Les Voleurs de Tharbad



Crédits

Auteurs : Lisa J. Evans, Walter H. Hunt, Evan Jamieson, Richard Meyer, Robert G. Traynor.

Correcteur : Terry K. Amthor.

Assistant de Mr Amthor : J.H. Andersen.

Production : Kurt Fischer, Judy H. Andersen, Steven Bouton, Séan Murphy.

Dessin de couverture : Angus MacBride.

Illustrations : Stephan Peregrine.

Responsable de la série : Peter Fenlon.

Cartes : Peter C. Fenlon.

Conception de la cité : Walter H.Hunt.

Contributions spéciales : Mitch Walker, Sam Irvin, Ted Pfaltz, Bill Downs, Randy Hart, Deane Begiebing, Coleman Charlton, John Ruemmler, Chris Christensen, Séan Murphy, Judy Hnat Andersen, Kevin Barett, Swink, Billy Covert, Jessica Ney, Kathleen Connor, James Blevins et Kurt Rasmussen.

Titre original : *« Thieves of Tharbad »*.

Traduction : Charly Cooper.

Correcteur-réviseur : Thierry Betty.

Copyright

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

Les Voleurs de Tharbad, 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 Voleurs de Tharbad

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

Tharbad fut fondée lors du Deuxième Age par Tar-Aldarion; il fit construire ce port fluvial pour sa flotte afin d'explorer l'intérieur des Terres du Milieu... Ses larges avenues, ses parcs publics et ses rues bien tracées rendaient jalouses les autres cités septentrionales sur Tharbad fut construite par des Numénoréens en l'état de leur gloire. Cependant, le poids des années s'est fait sentir. Bien qu'une certaine grandeur demeure, la plupart des quartiers de la cité sont tombés en désuétude.





Dans Les Voleurs de Tharbad vous trouverez :

• UNE DOUBLE PAGE EN COULEURS : apprenez à vous retrouver dans cette cité portuaire à cheval sur la rivière. Plongée.

• DES PLANS : les égouts de la cité, quelques demeures importantes et la forteresse d'Ostirion Tarondur, ancien manoir seigneurial.

• 4 AVENTURES : démantelez les racketteurs sévissant dans Tharbad, retrouvez la fiancée de la princesse Nirwadel, mettez un terme au reste période de disette à la contrebande de nourriture et d'herbes, survivez à une embuscade tendue par des bandits de grand chemin.

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

© 1988 TOLKIEN ENTERPRISES, BILBO LE HOBBIT, LE SEIGNEUR DES ANNEAUX, ainsi que tous les personnages et lieux décrits dans cet ouvrage sont des marques déposées appartenant à TOLKIEN ENTERPRISES, une division de ELAN MERCHANDISING, INC., Berkeley, CA. Toute utilisation ou reproduction sans accord préalable par écrit est strictement interdite.

Créé par Iron Crown Enterprises.
Produit et distribué sur le marché français par ICE/ACOTEL, 9 Galerie Montmartre, 75002 PARIS.

01 · Indications

Le Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques est proche d'une nouvelle vécue, dans laquelle 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 Rôles des Terres du Milieu (JRTM) et de Rolemaster (RM) - il s'agit d'un système de jeu plus complexe que le JRTM et non encore traduit en français. 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 Tolkien. Des données rationnelles de linguistique, de culture et de géographie sont utilisées. Les éléments d'interprétation n'ont été intégrés qu'avec de grandes précautions et uniquement lorsqu'ils entraient dans des motifs et des 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 ne doit apparaître avec une quelconque des autres sources.

1.1 Définitions et termes

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

Arnor (S. « Terre du Roi » ou « Terre Royale ») : Nation soeur du Gondor, ce royaume Dùnadan du Nord fut fondé par Elendil le Grand en 2A 3320. Ses colons furent les Fidèles qui fuirent la submersion de la grande île de Nùménor. Beaucoup se mélangèrent avec les peuples Eriadoriens locaux. L'Arnor comprenait presque tout l'Eriador, mais se scinda en trois Etats associés en 3A 861 : l'Arthedain, le Cardolan et le Rhudaur. Il fut ravagé par l'ost du Roi-Sorcier d'Angmar en 3A 1974 et fut désormais connu comme le « Royaume Perdu ».
Arthedain : Dernier Royaume des Dùnedain du Nord. En 3A 1700, c'est le seul état survivant du Royaume Perdu d'Amon
Cardolan (S. « Terre de la Colline Rouge ») : Le royaume le plus au Sud des trois royaumes formés en 3A 861 par la division de l'Arnor. Le Cardolan fut effectivement détruit en tant que royaume lorsque la lignée royale fut exterminée en 3A 1409, mais les fiefs internes subsistèrent encore pendant de nombreuse années.
Dùnadan (S. « Edain de l'Ouest » singulier : Dùnadan) : Ces Hommes du Haut sont les descendants des Edain qui colonisèrent l'île-continent occidentale de Nùménor vers 2A 32. Les Dùnadan 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 (Valinor). Le résultat fut qu'Eru (l'Unique) détruisit leur demeure insulaire en 2A 3319. Ceux nommés les « Fidèles » s'opposèrent à la politique de haine et à la jalousie envers les Elfes qui amenèrent cette « Chute ». Les Fidèles furent sauvés lorsque Nùménor 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. Le terme Dùnadan fait référence aux Nùménoréens 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.
Dunlendings : Une race robuste d'Hommes Communs qui, pour la plupart, émigrèrent des Montagnes Blanches durant le Deuxième Age. Descendants des Daen Coentis, les Dunlendings ont une carrure moyenne ou trapue, des cheveux bruns épars et des carnations bronzées ou colorées. Les hommes ont une taille moyenne de 1,78m, les femmes de 1,68m. Ce sont pour la plupart des montagnards ou des éleveurs aimant les collines qui sont connus sous des noms variés : Hommes de Dun, Peuple de Dun, Dunéens, Hommes des Collines des Montagnes Blanches, etc.
Gondor (S. « Pays de Pierres ») : Le grand royaume des Dùnedain qui s'étend à l'Ouest du Mordor et au Nord de la Baie de Belfalas. Il comprend nombre de régions (en partant du Nord dans le sens des aiguilles d'une montre) : Calenardhon (Rohan après 3A 2510), Anôrien, Ithilien, Lebennin, Belfalas et Lamedon.
Rhudaur (S. « Forêt de l'Est ») : Un des trois royaumes formés par la scission de l'Arnor. Le Rhudaur avait peu de Dùnedain et tomba bientôt sous la coupe du Roi-Sorcier.
Rohan (S. « Terre des Chevaux ») : Le Calenardhon après 3A 2510. Appelée La Marche, c'est une région accordée aux Rohirrim (une race semi-nomale d'Hommes du Nord) en contrepartie de leur aide contre les Balchoth et de leur serment d'allégeance aux Rois et aux Intendants du Gondor. La capitale du Rohan est Edoras.
Tharbad (S. « Carrefour ») : Une métropole majeure de l'Eriador du Sud, la plus grande cité du Cardolan. Tharbad fut construite tôt dans le Troisième Age par des ingénieurs et des architectes Nùménoréens.

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.

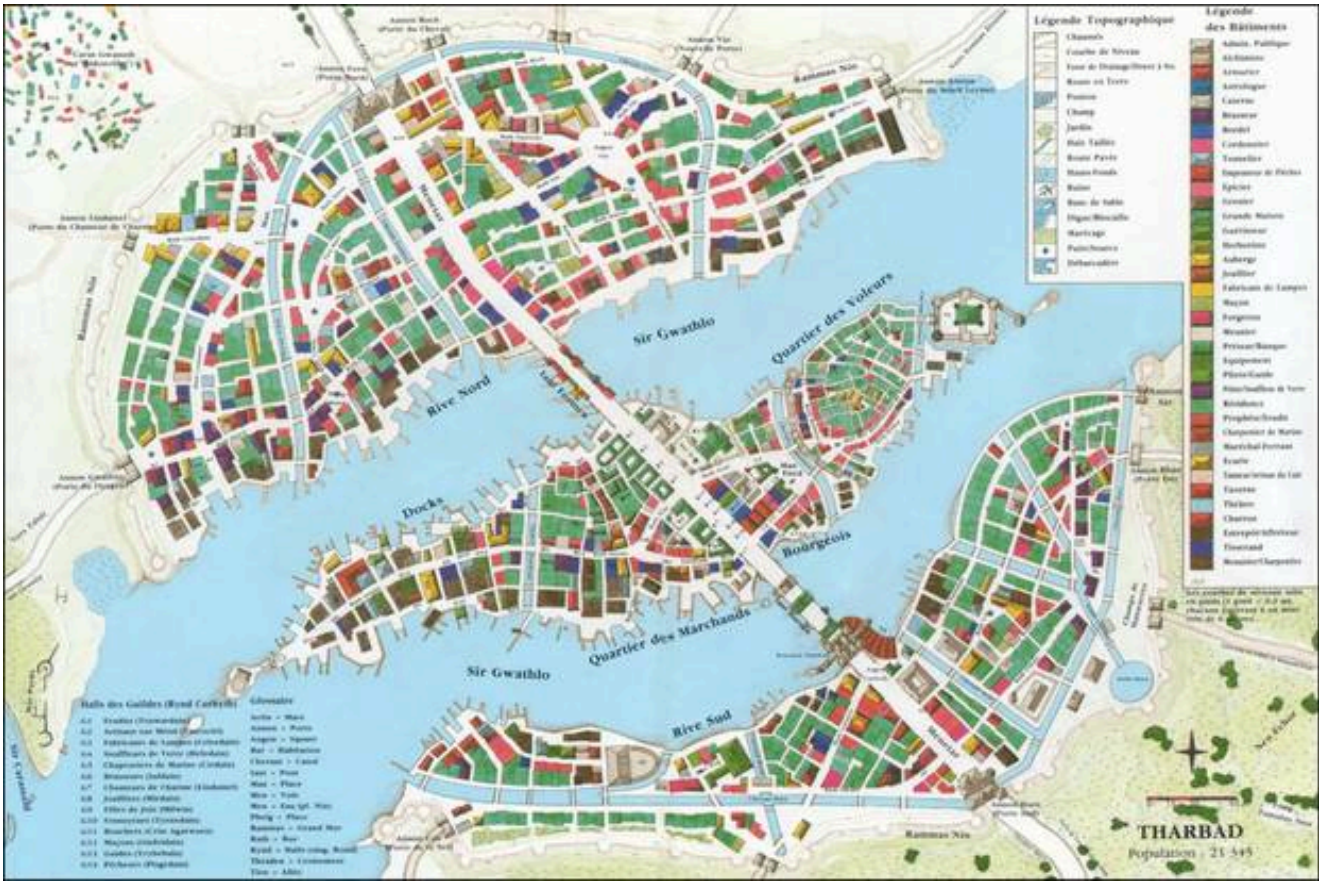
Car. 1-100	Bonus sur D100	Bonus sur D20	Car. 3-18	Car. 2-12
102+	+35	+7	20+	17+
101	+30	+6	19	15-16
100	+25	+5	18	13-14
98-99	+20	+4	17	12
95-97	+15	+3	16	11
90-94	+10	+2	15	11
85-89	+5	+1	14	10
75-84	+5	+1	13	9
60-74	0	0	12	8
40-59	0	0	10-11	7
25-39	0	0	9	6
15-24	- 5	-1	8	5
10-14	- 5	-1	7	4
5-9	-10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

Conversion des 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. Ils 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.

