancer Retour de Sort 5 x/jour.
5 rubis identiques, 50 po chacun.

12) Salle de bains. Des fixations en marbre noir. Commodités sophistiquées.

13) Bureau. Une porte secrète (Très Difficile, -20, à trouver) donne accès à cette pièce. Des vitrines fermées par des portes en verre et un énorme bureau occupent ce secret sanctuaire. Aussi bien de la correspondance personnelle que des plans incomplets de la Bibliothèque Royale d'Annúminas se trouvent rangés dans le bureau. Chaque tiroir est verrouillé par une serrure, Très Difficile (-20), et un Piège à Aiguille empoisonnée Extrêmement Difficile (-30). Le malchanceux qui déclenche le piège reçoit une forte dose d'Ancalthur. Une des vitrines (deux serrures Extrêmement difficiles, -30) contient quatre épées larges :

+25 très tranchante,
+15, Détection des Détections continuellement,
+15, Réfrigération des Métaux 5x/jour,
+20, permet au porteur de frapper le premier en mêlée.

Une deuxième vitrine contient des livres rares, mais non magiques (protégé par une serrure, Extrêmement Difficile, -30). A l'intérieur de la dernière vitrine verrouillée et piégée (les deux, Pure Folie, -50) se trouvent six Textes de Sorts et six Livres à Runes. Le piège est un Piège à Sort affectant tous les individus présents dans la pièce si un essai de crocheter la serrure échoue. Quiconque ratant son Jet de Résistance est affecté par un Vide Mental (Liste de Sorts Mort Spirituelle), durant 5 heures.

Les Textes de Sorts décrivent en détail les listes de base de Prophètes. Les livres à Runes contiennent les runes pour chacun des sorts de ces listes. Chaque rune ne peut être utilisée qu'une seule fois.

14) Placard. La garde-robe fournie et de valeur de Malborn est rangée ici.

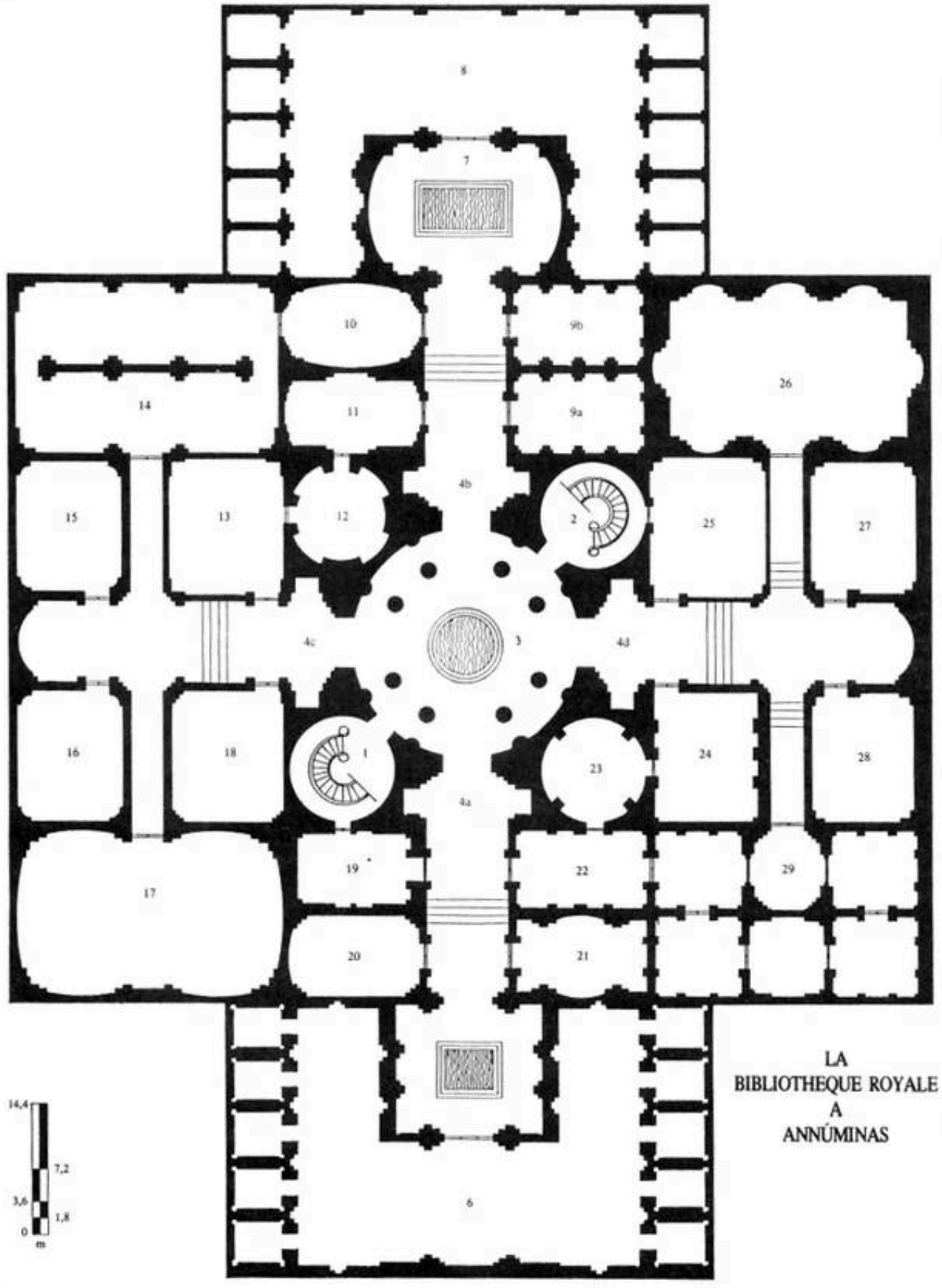
15) Escalier vers le Troisième Niveau. Un équipement semblable à celui décrit pour l'escalier en colimaçon (n° 9) arme le piège protégeant cet escalier. Lorsqu'il est enclenché, les individus qui atteignent la moitié de l'escalier doivent faire un Jet de Résistance contre un sort de Rotation (Liste de Sorts Lois de la Confusion), tandis que simultanément les marches se rétractent dans le mur. Les infortunés tombent sur un lit de pieux jaillissant du sol pour occasionner 5-10 Coups Critiques « C » de Perforation. Les pieux se rétractent et les marches réapparaissent, réarmant le piège pour le prochain intrus.

Troisième niveau

16) Observatoire. Cette pièce occupe la totalité du troisième niveau. Tout au long de sa circonférence, un rail en acier guide le télescope (ainsi que son siège ajustable) utilisé par le Prophète pour observer les étoiles. Surmontant le mur bas périphérique, plusieurs rails en acier supportent et guident les quatre sections du grand toit en dôme. Chaque section peut coulisser jusqu'à ce que la portion adéquate du ciel nocturne soit dévoilée pour être étudiée. Le dôme peut être fermé hermétiquement dans sa totalité, lorsque le temps est mauvais ou lors d'une attaque. Au centre de la pièce, scellé sur une estrade en marbre qui culmine à 30 cm au-dessus du sol en marbre, luit le berceau en Mithril pour le Palantír d'Annúminas. Filet en éventail d'un superbe travail artisanal, il en est lui-même digne d'attention et d'admiration, ce qui est heureux puisqu'il reste vide.

11.2 La Bibliothèque Royale d'Annúminas

Vaste empilement de marbres sculptés, de pierre taillée et de métaux ouvragés, la structure physique de la Bibliothèque Royale rivalisait autrefois avec la valeur de la connaissance qui y était entreposée. Dans les jours qui ont suivi le déplacement de la capitale à Fornost Erain et l'abandon d'Annúminas, ses murs écroulés et ses piliers effondrés n'évoquent pas grand-chose en dehors des souvenirs et du chagrin. La majesté des tours, des contreforts et des immenses salles est tombée en ruines submergées par les ronces, les mousses et l'herbe. Un unique et précieux niveau sous le sol a survécu aux déprédations des Orques, des hors-la-loi et du temps. Une petite fraction de la collection originelle de livres, parchemins et artefacts demeure dans la forteresse que constitue cette place forte cachée.



La Bibliothèque Royale d'Annúminas

L'écrasement du Cardolan et la chute de la Tour d'Amon Sûl ont fourni un avertissement insuffisant mais décisif aux forces d'Annúminas sur le carnage à venir. La cité tombera, mais il restera un peu de temps pour sauver quelques trésors de la destruction. Les archives et les documents de la plus grande valeur seront déplacés de leurs rayons pour en occuper d'autres en grande partie vide du niveau le plus bas et enseveli de la bibliothèque. Des pièges vite construits mais mortels furent imaginés et armés pour protéger le trésor rassemblé avec tant de soin. Alors, ces derniers hommes braves et sans espoir se retournèrent pour combattre et tomber sous les hordes du Roi-Sorcier.

Le Plus Bas Niveau Enseveli

1) Escalier d'accès. Une massive cage d'escalier en marbre blanc descend dans une pièce circulaire enfouie, construite dans le même matériau. Aucun toit ne protège la pierre, et des herbes folles entrelacées poussent dans les craquellements du pavage. Les fondations de l'escalier ont été volontairement affaiblies et la structure entière s'écroulera si le poids de plus de trois hommes repose dessus. N'importe qui tombant avec l'escalier subira 3-6 Coups Critiques « D » de contusion. Ce piège est Très Difficile (- 20) à détecter et Pure Folie (- 50) à désarmer. Tout intrus atteignant le sol est immédiatement incinéré par le sort Boule de Feu (Voies du Feu) activé par sa présence dans la pièce. Une porte à double vantail dans le mur Ouest (serrure : Pure Folie, - 50) mène à la Salle Blanche.

2) Escalier d'accès. Identique à la pièce décrite ci-dessus, exception faite que l'escalier n'est plus intact. Le poids de plus de trois hommes sur le sol entraînera l'effondrement des murs vers l'intérieur, ensevelissant les personnes dans la pièce et leur occasionnant 3-7 Coups Critiques « D » de contusion à chacune (Extrêmement Difficile, - 30, à détecter et Pure Folie, - 50, à désarmer). Une porte à double vantail dans le mur Sud (serrure : Absurde, -70) ouvre sur la Chambre des Voiles.

3) Dôme central. Des porches dans chacune des salles des escaliers d'accès donnent dans cette magnifique salle voûtée. Aucune porte ne gêne l'accès à cette salle, mais des herses (pesant plus d'une tonne) sont maintenues en équilibre pour écraser quiconque passerait sous les arches, occasionnant 2-5 Coups Critiques « C » de perforation à ceux qui seraient cloués sous elles (Moyen, -0, à détecter et Extrêmement Difficile, -30, à désarmer). Du marbre noir revêt les colonnes, les murs et le dôme de cet espace souterrain. Du Mithril souligne les corniches et les chapiteaux des colonnes et trace la silhouette de bêtes fantastiques dans l'obscurité du dôme. Un bassin, autrefois une fontaine, montre un jeune homme nu figé dans le triomphe d'une victoire sportive. A ses pieds en marbre, l'eau calme reste étrangement claire (du Rûthin rend le liquide cristallin et empoisonné pour celui qui l'absorbe). Tout ce trésor reste invisible tant que les appliques torsadées travaillées en lanternes ornées de joyaux restent vides.

4) Antichambres. Quatre grands halls en marbre blanc veiné d'argent s'épanouissent depuis le dôme central. Des piliers décorés, des arches en ogive élaborées et une statuaire gracieuse ornent leur espace résonnant. Des voûtes pointues, tissées de veines de marbre, résistent à la masse de la terre qui dort au-dessus. Cependant, l'obscurité atténue l'extrême luxe des pierres polies. La lumière, que les Jardins Est diffusent, n'a pas de point d'appui autre part…

(a) Antichambre Ouest. Quatre statues, disposées dans des niches du hall, ont l'apparence d'hommes dressés en armure de plates. Chacun tient une grande épée. Ce sont en fait des golems qui

attaqueront quiconque pénétrant dans le hall, ne cessant qu'une fois détruits.

(b) Antichambre Est. La totalité de la zone suivant les trois marches descendantes est recouverte d'une rune affectant uniquement ceux qui auraient l'intention de faire des déprédations ou de voler des parties de la bibliothèque. Les individus de cette catégorie doivent réussir un JR contre le sort Frayeur (Contrôle Spirituel) ou s'enfuir en courant par le chemin d'arrivée.

(c) Antichambre Nord. Tous les individus qui pénètrent dans cette pièce doivent réussir un JR contre le sort Hallucination (Lois de la Confusion). Ceux qui échouent doivent vaincre leur adversaire imaginaire avant d'avancer plus loin.

(d) Antichambre Sud. Chaque individu qui y entre déclenche le sort Tornade (Voies du Vent) qui dure pendant 10 rounds, blessant quiconque s'attarde ou passe dans sa zone d'effet.

5) Jardin Ouest. Des piliers en marbre bleu supportent une frise sculptée dans la même matière. S'élançant des bras levés des danseurs représentés, une lucarne voûtée en verre brisé permet aux rayons filtrés du soleil ou de la lune d'illuminer les murs d'albâtre. L'eau de pluie, captée dans un bassin en marbre décoloré, souligne les membres en pierre de deux nymphes gambadant sous ce qui fut jadis le jet d'eau de la fontaine. Une verdure féconde a débordé de ses urnes en pierre pour envahir la cour. Quiconque se déplace dans cette zone est susceptible de subir 6-12 attaques sur la Table de Saisie de la part de ce feuillage hostile. Une occupation prolongée de cette zone appelle des attaques supplémentaires.

6) La Voûte Bleue. Trois massives portes en pierre gardent l'accès de cette pièce. Il y a, gravée en bas-relief, une carte de Núménor sur ces portes. Les portes de droite et du milieu sont tombées de leurs gonds, déformant la carte à jamais et bloquant à jamais le chemin. La porte gauche fonctionne encore, mais est verrouillée (Extrêmement Difficile, -30) et piégée (Pure Folie, -50). Déclencher le piège entraîne le fait que tous ceux qui se trouvent dans le jardin adjacent doivent faire un JR contre le sort de Nerfs en Feu (Érosion Physique). Derrière les portes se trouve une pièce voûtée finement sculptée en porphyre bleu. Des moulures en creux, sculptées dans les murs, en décorent et structurent l'espace. De petites salles de lecture, meublées confortablement de tables et de chaises de valeur (les lampes manquent), s'ouvrent dans les murs Nord et Sud. A l'origine, des milliers de volumes se trouvaient dans cette pièce. Le temps en a dévoré la plupart dans leurs refuges, mais une partie demeure à l'abri de la poussière entassée. Serrées entre des couvertures en ivoire, en cuir ou en jade, les pages dorés sur tranche parlent de Núménor, de sa géographie, de ses habitants, de leurs coutumes et de leur histoire.

7) Jardin Est. Des piliers en jade flanquent les murs en jade pour s'élancer vers le ciel, visible à travers les panneaux brisés de la lucarne. Un bassin miroitant, empli d'eau de pluie et de nénuphars, reflète sommairement la splendeur verte qui l'entoure. Des fougères pâles, contenues dans leurs urnes de jade, émettent des parfums nocifs. Tous ceux qui entrent dans le jardin doivent réussir un JR contre le poison ou succomber au sommeil, qui dure 6-12 heures.

8) La Voûte Rose. Trois lourdes portes en pierre gardent aussi le seuil de cette pièce. Une jungle de feuillage gravée orne leurs surfaces. Elles ne sont pas piégées mais il faut identifier la bonne séquence de feuilles et de pétales inanimés et les toucher pour les déverrouiller (Absurde, -100). À l'intérieur, des jaillissements de porphyre couleur de vin pâle vont du sol poli aux piliers et contreforts et teintent les hautes voûtes en encorbellement du plafond. La science des herbes,

détaillant la culture, la récolte et l'usage de ces plantes magiques, repose au sein des volumes abrités sous cette voûte et dans les salles de lectures adjacentes.

9) Les Bibliothèques de Chêne. Deux pièces entièrement recouvertes de chêne. Chacune est protégée par des portes à caisson en chêne, fermées à double tour (Très difficile, -20) contre les envahisseurs.

(a) Les livres de cette pièce explorent le développement et révolution des bêtes et des monstres des Terres du Milieu. Il y est aussi traité de leurs diverses caractéristiques physiques et magiques.

(b) Les aspects écologiques et de l'environnement de la vie animale sont traités dans les textes de cette pièce.

10) La Salle Ovale. Une porte en chêne à double vantail (serrure : Pure Folie, -50) étincelle des saphirs qui y sont incrustés pour former une rune, Pensées Secrètes (Visions Spirituelles). Ceux qui échouent à leur JR, en apprenant les véritables intentions de leurs camarades, pourraient bien arriver à se quereller si l'intérêt personnel est leur motivation principale. A l'intérieur de la pièce, de la pierre d'une teinte de crème pâle ondule en vagues figées autour des murs et effleure le plafond arrondi. La connaissance des Prophètes repose dans les livres qui se trouvent ici : les histoires des gens célèbres qui ont inventé ou étendu les listes de sorts, des instructions détaillées concernant certains sorts particuliers et un Livre à Runes qui contient des runes pour chacun des sorts des listes de base des Prophètes. A l'opposé de la porte à double vantail en chêne se trouve une autre double porte (serrure : Absurde, -70) permettant d'entrer dans la Galerie des Miroirs.

11) La Salle Verte. Des émeraudes tracent une rune dans la porte à deux battants (serrure : Extrêmement Difficile, -30), obligeant ceux qui la voient à faire un JR contre le sort Aveuglement (Transferts). Des murs lisses, interrompus par des niches et couverts de porphyre vert, donnent son nom à cette pièce. Les livres contiennent la connaissance des Animistes, parmi lesquels un Livre à Runes avec des runes pour chacun des sorts des listes de base des Animistes. Des portes verrouillées (Absurde, -70) sur le mur Ouest ouvrent sur le Dôme Indigo.

12) Le Dôme Indigo. Un dôme cristallin de teinte bleu sombre repose sur des murs en Mithril ouvragé. La connaissance de l'Astrologie remplit ces livres, parmi lesquels une collection de runes d'Astrologue. La double porte Nord est recouverte de Mithril et est verrouillée (Absurde, -70).

13) Chambre du Mystère. Une rune couleur améthyste, Maladresse (Lois de la Confusion), orne les portes qui donnent sur l'Antichambre Nord. Elles sont également verrouillées (Pure Folie, - 50). De la pierre violette incrustée de bois blanc orne toutes les surfaces. Les livres de cette pièce contiennent la connaissance, les sorts et les runes des Mystiques.

14) La Galerie des Miroirs. Deux runes ornent ces portes noires en fer : Membres Douloureux et Fracture de Membre (Destruction de la Chair). En sus, une serrure Absurde (-70) les verrouille. A l'intérieur, chaque paroi de la pièce est couverte de miroirs. Même les livres sont reliés avec des couvertures ornées de miroirs, rendant difficile l'identification du sujet traité. Plus de la moitié d'entre eux portent une rune des listes Destruction de l'Esprit ou Destruction de la Chair inscrite sur leur page de titre, pour affecter les lecteurs imprudents. Parmi ces livres, se trouve un Livre à Runes comprenant toutes les runes des sorts des listes de base de Sorcier, à utiliser contre les ennemis de celui qui l'a découvert.

15) La Salle Grise. Les portes sont protégées par le sort Serrure Suprême (Lois de l'Ouverture). A l'intérieur, le sol en ardoise et les murs en granit sont adoucis par des tapisseries en velours gris. Les livres reliés de cuir préservent les facettes uniques et obscures de la connaissance des Alchimistes.

16) La Salle Rouge. Deux épées sont gravées dans le linteau au-dessus des portes en pierre (serrure : Extrêmement Difficile, -20). Des tapisseries représentant des langues de flammes pendent des murs. Les livres, reliés de fer plaqué d'or, contiennent la connaissance des armes sur leurs pages brillamment enluminées.

17) Chambre des Serpents. De grands serpents en pierre s'enroulent autour des piliers de chaque côté des portes. Ils prennent vie et s'attaquent à quiconque essaie de forcer les verrous (Très Difficile, - 20) ou de forcer les portes. Les rayonnages, scellés dans les murs, supportent des volumes emplis de la connaissance médicale : les remèdes et traitements des maladies, des blessures, des empoisonnements et d'innombrables autres indispositions y sont détaillées. Le plafond en pierre sculptée semble bouillonner d'une masse de serpents enchevêtrés. Les mosaïques sur le sol les reflètent, ajoutant la couleur aux ondulations.