1.2 Carte couleur de la région



Tharbad au Troisième Age

02 · Introduction

Le gobelet de cristal capta la lumière du feu et la dispersa aux quatre coins de la pièce, comme Ciramir, fils d'Eärendur et légat du Gondor, le faisait tourner dans sa main. C'était un objet d'art finement travaillé, comme tout ce qui venait des cristalleries renommées de Fornost Erain, en Arthedain, province du Nord, amie et quelquefois rivale du Cardolan. Des gobelets comme celui-ci ornaient les tables des Charpentiers de Marine de Mithlond, celle de la reine à Fornost et la grossière table de camp du Roi Ostoher dans les Coteaux, où l'armée du Cardolan campait cette nuit, toujours vigilante, au cas où le terrible ost d'Angmar attaquerait de nouveau.

C'était un plaisir si simple que de dîner dans de la vaisselle délicatement ouvragée. Il était presque drôle, en un sens, que quand le Roi s'en fut sur les frontières Nord du Cardolan où il devait subir les assauts véhéments du Roi-Sorcier, des provisions spéciales, des marque-places, des napperons en lin et son propre gobelet de cristal y fussent emmenés avec lui. Des rapports (comme celui qui venait de parvenir à Tharbad, à bien des lieues au Sud) faisaient déjà état de combats désespérés dans la contrée ravagée de Bree, au croisement de la Grand-Route Nord et de la Route Est-Ouest. Cependant, au vu de la façon dont le Cardolan et l'Arthedain s'étaient accoutumés à une guerre constante, tant avec le royaume du Roi-Sorcier que l'un avec l'autre, Ciramir se demandait si les Hommes du Nord étaient vraiment conscients des pleines répercussions de leur victoire ou de leur défaite. Jamais ni l'un ni l'autre n'avait succombé à Angmar, comme c'était le cas pour le Rhudaur, un royaume frère qui était maintenant réduit à l'état de pantin ; lorsque le Noir Royaume avait attaqué, ils avaient toujours fait fi de leurs différences et marché de concert pour y faire front. Mais, en l'absence de cette menace, les deux royaumes du Nord retombaient invariablement dans des querelles, tirant l'épée l'un contre l'autre pour quelque minuscule parcelle de terrain. Même durant le règne des présents rois, Ostoher du Cardolan et Arvelen d'Arthedain, tous deux pacificateurs, la tension et la menace de dissension avaient été omniprésentes.

Ciramir n'était la dupe de personne. Il connaissait les hypocrites à langues de vipères qui hantaient, sous de beaux atours, les cours d'Arthedain et du Cardolan, tout comme ils avaient hanté la Maison du Roi au Rhudaur. Il savait qui ils servaient et combien leurs efforts rendaient le Roi-Sorcier plus efficace encore. Ils fréquentaient Minas Anor tout aussi bien, espérant peut-être dresser le frère contre le frère au Gondor.



Ciramir, Légat du Gondor

Alors que le légat tenait le gobelet tout en le scrutant, la légère couleur bourgogne de ce dernier lui teinta la main d'une nuance sanglante. Une brise glaciale soudaine harcela les rideaux.

Ciramir se leva, le gobelet toujours dans sa main, et se dirigea vers la fenêtre pour la fermer. Il regarda dehors vers le Nord, par-delà l'étendue de Tharbad, la large grand-route dallée qui se déroulait vers le lointain, faiblement éclairée par la lune. Là-bas, quelque part derrière les collines ombreuses à peine discernables à l'horizon, les armées du Cardolan et d'Arthedain attendaient le prochain assaut des troupes du Roi-Sorcier.

Soudain il remarqua un cavalier lancé à vive allure sur la grand-route. La lune, à demi dissimulée par les nuages, se reflétait vaguement sur le caparaçon du destrier et sur la cotte de mailles du cavalier, que le vent dévoilait en balayant sa cape.

Un cavalier ? A cette heure ?

> *Le légat oublia la brise qui l'avait réfrigéré et posa le gobelet sur l'appui de la fenêtre. Son attention allait toute à l'homme qui s'approchait bon train de la Porte Nord de la ville. Il était clair que ce n'était pas un voyageur ordinaire, car il traversa rapidement les campements des réfugiés le long de la rivière. On lui ouvrit la porte sur l'instant ; sans ralentir, il piqua des deux sur l'avenue qui menait à la Maison Royale.*

> *Les rumeurs enflaient et se répandaient avec rapidité dans le sillage du cavalier. Alors que Ciramir se tenait à la fenêtre, un commis lui rapporta les nouvelles, comme un écho de ce qui se disait au même moment en contrebas dans la rue : l'armée était détruite, le Roi et ses fils avaient péri et il ne restait pas même de soldats du Cardolan en suffisance pour les mettre en terre. Des Hommes d'Arthedain et des Elfes de Lindon avaient déposé Ostoher dans son tumulus. Le Roi-Sorcier avait été défait, mais à quel terrible prix : Tharbad, déjà bourrée de réfugiés, serait bientôt envahie par des milliers d'autres. Et si quelque partie de l'armée du Roi-Sorcier avait survécu, elle serait sous peu aux portes de la ville.*

> *Et sinon ? Ce serait la guerre quand même. L'Arthedain essaierait, s'il le pouvait, de capitaliser sur le coup terrible porté au Cardolan, qui se retrouvait sans roi. Lequel, s'il fallait en croire la rumeur, n'avait laissé pour tout héritier qu'une jeune fille de seize ans.*

> *Bizarre, pensa Ciramir en lui-même, qu'il fasse si froid en Urui. Bien que plutôt spectateur par nature, Ciramir sut qu'était venu le temps d'agir et, s'il y avait quelque fond de vérité dans ce qu'il avait entendu, d'agir vite. Se détournant de la fenêtre, il se dirigea vers la porte de son étude.*

> *Un pan de sa robe accrocha le gobelet de cristal alors qu'il traversait la pièce et l'entraîna dans son mouvement. Il resta en suspens, se balança sur le bord de l'appui un long moment, puis s'écrasa sur le sol dallé où il vola en éclats, désormais impossibles à identifier, encore moins récupérables.*

2.1 Histoire du Cardolan

Quand, tard durant le Deuxième Age, les Fidèles échappèrent à la submersion de Númenor, ils traversèrent la mer à la voile et vinrent sur les Terres du Milieu fonder les deux « Royaumes Exilés », le Gondor au Sud et l'Arnor au Nord. Comme il est rapporté ailleurs, à la fin de cet Age, ces royaumes participèrent à la guerre de la Dernière Alliance contre Sauron.

Après cela, pendant plus de huit siècles, le royaume septentrional d'Arnor fut gouverné par les héritiers d'Elendil et d'Isildur. Le huitième Roi de la Lignée Septentrionale, Eärendur, mourut en 861. Cette année-là, en raison de dissensions entre ses fils, le royaume d'Arnor fut divisé en trois :

l'Arthedain, le Cardolan et le Rhudaur. En Arthedain, les Dúnedain étaient les plus puissants et les plus nombreux, alors qu'en Rhudaur ils étaient fort peu. Sous l'influence du royaume du Roi-Sorcier d'Angmar, le Rhudaur se tourna graduellement vers le mal et devint un rival aigri pour ses voisins occidentaux. Malgré de fréquentes escarmouches, l'Arthedain et le Cardolan unissaient invariablement leurs forces face au péril plus grave que représentait pour eux Angmar. Pour sa part, l'Arthedain aurait été capable de se défendre contre une coalition des deux autres royaumes, mais passait rarement à l'offensive contre l'un ou l'autre pour plus d'une saison à la fois.

Angmar ouvrit pour la première fois les hostilités de façon manifeste sous le règne d'Argeleb d'Arthedain, durant la seconde moitié du 14ème siècle du 3A. Argeleb avait revendiqué son droit à la souveraineté sur l'ensemble du territoire d'Arnor, depuis la Houssaie jusqu'à la Rivière Lhûn, mais les autres royaumes résistèrent ; le Roi-Sorcier espérait tirer avantage de cette dissension au sein des Dúnedain, et il attaqua les Collines du Climat. L'Arthedain et le Cardolan mirent de côté leurs mésententes et repoussèrent l'ost d'Angmar, l'Arthedain fortifia les Collines du Climat et spécialement les environs immédiats d'Amon Sûl, en vue de protéger le Palantír que renfermait la Tour. Pratiquement jusqu'à la fin du règne d'Argeleb, l'Arthedain contesta au Rhudaur le droit à la possession de ces collines, le Cardolan restant neutre. En 1356, Argeleb fut tué au cours d'un combat avec le Rhudaur et son fils aîné, Arveleg, monta sur le trône à Royal Fornost, inaugurant ce qui se révélerait une ère de grande amitié entre l'Arthedain et le Rhudaur.

En 1381, le Roi Minalcar du Cardolan mourut et Ostoher lui succéda. A la différence de nombre de leurs prédécesseurs, Ostoher et Arveleg, tous deux pondérés et possédant l'étoffe de chefs d'état, réalisaient le danger d'une dissension entre l'Arthedain et le Cardolan face au royaume du Roi-Sorcier d'Angmar. Durant la seconde partie du 14ème siècle du 3A, les deux royaumes entreprirent tous deux des projets de fortifications, de même que des améliorations logistiques, telle la construction de nouvelles routes. Ostoher développa l'entraînement et la qualité de son armée de métier et augmenta la proportion des troupes que les Hiri devaient lever en temps de guerre. Au début de son règne, il consolida l'infanterie du Cardolan tant que pour se prémunir contre la menace d'Angmar que contre un éventuel changement d'humeur de l'Arthedain.

L'intention de Sauron en envoyant son Seigneur Nazgûl au Nord pour y fonder Angmar avait été de faire peser une menace sur le Royaume d'Arnor, non seulement militaire mais aussi par la subversion et les manœuvres politiques. Ce but avait été admirablement atteint au bout des quelques premiers siècles de sa fondation. L'Arnor fut morcelé en trois royaumes, dont deux étaient naturellement rivaux, alors que le troisième était passé presque entièrement sous l'influence du Roi-Sorcier. Les tribus d'Orques du Mont Gundabad, l'extrémité la plus au Nord des Monts Brumeux, s'étaient rangées sous la bannière d'Angmar ; des Trolls habitaient les Ettenmoors et le Pays d'Angle, en chassant beaucoup d'hommes ainsi que quelques Periannath. D'autres choses mauvaises commencèrent à se multiplier, certaines dans des endroits aussi loin vers l'Ouest que les Collines du Climat ou qu'Eredoriath. Bien que l'Arthedain et le Cardolan défendissent ces contrées depuis 1360 jusqu'à l'époque de la grande invasion, le plus grand danger que faisaient peser ces créatures résidait dans leur capacité à attaquer des lieux isolés, comme des fermes familiales et des postes-frontières, et de petits groupes en voyage sur la route entre le pays de Bree et la vallée de Rivendell. On connut la peur et les épreuves sur les frontières orientales d'Arthedain et du Cardolan, les quelques caravanes qui voyageaient vers l'Est, au départ des Havres Gris ou des Montagnes Bleues, étaient soit

trop petites pour attirer l'attention, soit trop grandes et trop bien protégées pour qu'on osât les attaquer.

Alors que la plus grande partie de l'armée occidentale était refoulée à l'Ouest des Collines du Climat, la tour d'Amon Sûl (S. Apogée du Climat) fut assiégée, prise d'assaut et rasée jusqu'à la base. Ce ne fut que plus tard qu'un messager tremblant s'en vint à Carn Dûm annoncer au Roi-Sorcier que le Palantír avait été récupéré et emmené à Royal Fornost par l'armée en retraite. Comment le Palantír put échapper au siège reste un mystère à ce jour, car c'était un butin que le Seigneur des Nazgûl désirait grandement.

En combat singulier, le soldat Dúnadan, tout comme le soldat occidental, était de loin supérieur à son opposant oriental ; cependant, le nombre des orientaux -Easterlings, Hommes des Collines, Orques, Olog-Hai et autres et la férocité avec laquelle ils combattaient- frappèrent de stupeur les deux armées, surtout celle du Cardolan. Les armées alliées furent repoussées vers l'Ouest à travers le Pays de Bree ravagé jusqu'aux Coteaux aux Tumulus. Dans la chaleur du plein été elles se disposèrent pour le face à face final, duquel elles sortirent finalement victorieuses, détruisant complètement l'ost des envahisseurs Angmarim, bien qu'à un terrible coût, puisqu'il incluait l'extinction complète de la branche mâle de la lignée royale du Cardolan.

2.2 Histoire de Tharbad

Tharbad fut fondée au Deuxième Age par Tar-Aldarion, qui voulait un port fluvial pour sa flotte pendant l'exploration de l'intérieur des Terres du Milieu. Il s'ensuivit que, pendant les quelques premiers milliers d'années de son existence, Tharbad fut un exemple éminent de l'art des planificateurs urbains. Ses larges avenues, ses parcs publics et ses rues bien tracées firent l'envie des autres cités nordiques, car Tharbad avait été édifiée par les Nùménoréens au faîte de leur puissance. Néanmoins, le temps n'a pas été tendre pour Tharbad. Des années de négligence, de guerre et de surpopulation ont altéré le plan des rues, exception faite des quartiers gouvernementaux et royaux ; les Cardolaniens eux-mêmes seraient les premiers à admettre qu'ils manquent des connaissances nécessaires pour maintenir en l'état fontaines et parcs.

Bien qu'il subsiste une certaine majesté, la plupart des quartiers de la ville ont sombré dans le déclin et abritent maintenant des habitants d'une honnêteté discutable. Ajoutez à cela le grand nombre de réfugiés issus du reste du royaume qui ont édifié un bidonville, et vous comprendrez qu'il était difficile, en 1409, d'appeler Tharbad une grande cité.

Quoiqu'il en soit, les vieux quartiers de la ville sont demeurés plus ou moins tels qu'ils étaient. La cité peut être divisée en quatre zones, avec des subdivisions en fonction des habitants ou des activités qui s'y mènent : Nord de la rivière, Sud de la rivière, Ouest et Est de la grande chaussée.

Au Nord de la rivière

Ce secteur de Tharbad naquit il y a quelques 600 ans, lorsque les souffleurs de verre de Fornost émigrèrent au Sud. La Guilde de Fornost, à l'occasion d'une compétition, se scinda en deux maisons rivales, les Calimiri et les Rathlori. Les Calimiri, perdants, émigrèrent à Tharbad et demandèrent aux pères de la cité des terrains pour y établir leur propre quartier. Une série de digues, déjà élevée sur la

rive Nord du Gwathló, furent étendues pour offrir aux artisans une protection en cas d'attaque. Cela leur permit de rester et d'édifier fourneaux et maisons. A l'Ouest de la route sont les entrepôts et les habitations des familles des souffleurs de verre. Sur la route elle-même s'élève une grande porte à péage, à la fois pour empêcher les étrangers d'entrer et pour fournir au gouvernement de la ville un revenu dont il a grandement besoin. A l'Est de la route, il y a les fourneaux des souffleurs de verre, les galeries d'exposition, des boutiques que fréquentent les artisans pendant leur pause-repas et l'immeuble de la Guilde. A l'extérieur des digues et de la porte à. péage se trouve la ville des réfugiés, qui consiste en fossés de drainage et en cabanes construites à la hâte. Ce bidonville est horriblement surpeuplé de paysans qui ont fui le Roi-Sorcier et son armée et qui n'ont pu retourner à leurs maisons, détruites par l'une ou l'autre des armées. La maladie s'y étend et a même commencé à envahir les foyers des souffleurs de verre.

Au Sud de la rivière

Cette zone de Tharbad fut étendue pour y accueillir les Gondoriens qui entretenaient la chaussée et la route. Elle est devenue de facto le quartier des étrangers, avec des négociants étrangers à l'Ouest de la route, la demeure du légat du Gondor et sa garnison à l'Est de celle-ci et une porte à péage enjambant la route, comme sur la rive Nord. A la différence de la rive Nord, l'expansion de cette partie de Tharbad au-delà des digues s'est faite de façon organisée. Les familles des soldats gondoriens y vivent, de même que divers commerçants qui les approvisionnent.

A l'Ouest de la route

L'île était le noyau de la ville originelle, tracée par les ingénieurs de Tar-Aldarion. Comme les navires ne pouvaient passer par voie de terre, c'était un site d'intense négoce et d'embarquement des denrées. Le secteur situé à la pointe de l'île est réservé en premier lieu aux entrepôts, aux docks et à tous les commerces auxquels les marins aiment à accorder leur clientèle quand ils sont à terre : boutiques de vêtements, tavernes, tatoueurs, maisons closes et le reste. Cet endroit de la cité est aussi le foyer de divers gangs et seigneurs du crime et la corruption y sévit. Périodiquement, le Maire annonce le démembrement de la pègre, fait arrêter quelques tenancières en vue et quelques virtuoses de l'escroquerie, mais en l'espace de quelques semaines, les affaires reprennent comme à l'accoutumée. Plus loin dans l'île, se trouve un quartier beaucoup plus respectable, qui abrite les négociants et leurs familles. Le tracé des rues y est conforme à l'ancien modèle, avec plusieurs squares aménagés pour que les filles des riches marchands puissent venir y prendre l'air, et même quelques fontaines en état de marche.

A l'Est de la route

C'est ce secteur de Tharbad qui offre les plus grands contrastes. Du côté Est de la route elle-même, on trouve les demeures des Hiri et du Roi, de même que des boutiques de luxe, des immeubles gouvernementaux et les hôtels particuliers des marchands les plus fortunés. Juste derrière ce que les résidents appellent l'Allée du Roi, se tient le petit peuple de Tharbad : serviteurs, petits artisans et boutiquiers qui maintiennent la ville à, flot par leur activité. Leur quartier s'est beaucoup altéré depuis les jours de gloire du Cardolan, des rues latérales et des allées y apparaissant chaque fois

qu’on subdivisait un pâté de maisons pour y inclure plus de logements. A l’extrémité orientale de l’île, s’étend le quartier le plus pauvre de Tharbad, amas délabré de venelles et de bâtisses fréquentées principalement par des voleurs, des Dunlendings pauvres, des catins et toutes sortes de gens au bout du rouleau. Il y a bien quelques entrepôts, mais on y stocke surtout des denrées pour les petits commerçants ; les grands dépositaires des quartiers occidentaux ne s’y approvisionnent pratiquement pas.

03 · Les environs de Tharbad

3.1 Géographie

A la fin du deuxième Age, le déboisement du Cardolan, dû au programme de construction navale des Nùménoréens et des Gondoriens, était presque total, ainsi les plaines et les collines de la région avaient été rendues incultes. Cependant, durant le millénaire suivant, les Arnoriens s'installant et le temps passant, le Cardolan et le Minhiriath développèrent une agriculture classique de pâturages tempérés, exception faite des poches boisées résiduelles de l'Ancienne Forêt et de l'Eryn Vorn. Ainsi évoluèrent plusieurs importantes subdivisions géographiques décrites ci-dessous.

Hautes Terres du Nord

Cette région est caractérisée par les collines de Tyrn Gorthad et de Tyrn Hyarmen à l'Ouest, l'Ancienne Forêt formant la lointaine frontière orientale. Des hautes terres, on passe à une contrée de plaines au Sud et à l'Ouest des collines jusqu'à la Grande Route Sud, aux hautes terres de Girithlin et à la ligne de partage des eaux du Gwathló au Sud. Elle comprend la plaine d'Eredoriath qui s'étend vers l'Est jusqu'aux rives de la Mitheithel. Les futaies claires de la contrée des collines sont largement constituées d'essences à grandes feuilles, avec un important couvert de sous-bois. Les précipitations sont modérées, les chutes de pluies les plus importantes ayant lieu en automne. Les coups de froid sont fréquents durant cette période, spécialement en Eredoriath. Qui plus est, ces dernières années, la région a été victime de brefs accès de froid intense et de chutes de neige anormalement abondantes, comme en Rhudaur, bien qu'à un degré moindre. Certains disent que c'est la main glacée du Roi-Sorcier qui atteint le Sud profond. Que ce soit dû à la détérioration du climat ou à l'épuisement des ressources consécutif aux guerres continuelles, l'Eredoriath est de moins en moins peuplé d'année en année.

Haut Plateau de Girithlin

La province de Girithlin et certaines parties des environs sont constituées par une région de hautes terres d'une taille considérable. Cette contrée consiste en un vaste plateau surélevé, d'une hauteur moyenne de 150 à 270 mètres au-dessus du niveau de la mer. La couverture forestière y est très peu importante, ce qui a pour effet que la myriade de cours d'eau qui prennent naissance sur place avant d'aller se déverser dans le Baranduin et le Gwathló sont un facteur d'érosion parfois sévère. Les hautes herbes caractéristiques des plaines du Nord ont ici un port plus trapu, tout comme ce qui reste d'arbres sur le plateau. Ces hautes terres ne sont pas écologiquement assez stables pour permettre la pratique d'une agriculture à pleine échelle, aussi la plupart des terrains servent-ils de pâturages (ce qui fait du Plateau la principale région d'élevage de la contrée). Les vents Nord-Est prédominants en hiver et les tornades de Nórui tendent à faire de la vie au Girithlin rien moins qu'une sinécure.