18) Chambre des Danseurs. Des mosaïques incrustées dans le plafond montrent des Núménoréens se balançant dans une danse circulaire. Les rayons portent des livres rapportant les habitudes, les danses et les rituels préservés dans le folklore d'Eriador. La porte à double battants en chêne donnant sur l'Antichambre Nord a été forcée, et beaucoup de livres ont été volés et détruits.

19) La Salle Blanche. Une statuaire en marbre blanc occupe les niches peu profondes placées autour de la chambre ivoire. Des rayonnages en porcelaine supportent des volumes sur la connaissance de la roche. De nombreux types de roches sont répertoriés et les méthodes utilisées pour les travailler sont décrites de façon exhaustive. Les deux battants de la porte (serrure : Pure Folie, -50) donnant sur l'Antichambre Ouest sont sculptés dans le marbre, représentants sur leurs surfaces une procession en bas-relief.

20) La Chambre de Cristal. Du marbre blanc veiné de réseaux de pierres précieuses garnit l'intérieur de la pièce. Les livres, reliés de couvertures incrustées de perles, détiennent les complexités de la connaissance des pierres précieuses. Des portes en marbre protègent la pièce (serrure : Extrêmement Difficile, - 30).

21) Chambre du Soleil. Un globe de cristal, doré et scintillant, sis dans le plafond, relié aux quatre coins par des rayons de topaze, donne à la salle son nom. Des livres illustrés expliquent la connaissance de la terre, traitant spécifiquement du mouvement des masses continentales et leurs localisations possibles dans l'avenir. Des portes en chêne ferment la pièce (serrure : Très Difficile, -20).

22) La Chambre de Glace. Elle est sculptée dans une roche translucide blanc bleuté, les documents qui y sont conservés sont reliés dans la même substance. Les localisations et les caractéristiques de toutes les étoiles observées durant le millénaire passé sont cataloguées sur ces pages sans ornementation. La porte à double battants sur le mur Sud conduit dans les Galeries de l'Ouest et celle se trouvant sur le mur Est mène au Dôme des Etoiles. Les deux sont verrouillées (Pure Folie, -50) et assujettissent ceux qui touchent à la serrure sans succès à un Éclair Choquant (Voies de la Lumière).

23) Le Dôme des Etoiles. Toutes les parois sont recouvertes d'une pierre bleu nuit. Le dôme est incrusté de milliers de grandes gemmes claires. Une partie, dont le nombre varie en fonction du

temps, brille pour représenter la configuration présente des étoiles dans le ciel, instant par instant. Les portes en pierre de l'Ouest et du Sud sont fermées (Pure Folie, - 50) contre les intrus. C'est une des rares salles où l'on peut voir, sans apport supplémentaire de lumière, les étoiles dispensant une douce lueur.

24) La Chambre du Silence. Le sol est couvert d'épais tapis rouge sang et les murs et le plafond sont couverts d'étouffoirs en éponge qui absorbent les sons presque avant même qu'ils soient nés. Les rayonnages sont recouverts d'un capiton écarlate et supportent des livres décrivant l'histoire et les techniques du polissage des lentilles comme il était pratiqué dans l'assemblage des grands télescopes au travers desquels les savants observaient les étoiles. Des portes en pierre cramoisie gardent cette pièce (serrure : Très Difficile, -20).

25) La Chambre des Voiles. Des aigues-marines, ondulant en courbes abstraites, paillettent des voiles très légers qui masquent les murs en pierre crème. Les livres reliés en cuir, brillamment enluminés et illustrés, révèlent au lecteur la connaissance de la mer et de ses créatures. Les portes verrouillées dans le mur Nord donnent sur un escalier d'accès. Des portes semblables font la jonction avec l'Antichambre Sud.

26) La Chambre des Nuages. Trois marches donnant dans un couloir menant à une porte en chêne à double battants relient l'Antichambre Sud à cette pièce. (La serrure est Très Difficile, - 20 ; déclencher le piège oblige tous ceux qui sont dans l'antichambre à proximité de réussir un JR contre le sort Chant d'Oubli - Puissance des Chants - ayant pour conséquence le fait que l'heure immédiatement précédente soit la période de temps dont le souvenir soit assimilé à « maintenant »). Des panneaux en chêne et des rayonnages couvrent les murs. Une peinture représentant des nuages supportant des châteaux fantastiques occupe le plafond. Des pages et des pages de musiques contiennent et préservent les chansons et ballades d'Arnor.

27) Chambres des Arbres. Les murs et le plafond sont sculptés pour représenter une clairière dans une forêt. Des casiers dans le centre de la pièce contiennent des cartes politiques et géographiques détaillées d'Arnor. Des portes en chêne protègent la pièce (serrure : Extrêmement Difficile, - 30).

28) La Salle d'Argent. Un dôme en miroir provoque une distorsion des images de tout ce qui se trouve en dessous de sa surface concave. Une structure de bois noir, incrustée d'argent, supporte des casiers de cartes géographiques de toutes les Terres du Milieu. Des portes en bois noir permettent de passer de la salle à l'Antichambre Sud (serrure : Extrêmement Difficile, - 30). Un échec dans le désamorçage de la serrure déclenche le sort Choc C (Attaque Spirituelle) dirigé contre le seul individu touchant à la serrure.

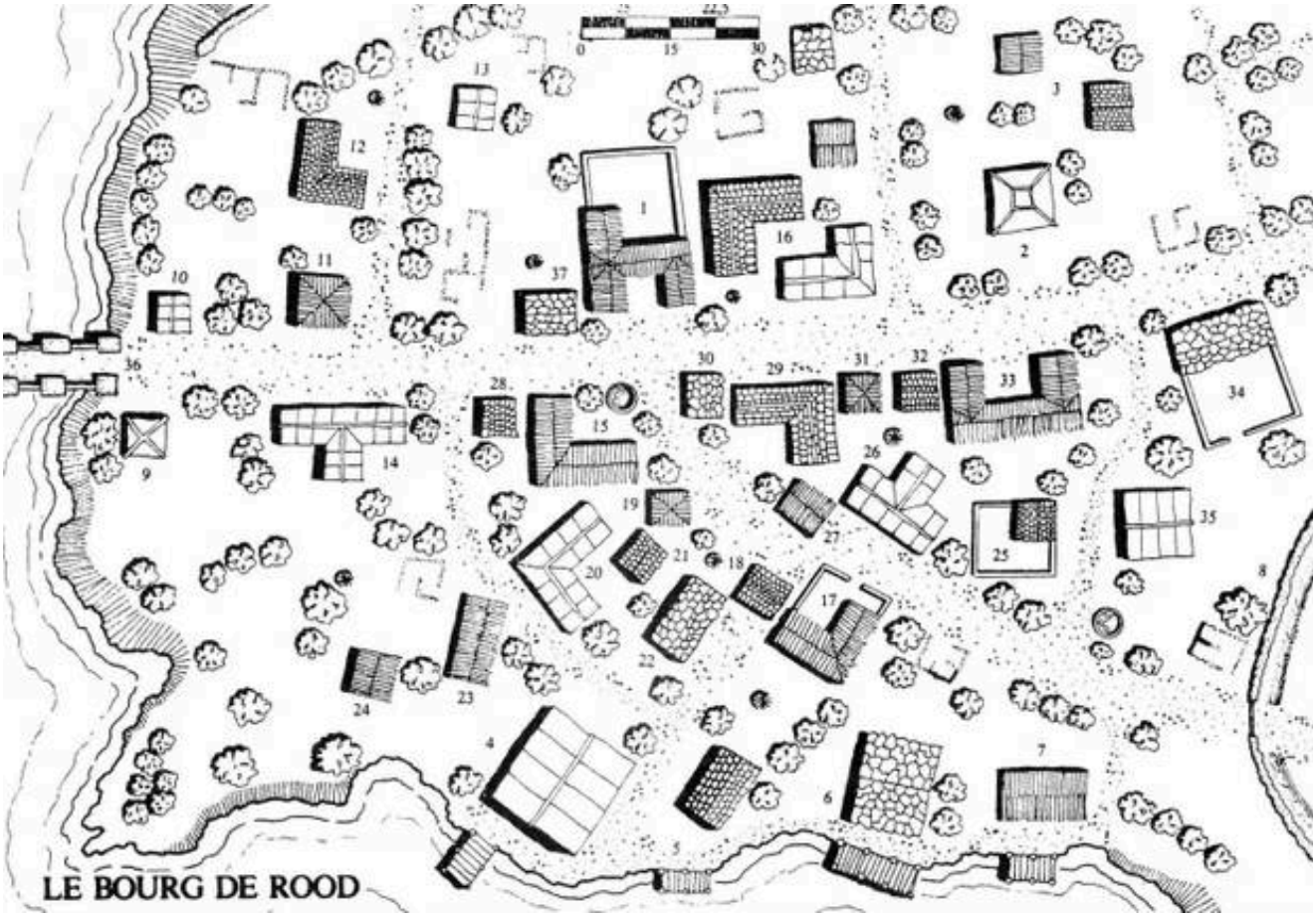
29) Galeries de l'Ouest. Trois marches donnent accès à un couloir qui mène à une porte à double battants en Mithril. Elle est verrouillée (Extrêmement Difficile, -30), et ceux qui crochètent sans succès la serrure sont assujettis au sort Cri Sacré (Transferts). L'auteur du piège était un homme religieux faisant preuve d'une terreur et d'un respect considérables envers les Valar. De telles personnes ne sont pas affectées par le Cri. Derrière les portes se trouve une série de pièces communicantes. Des motifs en bois blond couvrent les sols et les murs. Des arabesques élaborées et des incrustations de Mithril embellissent encore plus les pièces. Les portes qui divisent les galeries tournent librement sur leurs gonds, sans être verrouillées. Les livres reposant sur les rayonnages des murs contiennent la connaissance d'Aman. Des contes comme l'Ainulindalë et le Quenta Silmarillon, aussi bien que des récits de voyageurs Elfes, résident entre les couvertures en bois précieux.

11.3 Le Bourg de Rood

Tout au long du Troisième Âge et au cours du Quatrième, Rood, un bourg fluvial, inaffecté par la guerre, par la Peste et manquant de confiance en un meilleur futur, déclina et se dépeupla. Situé dans une boucle du Bran- devin, le bourg prospéra jadis grâce au commerce fluvial. Dans le milieu du Troisième Âge, des produits de Fornost et des fourrures du Nord, à destination de Bree, s'entassaient sur les radeaux des Hommes des Rivières. Mais à la fin de cet Âge, Rood abandonna toute prétention à devenir une cité marchande et ouvrit ses portes à la racaille et aux vauriens en tout genre.

Le bourg se développa, en premier lieu, aux abords de la rivière, puis à proximité de la vieille Route du Roi, qui conduit à Fornost. Beaucoup de ses bâtiments sont en ruine et abandonnés. (Pour situer une aventure dans Rood, voir paragraphe 10.6).

La disposition du Bourg (Quatrième Âge)



Le Bourg de Rood

1) Le Coq Meurtri. Une grande auberge, mal réputée, et aérée, en particulier à cause de l'effondrement du toit. Corral pour chevaux, puces pour tous.

2) Ferme de Nalorn. Nalorn, un homme bon mais simple, prend soin de son troupeau de moutons (d'aucuns diront trop jalousement) et s'occupe de ses propres affaires.

3) Huttes des Squatters. Abandonnées et laissées à la ruine, ces deux maisons accueillaient des familles quand Rood était un lieu sûr.

4-7) Entrepôts avec Pontons. Situés le long d'une douce boucle du Brandevin, ces constructions abandonnées contenaient jadis des fourrures et des produits en pagaille. Des centaines de rongeurs les tiennent maintenant pour leurs.

8) Haie et fossé.

9) Poste de Garde. Abandonné depuis la chute de l'Arthedain.

10-13) Maisons. Toutes sont en ruines ; des squatters occupent la 11 et la 12.

14) Commerce Général. Tenu par les Silitoes, un couple de petite taille, étant assimile pour certains comme des Hobbits ; le magasin est approvisionné en pain et graines moisis, en vins et bières éventés, ainsi qu'en vêtements sales. Service avec la grimace !

15) La Grande Boucle. Jadis une auberge de bonne qualité (Le Loup Blanc), elle pourvoit aux besoins des anciens Hommes des Rivières et autres causeurs de désagréments qui rôdent dans la contrée environnante.

16) Le Coucher de Soleil. Cette auberge hérite de ceux qui ne peuvent se payer La Grande Boucle. Les repas y sont si mauvais que les cochons de Linkan refusent de manger les reliefs.

17) Écuries. Dirigées par Bolog, un vaurien fanfaron, ces étables donnent dans le commerce de chevaux volés. Bolog est connu comme étant au service de Bomaynee.

18) Forgeron. Navir le forgeron vit et travaille ici. Détenant une grande puissance pour un homme, Navir est honnête, mais très secret.

19) Fumoir. Exploité par Linkan.

20-22) Échoppes. Épicerie, boutique spécialisée pour les mariniers, dirigées par Grandon l'Homme des Rivières, ainsi qu'une distillerie abandonnée.

23-24) Entrepôts abandonnés. Le plus petit constitue une bonne cachette ou un bon milieu de rencontre.

25) Porcherie. Dirigée par Linkan et sa famille, la ferme est renommée pour ses porcs excellents et ses propriétaires corpulents mais sympathiques.

26) Le Moucheron et l'Asticot. Anciennement L'Arbre d'Argent, c'est le point de rencontre de Rood. Quiconque se respectant se montre ici de temps à autre, y compris pour s'y saouler ou pour préparer quelque mauvaise action. Bomaynee se vante ici ouvertement de ses actes. Les propriétaires du Pays de Dun, Gara et Royst Stigmud, rapportent à Bomaynee tout ce qu'ils entendent.

27) Ferronnerie. Le propriétaire alcoolique, Aldan, un ancien taste-vin de Bree, y vend des armes et des outils de qualité inférieure.

28) Armurerie. Begli, Nain détraqué, gère ce commerce en personne. Artisan talentueux, Begli se tient à l'écart des problèmes, et vit dans le cellier en dessous de sa boutique.

29) La Table Du Roi. Jadis, un Roi de l'Arthedain résida ici, et la rumeur se répandit, mais personne ne peut s'accorder sur le nom du Roi ni sur l'année de sa visite. Cette auberge peut accueillir vingt personnes ; c'est la meilleure et la plus chère de Rood. Autrefois la préférée des Rangers qui patrouillaient dans cette contrée, La Table du Roi est poussiéreuse et défraîchie.

30) Quartier des Domestiques. Les jeunes hommes et femmes qui travaillent à La Table du Roi vivent ici.

31) Maison de Lencasee. Le Soigneur vit ici dans la saleté, entouré par des rayonnages recouverts de poussière, par des potions éventées et des herbes séchant sur des claies. Beaucoup considèrent Lencasee comme fou ; les autres le trouvent amusant même s'il est difficile à comprendre car il lui arrive parfois de parler deux langues simultanément.

32) Apothicaire. Magasin sale, et résidence, de Zevcoe. Les poisons sont entreposés dans le cellier, derrière un rideau. Zevcoe dupera et abusera n'importe qui, hormis Bomaynee.

33) La Maison Eketta. Autrefois un manoir à un étage de proportions honorables, la maison s'est effondrée sur elle-même, l'intérieur de construction et de mobilier élégants est recouvert par une couche de poussière et de crasse. Seule la veuve Letta, bien portante et secrète, vit maintenant ici, l'emplacement de son or et de ses bijoux étant inconnu. Bon nombre croient la maison hantée, protégée par les esprits martiaux des guerriers Eketta depuis longtemps morts. Les visites de sa famille de Bareketta, principale maison et établissement de la grande famille, sont rares, en raison du fait que le voyage depuis les rives du Lac Nenuial est long et que Letta, parfois, ne peut se rappeler qui est qui, même de sa propre famille.

34) Écuries. Abandonnées mais utilisables.

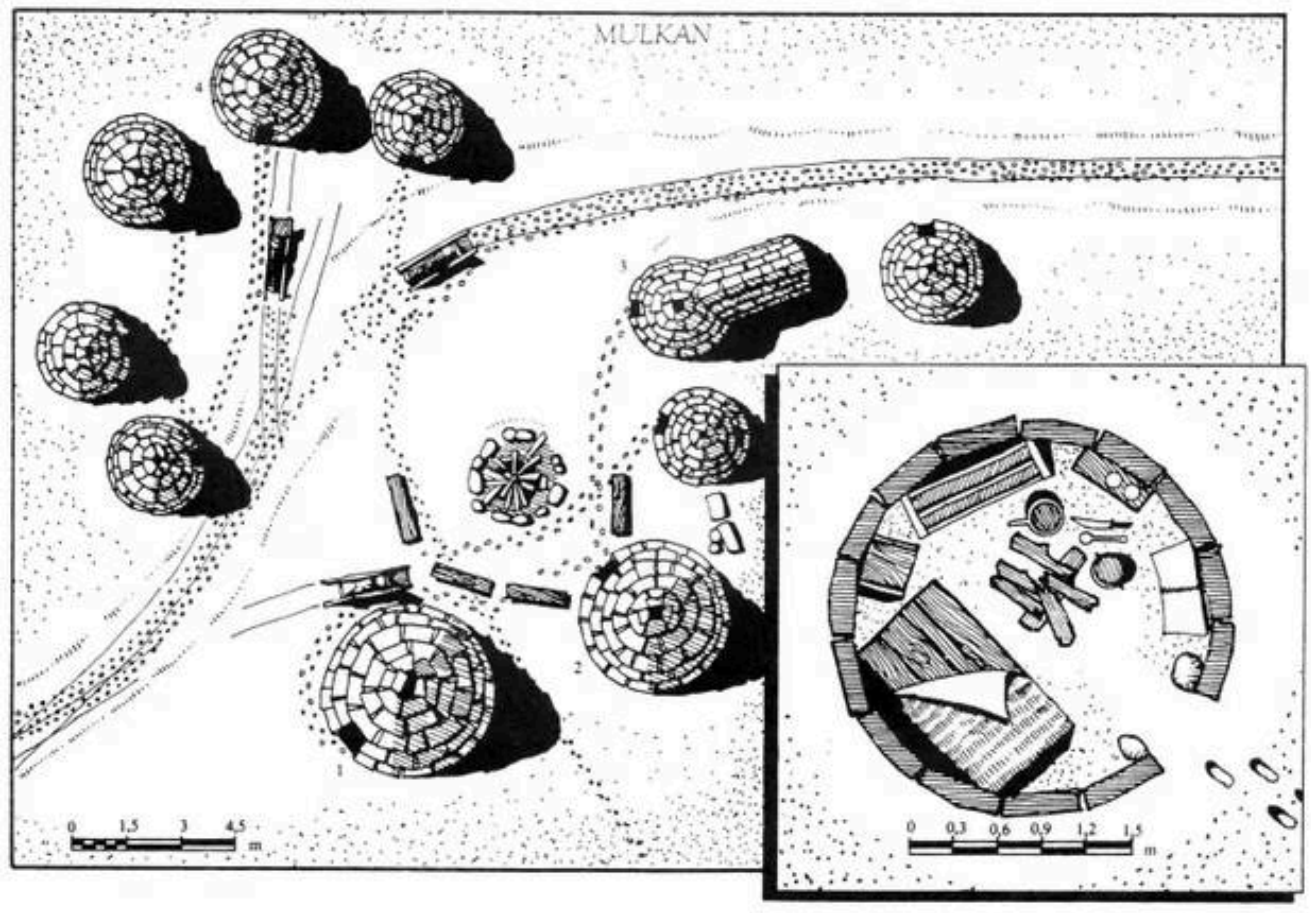
35) Entrepôt. Abandonné mais peut s'utiliser comme abri.

36) Pont. Enjambe un bras du Brandevin.

37) Magasin. Abandonné, mais le sol et la toiture sont en état.

11.4 Mulkan, un village lossadan

Le village de Mulkan est un simple rassemblement de dix maisons en neige, dans une petite dépression qui permet une protection contre le vent. Une étroite piste de traîneaux partage le campement en deux. Les cinq maisons situées au Nord du chemin sont disposées de manière resserrée. Passé l'entrée, la maison en neige type contient, dans le sens des aiguilles d'une montre : la plate-forme familiale de couchage, un petit coffre de rangement, une étagère pour le séchage, une zone de préparation de la nourriture et une zone couverte de peaux pour un visiteur éventuel (voir l'illustration). Quelques-unes des maisons en neige de l'autre côté du chemin sont organisées différemment.