Bassin du Gwathló

Les cours d'eau qui coulent vers l'Est en provenance des collines de Tyrn Hyarmen et du plateau de Girithlin forment une grande ligne alluviale de partage des eaux à travers les provinces de Calantir et de Tinare dans la vallée du Gwathló. Cette terre riche, nourrie par les limons, est probablement la meilleure terre de culture de tout Eriador et à l'époque d'Arnor était le grenier du royaume. Les chutes de pluies, issues des vents humides soufflant du Belegaer en remontant la rivière, font 750 à 1000 mm par an, quoique tenter de relever une moyenne s'avère hasardeux : il y a une année sèche tous les quatre ans et une exceptionnellement sèche tous les vingt ans. A présent, la vallée est riche et fertile. Néanmoins, les précipitations se sont mises à diminuer récemment, la terre a supporté un millier d'années de culture et est vulnérable aux grands vents soufflant sur toute la région, que ni arbres ni montagnes d'importance n'arrêtent. L'érosion est d'ores et déjà un problème et le Cardolan pourrait devenir une région semi-aride si tous les facteurs annuels se révélaient négatifs.

Basses Terres Côtières du Sud

Les basses terres qui dévalent graduellement au-delà du Plateau de Girithlin, l'Ethir Gwathló, forment une autre terre potentiellement fertile, que les Dunlendings appellent Saralainn. Cette région est bien arrosée et irriguée et bénéficie des produits de l'érosion de Girithlin. Jusqu'ici, les quelques habitants sont des descendants de la race cosmopolite des pêcheurs. Le climat du Saralainn est assez chaud, mais il est modéré par les vents du large. La saison des ouragans s'étend du mois de Gwirith à celui de Lothron. Les vents dominants sont des régimes Sud et Sud-Est.

3.2 Flore

La vie végétale au Cardolan n'offre pas de différence substantielle avec celle qu'on trouve dans le reste d'Eriador. Les herbes trouvées communément dans ces terres comprennent le Kelventari, l'Arlan, le Rewk (dans l'Eryn Vorn), le Thurl (dans l'Eryn Vorn), l'Arpusar, le Varan, la Suranie, l'Uraana ; et le Zagansar au Girithlin et dans les coteaux. En dehors de quelques endroits abondamment boisés, la majeure partie de la région est couverte de plaines à hautes herbes. Dans les endroits cultivés, ces herbes sont remplacées par le blé et l'orge au Nord et par le maïs au Sud. Les vergers abondent dans cette terre fertile. Le Cardolan se flatte aussi de posséder quelques plantes, herbes et fleurs sauvages indigènes relativement uniques :

Lus : Plante à fleurs portant un nom Dunlending. Les bourgeons sont mauves et apparaissent après les premiers jours chauds du printemps sur des buissons bas ressemblant aux ajoncs. Les fleurs réduites et mélangées en pâte produisent un poison très semblable à la belladone quant à ses effets.

Sailcha : Petite fleur printanière violette, rare, censée amener la bonne fortune à ceux qui la trouvent et la portent sur eux. On trouve la Sailcha en Gwaeron dans le Sud du Cardolan, et en Gwirith au Girithlin et dans le Nord. Le moral de ceux qui les portent augmente de +10, tous les JR et bonus défensifs augmentent également de +5 en leur faveur. Ceci dure jusqu'à ce que la fleur fane (entre 3 à 7 jours).

Eorna : Graminée rustique, très similaire à l'orge, assez résistante pour pouvoir pousser avec succès l'hiver. Elle est normalement cultivée dans la région du plateau et en Eredoriath.

Avhail : Les Avhails sont des petits fruits doux, jaunâtres, qui poussent à l'état sauvage sur des buissons dans le Saralainn. Ressemblant à la cerise et ayant le goût du porto, le fruit, mûr cinq mois de l'année, est parfaitement comestible juste cueilli sur le buisson et se conserve très bien. Il est considéré par les Dunlendings comme un remède sans rival pour la gueule de bois ; l'ironie veut qu'il soit aussi le principal ingrédient d'un populaire et puissant breuvage fermenté, le biotaille.

3.3 Faune

Prédateurs

Loups : On rencontre souvent des loups (par meutes de 10 à 20, occasionnellement plus) dans la région des Coteaux ou sur le plateau de Girithlin. Ils s'aventurent rarement dans les plaines ou les basses terres, bien que l'hiver de 1410 ait fait exception à la règle. Appelés Mactire par les Dunlendings, leurs proies principales sont les Antilocapres des hautes terres, les Fiara et les Gorali. A présent, on trouve aussi dans le Cardolan un grand nombre de Wargs, survivants de l'armée du Roi-Sorcier, qui ont pris la tête de plusieurs grandes meutes de loups, lesquelles ont dorénavant ajouté les humains à leur ordinaire.

Madratine : Cet hybride de chat et de renard hante uniquement les régions très boisées comme l'Ancienne Forêt ou l'Eryn Vorn. Il a le corps d'un petit renard, d'une teinte brun rougeâtre avec un masque et des oreilles blancs, et chasse du petit gibier, des rongeurs et des oiseaux.

Glutan : On trouve le féroce glouton du Pays de Dun, heureusement en voie d'extinction, dans la basse vallée du Gwathló. Les Glutani font preuve d'une ténacité et d'une force démesurée par rapport à leur taille (60 cm de long en moyenne) et un seul Glutan peut aisément renvoyer un ou deux loups chez leurs ancêtres. La prime habituelle pour les Glutani est de 25po/tête, mais de nos jours elle est peu recherchée, le prix semblant sans rapport avec les dangers encourus.

Reptiles

Le Cardolan en général et sa région Sud en particulier ont une population reptilienne florissante, dont plusieurs espèces venimeuses qui sont de loin la cause principale des morts d'hommes dues aux animaux. On a identifié plus de 50 espèces de serpents venimeux et moyennement venimeux. Ci-dessous trois exemples représentatifs.

Nathair : Ce serpent des plaines, au corps couleur crème recouvert d'un motif à diamants noirs, à l'épaisse tête triangulaire, mesure environ 1,80m de long. Le Nathair se fâche aisément et se défendra vigoureusement plutôt que d'éviter une confrontation. Son venin est plutôt toxique (niv.6) ; les symptômes comprennent une tuméfaction, un pouls faible, un état de choc et une décoloration des tissus étendue.

Natrach : Le Natrach est un serpent aquatique qui préfère les étangs, les marais et les lacs. On peut trouver le Natrach, avec une profusion angoissante, dans le Nin-in-Eilph à l'Est de Tharbad. Ce serpent se distingue par des bandes brunes sur un corps rouille et mesure 0,90 à 1,50m de long. Contrairement à la croyance populaire, il n'attaque pas normalement dans l'eau ; la plupart des victimes sont mordues sur un terrain sec ou sur une île dans un marais, si elles viennent à s'égarer

sur la piste d'un serpent. Le venin n'est pas très toxique (niv.2) et cause hémorragies, bleus et tuméfactions.

Coireal : Ce petit (5 à 15 cm) serpent inoffensif habite les forêts et les halliers touffus ; il peut être facilement identifié par les bandes jaune brillant qui strient son corps noir lustré. Il est généralement docile et évitera les humains, la plupart des morsures arrivent aux idiots qui ramassent ce « joli serpent ». Son venin est néanmoins l'un des plus létaux des poisons naturels sur les Terres du Milieu (niv.10). Les symptômes se manifestent en une à quatre heures, l'issue étant une mort certaine par paralysie.

Autres animaux

Antilocapre : On trouve cette créature à allure d'antilope dans la contrée du haut plateau du Cardolan. Les Antilocapres font 1,20m au garrot et ont une croupe blanche bien caractéristique. Nommés Astabanhe en Dunael, ils sont très curieux de nature et aiment venir se rendre compte de ce qui sort de leur ordinaire, mais, étant capables de distancer les chevaux à la course, les capturer n'est pas chose facile.

Goral : Mouflon à la toison brun-doré, fréquent dans les zones les plus basses du plateau et parfois domestiqué à des fins diverses. Au nombre des autres espèces animales couramment rencontrées au Cardolan, citons le Fiara (Du. Cerf), des opossums, des écureuils, le Caru (Du. Wapiti), des furets et de nombreuses variétés de rongeurs et d'oiseaux.

04 · Les habitants

4.1 Les Dúnedain

Les descendants des Dúnedain vivent dans Tharbad et ses environs, qu'ils ont toujours gouvernés, depuis environ 2A 2000. Bien que leur longévité et leur nombre aient décru de façon significative dans le Nord au fil des ans (à la fin de 1409, il y a moins de 1000 hommes et femmes de pur-sang Dúnadan dans tout le Cardolan) ; ils sont forts et nés pour commander. Ce sont eux qui, avec les Dúnedain inférieurs au sang mêlé, fournissent le gros des officiers de l'armée et des troupes d'élite, les chefs de villages et provinces et les artisans les plus habiles. Au Cardolan, les Dúnedain ont pris grand soin de maintenir beaucoup des traditions culturelles, religieuses et politiques de Númenor (ie. la célébration des Grands Festivals, le Conseil du Sceptre), bien que le Sindarin ait remplacé l'Adûnaic en tant que langue usuelle (la plupart parlent aussi le Westron et un petit nombre est assez familiarisé avec le Dunael).

4.2 Les Dunlendings

Ces hommes et ces femmes rougeauds, aux cheveux sombres, forment la vaste majorité des habitants du Cardolan. A la différence des peuples des collines du Pays de Dun même, ces gens ont été introduits à la « société civilisée » ; ils mènent l'existence de fermiers, d'éleveurs ou de simples artisans (spécialisés dans le travail du bois, de l'argile ou de la pierre). C'est aussi parmi eux qu'on trouve les paysans réquisitionnés qui forment l'essentiel (mais pas le cœur, tant s'en faut) de la force de combat du Cardolan. Pour la plus grande part, les Dunlendings vivent globalement en harmonie avec les Dúnedain au pouvoir ; néanmoins, ils peuvent être extraordinairement rétifs à quelque changement que ce soit et ce sont à certains moments révoltés contre de nouveaux décrets ou impôts royaux. Bien que plus susceptibles de lire et d'écrire que beaucoup de leurs semblables, la plupart des Dunlendings du Cardolan s'appuient toujours sur les traditions orales et beaucoup sont des orateurs persuasifs. Ils parlent leur propre langue évocatrice (le Dunael), dans laquelle prévalent plusieurs dialectes distincts ; presque tous parlent aussi le Westron.

4.3 Les Hommes du Nord

La plupart de ces hommes vigoureux, souvent blonds et barbus, vinrent initialement de Rhovanion au Cardolan pour servir comme mercenaires lors des précédentes guerres contre l'Arthedain et le Rhudaur (souvent combattant contre leur propre race). Beaucoup restèrent par la suite comme colons, essentiellement dans les provinces frontières de Tyrn Gorthad et d'Eredoriath, bien que quelques-uns ayant un fond plus citadin vinssent s'installer et souvent prospérer à Tharbad. Ils sont fort compétents tant dans l'usage des armes que dans leur fabrication et souvent bien informés de la vie dans la nature sauvage.