Mulkan

1) Hutte de Culmani. La plus grande hutte appartient au maître de traîneau, *Culmani*, ou « Chien Gelé ». À l'intérieur, on trouvera trois ou quatre traîneaux à des niveaux de réparation différents. En plus de sa plate-forme de couchage et d'objets personnels, peu nombreux, la zone est encombrée de bouts d'os, de sangles de cuir et de bandes de peau décomposée. Durant les neuf mois d'hiver, il assure aussi l'importante position de maître de chasse organisant les hommes, préparant les chiens et, au retour, veillant au partage de la chair et des peaux.

2) Hutte de Fennard. Le plus vieux et le plus sage du village, *Fennard* (littéralement « Arbre du Nord »), incarne l'équilibre dans toutes les décisions et sur toutes les disputes. Traditionnellement, il réside dans la hutte qui fait face immédiatement au feu de la communauté. Les décisions se prennent devant un feu de joie flamboyant, les points de vue animés étant discutés de long en large alors que Fennard, absorbé, est assis passivement. Sa Maison de Glace est la mieux tenue de toutes. La grande plate-forme est recouverte de nombreuses peaux d'ours de valeur. Un solide coffre en bois, tenu fermé par une serrure Difficile (-10), renferme une vaste collection de couteaux de chasse de valeur, dont les manches sont façonnés dans des os de mâchoires de Loups Blancs. Ils ont été offerts à Fennard par des hommes du village souhaitant un jugement en leur faveur.

3) Hutte de Rumlard. Rumlard occupe cette longue hutte en périphérie du village. Son travail des fluides, provenant de l'urine des chiens, a dicté cette implantation par la force des choses. Lorsqu'il n'est pas en train de traiter des peaux, les villageois forcent Rumlard à enterrer ses acides sous le vent. Sa hutte est jonchée de récipients de trempage et de râteliers de séchage.

4) Hutte d'Amthard. Amthard est le plus grand des chasseurs de Mulkan, rapportant toujours la plus grande part de viande. Sa hutte contient une grande collection d'arcs de chasse et un piège à dents pour ours, en plus des nécessités de la vie.

11.5 La propriété de Dongorath



La propriété de Dongorath

La propriété se trouve au bord d'une falaise partiellement boisée dans une région le long du *Rammas Former* (S. « Mur septentrional »). La clôture elle-même fut édifiée autour de ce qui était à l'origine une maison en pierre et ses dépendances. La maison principale avec ses tours d'angles avait jadis la même utilisation que maintenant, mais le grossissement de la bande exigea des quartiers plus grands. Dans les années passées, elle était occupée par au moins 15-20 hommes, mais de nos jours il y en a bien moins qui entrent dans ses murs. Lors du premier agrandissement, les deux tours furent érigées et connectées par un épais mur en pierre. Un mur similaire joint la tour Nord et les écuries. De l'autre côté de l'édifice, qui est protégé par l'à-pic lui-même de la falaise, deux dépendances sont reliées par un grossier mur de rondins.

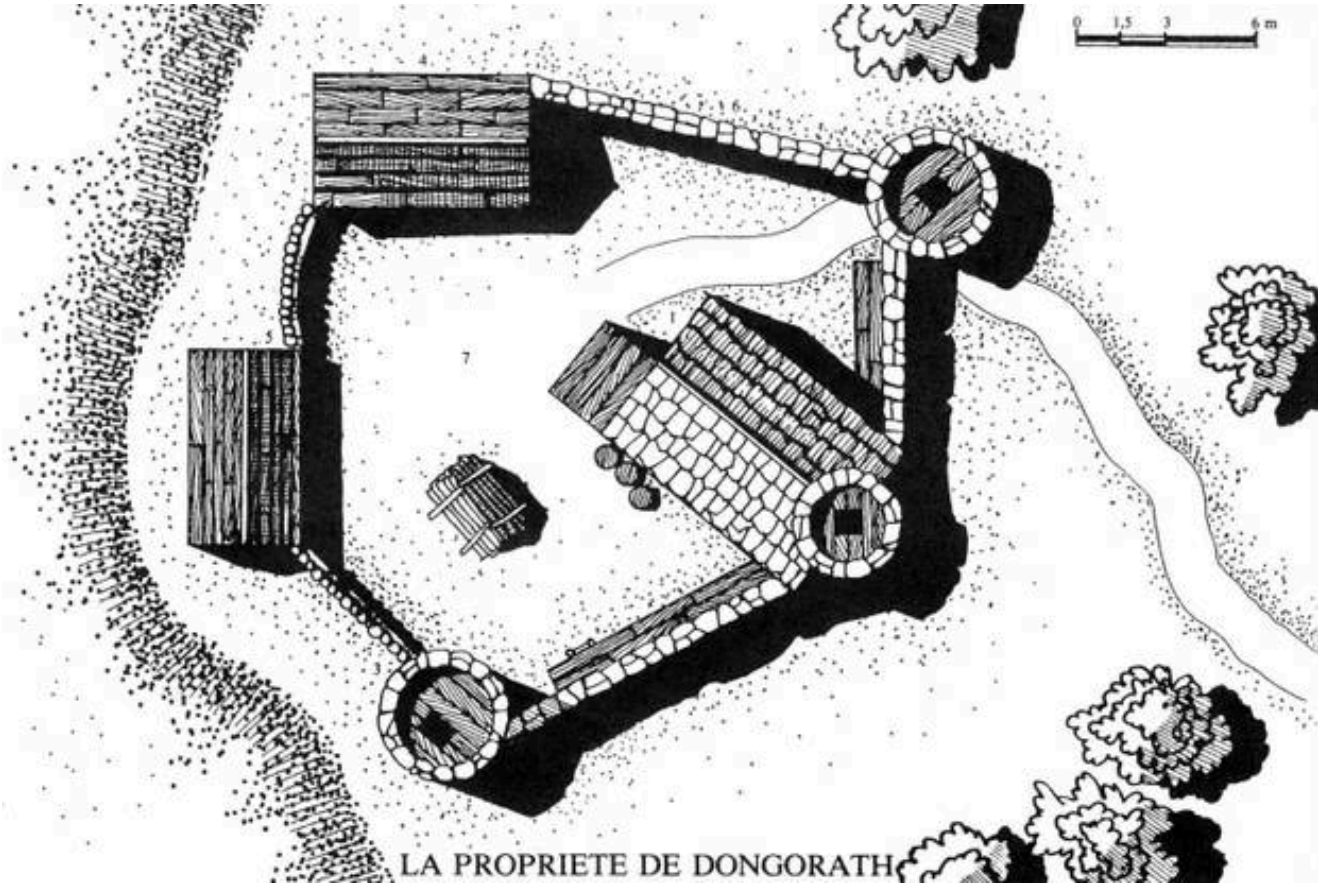
1) La Maison Principale. La maison principale est un curieux mélange d'opulence et de délabrement. La maison mesure 6 mètres sur 8,1 mètres et elle possède un étage (soit 6 mètres de haut). Ses murs extérieurs en pierre épais de 1,2 mètre la rendent particulièrement efficace comme quartier général et comme donjon. L'entrée se fait par une grande porte en bois sur le côté opposé à

la tour. Cette lourde porte, fermée par une serrure d'une difficulté Moyenne (-0), est aussi barrée avec un madrier pendant la nuit.

Les escaliers descendants mènent à la cuisine et à la salle à manger, qui est aussi utilisée comme salle de réunion. Une imposante table en bois, entourée par 10 basses souches, domine le centre. Une grande boîte, sous la table, contient une collection appréciable de cartes de la région. Une des souches est creuse et contient une bourse contenant des gemmes non serties pour une valeur de 145 po. Des patères sur tous les murs sont lourdement chargées d'épais vêtements d'extérieur et d'effets pour le combat. Deux fenêtres, de 0,6 mètre sur 0,6 mètre (l'une regardant en direction de la porte principale, l'autre vers la tour Sud), sont bloquées depuis déjà des années par des barres en fer de 1,25 centimètre. Chaque mur est pourvu de deux archères, étroites qui s'élargissent vers l'extérieur. La cheminée est très souvent utilisée pour faire du feu afin de contrebalancer l'air glacial. Juste à droite de la porte pend ce qui semble être une épée longue de bonne facture, rangée dans un fourreau de cuir clouté. Une seule patère supporte son poids. Lorsqu'elle est retirée de sa patère, qui en fait est un levier, une trappe de 1,2 mètre sur 1,2 mètre (Difficile, -10, à trouver ou à désarmer), s'ouvre immédiatement en dessous, plongeant la malchanceuse victime dans un puits profond de 3 mètres, dont le fond est hérissé de 10 pieux de 0,6 mètre (la victime doit subir une à dix attaques d'épée large + 75). Pour saisir l'épée, la patère doit être tenue en position basse alors que l'épée est prise. En la retirant de la sécurité de son douillet fourreau, on révèle une cruelle lame de 15 cm de long, brisée dans un combat longtemps avant les mémoires actuelles (elle demeure l'équivalent d'une épée courte +15).

L'étage est atteint par le biais d'un étroit escalier. Une pression sur la première marche enclenche une trappe à la moitié de l'escalier. Un poids de plus de 25 kg provoque l'effondrement d'une portion de 4 marches vers un réduit poussiéreux utilisé pour le rangement de lances de chasse et de hallebardes, qui ont toutes des pointes acérées dirigées vers le ciel (la victime subit une à dix attaques d'arme d'hast +100). Le premier étage abrite les quartiers pour dormir. En réalité juste une grande pièce, des petites cloisons en bois séparent les zones privées de chaque homme. Quelques-unes sont garnies de couchettes, les autres dorment à même le sol utilisant des épaisseurs de couvertures et de fourrures. Cet étage est bien équipé en archères. En fait, l'édifice peut être aisément défendu même si un ennemi passe la clôture. L'étage est une mine d'or en vêtements et fournitures utilitaires. Un coffre dans le coin le plus éloigné contient :

une excellente épée large (+10)
une paire de bottes isolées contre le Nord (+ 20 au JR contre le froid)
une série de dagues de jet identiques (+ 5 ; pas de pénalités de distance)
4 bouteilles d'une épaisse liqueur toxique à l'odeur répugnante.
Un emplacement pour dormir soigneusement rangé promet des richesses, mais lorsqu'on s'y aventure de tout son poids, il dépose l'imprudent sur un comptoir de préparation culinaire dans la zone de la cuisine à l'étage inférieur. Ce comptoir est toujours bien fourni en coutellerie.



La propriété de Dongorath

La tour incluse s'élève à 1,50 m au-dessus du toit en ardoise de la maison principale. Chacun des deux niveaux au-dessus du sol ont un sol fait en bois. Une étroite échelle est l'unique moyen d'atteindre le sommet. Les deux niveaux du bas peuvent être atteints par les niveaux correspondants de la maison. Les aventuriers voulant atteindre le sommet doivent se méfier du premier étage. Les planches y sont pourries et ne supporteront pas un poids supérieur à 25 kilogrammes. Pour entrer dans la tour par le premier étage, un saut, Moyen (-20), de 0,6 mètre vers l'échelle est nécessaire. Prévu pour permettre une fuite, un petit tunnel, où la progression s'effectue en rampant, part du centre de la tour pour se diriger au Sud-Est vers le bouquet d'arbres 15 mètres plus loin. Du sommet de la tour, on atteint d'un saut, Facile (+ 20), le toit en ardoise. De là, le toit du hangar est 3,6 mètres plus bas. Enfin, de ce point, le sol est à 2,7 mètres.

2) La Tour Nord. La Tour Nord (voir illustration) abrite l'entrée principale de la propriété. Sa robuste porte en bois est toujours barrée d'une lourde poutre ; seule la force brute peut forcer ce portail. A l'intérieur, une solide porte en métal mène à la cour intérieure dont la serrure est de difficulté Difficile (-10). Un escalier en bois de 0,45 mètre de large mène au premier étage. Le plancher, en son centre, contient un trou béant. Un grand tas de rochers est toujours disposé ici, prêt à voler sur les têtes de visiteurs malvenus. Un examen attentif permet d'y découvrir un coffre en bois enseveli, contenant des pièces en or d'une valeur globale de 255 po.

3) La Tour Sud. La Tour Sud est d'une facture similaire. Par contre, ici, on trouve trois archères au premier étage, l'une d'entre elles étant pointée vers le hangar. Une échelle, seul moyen d'atteindre les niveaux supérieurs, s'élève à travers des ouvertures pratiquées dans le bois des planchers.

4) Les Écuries. Les écuries mesurent 7,5 mètres sur 4,5 mètres et peuvent accueillir 10 chevaux. Deux fenêtres de 0,6 mètre sur 0,9 mètre font face au Nord. Elles sont toutes les deux à 2,4 mètres du sol et sont fermées chacune avec une serrure, Routine (+ 10), verrouillées après le coucher du soleil. Le grand portail s'ouvre au centre du petit côté faisant face à la clôture. Dans la stalle centrale, contre le mur intérieur, on peut trouver :

une magnifique selle ornée des sept étoiles de l'Arthedain sur chaque étrier en Argent. Lorsque l'agrafe en Argent de l'étrivière est serrée, elle amorce un mécanisme à ressort dans la selle. Quoique ce soit exerçant une pression de plus de 25 kg fait jaillir un pieu courbe à travers le siège vers le cavalier/la victime (attaque de lance à +100).
une selle magique usagée qui conviendra à n'importe quel animal de grande taille. Quand on utilise cette selle, la vitesse de la bête est accrue d'un niveau. Elle fournit également au cavalier un BO de + 25 en combat monté.

5) Le Hangar. Le plus petit bâtiment est un hangar mesurant 6 m sur 3,60 m. Cette structure sordide en bois contient habituellement du grain et d'autres denrées alimentaires entreposées à peu près soigneusement dans des sacs de 25 kg. La petite porte qui se trouve au centre du mur intérieur n'est pas verrouillée. Il n'y a pas de fenêtre. Dans un coin, se trouve un tonneau assez grand et bien fait pesant 200 kg. Le couvercle est étroitement ajusté mais il peut être ouvert avec la lame d'une épée ou d'une dague. Le curieux découvrira que le couvercle est relié à un goujon qui disparaît dans le centre du tonneau. A ce moment, son destin et celui du tonneau sont désespérément mêlés. Tout autre déplacement du couvercle du tonneau, ou toute tentative pour déplacer le tonneau, déclenchera un ressort très puissant qui expulse des pieux en fer longs de 30 cm au travers de tous les joints entre les douves (Très difficile, -20, à désarmer ; une à cinq attaques de lance à + 100). Le tonneau se trouve sur un panneau en bois qui s'ouvre sur un puits en pierre construit longtemps avant le bâtiment. Les aventuriers doivent d'abord se laisser tomber de 3 m et cheminer sur 4,50 m sur le fond visqueux jusqu'à une petite chambre (3m sur 3,60 m) abritant un coffre en cèdre et en bronze contenant 850 po.

6) Les Murs. Les trois murs en pierre sont hauts de 3,60 m. Deux d'entre eux (voir l'illustration) sont équipés de plates-formes de tir larges de 90 cm à 2,10 m du sol. On les atteint depuis la cour au moyen d'échelles. Les deux murs de derrière ne font en moyenne que 2,40 m de haut, et consistent en troncs d'arbres taillés plantés sur 90 cm dans le sol dur.

7) La Cour Intérieure. La cour intérieure est d'ordinaire un magma de boîtes et de coffres brisés. Sous le tas de bois, il y a un grand coffre enterré, caché là par Dongorath, qui contient 10 épées larges de nature particulièrement belle (+10, non magiques).

11.6 Le site des Palantíri

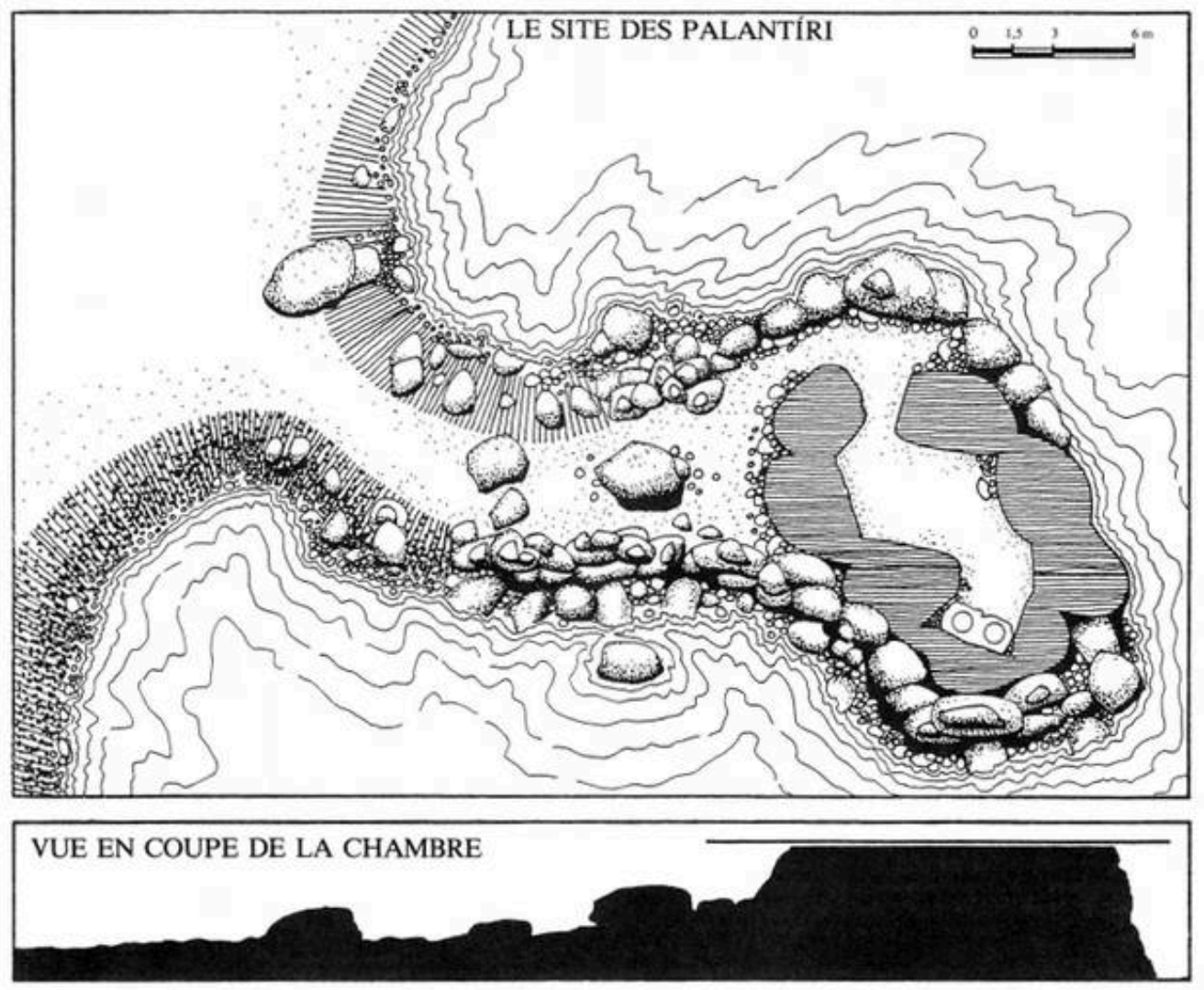
Les Palantíri demeurant dans les entrailles les plus frustes d'une mince péninsule rocheuse. Le tas de rochers qui renferment les Palantíri était jadis un édifice naturel creusé par l'eau : les Lossoth ont construit un passage en terre permettant d'y parvenir. Ensuite, les Hommes des Neiges amassèrent d'énormes rocs pour créer le tertre grossier qui protège les précieuses Pierres du vent et du temps du froid septentrional. Quelques-uns des rochers furent alors taillés pour élargir la chambre irrégulière.

Les visiteurs du site ne peuvent voir l'entrée de la chambre depuis la rive. Pour atteindre la chambre, on doit traverser le doigt de terre, long de 25 mètres et large de 3 à 6 mètres. A mi-chemin, on doit se

faufiler entre deux rochers plus gros que les autres. De là, l'aventurier tourne vers la gauche afin d'arriver à l'entrée, large de 1,5 m et haute de 1,8 m. Cette voie d'accès (non barrée) est semblable à un défilé entre le haut mur de rocher à gauche (son versant donnant sur une chute de 9 m dans l'eau) et la grande butte, semblable à un cairn, à droite.