Moins affectés par la Grande Peste que les autres habitants du Cardolan, quelques-uns des Hommes du Nord présents à cette époque deviendront des hors-la-loi pour survivre, tandis que d'autres

tiendront des rôles de chefs officieux à Tharbad et dans d'autres villes

4.4 Les Beffraen

On pense que ces tribus nomades, qui pratiquent la chasse et la cueillette, sont apparentées aux Woses (bien que, comme les Orques, les Beffraen aient une peur mortelle des Púkel de pierre à forme humaine érigés par les véritables Drúedain). Elles ont habité la zone proche de l'embouchure du Gwathló depuis l'époque de Tar-Aldarion et sont expertes dans le canotage et le travail du bois.

A l'origine, la splendeur des Nùménoréens leur inspira une crainte respectueuse, mais elles devinrent hostiles lorsque ceux-ci commencèrent à se livrer à un abattage d'arbres débridé, ce qui eut pour effet de dévaster leurs terrains de chasse. Pour un temps, elles furent repoussées au Sud en Enedwaith ; encore à ce jour, c'est d'abord sur la rive Sud du Gwathló qu'on les trouve en plus grand nombre, quoiqu'on puisse en voir également dans le Sud de Minhiriath (et particulièrement dans l'Eryn Vorn). Ils poursuivent les descendants de Númenor d'une haine tenace et attaquent et razzient expéditions ou navires dès que l'opportunité s'en présente ; heureusement, ils sont désorganisés et mal armés et leurs assauts n'ont fait, pour la plupart, que peu de dégâts permanents. Les groupes tribaux Beffraen se composent normalement de 40 à 80 personnes, conduites par un chef ou klag qui est désigné au cours d'une étrange cérémonie religieuse où tous les membres de la tribu, assis autour d'un grand feu, prennent en commun une herbe narcotique indigène et évoquent collectivement une image de leur nouveau meneur. Comme les Woses, les Beffraen possèdent des yeux, profondément enfoncés dans leurs orbites, de teinte rouge, qui luisent dans l'obscurité et leur confèrent une puissante vision nocturne. Ils s'expriment dans leur propre langue, laquelle est virtuellement incompréhensible pour des étrangers. Un petit nombre est capable de parler les rudiments du Dunael et du Westron. Ils sont réputés pratiquer à la fois des sacrifices animaux et humains.

05 · Politique et pouvoir

5.1 Tharbad et le Cardolan de 1409 à 1419

Vue d'ensemble politique

Le Cardolan est un royaume successeur d'Arnor et, par extension, de Númenor et est organisé de façon similaire. Il est gouverné par un monarque héréditaire, traditionnellement l'aîné de la lignée paternelle ; jusqu'à présent, le royaume n'a jamais eu de reine à sa tête.

Alors, qu'en théorie, l'autorité du Roi est absolue, il partage en pratique le pouvoir réel avec un certain nombre de « Hiri » – barons propriétaires terriens, chargés au premier chef de la défense de leur portion du royaume. Les charges des Hirdoms sont devenues héréditaires avec le temps, bien que chaque nouvel héritier doive être officiellement confirmé au titre. Les Hiri sont aussi responsables en temps de paix de l'administration de leurs provinces, de l'édification de ponts, routes, fortifications et autres ouvrages, de la prise en charge des travaux publics, de la collecte des taxes royales et des leurs propres et du jugement des disputes civiles. Leurs suggestions et pétitions au Roi sont entendues au Conseil du Sceptre, bien que le Conseil n'agisse officiellement qu'en qualité consultative. Le Cardolan a présentement sept Hirdoms : Girithlin, Calantir, Tinare, Feotar, Tyrn Gorthad, Eredoriath et Ethir Gwathló. Le Roi a aussi le pouvoir de créer à volonté un nouveau siège au Conseil ; le Roi Ostoher éleva ainsi son Chancelier, Nimhir, à la dignité de membre en 1403.

La mort du Roi et de ses fils dans les Coteaux aux Tumulus créa un vide dans la lignée officielle de succession et présenta un problème épineux au Royaume. Deux jours après que la nouvelle de la mort du Roi ait atteint Tharbad, le Chancelier Nimhir entreprit de combler ce vide en se proclamant lui-même Régent du Cardolan, agissant au nom de l'unique héritière survivante de la maison royale du Cardolan, la Princesse Nirnadel. Ses motifs étaient simple et relativement purs ; une action rapide et en force pouvait éviter une guerre civile ou pire et permettre au royaume de se concentrer sur les problèmes critiques auxquels il avait à faire face pour son redressement. (Qui plus est, ce mouvement mettait aussi le trône hors d'atteinte des Hiri, dont beaucoup avaient traité le Chancelier de haut par le passé.) Deux semaines plus tard, lors d'une réunion du Conseil du Sceptre fort réduite et organisée à la hâte, Nimhir fut confirmé dans sa charge par deux des trois Hiri survivants-Hir Tinare et Hir Calantir. Le troisième Hir, Mablung Girithlin, s'opposa fortement à ce changement, arguant que les dangers actuels réclamaient un dirigeant à poigne de fer de formation militaire (comme lui-même). Mis sur la touche par le vote, le Hir n'entreprit toutefois aucune action publique et retourna dans son fief montagneux (pour y ruminer, présume-t-on). La Régence fut aussi supportée par le Capitaine Tardegil, actuel chef de ce qui reste des forces militaires, dont la personne est dévouée à la maison royale du Cardolan, et par Ciramir, le légat Gondorien qui, en raison de ses visées, appuie quiconque est à même de maintenir l'ordre en ville et d'assurer la pérennité des royaumes du Nord face aux agressions d'Angmar.

Avec presque la moitié de la récolte estivale détruite par les animaux sauvages ou dérobée par les brigands, le Cardolan (et particulièrement la cité de Tharbad) doit faire face à la famine durant l'automne et l'hiver de 1409. Les Hirdoms fertiles de Tinare et d'Ethir Gwathló, les moins touchés par

la guerre, deviennent les cibles d'une réquisition du grain, menée à bien par des « unités de mobilisation », composées d'un mélange de soldats de l'armée régulière et de nouvelles recrues. En Hithui, le Régent dépêche une ambassade au Gondor pour y chercher de l'aide. Indépendamment de l'efficacité de ces efforts, Tharbad et la campagne environnante souffriront d'un hiver qui apporte son lot d'afflictions (y compris des maladies telles que la pellagre, le rachitisme et le scorbut) et de mécontentements (comme chez ceux qui, sans ressources, tenteront de s'emparer de celles des nantis). Des milliers de gens mourront ; seule la relative douceur de l'hiver empêchera que la situation ne s'aggrave.

A la fin de Gwaeron 1410, les navires de ravitaillement arriveront du Gondor ; l'armée, grossie par de nouvelles recrues qui veulent s'assurer de leur prochain repas, agira rapidement pour prévenir des émeutes sur les quais de Tharbad. Le Régent devra envoyer un groupe de réfugiés, fauteurs de troubles, comme colons au Minhiriath ; il devra tenter de recoloniser Tyrn Gorthad et Feotar comme assurance contre une possible expansion d'Arthedain et employer son armée agrandie pour nettoyer le centre du Cardolan-spécialement la Grand-Route du Nord – des bandits et des bêtes en maraude. Il sera aussi fort affairé à jauger les mérites des divers prétendants à la main de la Princesse Nirnadel, notamment les fils des trois Hiri et le Roi Araphor d'Arthedain. En 1411, Nimhir aura à affronter un nouveau défi, quand le chef d'une troupe de bandits qui tient encore sous sa coupe la plus grande partie de la contrée Nord se proclamera lui-même le nouvel Hir d'Eredoriath. Durant toute cette période, les forces dispersées du Cardolan tenteront de garder les frontières contre la possibilité de nouveaux assauts d'Angmar (ou d'Arthedain). L'issue de ces diverses situations à risque, de même que les fruits du labeur des espions Angmarim et des agents provocateurs d'Arthedain, peuvent être d'une importance décisive pour l'avenir du Royaume.

Normalement, le peuple de Tharbad se soucie peu de politique, mais, depuis la mort du roi, les choses ont changé considérablement. A présent, toutes les conversations tournent autour de la stabilité du gouvernement, du prochain dirigeant, etc.

Personnages importants

Tardegil, Capitaine de l'Armée

Le capitaine Tardegil est un Dúnadan, parent lointain de la Maison Royale. Grisonnant et tout couturé de cicatrices, c'est un vétéran des guerres, aussi bien contre le royaume du Roi-Sorcier que contre le « frère aîné » du Cardolan, l'Arthedain. Même si de plus jeunes officiers le raillent à l'occasion derrière son dos, nul n'ose s'en moquer en face, car il est toujours expert en lutte et en coups de poing (ainsi qu'en des formes de combat moins chevaleresques). Il appelle ses blessures et ses cicatrices, accumulées pour la plupart dans l'exercice de son devoir (y compris la longue estafilade rosâtre de son cou, souvenir de la dague d'un soldat de l'armée régulière d'Arthedain, récoltée au cours d'une rixe à l'Auberge du Repos Royal de Bree peu avant que n'éclate la dernière guerre), des « décorations honorifiques ».

Avant la bataille de Tyrn Gorthad, Tardegil et un petit contingent de réguliers étaient en poste à Thalion, pour garder la Maison du Roi et l'accès à la Grand-Route Nord contre une possible incursion des hordes d'Angmar, au cas où l'armée serait encerclée ou défaite. Bien que ce fût, de fait, une concession à ceux qui, comme le défunt Hir de Feotar, faisaient valoir que le Capitaine était trop

vieux pour mener des troupes au combat, Tardegil accepta ce poste, choisit trois cents hommes d'élite qui lui étaient personnellement dévoués et érigea des défenses près de la petite ville-carrefour. Quand la nouvelle de la mort du Roi atteignit Thalion, il offrit immédiatement son allégeance à la Princesse Nirnadel.

Indépendamment de la situation politique, il demeure loyal à la Maison Royale et à la princesse, qui lui est chère. La seule autre motivation qui soit aussi importante à ses yeux est de garantir la nourriture à ses troupes. Durant l'hiver de 1409-1410, ses hommes de troupe se montreront des nettoyeurs aussi acharnés que quiconque dans la région, ne s'arrêtant qu'à la limite du banditisme ; le réel pouvoir que représente son « armée », de même que sa méfiance vis-à-vis des politiciens et sa loyauté à des idéaux abstraits, en font une force très dangereuse et imprévisible dans un environnement politique instable. Sa puissante personnalité inspire le dévouement aux hommes qui servent sous des ordres, si bien qu'il deviendrait enragé en apprenant que l'un d'entre eux ait pu être acheté.

Les autres éminentes figures militaires de cette période suivant la guerre comprennent le Capitaine Guilrod, commandant de la garnison de 100 hommes stationnée à Tharbad, Talremis, un Semi-Dúnadan de petite taille, ordonnance attitrée de Tardegil ; Amrith, le plus efficace des éclaireurs de l'armée ayant survécu, et le capitaine Asgon, grand capitaine de la flotte du Cardolan.

La Princesse Nirnadel

La Princesse Nirnadel est le seul enfant vivant du défunt Roi Ostoher. C'est une grave jeune femme de seize ans, bien éduquée et parfaitement consciente de sa positon de pion sur l'échiquier politique actuel. Elle idolâtre son « oncle favori », Nimhir, et espère qu'il prendra son bonheur futur en compte quand il lui choisira un mari. Nirnadel, avec les yeux gris et la chevelure sombre de sa défunte mère, est toujours physiquement immature. La souffrance de son peuple la concerne vraiment, et elle fait constamment enrager Nimhir et ses gardes du corps personnels en s'éclipsant pour aller prêter assistance aux Maisons de Guérison.

Par beaucoup de côtés, Nirnadel est une girouette ; mariée à un époux prévenant, elle pourrait devenir une reine capable mais elle pourrait s'aigrir et se replier sur elle-même si elle épousait un mari cruel ou sans attention. Sa seule amie intime est sa vieille nourrice Anariel de 60 ans, une femme loyale à défaut d'être supérieurement brillante, qui regarde tous les hommes (sauf Nimhir) comme des menaces pour celle dont elle a la garde.

Mablung Girithlin (Hir Girithlin)

Girithlin, un Dúnadan d'âge moyen, gouverne les terres qui longent la rivière Baranduin. Ses ancêtres appartiennent à l'orgueilleuse famille des Eldanar, qui repose dans les Coteaux aux Tumulus. Mablung Girithlin lui-même est un homme corpulent, autrefois fort comme trois hommes, mais devenu désormais quelque peu enrobé ; en dépit de cela, il demeure vaniteux et arrogant. Il est le seul Hir ayant survécu à la désastreuse bataille de Tyrn Gorthad en Urui 1409 ; il croit que les troupes furent mal dirigées au combat par le Roi et ses capitaines, bien qu'il ne le déclare pas ouvertement hors de ses propres murs. L'assertion de Girithlin quant à son droit à la couronne est basé sur le fait qu'il descend de la lignée des Hommes d'Arnor la plus élevée en noblesse après la Maison Royale ; il

souhaite donner à ses prétentions une plus grande légitimité par le biais d'un mariage unissant sa maison à celle de Nirnadel, mais a peu d'espoir d'y arriver tant que le Régent se tient en travers de sa route. Bien que beaucoup croient que le fait qu'il est revenu dans son château plein de colère signifie qu'il est en train de se retirer des affaires politiques du Cardolan, rien ne pourrait être plus éloigné de la vérité. Il a placé des espions à Tharbad pour contrôler les activités de Nimhir et de son gouvernement et cherche à se faire un ami de Lamril, le porte-parole des réfugiés.

Girithlin est extrêmement paranoïaque. Il se méfie du Chancelier et du Hir Tinare et déteste les Arthedain ; il croit que les Elfes de Lindon sont prêts à laisser tout l'Eriador tomber aux mains d'Angmar et à n'intervenir que quand il serait patent que leur propre sécurité serait également menacée.

Falathar Girithlin, rainé de Mablung, est un chaleureux supporter des vues politiques de son père, mais espère voler de ses propres ailes aussitôt que possible. Barahir, beau-frère du Hir Girithlin, est un vieux compagnon de beuveries du Maire Minastan. Il est un des rares auxquels se fie l'Hir Girithlin et lui sert de messager et d'informateur.

Duin Tinare (Hir Tinare)

Tinare est un spécimen atavique de premier choix des hommes de l'Ouesternesse. Il est plus jeune que Girithlin, élégant et de noble maintien, habile à manier les armes et fort cultivé, t,out en étant capable de ne pas faire montre d'orgueil dans ses affaires tant publiques que privées.

La récolte de Tinare en 1409 reste dans une large proportion peu affectée par les déprédations des Angmarim, et l'Hir Duin aura le geste apparemment noble d'offrir tous les surplus de ses vastes possessions terriennes personnelles à l'armée. En fait, ce don (ainsi que d'autres, faits en privé) aura pour effet d'acheter la loyauté d'environ une centaine de soldats, en poste à Tharbad pour la plupart, pour se prémunir contre Hir Girithlin, le Chancelier, l'Arthedain ou quiconque menacerait ses terres ou ses ambitions personnelles. L'Hir Duin brigue pour Ostomir, son bras armé, la charge de mari et de prince consort auprès de la jeune Princesse. Comme son père, Ostomir est de maintien princier et excelle dans tout ce qu'il fait. De la même façon, les deux autres fils survivants et les trois filles du Hir Duin sont de beaux exemples de lignage Dúnadan.

Celeph Calantir (Hir Calantir)

L'Hir de Calantir est vieux, noueux et déformé par les ans. Son visage est ravagé par des cicatrices de petite vérole ; il n'a plus guère de cheveux et il s'est amaigri et fragilisé. Son entêtement et sa sénilité se sont développés de concert à une allure folle ces dernières années. Lui et ses fils ont plus fait qu'aucune autre famille de l'endroit pour accroître la faible population du Cardolan, éparpillant des héritiers dans leur royaume comme dans celui des autres. Il est désireux de soutenir les ambitions politiques du Chancelier, aussi longtemps que ramée tient Orques et bandits hors de son lit. Il a six fils et huit filles survivants ; on n'en trouve jamais moins d'une demi-douzaine dans sa suite proche, attendant avec anxiété qu'il devienne une figure historique.

Nimhir, Chancelier et Régent

Nimhir est un Dúnadan suivant de la Maison Royale du Cardolan. Son père, Vinyarion fut, pendant de nombreuses armées, intendant de la maison de Thalion, poste qui échut à Nimhir à la mort de celui-ci. En 1398, le Roi Ostoher manda Nimhir à Tharbad pour qu'il le serve comme conseiller et, en 1403, le fit membre à part entière du Conseil du Sceptre. Cette dernière distinction rendit l'Hir de Tyrn Gorthad et l'Hir de Girithlin spécialement jaloux de l'influence de Nimhir sur le Roi ; citadin, peu entraîné à mailler les armes, il n'était guère (pensaient-ils) digne des charges qu'on lui avait confiées. Alors que le Chancelier a toujours tenu la Maison Royale du Cardolan dans la plus haute estime, il a été échaudé par le mauvais traitement qu'il a reçu ; comme il se sent lui-même un ardent patriote, il ne considère pas comme déplacé de prendre avantage de ses étroites relations avec la Princesse « pour le bien du pays ».

Nimhir n'est en aucune façon un meneur d'hommes, ni un guerrier, ni un grand orateur. Néanmoins, il a prouvé qu'il était un dirigeant ferme et décidé, ne tergiversant jamais pour prendre une décision, ni ne vacillant après qu'elle ait été prise ; il comprend les responsabilités du pouvoir et les conséquences de ses actions. Bien qu'il ne soit pas assez altruiste pour ignorer le gain personnel en maintenant sa position, il essaie vraiment de faire passer en premier la prospérité du pays et le bien-être de la Princesse Nirnadel.

Ciramir, Légat du Gondor

Ciramir est un diplomate cultivé qui a vu du pays. Il est bienveillant et a du savoir vivre, mais est aussi perspicace et fort versé dans la politique complexe des états du Nord. Il fut marin dans sa jeunesse et participa à la défense maritime du grand port d'Umbar, lors du siège des Haradrim (présumés très cruels) en 1379. S'il n'était pas destiné à être un guerrier, comme il fut prompt à l'admettre, il fut néanmoins capable d'embrasser une nouvelle carrière en tant que diplomate, se distinguant lors de son service à Lindon, à Fornost et à la cour du Gondor avant d'être assigné à Tharbad en 1407. Il n'aime pas Tharbad, la comparant peut-être par les yeux de l'esprit avec les grandes cités de son pays natal ou d'Arthedain, mais n'a pas permis que cela affectât son travail.

Bien que représentant d'un pouvoir étranger, Ciramir possède une grande influence dans les affaires de la ville ; son appui est crucial dans le combat politique interne du Cardolan. Les troupes et les ingénieurs qu'il commande forment une ressource estimable, très convoitée par chaque prétendant au trône. Le support que Ciramir apporte au Régent tient uniquement à ce qu'il croit qu'un dirigeant ayant des liens directs avec la Maison Royale (même s'il ne s'agit que d'une Princesse immature) a le plus de chances de garder le Pont et la Route Nord-Sud (qui sont d'une importance critique pour le commerce Gondorien) ouverts et dégagés ; son allégeance pourrait rapidement s'évanouir – si les événements devaient lui prouver que cette présomption était fausse. Dans les limites de la diplomatie et de la prudence, Ciramir est droit et honnête ; il ne peut être acheté.

Minastan, Maire de Tharbad

Minastan, un Dúnadan, fut estropié par une blessure gagnée lors d'une précédente guerre entre l'Arthedain et le Cardolan. Le Roi Ostoher le récompensa en 1396 en lui décernant la charge de Maire

de Tharbad. Au fil des ans, il en est venu à réaliser que les miasmes fétides du Nin-in-Eilph semblent engendrer des voleurs, des ruffians et des propres à rien ; il a simplement restreint les activités du peu important Guet de sa ville à interdire aux pires d'entre eux l'accès au Pont et à les tenir éloignés des quartiers les plus fortunés.

Avec le vaste afflux de réfugiés à Tharbad, Minastan a été forcé de s'investir dans un rôle plus actif, utilisant le Guet pour monter la garde sur les quais et près des entrepôts afin de prévenir les émeutes d'affamés et de contrôler les bandes fluctuantes et vociférantes. Des années passées loin de l'armée ont accru sa timidité (et son tour de taille) ; bien qu'habité par des opinions bien ancrées, au nombre desquelles une ardente antipathie pour l'Arthedain, Minastan n'est, désormais, plus efficace quand il s'agit de parler en public ou d'émouvoir une foule. C'est dans le domaine administratif que se révèlent ses capacités les plus fortes en tant que Maire, lorsqu'il négocie avec les représentants des guildes de la ville ou les délégations commerciales de Fornost, de Lindon, des Montagnes Bleues et du Gondor.

Lamril

Lamril vivait à l'origine dans la petite ville de Tharaman, où il exerçait le métier de forgeron à la suite de son père. Sa voix à la parole éloquente aurait pu être confinée à jamais à la conversation avec ses apprentis et ses voisins dans la forge du village, mais le danger imminent d'une force d'Orques ou pire força les villageois à s'enfuir vers la sécurité relative de Tharbad. Ce soudain changement l'a propulsé sur la scène de l'histoire, car il est devenu un champion des droits et des besoins des réfugiés sans foyer. En partie pour tirer avantage de sa grande popularité parmi les réfugiés et en partie pour l'expulser de Tharbad, le Chancelier Nimhir mettra Lamril à la tête de l'effort de colonisation dans Minhiriath au printemps de 1410.