La Chambre

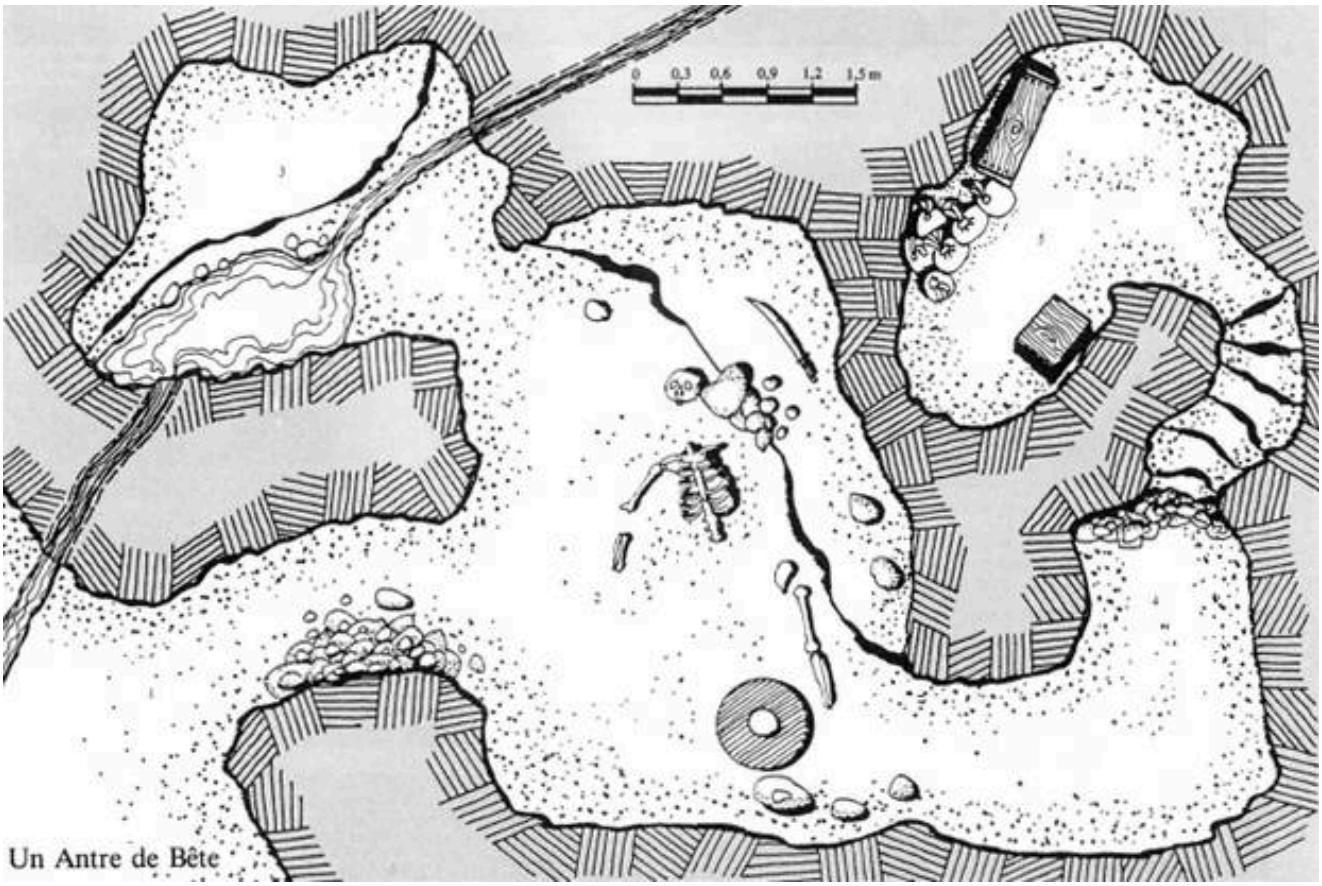
La chambre en elle-même est étroite, seulement 4,50 m de largeur. De profondes rigoles ciselées en bas du mur droit montrent le travail nécessaire pour creuser une salle de cette taille. Les Palantíri se trouvent au bout de la chambre sur une dalle en marbre qui repose avec désinvolture sur une pile, haute de 90 cm, de pierres de la taille d'un poing. Deux dépressions ont été excavés dans le marbre pour servir de berceau aux Pierres de Vision. A cet endroit, la pièce est large de près de 3 m. Les trois murs immédiatement autour des globes sont gravés de curieux pictogrammes ponctués par des trous de 1,25 cm forés profondément dans la roche en apparence solide. Tout cela forme une bande d'illustration de 60 cm commençant à 90 cm du sol de la chambre.



Le site des Palantíri

Les Palantíri ne sont pas de même taille. Le plus petit (30 cm de diamètre) peut être porté par un seul homme. Le plus grand des deux fait deux fois cette taille et requerra deux ou trois individus pour être déplacé. La dalle en marbre paraît avoir été faite rapidement, mais elle cache en réalité un mécanisme ingénieux. Chacune des Pierres se tient au sommet d'un système à déclic soigneusement installé. Soulever ou déplacer un Palantír déclenchera un tir de barrage de carreaux d'arbalète tirés depuis les trous dans la roche (la victime subit de trois à quinze attaques d'arbalète lourde à +100). Ces carreaux sont taillés dans de l'os et ont des pointes en dents de scie promettant de déchiqueter horriblement les intrus avides. N'importe qui se trouvant en dessous de la ligne des 90 cm évitera les dommages. La seule méthode sûre pour enlever les globes de la chambre sans être perforé est de les déplacer simultanément (Extrêmement Difficile, -30).

11.7 Un antre de bête



Un antre de bête

1) Entrée de la Caverne. Cette caverne plus petite était jadis utilisée de manière intensive par une bande de Rangers qui avaient la charge d'un proche avant-poste Dúnadan, mais elle est depuis déjà bien longtemps occupée par une famille d'Ours Septentrionaux. Le mur de droite du couloir d'entrée paraît avoir été morcelé en un petit tas de pierres de la taille d'un crâne. Si on le fouille, ce tas rendra une petite boîte en métal contenant les objets de valeur suivants ;

un anneau en or serti de gemmes multicolores d'une valeur de 105 po
une petite poignée de pépites d'or d'une valeur de 245 po
une minuscule fiole de riche parfum d'une valeur de 35 po

un foulard en dentelle finement brodée d'une valeur de 15 po
2) Chambre Principale. En entrant dans la chambre principale, on se trouve face aux restes du précédent visiteur. Gravement blessé et se croyant à l'abri d'une détection, il a fait la grave erreur de s'évanouir juste avant que les occupants actuels reviennent. Le fond de cette salle est surélevé de 15 cm par rapport au sol de la chambre. La partie la plus large de cette plateforme, se trouvant sous l'épée sur l'illustration, est en réalité un trou de 1,20 m x 1,20 m (Difficile, -10, à découvrir) recouvert de branches fragiles, des vêtements et de terre. Quoi que ce soit qui exerce une pression supérieure à 20 Kg enverra la victime au fond d'un puits de 3 m (une attaque à + 60 de Grande Chute/Écrasement).

Un aventurier survivant à la chute découvrira que le fond du puits est jonché d'armes de diverses qualités.

un marteau de guerre +20.
un couteau de lancer +5 couvert de pictogrammes montrant un bateau sombrant dans une tempête terrifiante.
une arbalète + 30 et 15 carreaux aux pointes en dents de scie taillés dans de l'os.
3) Chambre de gauche. À gauche se trouve une petite pièce (2,4 m sur 3 m) qui est traversée par un petit cours d'eau. Sortant du mur à droite, le ruisseau se répand à travers la salle et se déverse dans une cuvette profonde de 0,6 m. De là, l'eau traverse la paroi et rejaillit à proximité de l'entrée. Le liquide s'est mélangé aux Eaux du Feu souterraines et ne doit pas être consommé (voir les Choses qui Soignent et Causent du Mal). Les Ours savent détecter et se tenir à l'écart du danger. Au fond de la mare, se trouve, enfoui, un conteneur métallique, qui contient une quantité d'Argent d'une valeur de 450 po. L'eau est très acide ; les vêtements normaux en tissu sont rongés en 1 minute ; les bottes en cuir sont dissoutes en 3.

4) Couloir de droite. Un court couloir conduit à un mur de roches de taille moyenne ; les Ours n'ont pas découvert la pièce qui se trouve derrière. Déplacer les pierres découvre un escalier étroit qui conduit plus bas à une petite pièce.

5) Chambre secrète. Contre un mur, on peut trouver un coffre en bois long de 0,9 m et 5 lourds sacs en cuir cousu. Contre le mur en face des sacs se trouve une boîte en bois vide. Les sacs agissent comme contrepoids d'une plaque soigneusement équilibrée. La partie du sol entre la boîte carrée et les sacs repose sur un axe qui la traverse dans toute sa longueur en son milieu. Sous la boîte vide pend un poids en fer ; les sacs sont plus lourds que lui de 75 kg, maintenant la plaque de leur côté sur une petite saillie. Un visiteur doit se tenir au- dessus de l'axe pour être en mesure de soulever les lourds sacs (Très difficile, -20). Soulever ou déplacer plus de 2 des sacs (75 kg) ébranle le fragile équilibre et fait basculer la plaque, projetant l'avide personnage au fond d'un puits de 4,50 m sur un sol de roches déchiquetées et de sacs de plomb éclatés (une Grande attaque de Chute/Écrasement à +80). La boîte longue de 0,90 m contient une armure de plates +5 (TA 20).

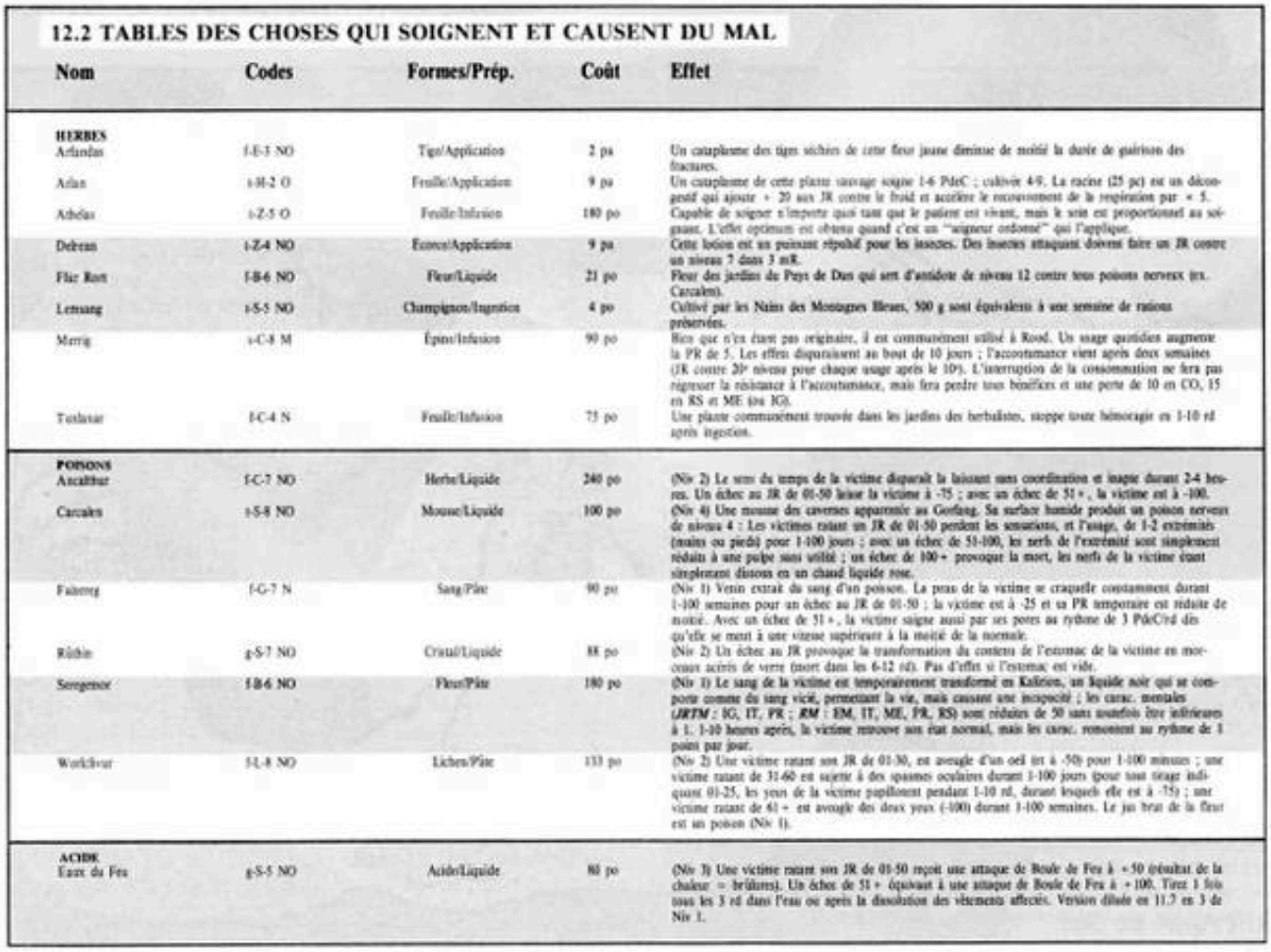
12 · Tables

12.1 Bêtes

12.1 TABLES DES BÊTES PRINCIPALES

Type	No	Nb Renc	Taille/ Vitesse	PdC	TA	BD	Attaque (Primaire/Secondaire /Tertiaire)	Notes
ERIADOR ET LE NORD								
Cerf (Mâle)	2	3-30	M/TR	72	CS/3	40	25 MCo/25 MPi/20 Bo	(S. "Brenin"). Jaune-brun en été, gris clair en hiver.
Élan	4	1-3	G/MO	240	CS/4	15	55 GBo/35 GPi/-	(S. "Nenrain"). Pataugeurs et nageurs, on les trouve dans les marais ou les vallées des torrents généralement à proximité de bois.
Loup	3	2-40	M/TR	110	S/3	30	65 GMo/-/-	(S. "Huar" ou "Blaith", Hc. "Degnorg"). Chassent en meute sur un territoire spécifique.
Nœkenbreaker	1	3-300	T/TR	1	S/1	45	10 TMo/-/-	(S. "Guibolin"). Bêtes ressemblant à des moustiques bruyants. En général nocturnes ; se rassemblent rapidement après le crépuscule ou juste avant l'aube.
Troll des Cavernes	12	1	G/MO	175	CR/11	15	100 EGr/85 Ar/—	(S. "Grotzog"). Utilisez la Table des Coups Critiques pour Grandes Créatures.
Troll des Collines	10	1-3	G/LE	150	CR/11	20	95 GBo/85 GGr/50 Ar	(S. "Torogumon"). Utilisez la Table des Coups Critiques pour Grandes Créatures. Vivent en région reculée.
Wapiti (Mâle)	4	4-40	G/MR	230	CS/3	35	100 GCo/90 GBo/-	(S. "Arhenais" ; Du., Hc. "Caru"). Gris l'été ; Blanc l'hiver.
Warg	5	4-20	G/TR	160	S/4	55	85 GMo/50 MGr/-	(S. "Huarog" ; Hc. "Deg-lc"). Ruse et malfique. Leurs corps disparaissent 1-10 heures après décès.
Wight	7	1-5	M/MO	100	S/2	75	100 Ar/55 MBo/-	Se trouvent près d'anciens champs de bataille ou de sites funéraires. Restes de corps recouvert d'illusions d'ombre. Apparaissent comme des formes sombres avec des yeux faiblement lumineux. Intelligents mais restant près de l'endroit où ils sont tombés. Tous ceux se trouvant dans un rayon de 3 m doivent réussir un JR ou rentrer en transes et mener en un endroit spécifique. Là, le Wight drainera 5 points de Co/rd jusqu'à ce que la victime meure. *RM* type V.
ARTHEDAIN								
Dumbledor	1	1-100	T/TR	3	S/1	40	15 TMo/-/-	(S. "Cacines"). 3-4 kg. Insecte volant, semblable à une guêpe.
Gorcrow	3	5-50	M/TR	20	S/3	55	40 PBi/10 PGr/-	(S. "Crabas Waed" ou "Gor-Crabas"). Grande espèce noire de Crébain.
Mewlips	4	2-20	M/MO	60	S/1	35	50 Ar/75 MMo/-	(S. "Minnuian"). Esprits cannibales ; formes sombres enveloppées d'ombre. Ceux dans un rayon de 3 m doivent réussir un JR ou tomber en transes pour 1-10 rounds, durant lesquels les Mewlips drainent le sang à raison de 2-20 PdC/rd. *RM* type II.
Troll des Forêts	6	1-5	M/MO	100	CR/11	10	70 GGr/60 GMo/-	(S. "Eryntorog" ou "Tauretorog"). Limités aux zones boisées.
FORDCHEL								
Baleine Démon	9	1-5	E/RA	500	CS/8	25	120 EBo/150 EMo/-	(S. "Aucarag"). Utilisez la Table des Coups Critiques pour Grandes Créatures. Garnies de dents, tels sont ces habitants de la Baie de Glace.
Dragon des Glaces	25	1	E/RA	420	CM/16	60	180 EBo/200 EGr/180 EMo	(S. "Helikin"). Utilisez la Table des Coups Critiques pour Très Grandes Créatures. A l'aise dans l'eau comme sur la glace.
Lourandir	2	9-900	M/RA	130	CS/4	15	40 GCo/40 GPi/30 MBo	(W. "Reune", Hc. "Feithan"). Facilement domestiqués.
Ours septentrionaux	10	1-5	G/RA	240	CS/4	45	75 EGr/60 ESa/90 GMo	(S. "Nimcrist"). Utilisez la Table des Coups Critiques pour Grandes Créatures. Excellents sens de l'ouïe et de l'odorat ; excellents nageurs.
Troll des Neiges	13	1-2	G/MO	180	CR/11	30	105 EGr/80 EBo/-	(S. "Toroglos"). Utilisez la Table des Coups Critiques pour Grandes Créatures. Préfèrent la glace ou les terrains enneigés.

12.2 Plantes et herbes



12.2 TABLES DES CHOSES QUI SOIGNENT ET CAUSENT DU MAL

Nom	Codes	Formes/Prép.	Coût	Effet
HERBES				
Arfandas	I-E-3 NO	Tige/Application	2 pa	Un cataplasme des tiges séchées de cette fleur jaune diminue de moitié la durée de guérison des fractures.
Arlan	i-H-2 O	Feuille/Application	9 pa	Un cataplasme de cette plante sauvage soigne 1-6 PdeC ; cultivée 4-9. La racine (25 pc) est un décongestif qui ajoute + 20 aux JR contre le froid et accélère le rétablissement de la respiration par + 5.
Athelas	i-Z-5 O	Feuille/Infusion	180 po	Capable de soigner n'importe quoi tant que le patient est vivant, mais le soin est proportionnel au soignant. L'effet optimum est obtenu quand c'est un "seigneur ordonné" qui l'applique.
Debran	i-Z-4 NO	Ecorce/Application	9 pa	Cette lotion est un puissant répulsif pour les insectes. Des insectes attaquant doivent faire un JR contre un niveau 7 dans 3 mR.
Flur Rott	I-B-6 NO	Fleur/Liquide	21 po	Fleur des jardins du Pays de Dun qui sert d'antidote de niveau 12 contre tous poisons nerveux (ex. Carcalen).
Lemang	i-S-5 NO	Champignon/Ingestion	4 po	Cultivé par les Nains des Montagnes Bleues, 500 g sont équivalents à une semaine de rations préservées.
Merrig	i-C-8 M	Épice/Infusion	90 po	Bien que n'en étant pas originaire, il est communément utilisé à Rood. Un usage quotidien augmente la PR de 5. Les effets disparaissent au bout de 10 jours ; l'accoutumance vient après deux semaines (JR contre 20e niveau pour chaque usage après le 10e). L'interruption de la consommation ne fera pas régresser la résistance à l'accoutumance, mais fera perdre tous bénéfices et une perte de 10 en CO, 15 en RS et ME (ex IG).
Tuolaxar	I-C-4 N	Feuille/Infusion	75 po	Une plante communément trouvée dans les jardins des herbalistes, stoppe toute hémorragie en 1-10 rd après ingestion.
POISONS				
Ancalthar	I-C-7 NO	Herbe/Liquide	240 po	(Niv 2) Le sens du temps de la victime disparaît la laissant sans coordination et inapte durant 2-4 heures. Un échec au JR de 01-50 laisse la victime à -75 ; avec un échec de 51+, la victime est à -100.
Carcalen	i-S-8 NO	Mousse/Liquide	100 po	(Niv 4) Une mousse des cavernes appartenir au Gorfang. Sa surface humide produit un poison nerveux de niveau 4 : Les victimes ratant un JR de 01-50 perdent les sensations, et l'usage, de 1-2 extrémités (mains ou pieds) pour 1-100 jours ; avec un échec de 51-100, les nerfs de l'extrémité sont simplement réduits à une pulpe sans utilité ; un échec de 100+ provoque la mort, les nerfs de la victime étant simplement dissous en un chaud liquide rose.
Falmeg	I-G-7 N	Sang/Pâte	90 po	(Niv 1) Venin extrait du sang d'un poisson. La peau de la victime se craquelle constamment durant 1-100 semaines pour un échec au JR de 01-50 ; la victime est à -25 et sa PR temporaire est réduite de moitié. Avec un échec de 51+, la victime saigne aussi par ses pores au rythme de 3 PdeC/rd dès qu'elle se met à une vitesse supérieure à la moitié de la normale.
Rûbin	g-S-7 NO	Cristal/Liquide	88 po	(Niv 2) Un échec au JR provoque la transformation du contenu de l'estomac de la victime en morceaux acérés de verre (mort dans les 6-12 rd). Pas d'effet si l'estomac est vide.
Seregesor	I-B-6 NO	Fleur/Pâte	180 po	(Niv 1) Le sang de la victime est temporairement transformé en Kalrion, un liquide noir qui se comporte comme du sang vicié, permettant la vie, mais causant une inspocité ; les caract. mentales (*JRTM* : IG, IT, PR ; *RM* : EM, IT, ME, PR, RS) sont réduites de 50 sans toutefois être inférieures à 1. 1-10 heures après, la victime retrouve son état normal, mais les caract. remontent au rythme de 1 point par jour.
Workilvar	I-L-8 NO	Lichen/Pâte	133 po	(Niv 2) Une victime ratant son JR de 01-30, est aveugle d'un œil (rt à -50) pour 1-100 minutes ; une victime ratant de 31-60 est sujette à des spasmes oculaires durant 1-100 jours (pour tout usage indiquant 01-25, les yeux de la victime papillonent pendant 1-10 rd, durant lesquels elle est à -75) ; une victime ratant de 61+ est aveugle des deux yeux (-100) durant 1-100 semaines. Le jus brut de la fleur est un poison (Niv 1).
ACIDE				
Eaux du Feu	g-S-5 NO	Acide/Liquide	80 po	(Niv 3) Une victime ratant son JR de 01-50 reçoit une attaque de Boule de Feu à +50 (résultat de la chaleur = brûlures). Un échec de 51+ équivaut à une attaque de Boule de Feu à +100. Tirez 1 fois tous les 3 rd dans l'eau ou après la dissolution des vêtements affectés. Version diluée en 11.7 en 3 de Niv 1.

12.3 Troupes

12.3 TABLES DES TROUPES PRINCIPALES

Nom/Nb	Race	Niv	PdeC	TA	BD	Bouc	Prot	Mêlée	Missile /Arme Second.	MM	Notes

ANGMARIM (Hommes d'Angmar)

Des troupes tirées des différents peuples sujets et alliés composent les six armées de campagne d'Angmar (une de 5000 et cinq de 1000). Les Seigneurs de Guerre, qui ne répondent qu'au Roi-Sorcier et à son état-major de Carn Dûm, dirigent ces forces comme si elles étaient formées de leurs propres sujets. Les armées sont organisées de manière idéale en dix corps de 100, commandé chacun par un capitaine du 7e niveau. Ces corps se décomposent en dix unités de dix, neuf soldats encadrés par un guerrier du 3e ou 4e niveau. Ces unités peuvent se séparer en deux groupes de cinq Hommes, dirigés par un adjudant du 5e niveau. Dans les faits, cependant, cette organisation n'est guère appliquée, car un grand nombre d'Angmarim sont cantonnés en garnison sous la garde jalouse de leurs supérieurs. Il est à noter que, dans toutes les personnalités Angmarim ou Orques qui s'intègrent dans la globalité de la horde du Roi-Sorcier, nombreuses sont celles qui sont sous contrôle. Ces Guerriers sont disséminés partout dans le Nord-Est d'Eriador et le Nord-Ouest de Rhovanion.

Hoerk/60	Mélange d'Hommes	15	155	PL/19	30	O	(B/J)	160 ma	140 ac	10	Guerriers

Ils constituent une garde du corps d'élite qui est normalement (1) de service à *Carn Dûm*, (2) protège le Roi-Sorcier et ses Seigneurs de Guerre, ou (3) qui accomplit une mission très délicate. Leur armure gris sombre porte un blason dont le symbole est un anneau rouge, et chacun porte une véritable tête de Warg qui est fixée au-dessus de leur casque en acier sans visière.

Hoerk Torog/60	Olog-Hai	18	170	CR/12	60	N	N	175 fl	150 fr	5	Guerriers

Cette garde de Trolls opère généralement comme la garde nocturne des Hoerk. Ils sont très proches du Roi-Sorcier.

Rangers/60	Mélange d'Hommes	9	105	CR/9	10*	N	N	85 hh	75 ac	20	Rangers

Les Rangers Noirs sont entraînés pour être opérationnels par n'importe quel temps et à tout moment. La plupart vivent du pays et emploient les Signes de la Nature comme moyen de communication. Chacun est équipé avec un plastron en peau de Kine +10 et connaît 5 listes de Base de Rangers (au 10e niv).

Pisteurs/200	Hommes des Collines de Dun	7	65	CR/9	20	N	N	65 hh	45 ac	20	Rangers

Ces hommes, moins bien entraînés à la vie en extérieur, opèrent des patrouilles et des passages le long de la frontière. Ils connaissent 4 listes de Bases de Ranger (au 10e niv).

Cavaliers/3000	Easterlings	5	65	CM/15	30	O	(B/J)	95 lc	75 ao	10	Guerriers

Ce grand mélange d'Easterlings et d'Hommes des tribus Nordiques est organisé en accord avec les exigences des clans et tribus. Ainsi, il y a six confédérations présentes : *Asdrag, Brygath, Guthmurig, Odbrag, Kyburia* et *Sagath*. La plupart montent de robustes petits chevaux poilus, bêtes apparentées à celles que l'on trouvent dans les plaines septentrionales du Rhûn. Ils sont bien adaptés au climat de l'Eriador septentrional.

Fantassins/10000	Mélange d'Hommes	2	40	CM/13	20	O	N	50 el	50 ao	0	Guerriers

Une robuste infanterie faiblement motivée et mal entraînée.

URUK-ENGMAIR (Orques d'Angmar)

La plus grande partie de la horde de guerre du Roi-Sorcier est constituée d'Orques (S. "*Yrch*"). C'est une réunion disparate de neuf confédérations tribales Yrch, qui regroupent plus de trente tribus, beaucoup d'entre elles étant en guerre mutuellement. Douze sont déployées le long de la frontière avec l'Arthedain : *Askhai, Bagronkuz, Durbalag, Faulgarum, Kurkurum, Lughoth, Snagoth, Thrakburzum, Ulogarûm, Urukh-Burm, Urughkish* et celle d'élite, *Uruk-Uflag*.

Askhai/1200	Orques	S/3	45	3	35	O	N	65 cl	20 la	5	Guerriers

Beaucoup utilisent des lances en mêlée.

Bagronkuz/1500	Orque	2	44	CS/6	25	O	-/J	50 ci	30 ao	5	Guerriers

Une tribu nombreuse mais pauvre.

Durbalag/1200	Orque	2	42	CR/9	25	O	N	45 ci	40 ao	5	Guerriers

Ils préfèrent l'agneau avant tout autre délicatesse.

Faulgarum/900	Orque	3	50	CM/14	25	O	(B/J)	60 ma	20 la	-5	Guerriers

Quelques-uns utilisent des lances en mêlée. Ils maintiennent une paix difficile avec les Lughoth.

Kurkurum/600	Orque	3	60	CM/14	20	O	(B/J)	60 ci	50 la	0	Guerriers

Quelques-uns utilisent des épées à deux mains. Ils sont en guerre avec les Askhai.

Lughoth/2400	Orque	2	35	S/3	35	O	N	50 ci	20 ao	5	Guerriers

Ils sont connus pour aveugler immédiatement leurs prisonniers.

Snagoth/1500	Orque	2	45	CM/13	20	N	-/J	45 ah	50 ja	5	Guerriers

Quelques-uns utilisent des lances empoisonnées.

Thrakburzum/750	Orque	2	43	PL/17	25	O	B/J	50 hh	25 ao	0	Guerriers

Très bons armuriers, ils vivent dans et autour du Mont Gram, juste au Nord du Rhudaur.

Ulogarûm/810	Orque	4	80	CM/13	25	N	-/J	80 mg	75 ao	5	Guerriers

Une tribu particulièrement brutale, connue pour ses pratiques cannibales.

Urukh-Burm/720	Orque	4	75	CM/15	30	O	(B/J)	80 ci	65 la	5	Guerriers

Très mobiles, leurs bandes de Loups montés sillonnent les hautes terres entre Forochel et l'Arthedain. Ce sont les plus agressifs des voisins maléfiques de l'Arthedain.

(Loup monté)	Loup blanc	3	95	CS/3	35	N	—	70 GMo	—	30

Très rapides ; si montés ou dans la neige, Rapides.

Urughkish/630	Orque	2	45	CS/7	20	O	-/J	40 ci	30 ao	0	Guerriers

Ce sont les plus prompts à faire des raids sur la frontière Sud de l'Arthedain.

Uruk-Uflag/300	Uruk-hai	8	110	PL/19	40	O	(B/J)	105 el	90 ar	15	Guerriers

Ce sont les troupes d'élite du Seigneur de Guerre local, tentant d'assurer l'ordre parmi les autres tribus.

Wargs/10	Warg	5	150	CS/4	30	N	—	80 GMo	60 GGr	30	

Très Rapides et vicieux.

TEREK FORMEN (Trolls du Nord)

Hiketreg/24	Toroglos	14	181	CR/11	35	N	(B/J)	160 lc	120 la	10	Guerriers

Trolls des Neiges nocturnes, servants du Roi-Sorcier, vivent dans les cavernes Sud de la Baie de Glace. Utilisez la Table des Coups Critiques pour Grandes Créatures.

Sharkai/36	Torogamon	11	153	CR/11	20	N	(B/J)	120 gp	100 Rocher	5	Guerriers

Opérationnels la nuit, ce sont des Trolls des Collines stupides, mais entraînés à combattre. Utilisez la Table des Coups Critiques Pour Grandes Créatures.

DAGARIM ARAN (Armée Royale)

L'Armée Royale compte 910 soldats et commandants d'active, tous sous les ordres du Roi, du Prince de la Couronne et de l'état-major royal (voir 6.0). Elle comprend 810 Guerriers, 90 Chevaliers et 10 Chevaliers-Commandants plus âgés. L'unité de base est le Degir de 10 hommes, composé de 9 Guerriers et dirigé par un Chevalier. Neuf Digir forment un Naudeg de 90 hommes, qui est commandé par un Chevalier plus âgé. A l'intérieur de chaque Naudeg sont mélangés trois Digir de cavalerie et six Digir d'infanterie, permettant une flexibilité tactique à l'unité. Ceci est crucial, car souvent un Naudeg Arthadan marche généralement seul et souvent sert comme une force indépendante. Etant donné la grande charge qu'elle représente, l'Armée Royale n'est jamais au maximum de sa capacité ou de ses guerriers. Quand cela se fait, elle contient dix Naudig. En temps de paix relative, seulement un tiers de chaque Naudeg est en service actif (un Degir de cavaliers et deux Digir de fantassins).

Les soldats royaux portent une armure noire et un surcot noir, portant le Blason des Sept Etoiles du Nord. Leurs boucliers noirs, recouverts de cuir, sont aussi décorés du symbole de l'Arthedain, sept étoiles à six pointes, disposées en cercle. Le grade est déterminé par la couleur du casque, du plumage et de la bannière. Les Guerriers Royaux ont des casques noirs, deux rémiges noires, et des pennons noirs au bout de leurs lances, sur lesquels ils apposent leurs emblèmes familiaux. Les Chevaliers Royaux portent le bleu nuit, tandis que leur supérieurs, les Chevaliers Royaux plus âgés sont habillés d'argent. Les Chevaliers Royaux du Cercle de Guerre portent des casques propres à chacun et ont des bannières spécifiques de leur maison et de leur lignage. Les Princes, bien sûr, ont une totale liberté pour leurs livrées, bien que l'armure noire soit obligatoire.

Corpadar/10	Dúnadan	15	165	PL/19*	45	O 10	(B/J)	160 ec*	165 ac*	10	Guerriers

Les Princes (S. "*Irnil*") et les Sages Chevaliers (S. "*Requain Hail*"). Chacun connaît une Liste de Base d'Animiste (au 10e niv), a 30 PP (2 × 15) et porte un Anneau de Ranger (additionneur de sorts +2). Leur armure noire de plates +5 est considérée comme un TA 10. Ils portent des boucliers ovales +10, des épées courtes (ikit) +10, *Turuses d'Orque*, des lances colorées, des épées longues (enkit) et ont quatre loyaux Chevaux de Guerre (seulement deux d'entre eux les accompagnent dont un seul est caparaçonné à la fois).

(Chevaux de Guerre/40)	Grand Cheval	4	170	CS/3	30	—	—	70 GPi	—	30	Cheval Lourd

Néanmoins Très Rapide. Lorsqu'ils sont caparaçonnés, ils sont Rapides, ont un bonus de +10 au MM, mais ils défendent avec un TA 15 (-10).

Arequain Iaur/10	Dúnadan	13	150	CM/15*	50*	O 10	(B/J)	145 el*	150 ac*	15	Guerriers

Chacun commande une unité de 90, nommée *Naudeg* (plur. *Naudig*). Ce sont des Chevaliers âgés et avisés, des hommes toujours dignes et astucieux. Ils portent des casques argentés et des boucliers ronds +10 et des armes +10, comprenant une lance, une lance de cavalerie et une épée courte (eket). La plupart sont experts dans quatre langues : Westron, Sindarin, Adûnaic et Dunael.

(Chevaux de Guerre/30)	Grand Cheval	4	160	CS/3	25	—	—	65 GPi	—	25	Cheval Lourd

Extrêmement résistants et rapides. Seulement un est emmené en campagne. Un est dans une écurie proche de Fornost et l'autre dans une écurie de la maison du Chevalier.

Arequain/90	Dúnadan	10	130	CM/15*	45*	O 5	(B/J)	130 el*	135 ac*	15	Guerriers

Chevaliers Royaux de base, ils commandent neuf Ohtari, soit une unité nommée *Digir* (pl. *Digir*). Ils se distinguent des Arequain laur par leurs casques noirs et par leurs boucliers ronds noirs plus grands, +5. Chacun possèdent deux chevaux.

(Chevaux de guerre/180)	Grand Cheval	4	155	CS/3	25	—	—	60 GPi	—	25	Cheval Lourd

Résistants et rapides. Un seul part en campagne avec le Chevalier.

Ohtari Ryhn/270	Eriadoran	4	75	CM/14	35	O 5	-/J	85 lc	80 ac	10	Guerriers

Un mélange de Dúnedain et de sang-mêlés du peuple Eriadoran. Superbement entraînés, ce sont des cavaliers et des archers accomplis. Leurs chemises de mailles noires ont subi les modifications aux épaules et aux manches pour les archers. Ils font leur service par rotation ; un tiers des 810 Ohtari est assigné, tous les ans, à la cavalerie (Ohtari Ryhn). Un Ohtar monté utilise la lance de cavalerie et l'épée longue (anket) comme armes principales. Ils portent deux dagues et une épée courte (eket).

(Chevaux/360)	Cheval moyen poilu	3	145	CS/3	20	—	—	50 GPi	—	20	Cheval Moyen

Endurants et rapides, ils opèrent avec efficacité dans le Nord. Un tiers de ces chevaux est tenu en réserve.

Ohtari/540	Eriadoran	4	75	CM/13	40	O 5	N	85 ac	90 ac	10	Guerriers

Un mélange de Dúnedain et de sang-mêlés du peuple Eriadoran. Ils sont équipés comme leurs homologues montés, mais ils portent une lance au lieu d'une lance de cavalerie, font un usage fréquent de leurs arcs et favorisent l'épée courte aux techniques de l'épée longue.