Tout d'abord, Lamril parlera pour les droits des réfugiés déplacés sans idée de profit personnel. Mais tout orateur doué du pouvoir de mobiliser une foule nourrit en lui, peu ou prou, une certaine mégalomanie et Lamril n'y fait pas exception. Lamril est un homme simple, sans sophistication, d'origine Dunlending ; il n'est pas subtil et peut devenir une proie facile pour des manipulateurs, que ce soit le Chancelier, l'Arthedain, n'importe lequel des Hiri, ou même l'Angmar. Têtu et susceptible, ce spécimen physiquement imposant est probablement le meilleur choix pour diriger une colonie dans une contrée sauvage, en butte aux animaux féroces, aux saboteurs, au climat rude et aux pêcheurs barbares.

Autres personnages importants

Dirhavel l'Alchimiste et Brethil le Marinier sont tous deux déterminés à aider le Chancelier Nimhir à reconstruire la nation (Dirhavel par son appui tacite et ses recherches expérimentales sur le Silima, Brethil en mettant à disposition le Tindomerel pour la mission de transport de grain). Ancalime, la plus riche tenancière de la ville, se soucie peu des partis, les affaires étant stables quel que soit l'état de l'économie. Lothiriel la joaillière et Eilwen l'aubergiste ont laissé prise au désespoir, espérant simplement survivre assez longtemps pour voir le printemps apporter quelque soulagement à leurs familles. Firiel des Maisons de Guérison reconnaît que la ville a le moral bien bas et tente de l'alléger en distribuant les surplus des Maisons, mais elle a assez à faire elle-même en luttant contre

l'épidémie sur la Rive Nord. Enfin, Hoegwar l'espion et la paire à la mauvaise réputation que forment Thordil et Brego se réjouissent des troubles actuels. La mission d'Hoegwar semble en bonne voie de réussite, cependant que Thordil et Brego se sont aperçus que de nombreuses filles sont si désespérées de n'avoir pas à manger qu'elles rejoindront d'elles-mêmes le réseau de traite des blanches sans coercition aucune.

Forces militaires

L'armée du Cardolan, avant la grande guerre de 1409, comptait environ 400 Requain (chevaliers), 2500 fantassins réguliers et mercenaires et quelques 15 à 16000 manieurs de lances réquisitionnés, ayant subi un entraînement minimum. Chaque Hir possédait également une suite à cheval et des gardes du corps qui se répartissaient comme suit : Tyrn Gothad 100, Eredoriath 160, Feotar 140, Calantir 150, Girithlin 140, Tinare 110 et Ethir Gwathló 80. Pratiquement 80 % de l'armée du Cardolan périt dans la bataille autour de l'Apogée du Climat et dans la dernière défense désespérée des Coteaux aux Tumulus ; les troupes personnelles des Hiri souffrirent en proportion. Seules celles des Hirdoms du Sud et les quelques troupes laissées sous le commandement du Capitaine Tardegil près de Thalion survécurent en nombre.

En conséquence, une des préoccupations les plus urgentes pour le Chancelier Nimhir est de maintenir l'armée en tant qu'unité cohésive-loyale, nourrie et en ordre de marche -et d'augmenter sa force aussi rapidement que possible. Le recrutement n'est cependant pas aussi formidable que ce à quoi on pourrait s'attendre dans la mesure où les réguliers de l'armée sont parmi les quelques citoyens qui sont relativement assurés de recevoir des repas de façon suivie dans les mois à venir. Qui plus est, Nimhir a fait réquisitionner presque tous les chevaux valides du royaume pour l'usage de l'armée. Le Cardolan possède aussi une petite flotte, qui se compose de six galéasses légères, employées en premier lieu pour la défense côtière et les patrouilles sur la rivière. Quatre de ces bateaux sont normalement mouillés à Talsir et les deux restants à Tharbad ; tous les six ont survécu à la guerre sans dommage.

5.2 Cardolan et Tharbad en d'autres temps

La période 1409-12 a été choisie comme arrière-plan de ce module d'aventures car, pour le Cardolan, c'est un temps de grand tumulte ; pour les Personnages Joueurs, néanmoins, c'est un temps riche d'opportunités. En conséquence, toute prévision de l'histoire ultérieure de Tharbad et du Cardolan peut être grandement affectée par ce qui se passera durant cette période. Néanmoins, la description des futurs événements probables qui suit est fournie au MJ afin de l'aider à établir une perspective pour développer des aventures dans cette région en d'autres temps.

Durant tout l'été de 1412, le Régent Nimhir réussit à déplacer délicatement les ressources qui restaient dans le royaume sur l'échiquier qu'était le Cardolan. Il monta habilement prétendants et Hiri les uns contre les autres jusqu'à ce que son ennemi aigri, l'Hir Girithlin, tentât un coup d'état. Girithlin essaya de kidnapper la Princesse Nirnadel pour la forcer à épouser son fils Falathar, sa prétention au trône devenant un fait accompli. Nul ne sait si ce plan bizarre fut inspiré ou facilité par les agents de l'espion Angmarim Hoegwar. Quelle que fut sa source, cette tentative fut pire qu'un échec : elle se solda par la double mort de la Princesse et du Régent et plongea la nation dans une

sanglante guerre civile entre les supporters de Girithlin et ceux de Tinare (les MJ peuvent choisir par eux-mêmes l'issue du conflit). Quand finalement la poussière se redéposa, le Légat Gondorien plaça l'appui du Royaume du Sud derrière le nouveau dirigeant, espérant (à nouveau) que cet appui découragerait une rébellion ultérieure et assurerait une continuité dans la surveillance des chaussées et de la Route Nord-Sud.

Durant les vingt années qui suivirent, ce successeur (qui adopta le titre de Kanotar ou Grand Commandeur) fut capable de maintenir la stabilité au Cardolan à un niveau superficiel, car nul soulèvement d'importance ne se produisit. Les efforts de colonisation commencés sous le bref règne de Nimhir furent également une réussite, reculant les frontières politiques du Cardolan et fournissant d'importantes nouvelles sources alimentaires et économiques (ainsi découvrit-on de l'alun au Saralainn en 1423).



Dirhavel l'Alchimiste

Néanmoins, la perte du dernier héritier en titre de la lignée du Roi eut un effet subtil en profondeur sur le peuple et les Hiri du Cardolan, minant leur loyauté à leur chef et au royaume. En 1420, la plupart des Hirdoms répugnaient à contribuer à tout effort qui ne leur profitait pas directement autrement que par une assistance symbolique ; la collecte des impôts était devenue une tâche ardue qui nécessitait fréquemment l'appui de troupes ou de mercenaires engagés pour la circonstance. Qui plus est, une grande partie de Tyrn Gorthad, de Feotar et d'Eredoriath n'avait été repeuplée et

restaurée que d'une façon marginale et il y restait beaucoup de prédateurs indigènes (tant hommes que bêtes).

Durant les années 1430, la dépendance croissante du Cardolan vis-à-vis de l'aide que lui apportait le Gondor devint plus manifeste encore, lorsque des événements sinistres affaiblirent encore plus la cohérence du royaume. La Garden du Légat Gondorien (qui avait souvent été « empruntée » par le Kanotar pour être assignée à d'importantes besognes relatives à la sécurité) fut rappelée au Gondor au 1434, dès le début de la sanglante Lutte Fratricide ; Ciramir (qui pendant tant d'années avait exercé au Cardolan une influence patriarcale de bon ton) fut forcé de se mettre à supplier à son tour, requérant (et obtenant de mauvaise grâce) qu'on alloue 300 hommes de troupe à son service. Les agents Angmarim à Tharbad, voyant une occasion en or dans cet affaiblissement, se surpassèrent, fomentant des révoltes contre les impôts, en même temps au Calantir et au Saralainn. Lamril, agissant sur la foi de messages reçus en rêve et sentant le mécontentement général (bien que se trompant quant à sa source jusqu'à ce qu'il fut trop tard), proclama qu'il était la « vraie voix du peuple ». Il marcha sur Tharbad à la tête d'une bande d'insoumis qui se composait de fermiers maniant la fourche, de miliciens provenant de localités du Saralainn, de mercenaires Dunlendings courroucés par la coupe sombre faite dans les gages qu'on leur avait promis et d'une mystérieuse petite formation de magiciens, menés par un magicien réservé mais puissant du nom de Gaurthring (qui était lui-même ligué avec Angmar). Cette force fut stoppée et dispersée tout près de la cité, après un considérable bain de sang dans les deux camps. Durant la bataille, Lamril découvrit les noirs desseins de Gaurthring. Mais avant qu'il puisse agir, il fut tué par le fourbe Mage, de même qu'une large fraction des hommes valides du Saralainn-lequel tomba par la suite sous la domination politique des Hiri du Sud.

Pendant l'été de 1439, un émissaire de l'usurpateur Gondorien Castamir arriva à Tharbad. Au lieu d'offrir un paisible conseil comme son prédécesseur (qui avait été forcé de s'enfuir en exil en Arthedain), le nouveau Légat demanda un tribut annuel substantiel pour prix de l'amitié renouvelée du Gondor. Le Kanotar essaya de satisfaire à cette demande en promulguant un nouvel ensemble de droits de passage et de tarifs douaniers ; les Hiri de Tyrn Gorthad et de Girithlin y répondirent en se déclarant eux-mêmes indépendants de l'autorité du Kanotar et furent capables de maintenir cette indépendance en dépit de la donation par Castamir de deux cent mercenaires Variags (qui furent détruits alors qu'ils tentaient de pourfendre, de violer et de piller au nom du Gondor). Même le renversement de Castamir et le retour d'exil de Ciramir âgé ne purent apaiser l'aliénation de ces provinces frontalières. Bien que les Hiri se fussent accordés sur le fait que le danger que représentait Angmar était plus important que leurs différences personnelles, ils ne voulurent plus dès lors prêter serment d'allégeance au Kanotar.

Depuis cette époque, le Cardolan devint une désignation géographique plutôt que politique. Au milieu du siècle, le « royaume » du Cardolan n'était plus qu'une association lâche de provinces largement autonomes. Des campagnes organisées durant cette période devraient le dépeindre comme un endroit véritablement très dangereux, avec les provinces du Nord comme cibles des raids Angmarim toujours fréquents, le Saralainn retournant pour une grande part à l'état sauvage et Tharbad elle-même sombrant toujours plus profond sous la coupe des corrompus et des malhonnêtes. Bien qu'un Conseil du Sceptre existât encore nommément, il se réunissait fort peu et pouvait encore plus rarement tomber d'accord sur une action commune. Le fief du Kanotar, même

avec le retour d'un appui symbolique du Gondor, était réduit à Tharbad elle-même, au Calantir et à tout autre Hirdom qu'il pouvait cajoler ou acheter pour avoir sa faveur temporaire.

Durant cette période, l'une des quelques raisons qui pouvaient amener les Hiri à se ranger pour un temps sous la même bannière était les tentatives répétées du Roi Araphor d'Arthedain pour réunir Arnor sous sa loi. Une force expéditionnaire envoyée au Cardolan par Araphor en 1455 fut la première de plusieurs entreprises aventureuses du même type qu'il mît sur pied durant son long règne *quel s'acheva en 1589). La position des combattants varia considérablement d'une guerre à l'autre et quelques Hirdoms combattirent effectivement pour l'Arthedain pendant certains de ces conflits. Araphor apprit rapidement (et douloureusement), quoi qu'il en soit, que ses alliances avec les Hiri du Nord du Cardolan étaient construites sur de la boue ou des sables mouvants, se désintégrant d'habitude à la première occasion dont ceux-ci pouvaient tirer parti. Alors que les états du Cardolan étaient en définitive capables de repousser toutes les avances d'Araphor, chaque escarmouche réduisait de plus en plus le nombre déjà bien faible des Dúnedain du Nord.