Troupes

Nom/Nb	Race	Niv	PdeC	TA	BD	Bouc	Prot	Mêlée	Missiles /Arme Second.	MM	Notes
DEGERIM ERETER (Armées Nobles)											
Chaque Dagarin Arafar est un assemblage unique en son genre. Quelques-uns sont aussi grands et bien organisés que l'Armée Royale, tandis que d'autres ne sont guère plus que des bandes armées en uniforme. Ainsi, leurs structures, leurs équipements et leurs tactiques varient, bien que la plupart ressemblent à l'Armée Royale en beaucoup de points. Chacun arbore les Sept Étoiles d'Arthedain comme marque de loyauté ; leurs soldats portent le symbole sur le devant de leurs tuniques ou surcots, tout comme le font les troupes du Roi. Dans quelques cas, seule la couleur distingue un guerrier d'une Armée Noble d'un de ses homologues de l'Armée Royale. Par exemple, la Maison Ekerta dispose d'une armée qui utilise des surcots ornés d'étoiles rouges (voir Illustration de Couverture), alors qu'autrement elle est semblable en tout point à l'aspect du Dagarin Arau.											
Roereter/7	Dúnadan	15	162	PL/19*	50	O 15	(B/J)	165 el*	160 ac*	10	Guerriers
Les sept Roereter (S. "Hauts Nobles") dirigent les Grandes Maisons de l'Arthedain. Chacun est équipé à la manière d'un Prince et connaît généralement une Liste Libre de Thérgie (au 5e niv). La plupart ont un Anneau de Ranger, qui est un multiplicateur de sorts × 3, leur conférant 90 PP (3 × 2 × 15). Occasionellement, ils reçoivent l'allégeance d'un ou plusieurs Nobles inférieurs.											
(Chevaux de guerre/28)	Grand Cheval	4	170	CS/3	30	—	—	70 GPi	—	30	Cheval Lourd
Très Rapides. Une fois caparaçonnés, ils sont simplement Rapides et ont un bonus de +10 en MM, mais ils défendent avec un TA 15 (-10). Chacun des Grands Seigneurs en possèdent quatre, deux les accompagnant en campagne.											
Ereter/56	Dúnadan	12	149	PL/19*	40	O 10	(B/J)	140 el*	140 ac*	5	Guerriers
Noblesse d'Arthedain, ils commandent aux cinquante six Maisons Inférieures. Ils sont typiquement équipés de la même manière que les Arequain laur de l'Armée Royale.											
(Chevaux de guerre/112)	Grand Cheval	4	155	CS/3	20	—	—	60 GPi	—	25	Cheval Lourd
Résistants et Rapides, un seul accompagne son chevalier en campagne.											
Requain/210	Dúnadan	7	105	CM/15*	40	O 5	(B/J)	110 el*	105 ac*	10	Guerriers
Chevaliers Arthedain typiques, ils commandent une formation soit de neuf (140 unités), soit de dix-huit (70 unités) Combattants (S. "Rhívlyr"). Ils portent une lance de guerre +5 et une épée courte (éket), en plus de leur épée longue.											
(Chevaux de guerre/360)	Grand Cheval	4	155	CS/3	20	—	—	60 GPi	—	20	Cheval Lourd
Résistants et Rapides ; un seul accompagne son Chevalier en campagne.											
Rorívlyr/360	Eriadoran	3	53	CM/14	40	O 5	-/2	75 la	80 ac	10	Guerriers
Combattants montés typiques, ils constituent un septième de tous les Rhívlyr. Chacun porte un bouclier rond au lieu du bouclier ovale de l'infanterie et fait usage de la lance comme arme de mêlée principale. Ils portent aussi une épée longue (anket) et une épée courte (éket). Ils sont organisés comme des fantassins ; il est rare que plus d'un tiers des leurs soit en service actif, à moins qu'une guerre soit en cours.											
(Chevaux/520)	Petit cheval poilu	3	145	CS/3	15	—	—	50 GPi	—	15	Cheval Moyen
Rapides et relativement robustes, ces bêtes aux longs poils sont originaires du Nord. Entre un quart et un tiers de ces bêtes est gardé en réserve.											
Rhívlyr/1260	Eriadoran	3	53	CM/13	35	O	N	75 ec	80 ac	10	Guerriers
Combattants recrutés dans leur territoire natal, région appartenant ou étant réclamée par une Maison à laquelle ils ont juré loyauté. Ils sont organisés en unité de neuf (un Degir) ou de dix-huit (un Adhegir). Un septième est composé de cavaliers (voir ci-dessus). En temps de calme relatif, il est rare que plus d'un tiers soit mobilisé.											
GAURHOTH-I-BOMAYNEE (Bandits de Bomaynee)											
Roeparan/9	Hommes du Nord	4	57	S/1	20	N	N	75 hh	75 al	20	Larron/Scout
(N. sing. "Roepar"). Hommes du Nord désenchantés, ils contrôlent les activités illégales des environs de Rood au début du Quatrième Age. Leur chef est le bandit Bomaynee. Quatre ont 8 PP ; cinq ont 4 PP ; tous possèdent un multiplicateur de sorts × 2 (fibule), et chacun connaît une Liste de Thérgie Libre (au 5e niv). (voir 10.6).											
GAURHOTH-I-DONGORATH (Bandits de Dongorath)											
Gwelch/4	Eriadoran	4	57	CR/9	20	N	N	70 ma	75 al	20	Larron/Scout
(Du. sing. "Gwalch"). Hommes du Nord et Hommes de Dun (vers. 1640), ils étaient jadis des résidents de l'Arthedain Septentrional. Chacun a 4 PP et un additionneur de sorts +2 (bracelet) et connaît une Liste de Thérgie Libre (au 5e niv). (Voir 10.3).											
Thirdr/8	Eriadoran	3	53	CR/10	35	O	-/1	75 hh	70 ao	10	Guerriers
Hommes de Dun et Hommes des Collines de Dun de la région du Rhudaur, ils servent (comme les Gwelch) le Ranger Noir Dongorath. La plupart utilise des poisons de faible niveau et portent des haches de jet +5 (Voir 10.3).											
EDAIN-I-MALBORN (Hommes de Malborn)											
Guerriers-Moines/2	Dúnadan	5	68	S/1	35*	N	N	45 ec	75 da	25	Guerriers-Moines/Scouts
Ce sont les loyaux gardes du corps de Malborn. Chacun a 12 PP (2 × 6) et un additionneur de sorts +3 (collier) qui a 50 % de chances d'annuler les Coups Critiques au cou. Ils connaissent une Liste d'Essence Libre (au 5e niv). Ils ont 9 Degrés de Maîtrise en Embuscade. (Voir 11.1 au n°8).											
Gardes/12	Eriadoran	4	60	CM/13	35	O	N	80 el	75 ac	15	Guerriers
Fidèles à Malborn, mais pas fanatiques. Chacun porte une épée courte et deux dagues +5 en plus de son épée longue (anket) (Voir 10.1 et 11.1).											
LOSSOTH											
Chanaces/4	Lossadan	5	44	CS/4*	40	O	(-/2)	45 la*	50 la*	15	Animistes
Ces femmes sévères sont des chefs austères et exaltées. Elles croient qu'elles ne peuvent être ni tuées, ni étourdies (que ce soit dû à la magie ou à leur nature ; elle ignorent le résultat "étourdi", mais pas les autres résultats des Coups Critiques. Elles sont les arbitres des coutumes conservatrices de leur peuple. Chacune porte une armure magique en peau de phoque (TA 4) et se sert d'une lance +20 faite d'une corne de Dragon des Glaces (Tueuse de Dragons des Glaces) qui peut être lancée sans pénalité de distance. Chacune connaît 6 Listes de Base d'Animisme (au 10e niv) et 3 Listes de Thérgie Réservée (au 10e niv). Elles ont 15 PP (3 × 5) et un additionneur de sorts +4 (boucles d'oreille) (Voir 10.5).											
Chasseurs/96	Lossadan	3	51	CR/7	10	N	(B/J)	65 la	70 la	10	Guerriers
Ces superbes chasseurs ont un bonus de +50 en Pistage. Leurs lances servent comme des harpons qui se fichent dans l'ennemi ou dans sa protection corporelle sur tout Coup Critique (à moins d'être spécifié transperçement ou coup oblique ; l'ennemi est alors à -50 à moins que la lance ou la protection la supportant soit enlevée ; 2-20 rd pour l'enlever). La plupart portent des haches -10, et nombre ont des bolas +5 (Voir 10.5).											
HOBBITS											
Cairl/300	Kudúk	2	33	CR/9	45	O	N	60 ec	60 ao	20	Guerriers
Cette levée est issue de l'ancienne Garde de la Maison, ou Húdakairl, des trois tribus. En principe, ce sont tous les gars valides.											

*— L'armure ou l'arme est soit magique, soit fabriquée spécialement

Codes : les statistiques données décrivent chaque type de combattant. Quelques-uns des codes s'expliquent d'eux-mêmes : **Race, Niv** (niveau), **PdeC, Bouc** (Bouclier) et **MM** (bonus aux Manœuvres en Mouvement). Pour une description des caractéristiques plus complexes, voir la Table des P.N.J. Principaux en 12.4.

Note : Les Uruk-Hai et les Olog-Hai peuvent opérer librement en plein jour. Les Orques inférieurs (Yrch) combattent avec un malus de -100 en pleine lumière du jour et à -25 en lumière magique ou enchantée ; les lumières normales artificielles ne les gêneront pas. Les Orques affamés peuvent manger leurs ennemis et/ou leurs morts. Les Trolls de Pierre se transformeront en pierre sous l'effet de la lumière du jour, réelle ou magique. Les autres Trolls inférieurs opèrent comme les Orques inférieurs.

Troupes

12.4 PNJs principaux

12.4 TABLE DES PNJ PRINCIPAUX

Nom	Niv	PdeC	TA	BD	Bouc	Prot	BO Mêlée	BO Proj	MM	Notes
Post 3A 1050										
Cirdan	60	120	S/1*	100	O 20	N	120 la*	90 al*	20	Animiste
Charpentier de Navires Sinda et Seigneur des Havres Gris. Il possède toutes les Listes de Base d'Animiste, toutes les Listes de Théurgie Libre et de Théurgie Réservée (jusqu'au 10e niveau), et les Listes de Base d'Astrologue (jusqu'au 10e niveau). Le collier de Cirdan est un multiplicateur de sort × 7. Il possède 1260 PP (7 × 3 × 60).										
Gandalf	35 (70)	200	CR/12*	100	N	N	140 el*	15 la/da	25	Magicien
Magicien Maia (Istar). Il porte un bâton : × 9 PP, +30 au BD, +30 pour les attaques par sorts, et capable de lancer le sort *Phare* ou le sort *Clarté 90 mR*. Il a 945 PP (9 × 3 × 35). Il porte aussi une épée large +30, Glamdring. Il porte la Robe d'Amun. Il possède l'usage de toutes les Listes de Magicien (jusqu'au 30e niveau), les Listes d'Essence Libre et Réservée (jusqu'au 20e niveau), avec les listes de *Parler Spirituel* et de *Visions Spirituelles* (jusqu'au 10e niveau). Voyez 9.0 pour plus de détails, particulièrement pour les données de la fin du Troisième Age).										
Roi-Sorcier	60	360	PI/20*	120	N	N	180 dm*	90 ac	30	Sorcier
Seigneur des Nazgûl et Roi-Wraith d'Angmar (après 3A 1300). Roi mort-vivant des Niménoréens Noirs. Utilise toutes les Listes de Base de Sorcier jusqu'au 60e niveau et toutes les Listes de Base de Magicien et de Base de Ranger jusqu'au 10e niveau. Il a 1080 PP (6 × 3 × 60) et il porte deux armes primaires : (1) une épée longue de feu +30, qui délivre un Coup Critique de chaleur équivalent lorsqu'elle délivre un Coup Critique et elle brise également les armes qui parent ses coups (JR contre le 60e niveau) ; (2) une Masse +30 Tueuse d'Hommes et Tueuse d'Elfes, qui délivre également une malédiction "Mort Lente" du 60e niveau (la victime décède en 1-100 semaines).										
3A 1409										
Arveleg I	28	170	PL/19*	60*	O 15*	N	190 ec*	195 ac*	10	Guerrier
Huitième Roi d'Arthedain. Il porte l'Arc Blanc (+25), arc composite d'acier creux ; il possède une paire d'épées courtes en Mithril (Ithilnaur) +20 (sing. "Ekri" ; plur. "Ikri"). Il porte une armure noire de plates et de mailles, avec un cercle de sept étoiles blanches à six pointes comme blason sur sa poitrine.										
Burzog	13	185	CR/11	50	O	(B/J)	150 mg*	100 ro	0	Guerrier
Troll des Cavernes. Chef des Sarkhai. Il porte un marteau de guerre +15. Utilisez la Table des Coups Critiques pour Grandes Créatures. (Voir 10.1)										
Malborn	25	70	S/2	70*	N	N	85 ec	30 da	15	Prophète/Animiste
Ce prophète déchu s'appelle lui-même Ar-Elon et a une prédilection pour les robes (+15) lumineusement colorées. Son dessous-de-robe rouge de Tyrn-Morin ajoute +40 à son BD (seulement quand il est porté avec d'autres robes, c.-à-d. TA 2). Malborn porte une Baguette de Frayeur qui lance des Images de Mort dans les esprits de tous dans 9 mR (3 fois par jour). Son anneau d'Or est incrusté d'un cristal rouge et sert à la fois d'objet +7 et × 3 PP. Il demeure à Haut Malborn (Voir 10.1). Il a 225 PP (3 × 3 × 25). (Voir 10.1).										
Strulag	9	100	CM/14	30	O 10	B/J	105 ci	90 ao	5	Guerrier
Chef Uruk de la tribu Urughlah. (Voir 10.1).										
3A 1640										
Argeleb II	25	163	PL/19*	55*	O 15	N	170 ec*	175 ac*	10	Guerrier
Dixième Roi d'Arthedain. Il porte les objets de la Lignée du Nord (voir Arveleg I), sauf son armure qui est bleu nuit.										
Blanco	6	63	CS/5	40	O	N	75 ec	60 ao	25	Guerrier
Aventurier Hobbit de la tribu des Pâles. Frère cadet de Marcho et cofondateur de la Comté.										
Bondan	9	121	CM/15	45*	O 10	(B/J)	120 ec	130 ac	15	Guerrier
Un capitaine de la Garde Royale, assigné à la frontière. Il porte une cotte de mailles +5, qui se porte comme un TA 13. (Voir 10.3).										
Dongoreth	8	81	CR/9	50*	O 10	N	85 el	90 al	20	Ranger
Renégat Dúnadan à la solde du Roi-Sorcier. Il porte un bouclier targe +10, qui, sur commande (1/jour et 1 minute/niv), absorbe la lumière dans 90 cmR et ne la reflète plus, si ce n'est en créant une grande ombre (+25 au BD, +50 la nuit) de laquelle il peut toujours voir. Son armure pèse autant qu'une chemise de laine ; il possède un bracelet en Argent qui est un multiplicateur × 2 de PP. Il connaît 4 Listes de Base de Ranger (au 10e niv) et a 32 PP (2 × 2 × 8).(Voir 10.3).										
Feldan	5	52	CR/5	30	O 5	N	80 ec*	85 al	5	Larron/Scout
Homme de Dun, agent de ravitaillement félon, originaire de Rood. Il porte une Cape d'Invisibilité Suprême qui peut (par commande mentale) voiler son apparence et sa présence 1 minute/niv/jour. Son épée courte (rkrt) +5 renferme une cavité qui contient 3 doses du poison Kly (niv 3) ; une dose est utilisée si le coup porte, elle est injectée si un Coup Critique est délivré. (Voir 10.3).										
Jo-Nag	4	64	CS/5	10	N	N	85 hb	8 ao	10	Guerrier
Hommes des Collines de Dun, propriétaire de la taverne des Sept Étoiles à Fornost. Il porte une épaisse chemise, sa vieille armure, et il est armé d'une hache et d'une dague, toutes les deux empoisonnées avec du ***Lothlarin***.										
Marcho	7	70	CS/5	45	O	N	70 ec	65 ao	30	Larron/Scout
Chef de la tribu des Pâles. Colondateur de la Comté.										
Marl Tarma	18	124	CM/13*	60*	O 15	N	125 ec*	120 ac*	15	Ranger
Capitaine des Rangers, Conseiller de la Cour et membre de la Maison des Tarma. Il porte une cotte de mailles bleu nuit qui n'interfère pas avec les sorts, ainsi qu'un Anneau de Haut Ranger (multiplicateur × 3 de PP). Tarma connaît 5 Listes de Base de Ranger au 20e niveau et a 162 PP (3 × 3 × 18). Son casque d'acier noir, incrusté d'Argent, a la forme d'une tête d'Ours et un Joyau d'Étourdissement incrusté dans chacune des orbites, juste au-dessus de son front (1 victime/round doit faire un JR contre un sort 10e niv ; portée 3 m ; instantanément 7/jour). (Voir 10.2).										
Ruthak	6	80	CM/14	35	O	B/J	90 ci	70 ci	10	Guerrier
Roi Uruk de la tribu Orque des Uroth-Burm.										
3A 1974										
Aranarth	18	119	CM/13*	65*	O 15	N	120 ec*	125 ac*	15	Ranger
Prince de la Couronne d'Arthedain et Seigneur-Commandant de l'Armée Royale ; fils aîné du Roi Arvedui. Premier Chef des Rangers du Nord. Il possède une épée courte +20 en Adarcer noir Tueuse de Troll et un arc composite +20 en acier. Il porte une chemise de mailles noire +20 sous ses vêtements vert sombre. Il ne portera pas de protections de jambes. Aranarth connaît 6 Listes de Base de Ranger (au 20e niv) et 1 Liste de Théurgie Libre (au 10e niveau). La blanche Pierre d'Adamant, qui forme l'étoile centrale des Sept Étoiles sur le front de son casque noir, est un multiplicateur de sorts × 4 et lui accorde deux pouvoirs : (1) il peut se mouvoir sans empreinte de pas où il le désire ; (2) il peut se taire, en bougeant à deux fois la vitesse normale sans pénalité pendant 1 rd/niv/jour. Il a 144 PP (4 × 2 × 18).										
Asaras	7	79	CM/13*	40*	O 5	N	80 ec	85 ac	10	Ranger
Traître Arthadan, membre des Rangers du Nord. Il porte un Anneau de Ranger, un additionneur de sorts +3, et il a 14 PP (2 × 7). Son armure est considérée comme organique. Il connaît 3 Listes de Base de Ranger (au 10e niv).										
Arvedui	24	159	PL/17*	60*	O 15	N	165 ec*	170 ac*	10	Guerrier
Prévu d'être le dernier Roi d'Arthedain. Il porte un casque noir +5 et un plastron +20, les deux portant le blason des Sept Étoiles du Nord. Il porte les insignes de son lignage (Voir Arveleg I, ci-dessus).										
Bucca	6	64	CR/10	50	O	N	90 ec	90 ao	25	Guerrier
Chef du Marésique dans le Quartier Est. Fondateur de la famille Oldbuck (K. "***Zarqumbu***").										
Malbeth	28	77	S/2	45*	N	N	70 ec*	35 da*	10	Prophète/Animiste
Seigneur Prophète Dúnadan, Grand Conseiller du Roi et maître en prophéties. Porte une robe noire +30 embellie par le symbole de l'Orbe Blanche, emblème apparenté aux Palantíri et aux Adeptes de Mandos. Malbeth possède une épée courte noire +25 en acier et en Mithril (Ithilnaur) et une Dague de Retour +15 (portée 30 m, sans pénalité de distance). Il a 84 PP (3 × 28), possède un additionneur de sorts +7 : l'Anneau du Destin, un objet terrifiant qui lui permet de lancer un Noir Éclair du Destin 3 fois par jour (portée 30 m). L'orbe noire sertie dans l'anneau émet un rayon d'ombre : la victime est frappée par un Éclair Foudroyant +35 mais son compagnon/sa compagne, à moins de 1440 km, en subit les dégâts et la victime reçoit l'image mentale des dégâts subis par la cible réelle ; la victime doit aussi réussir un JR : s'il est raté de 01-50, la victime est étourdie (sans pouvoir parer) pendant 1-10 rd ; sur 51+, la victime tombe inconsciente pour 1-100 jours. Maître des Palantíri, Malbeth connaît 14 Listes Libres de Théurgie, Réservées de Théurgie et de Base de Prophète (Animiste) au 20e niv et 7 de ces listes au 10e niv.										
Rogrog	20	220	CR/11	40	O	(B/J)	200 ma*	140 ro	10	Guerrier
Olog très intelligent qui sert comme Chef de Guerre dans les armées Orques du Roi-Sorcier. Se sert d'une Masse +20, en acier rouge, d'Éclair de Feu (portée 36 m ; 3 fois par jour). Utiliser la Table des Coups Critiques pour Grandes Créatures.										
3A 2941										
Bilbo Baggins	9	72	CM/17*	75	O	N	95 ec*	60 da	30	Voleur/Scout
Propriétaire de Bag End près de Hobbitbourg dans la Comté. Hobbit aventurier porteur de la dague Elfe, Sting, équivalente à une ec +15, luisant d'une couleur bleue à moins de 300 m d'Orques. (La lueur est forte jusqu'à 30 m, moyenne de 31 à 45 m et faible de 46 à 300 m.) Il porte des mailles en Mithril (TA 17, +20 BD). Porteur de l'Anneau et vétéran de la Bataille des Cinq Armées. (Toutes ces données sont postérieures à la Quête d'Erebor). Avant la Quête d'Erebor, il est 2e niv et ne possède aucun objet magique.										
Shagrag	9	125	CM/16*	20	N	B/J	120 hb*	100 ja*	10	Guerrier
Roi Uruk de la tribu des Uroth-Burm. Porte un équipement en Adarcer +15.										
Thorin II	28	170	PL/20*	60	O 10	(B/J)	195 hb*	140 ard*	5	Guerrier
Roi Nain ; Seigneur suzerain du Peuple de Durin et dirigeant des Nains exilés des Montagnes Bleues. Porte une cotte de maille magique et un bouclier rond.										

PNJs principaux

Nom	Niv	PdeC	TA	BD	Bouc	Prot	BO Mêlée	BO Proj	MM	Notes
3A 3018-3020										
Aragorn II	27	180	S/1*	60	N	N	185 ec*	180 al	30	Rodeur
Chef des Rodeurs du Nord (surnommé "Grand-Pas"). Héritier secret des trônes conjugués d'Arnor et du Gondor. Porte des vêtements bruns et verts et la Cape de Valacirca (+30 DB). Détient les tronçons de l'épée large *Narsil* (équivalent à une ec +30) jusqu'en 3A 3018, année où ils sont refondu en l'épée +50 *Andúril* (qui rajoute +15 BD et qui peut s'enflammer en une flamme rouge l'aroue d'Orques ou en une flamme blanche l'aroue de morts-vivants, chacune avec un bonus de +20 aux jets de Coups Critiques). Connaît toutes les Listes de Base de Rodeur (au niv 20), les Listes de Soins de Théurgie Réservées (au niv 10) et les Listes d'Animiste (au niv 10). Son anneau en or est un multiplicateur × 4 ; il a 324 PP (3 × 4 × 27). (Voir 9.0)									
Bill Ferny	4	41	CS/5	45	O	N	65 ec	60 ao	20	Larron/Scout
Habitant de Bree d'origine Dunlending. Connu pour fréquenter les tavernes et pour ses mauvaises fréquentations.										
Frodo Baggins	12	79	CM/17*	45	N	N	120 ec*	95 da*	25	Larron/Scout
Hobbit audacieux, jeune cousin de Bilbo Baggins et résidant à Bag End près d'Hobbitbourg dans le Quartier Ouest de la Comté. Détient l'héritage de la famille (cf. Bilbo ci-dessus). Porteur de l'Anneau et vétéran de la Guerre de l'Anneau. (Toutes ces données sont postérieures à la Quête de l'Anneau). Avant la Quête de l'Anneau, il est 3e niv.										
Lotho	5	47	CM/13	30	O	N	80 ec	70 la	10	Larron/Scout
Récoltant d'herbe à pipe du Quartier Sud de la Comté. Hobbit de la famille des Sackville-Baggins sujet à des éruptions cutanées et connu pour son avarice et sa jalousie.										
Sharkey	50 (12)	90	S/2	40	N	N	100 el	25 la	10	Magicien
Magicien Maia déchu (Saroumane). Accostume à l'herbe à pipe. Désormais torturé par ses propres échecs et sa défaite l'a rendu amer. Il n'est plus que l'ombre de lui-même et n'a plus que 12 (12 × 1) PP sur ses 1500 (150 × 10) autrefois disponibles. Sharkey prit le contrôle de la Comté en 3A 3019 en facilitant la montée de Lotho Sackville-Baggins. Il connaît toutes les Listes de Base d'Astrologue et Alchimiste et les Listes de Base de Magicien Voies du Feu et Voies de la Lumière. Il connaît aussi les Listes Apaisement des Esprits, Illusions et Maîtrise des Esprits. Il porte un bâton qui lui confère +30 au BD et +20 aux lancer de sorts.										
Will Whitfoot	5	50	CR/10	15	O	N	60 ec	50 ao	-10	Larron/Scout
Corpulent maire du Bourg Michel et remarquable Chef de la Comté de 3A 3013 à 4A 7. Déposé et emprisonné par les suivants de Lotho en 3A 3019.										
Après 4A 1										
Leucaner	5	19	S/1	5	N	N	25 da	5 da	5	Soigneur/Animiste
C'est un Soigneur abusé et ayant perdu la tête, il est une version âgée de ce qu'il fut. Il ne peut plus utiliser que 10 de ses 15 PP (2 × 5) originaux, mais il a un additionneur de sorts +4 (bracelet). Il possède aussi 1-5 doses de chacunes des herbes médicinales de la région. Il connaît 5 Listes de Base de Soigneur (Animiste *IRTM*) jusqu'au 10e niveau et 2 Listes de Mentalisme Libre (Théurgie libre *IRTM*) jusqu'au 10e niveau. (Voir 10.6).										
Bonaynee	6	67	CM/13	40	O 5	N	105 el	100 al	10	Larron/Scout
Homme de Dun chef d'une bande de bandits basée aux environs de Rood. Sa Cape des Bois magique lui permet de prendre l'apparence de quelque bois qu'il touche, aussi longtemps qu'il se concentre (1 rd de préparation) ; lorsque cela se produit contre une grande surface de bois, cela a en général comme résultat un bonus de +50 ou plus en Dissimulation. Il connaît une Liste d'Essence Libre (au 5e niv) et a 6 PP ; il possède aussi un additionneur de sorts +3 (anneau). (Voir 10.6).										
Elessar	36	185	CM/19*	75*	O 25	B/1	200 el*	180 al*	20	Rodeur
Roi des Royaumes Réunifiés d'Arnor et du Gondor, il a adopté le nom Quenya de *Telcontar* pour sa famille. (Connu aussi comme Aragorn II Grand-Pas, le Régénérateur, Pieds-Ailés et Longues-Jambes.) Il porte une cotte de mailles en Mithril noir (encombrement = TA 14), un casque +15 en Argent incrusté d'Or avec sept joyaux sertis (le plus grand étant l'Étoile d'Elendil, qui peut s'enlever, incrustée) et un surcot noir orné du symbole des Deux Royaumes (l'Arbre Blanc du Gondor, encerclé par une version en Argent des Sept Étoiles d'Arnor et surmonté de la Couronne en Argent d'Elendil). Son Anneau de Barahir, un multiplicateur de sorts × 6 PP et un Anneau Anti-Dragons (niv 70), lui permet de forcer les Dragons (qui échouent à leur JR) à retourner dans leur demeure indéfiniment et à craindre le lieu assailli. Il a 648 PP (3 × 6 × 36). (Voir 9.0 pour plus de détails).										
Grimk	5	75	CR/8	5	N	(B/3)	85 la	90 ao	5	Guerrier
Un chasseur Lossadan. Il porte une armure en peau d'ours renforcée d'os. (Voir 10.5).										
Gromk	4	63	CR/9	10	N	(B/3)	75 la	80 la	10	Guerrier
Chasseur Lossadan. Père de Grimk. Sa lance est enduite du poison *Faloverg*. (Voir 10.5).										
Larth Dubad	7	82	CM/13*	45*	O 10	N	110 ma	100 hh*	15	Larron/Scout
Homme des frontières Dunlending qui porte une hache de jet qui revient (7 fois par jour ; 21 m de portée ; pas de pénalité). Il connaît une Liste de Théurgie Libre (au 5e niveau) et a 7 PP (1 × 7) ; il porte un collier qui est un additionneur de sorts +3. Sa chemise de mailles, voûte à un Rodeur Angmaran bleuté, n'affecte pas les sorts. (Voir 10.5).										
Larshrus	75	CM/13	35	O	N	80 ci	90 ao	10 Guerrier		
Jeune et brutal chef des survivants occidentaux de la tribu Orque des Urughâsh.										
Merry	8	71	CM/13	20	N	N	95 ec	80 ao	20	Larron/Scout
Maître de Buckland (4A 13-64) et Conseiller du Roi d'Arnor (4A 14-64). Son vrai nom est Meriadoc Brandybuck (K. "*Kalimac Brandagamba*"), descendant de Bucca Oldbuck. Ami de Frodo Baggins, c'est un Hobbit résistant, aventurreux de Buckland dans la Marche Orientale de la Comté. Vétéran de la Guerre de l'Anneau. (Toute les données sont postérieures à la Quête de l'Anneau). Avant la Quête de l'Anneau, Merry n'est que 2e niveau.										
Pippin	8	63	CM/13	30	N	N	85 ec	95 ao	30	Larron/Scout
De 4A 14 à 4A 64, il est le trente-deuxième Thain de la Comté et Conseiller du Royaume Septentrional Réunifié. De son vrai nom Peregrine Took (K. "*Tûk*"), c'est un curieux petit bonhomme qui vient de Tookland dans le Quartier Ouest de la Comté. C'est un ami proche de Merry et Frodo. Vétéran de la Guerre de l'Anneau. (Toutes les données sont postérieures à la Quête de l'Anneau). Avant la Quête de l'Anneau, Pippin n'est que 2e niveau.										
Zevcue	5	29	S/1	10	N	N	20 da	15 da*	10	Soigneur/Animiste
Un apothicaire rusé et souvent malfaisant qui possède 1-5 doses de chacun des poisons locaux. Il a 15 PP (3 × 5) et un additionneur de sorts +4 (collier) qui peut être lancé comme une Dague de Retour empoisonnée. Il connaît 5 Listes de Base de Soigneur (Animiste *IRTM*) au 10e niveau et 2 Listes de Mentalisme Libre (Théurgie Libre *IRTM*) au 10e niveau. (Voir 10.6).										
Rugrul	15	200	CR/11	35	N	(B/2)	175 fl*	120 ro	5	
Chef Olog des Uroth-Burm restants. Depuis la chute de Sauron, il a des problèmes pour sortir en pleine lumière. Il porte un fléau +10 Tueur d'Elfes. Utilisez la Table des Coups Critiques des Grandes Créatures.										
Sam Gamgee	9	77	CM/13	45	O	N	85 ec	70 ao	20	Voleur/Scout
Maire de la Comté (4A 7-56) et résident de Bag-End, l'héritage des Baggins lui ayant été confié par son ami Frodo. Un porteur de l'Anneau et Vétéran de la Guerre de l'Anneau, il est connu pour sa honnêteté, loyauté et désintéressement inlassables. Jardinier de métier, Samwise vient de la famille Gamgee de Gamwich (K. "*Golobar*") et de Tightfield dans le Quartier Ouest de la Comté. En Kuduk, il est nommé *Banzîr Galbasi*. (Toutes les données sont postérieures à la Quête de l'Anneau). Avant la Quête de l'Anneau, Sam est un artiste paysagiste du 2e niveau.										
Thelas Bro	11	54	S/1	45*	O 5	N	70 el	65 ao	15	Barde/Animiste
Négociant Eriadoran Nordique semi-retiré. Il porte un Anneau de Sort × 2 et a 44 PP (2 × 2 × 11). Il connaît 5 Listes de Base au 10e niveau. (Voir 10.5).										

*— L'armure ou l'arme est magique ou de fabrication spéciale.

Codes : Les caractéristiques données décrivent chaque PNJ ; une description plus détaillée de quelques-uns des PNJ importants peut être obtenue dans le corps principal du texte. Certains de ces codes s'expliquent d'eux-mêmes: **Niv (Niveau), PdeC, Bouc** (Bouclier) et **MM** (bonus de Manœuvre en Mouvement). Les caractéristiques plus compliquées sont décrites ci-dessous. Une référence entre parenthèses indique que le PNJ possède un sort ou un objet équivalent.

TA (Type d'Armure) : Le code en lettres donne le Type d'Armure de la créature pour *IRTM* (S = Sans Armure, CS = Cuir Souple, CR = Cuir Rigide, CM = Cotte de Mailles, PL = Armures de Plates) ; le nombre est 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. "O 5" signifie "Oui, un bouclier +5").

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

BO (Bonus Offensif) : Abréviations des armes qui suivent les BO : fa-fauchon, ec-épée courte, el-épée large, ci-cimeterre, dm-épée à deux mains, ma-masse, hb-hache, mg-marteau de guerre, hb-hache de bataille, pg-pioche de guerre, go-gourdin, ba-bâton, da-dague, la-lance, lc-lance de cavalerie, ja-javelot, ah-arme d'hast, fr-fronde, ac-arc composite, ao-arc court ou de cavalier, al-arc long, arg-arbalète légère, ard-arbalète lourde, bo-bola, fo-fouet, et-étoile de lancer, ha-hallebarde, ro-rocher (Grande Projection). Les attaques animales et non armées sont abrégées selon les codes de la Table des Bêtes Principales. Les combattants non entraînés à la manipulation d'un type d'arme (par ex. les Orques non entraînés au combat à distance) subissent une pénalité de -25 lors de leurs attaques. Les bonus offensifs pour la mêlée et les armes de jet incluent le bonus de la meilleure arme du combattant dans cette catégorie.

12.5 Rencontres

12.5 TABLE DES RENCONTRES PRINCIPALES

	RAMMAS* FORMEN	TALATH MUIL	EREDORIATH	FOROCHEL	CARDOLAN SEPTENTRIONAL	NUMERIADOR	ARTHEDAIN RURAL	ARTHEDAIN URBAIN
Rencontre								
Chances de rencontre	15 %	10 %	25 %	7 %	10 %	5 %	5 %	5 %
Distance (en km)	16	4,8	24	11,2	32	16	8	0,8
Temps (en heures)	4	8	2	8	4	8	4	1
Site en Arthedain	01-03	01-02	01-05	—	01	01-02	01-10	01-20
Tombe de Tumulus*	04	03	06	01-02	02-04	03	11-12	—
Site de Dun*	05	—	07-09	—	05-10	—	13-14	21-25
Ruine Edain*	06	04-05	10-11	03	11-12	04-06	15-17	26
Site Elfique*	—	06	—	—	13	07-09	18	27
Site Eriadoran*§	07-08	07-08	12	04	14-15	10-15	19-22	28-40
Tanière*	09-11	09-12	13-15	05-10	16-18	16	23	41
Site Lossoth*	—	—	—	11-20	—	—	—	—
Piège en Extérieur*	12-13	13-14	16	21-24	19	17-18	24	—
Chauve-Souris	14-15	15	17-19	—	20-22	19	25	—
Ours Noirs	16-19	16-21	20-21	25	23-26	20-25	26-27	—
Trolls des Cavernes	20-22	22-23	22-24	26	27-29	26	28	—
Cerf	23	24-27	25-26	27	30-34	27-31	29-31	—
Baleine démon §§	—	—	—	28-30	—	—	—	—
Dunlédoes §§	24	—	27	31-32	35	—	32-35	—
Wapiti	25-26	28-29	28	33-34	36-37	32-35	36-38	—
Trolls des Forêts §§	27-28	30	29	35	38-40	36	39	—
Gorcrows	29-32	31-32	30-32	36	41-43	37	40-41	42
Trolls des Collines	33-41	33-38	33-40	37-38	44-46	38	42-43	—
Dragon des Glaces §§	—	—	—	39-41	—	—	—	—
Louvandir	42-47	39-48	41-43	42-60	47	39-45	44-47	—
Mewlips §§	—	—	44	61-62	48-49	—	48-50	—
Elan	48-50	49	45	63-64	50-51	46-51	51-55	—
Nokenbrookers §§	51-52	50-51	46-47	65-69	52-54	52	56-58	—
Ours Septentrionaux	53-55	52-56	48-49	70-79	55	53-54	59	—
Trolls des Neiges §§	56-57	57-59	50	80-84	—	55	60	—
Wargs	58-61	60-62	51-53	85-87	56-57	56	61	—
Wight, Mineur §§	62-63	63	54-55	88	58-61	57	62-63	43
Wight, Inférieur §§	64	64	56	—	62-64	58	64	44
Wight, Majeur §§	—	—	57	—	65-66	—	65	—
Loups	65-75	65-74	58-65	89-93	67-72	59-62	66-68	45
Autres Créatures**	76-77	75-76	66	94	73	63	69	46
Bandits	78-79	77	67-69	—	74-77	64	70	47-50
Patrouille Normale d'Orques §§	80-84	78-80	70-74	95	78-79	65	71	—
Grande Bande d'Orques §§	85-86	81	75-76	—	80	—	—	—
Patrouille Normale §§§	87-90	82-84	77-82	96	81-85	66	72	—
Éclaireurs §§§	91-96	85-95	83-94	97-98	86-94	67-70	73-80	51-53
Unités d'élite §§§	97-98	96	95-97	99	95-96	71	81-83	54-60
Le Roi-Sorcier §§	99	—	98	—	97	—	—	—
Peuple Général**	—	97-98	99	—	98-99	72-99	84-99	61-99
Autres Êtres***	00	99-00	00	00	0	00	00	00

*Ces rencontres nécessitent souvent des conditions géographiques ou culturelles spéciales ; le MJ devrait refaire le jet de dés dans le cas où elles ne seraient pas clairement réunies. Elles peuvent impliquer des lieux non cartographiés et/ou inoccupés tels que des ruines, des repaires de voleurs, des campements, des résidences, etc. Les sites Edain sont nécessairement très anciens.

**Le MJ peut faire un autre jet de dés ou, de façon idéale, déterminer le type et le nombre de créatures en se référant à une liste générale de créatures, telle la Table 75-2 de *IRTM* (pp. 93-94) ou les Tables 11.52 et 11.62 de *Arms Law/Claw Law*. Dans le cas où vous vous référez à une telle liste générale, faites un nouveau jet de dés pour déterminer si la rencontre s'effectue avec un animal ou un monstre (par ex. un résultat de 01-80 correspond aux animaux ; 81-00 signifie des monstres). Ensuite faites un autre jet de dés et déterminez le long de la liste pour situer le type de créature indiqué. Notez que certains types (par ex. des monstres venant de mythes étrangers aux Terres du Milieu) peuvent être inappropriés, et vous pouvez faire un autre jet de dés.

***Le MJ peut faire un autre jet de dés ou, de façon idéale, créer une rencontre avec un groupe ou un individu unique, tel qu'un personnage important (par ex. Gandalf).

§ Les sites Eriadoran comprennent les camps d'Hommes des Rivières (c'est habituellement le cas le long du cours et des affluents du Brandevin et du Lhûn) et des établissements impliquant des indigènes au sang mêlé (par ex. le groupe typique de fermiers ou de gardiens de bétail).

§§ Ces rencontres nécessitent souvent des localisations spéciales (par ex. des côtes ou des étendues d'eau), donc le MJ pourra faire un nouveau jet de dés lorsqu'elles apparaissent dans une situation inappropriée.

§§§ Le type d'Hommes (ou de Hobbits ou de Nains) dépendra de la localisation. Ils sont généralement inamicaux dans les régions hors de Numeriador et de l'Arthedain.

*Vous pouvez voir ces régions sur la carte régionale en couleurs. Les frontières sont imprécises, mais les lignes de démarcations approximatives peuvent être trouvées sur la carte du MJ.

**Ceci indique des groupes ou des créatures errants.

Note : Cette table est conçue pour aider le Maître de Jeu qui utilise ce module dans la période post 3A 1409. Elle peut être utilisée pour déterminer la localisation et l'intervention de rencontres qui ne sont pas prévues dans des lieux fixes par ce module ou le Maître de Jeu. Si une rencontre déterminée par les dés se révèle inappropriée, faites simplement de nouveaux jets jusqu'à ce que vous en obteniez une qui le soit.

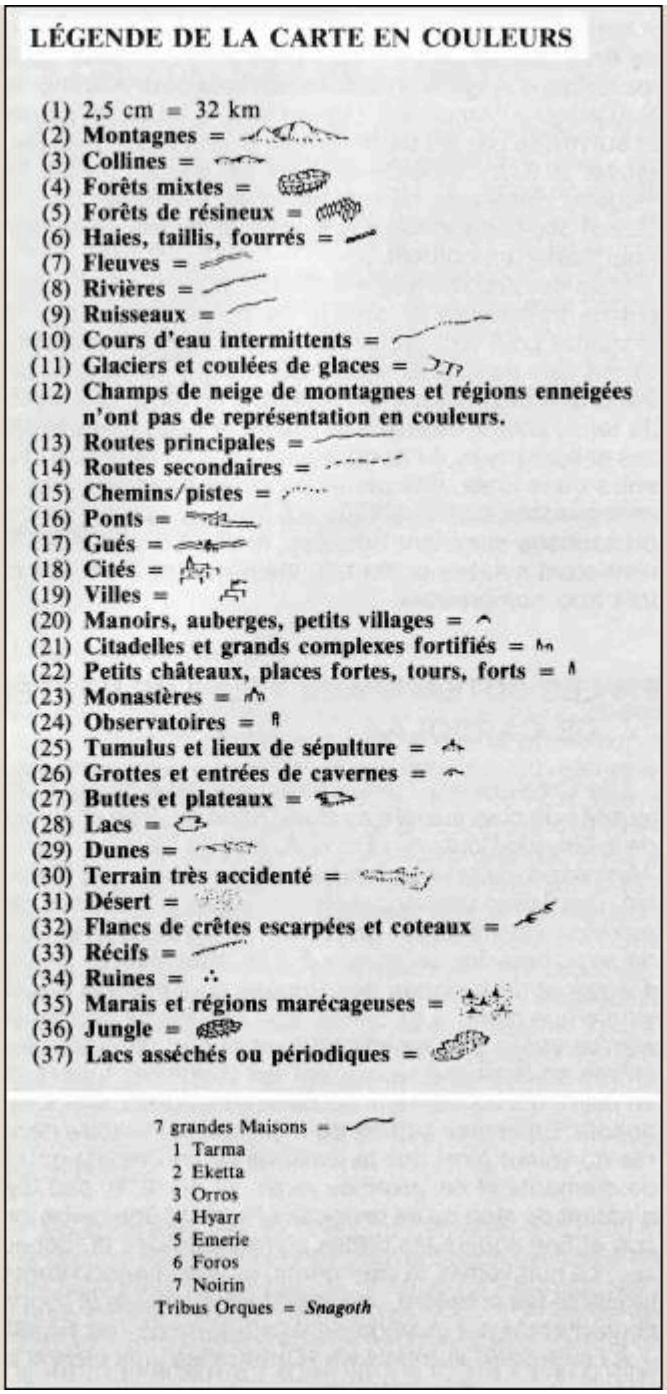
Note : Une rencontre ne nécessite pas toujours un combat ou une action semblable ; un groupe peut éviter ou apaiser certains des dangers ci-dessus avec des actions appropriées et de bons jets de manœuvre. Cette table ne donne qu'un guide au Maître de Jeu pour des rencontres avec des lieux ou créatures inhabituels ou potentiellement dangereux.

Note : Certains pièges ne seront pas fonctionnels, pour ne pas avoir été activés ou entretenus. Pour chaque période de 20 ans (arrondis par défaut) qui s'est écoulée depuis 1974 il y a 1 % de chance que le piège ne fasse aucun effet dans le cas où il aurait normalement été activé (ceci dû au fait d'une non-utilisation et au manque d'entretien). Par exemple, en 3A 2575 (601 ans, arrondis par défaut à 600 ans), il y aurait 30 % de chances qu'un piège ne se déclenche pas. Un tel piège a toujours une chance d'entrer en action à chaque fois que quelqu'un active le mécanisme de déclenchement (c.-à-d., un piège pourrait ne pas s'activer lorsque la première personne heurte le déclencheur, mais il peut toujours le faire plus tard). Le Maître de Jeu peut aussi vouloir assigner aux pièges une chance de ne pas être en activité (c.-à-d. non armé ou déjà déclenché précédemment). Nous suggérons une chance, tout compris, de 10-20 %.

Utilisation de cette Table et des Codes : Le Maître de Jeu devra déterminer la localisation du groupe et la colonne appropriée et alors faire un jet pour vérifier si une rencontre possible a lieu. La période de temps séparant deux jets de rencontre est soit le **Temps** donné sur la table soit le temps mis par le groupe pour couvrir la **Distance** donnée sur la table, en prenant la période écoulée la plus courte. Si un jet de rencontre est inférieur ou égal à la **Chance de Rencontre** donnée sur la table, un second jet (1-100) est à faire pour déterminer la nature de la rencontre.

13 · Cartes régionales

13.1 Légende de la carte en couleurs

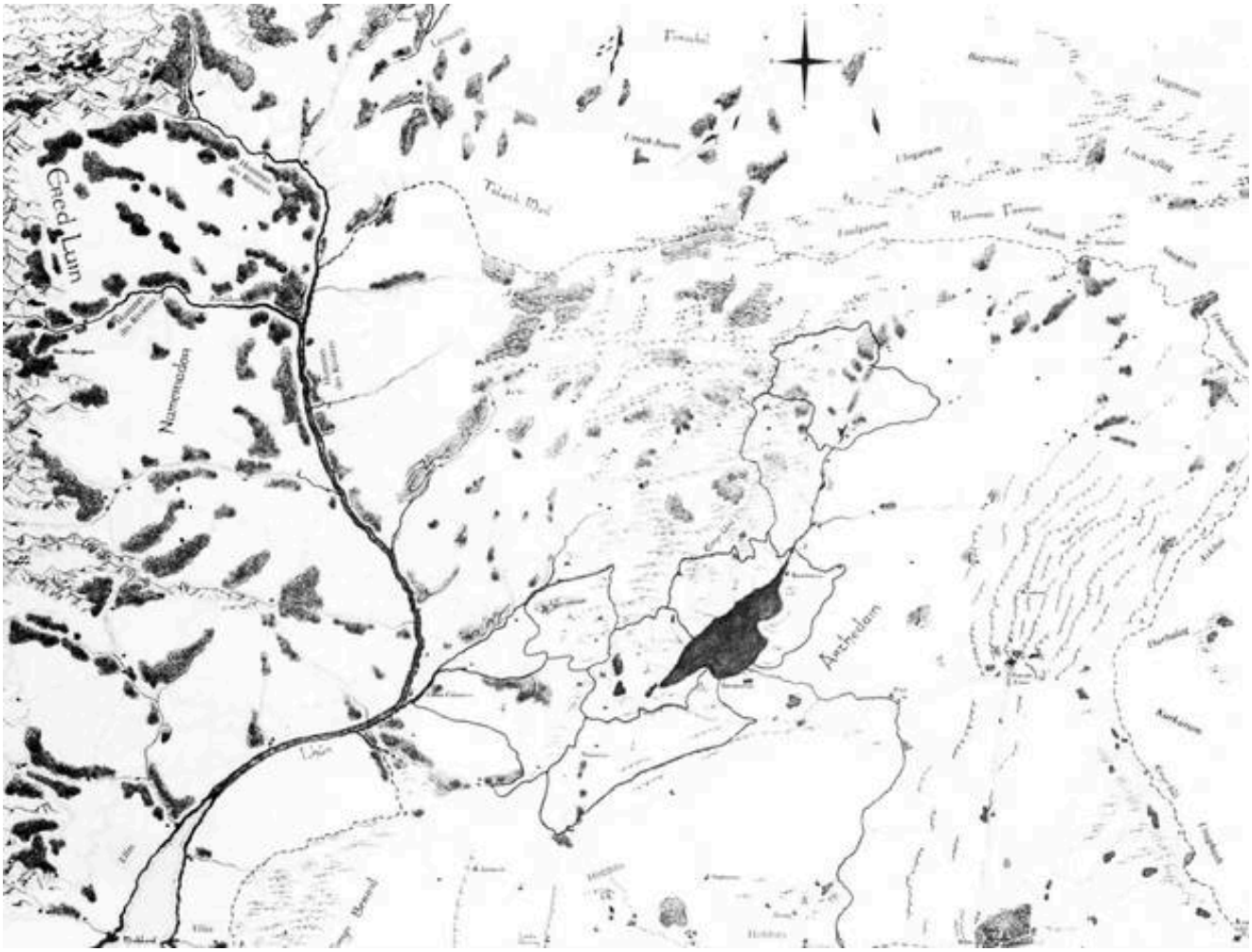


LÉGENDE DE LA CARTE EN COULEURS

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

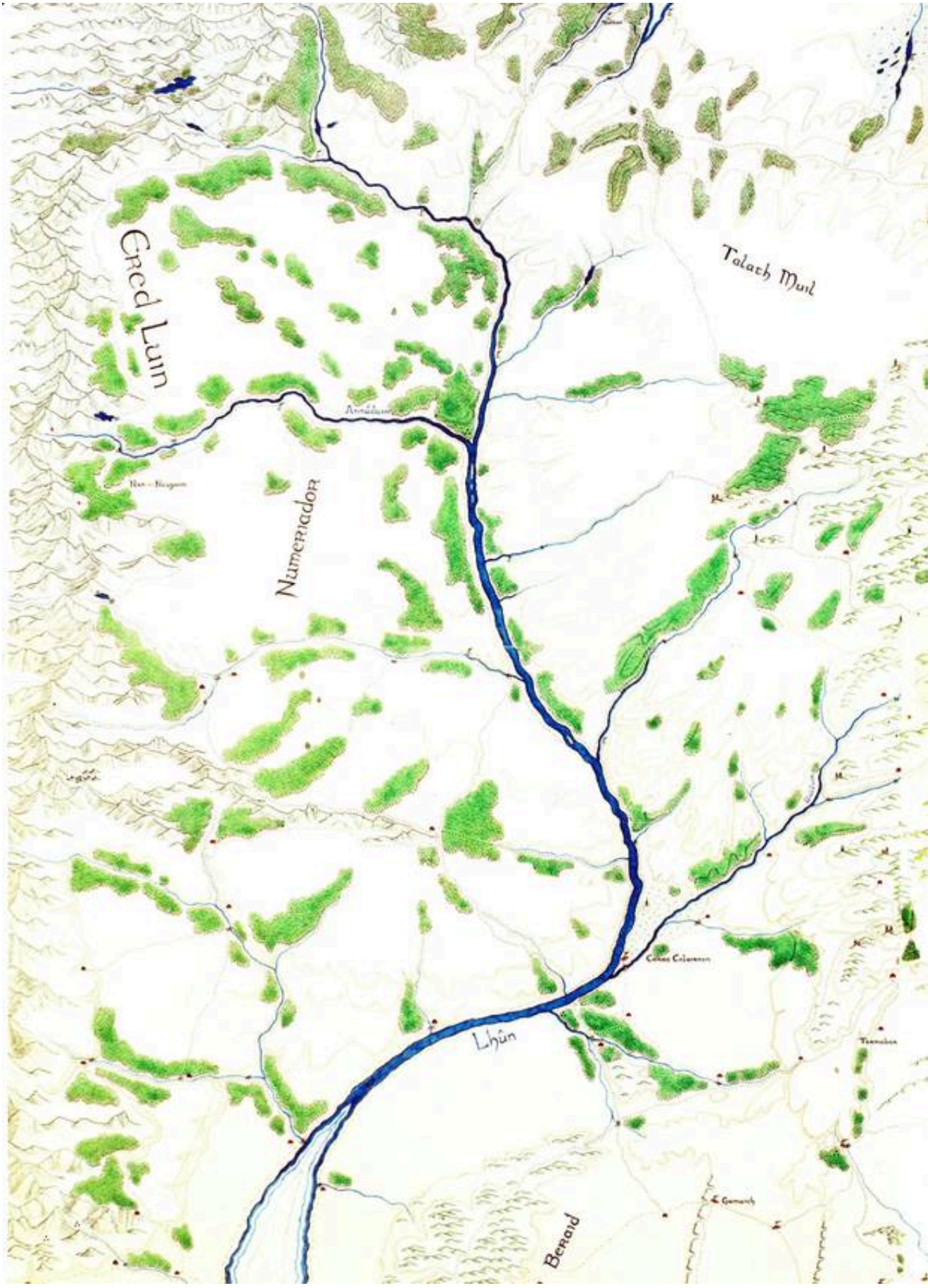
7 grandes Maisons =
1 Tarma
2 Eketta
3 Orros
4 Hyarr
5 Emerie
6 Foros
7 Noirin
Tribus Orques = ***Snagoth***

13.2 Habitants de l’Arthedain



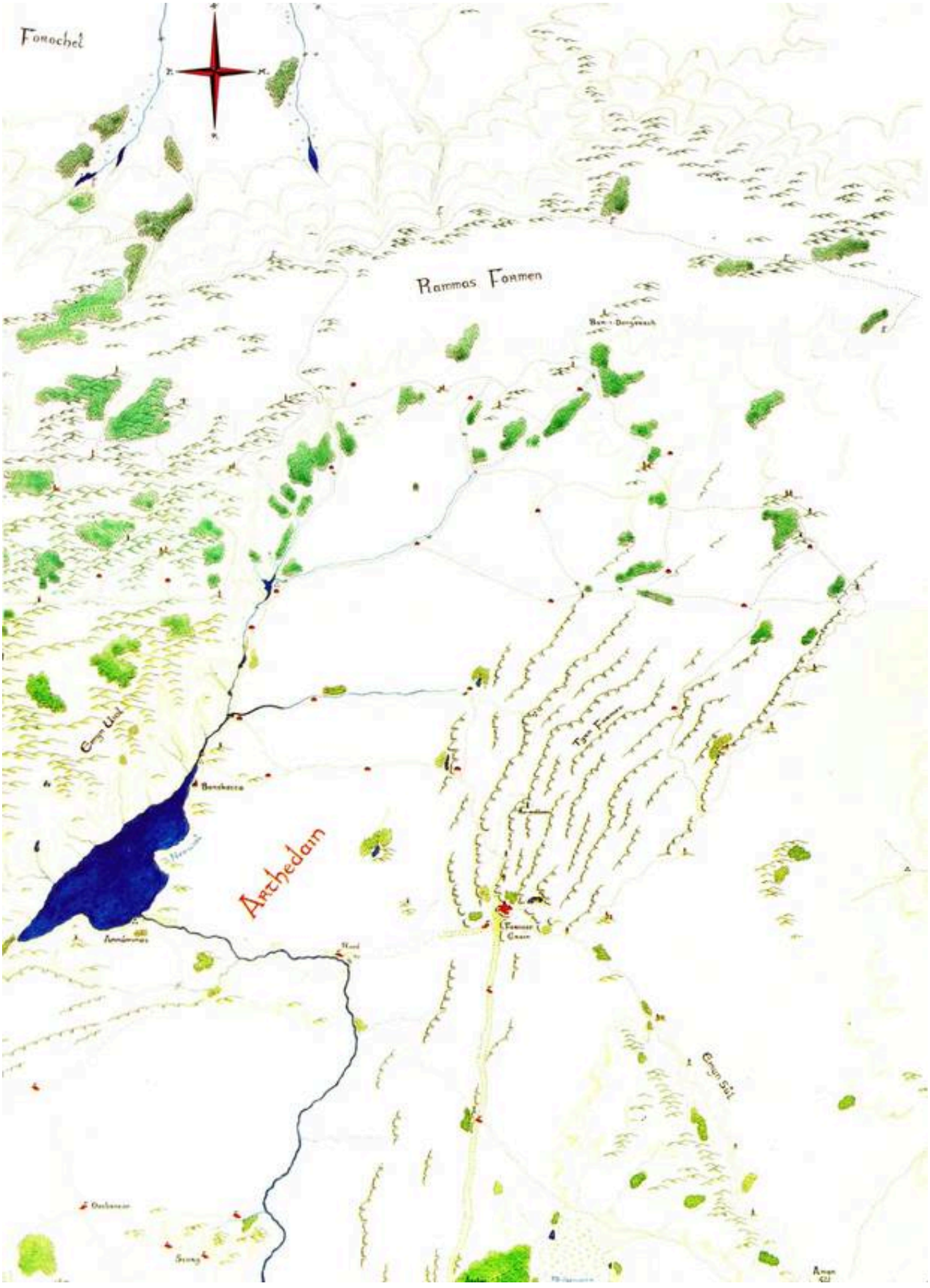
Habitants de l’Arthedain

13.3 Arthedain Ouest



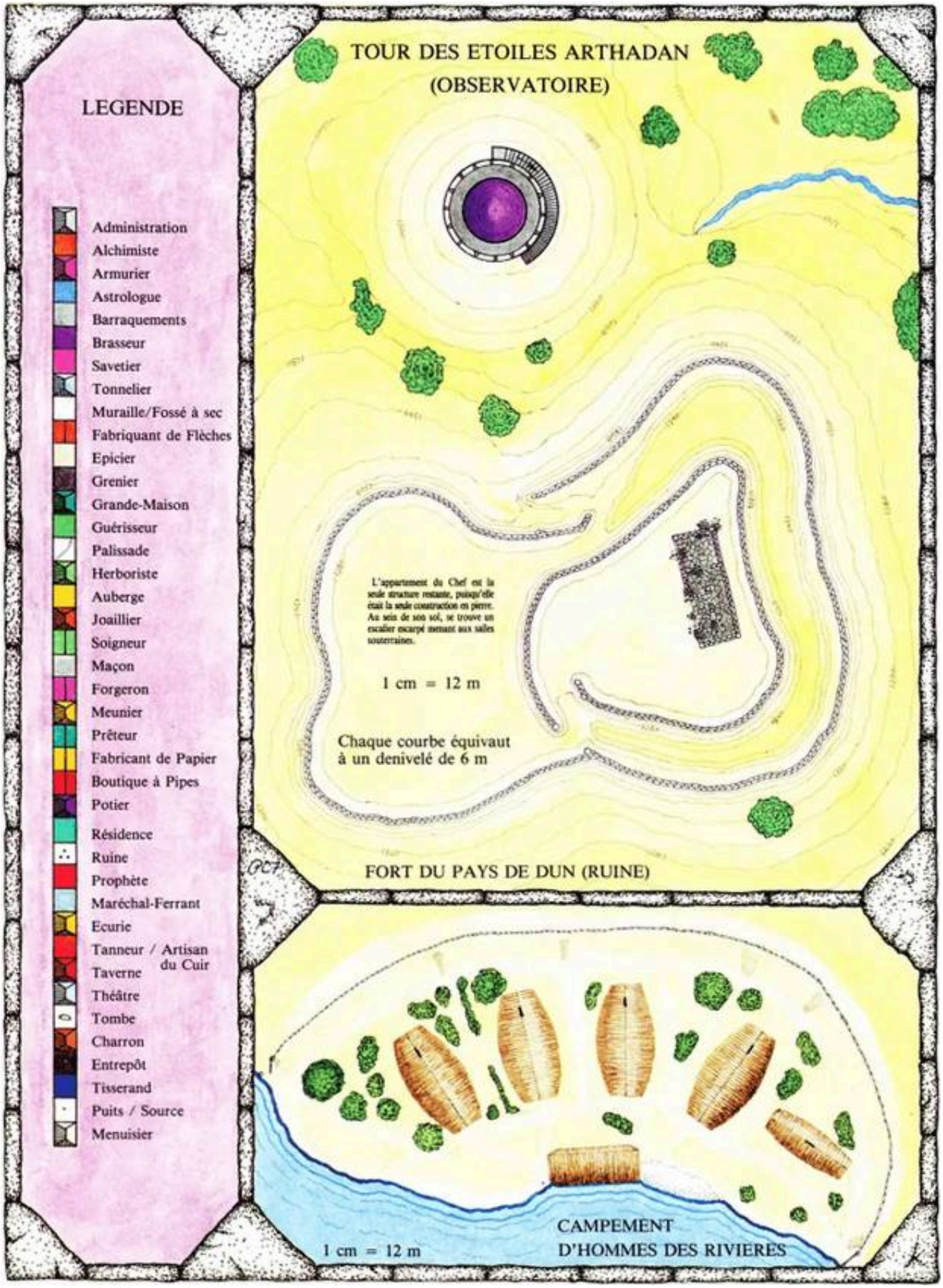
Arthedain Ouest

13.4 Arthedain Est

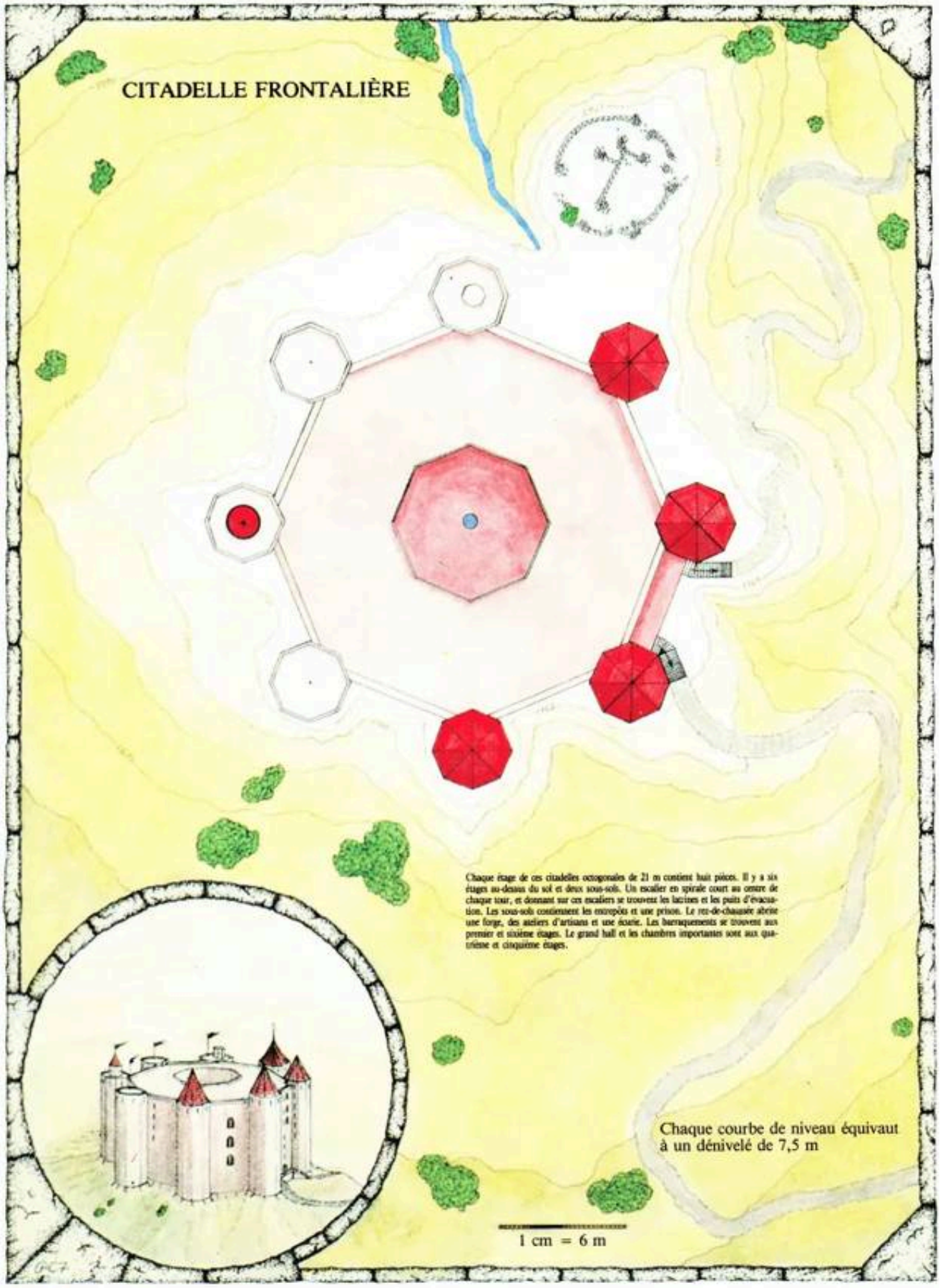


Arthedain Est

13.5 Autres plans



CITADELLE FRONTALIÈRE



Chaque étage de ces citadelles octogonales de 21 m contient huit pièces. Il y a six étages au-dessus du sol et deux sous-sols. Un escalier en spirale court au centre de chaque tour, et donnant sur ces escaliers se trouvent les latrines et les puits d'évacuation. Les sous-sols contiennent les entrepôts et une prison. Le rez-de-chaussée abrite une forge, des ateliers d'artisans et une écurie. Les barraquements se trouvent aux premier et sixième étages. Le grand hall et les chambres importantes sont aux quatrième et cinquième étages.

Chaque courbe de niveau équivaut à un dénivelé de 7,5 m

1 cm = 6 m



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 ».