La Grande Peste qui balaya l'Eriador en 1636-37 fut plus dévastatrice pour le Cardolan que pour toute autre région. Tharbad avait toujours été une terre d'élection pour les maladies comme pour les voleurs, ce qu'accroissait encore la présence des environs marécageux du Nin-in-Eilph ; le germe, une fois introduit dans la cité, se répandit rapidement en aval. Plus de 85 % des habitants de Tharbad et presque 80 % de la population de Minhiriath moururent dans les mois qui suivirent. La Peste, mystérieusement, s'acharna tout particulièrement contre les Dúnedain ; à peine une poignée des hommes de cette race survécut, fuyant au Nord vers l'Arthedain. Les autres survivants, cependant, continuèrent à habiter Tharbad et d'autres villes du Cardolan, sans être dérangés, pendant des centaines d'années après cela, bien que dans un état de splendeur fort diminué.

L'Ancienne Route Sud continua à être une importante voie de commerce jusqu'à la mort du Roi Arvedui d'Arthedain et la défaillance du dernier des Royaumes Septentrionaux en 3A 1974. Néanmoins, la disparition de toute sorte de gouvernement central ou d'armée au Cardolan signifia que ceux qui s'aventuraient hors des murs des quelques colonies isolées devinrent la proie des bandits de grands chemins ; Tharbad, tombée en ruines sauf dans le vieux quartier Sud de la ville, devint un repaire grouillant de vide-goussets, de voleurs de bétail, de pirates, de négociants et marchands peu scrupuleux et de propres à rien de tout poil.

Après la chute de l'Arthedain et l'extinction de la lignée royale du Gondor, le trafic le long de la route Nord-Sud déclina grandement. La route elle-même n'était plus entretenue et tomba en ruine en de nombreux endroits. Le peuple du Cardolan maintint cependant toujours un contact commercial avec les hommes de Bree et dans les années ultérieures avec le nouveau royaume du Rohan. Des histoires du cru affirment que nombre de vaillants guerriers de Tharbad se distinguèrent en participant aux nombreux conflits, entre les Rohirrim et les Dunlendings, qui se déroulèrent entre 2699 et 2759 du 3A (bien qu'on soit loin d'être sûr du côté duquel ils combattirent).

Tharbad devint complètement déserte à l'époque des grandes crues de 3A 2912 quand le Gwathló engloutit les chaussées et le pont maintenant décrépits et se rua à travers ce qui fut jadis une ville fière. Les derniers résidents furent forcés de partir en grande hâte, laissant derrière eux des ruines inondées. Les terres autour de la ville retombèrent rapidement à l'état de marécages à l'abandon, remplis de serpents, d'alligators et d'autres créatures des marais. Dans les derniers jours du Troisième Age, l'histoire nous rapporte que des espions de Saroumane, les Noirs Cavaliers du Mordor

et Boromir du Gondor traversèrent tous la dangereuse Tharbad, qui alors ne consistait plus qu'en morceaux affaissés de chaussées, en constructions en ruines sur des tertres vacillants et en un dangereux gué formé par les ruines du pont (Boromir y perdit son cheval en traversant). Il est probable que d'autres y soient passés aussi à cette époque, portant des messages au Nord ou au Sud, ou examinant avec attention les derniers restes d'une ville autrefois altière, à la recherche de quelque objet de valeur, souvenir d'un âge ancien.

06 · Tharbad

Le plus grand ouvrage édifié de main d'hommes dans tout le Cardolan est la cité de Tharbad, que les hommes de Númenor bâtirent au Deuxième Age. Il fallut d'importants efforts pour construire les digues élaborées et les fossés de drainage qui protègent la ville des terres marécageuses environnantes. Deux ponts et de longues chaussées relient l'artère principale de la ville à l'Ancienne Route Sud. Deux portes à péage gardent l'accès à la ville de cette route très passante. Elles sont gardées 24 heures sur 24 par des hommes du Guet qui refoulent les indésirables et perçoivent une taxe d'entrée. Le coût usuel est de 2pa par personne plus une taxe supplémentaire pour toute marchandise susceptible d'être vendue.

Le trafic sur le Gwathló est important et les négociants qui circulent sur la rivière ont à s'acquitter d'une taxe pour les denrées qui transitent par les docks. A certains moments, le tarif peut être élevé, mais il est possible de l'éviter en achetant pour 10 po à Hallas, le Maître du Port, une licence annuelle.

Climat

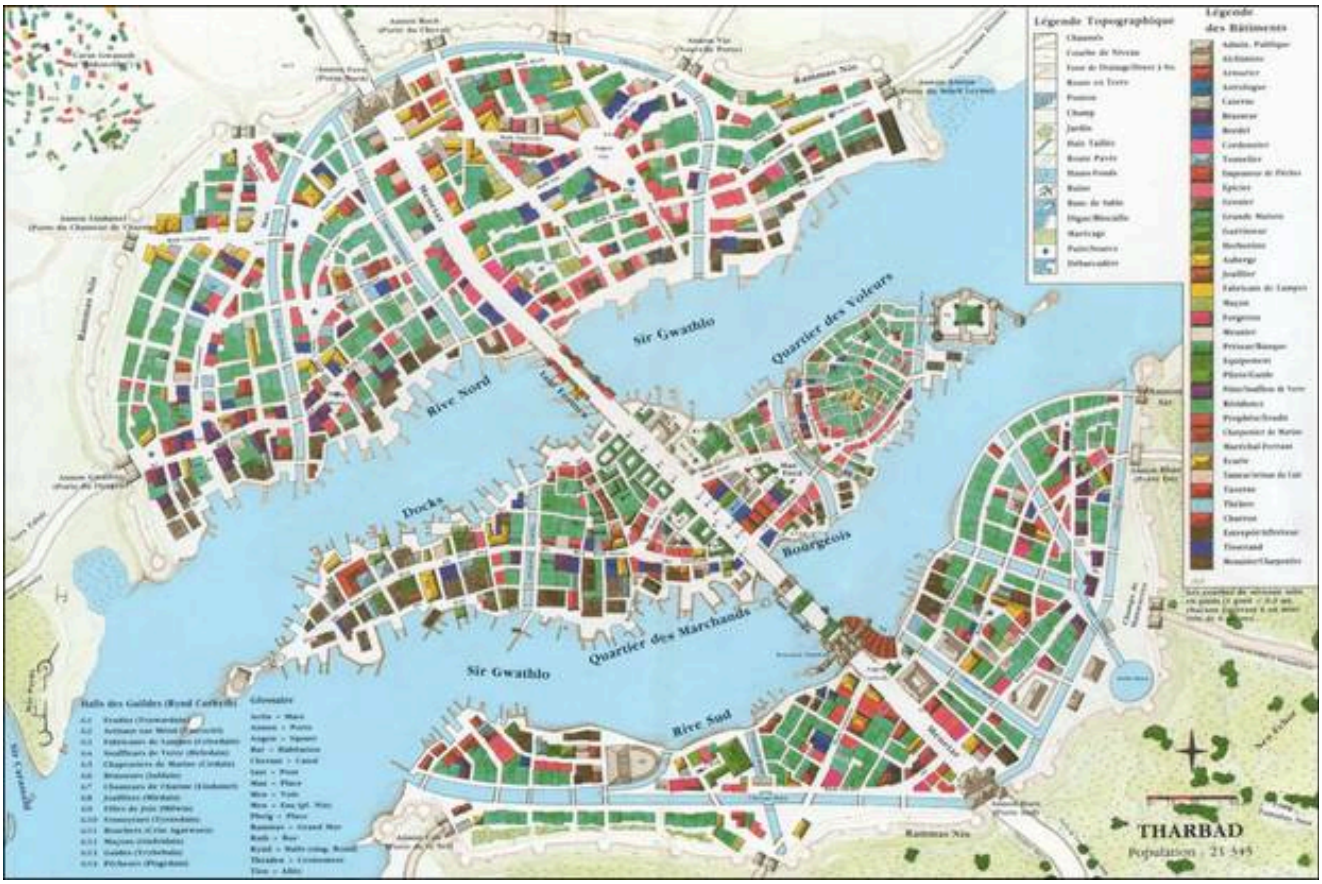
Comme dans presque tout le Cardolan, le climat à Tharbad est modéré. Il y a peu d'étés à la chaleur insupportable, mais l'humidité peut être dérangeante. En hiver, la neige, qui ne tombe jamais en abondance, a du mal à s'accumuler dans les marais et marécages, lesquels gèlent rarement. Les vents du Nord peuvent faire des dégâts, en particulier sur l'île, partie relativement peu protégée de la ville. Le Gwathló est connu pour ses crues considérables, spécialement durant la saison des pluies printanières. Récemment, des inondations fréquentes ont contribué à augmenter le nombre de bâtiments abandonnés et de docks délabrés le long de la rivière. Ces endroits se sont révélés des repaires à la convenance de la racaille, dont la présence n'est occultée que par la présence du dense brouillard qui se lève et persiste quotidiennement à Tharbad.

Le Guet de la cité

Le Guet de la cité est un groupe d'environ 225 fantassins qui patrouillent la cité, en se concentrant surtout sur le pont et les digues Ouest. Ils sont armés d'une épée et d'un bouclier et portent une armure légère. Les soulèvements des paysans mobilisent les ressources du Guet, car ils doivent protéger les voyageurs des bandes en colère rôdant autour de la porte à péage. A cause de cela, la présence du Guet dans Tharbad est au mieux symbolique ; si un crime d'importance a lieu, ils ne peuvent pas y faire grand-chose. Les gens qui essaient de pénétrer dans Tharbad ne peuvent attendre que peu, voire pas, d'aide de la part des hommes du Guet, à moins qu'ils n'aient l'air fortunés. Il y a une chance moyenne de 40 % pour que l'entrée d'un groupe quelconque soit prise comme excuse par les paysans pour attaquer la porte et rentrer dans la cité. Si cela se fait, les paysans attaqueront les PJ de la même façon. Le bidonville des réfugiés est surveillé pour une autre raison : une bande de bandits de grands chemins l'utilise comme couverture. Quand une personne ou un groupe

quelconque sont à moins de 5 km de la cité, il y a 60 % de chances qu'ils tombent dans une embuscade ou soient attaqués par derrière.

6.1 Centres d'intérêt



Tharbad au Troisième Age

Ce qui suit est un échantillonnage des nombreuses boutiques, auberges et autres centres d'intérêt de Tharbad. Il n'est pas exhaustif, mais entend procurer une vision par quartier des habitants de la cité.

Rive Nord

N1 · Souffleur de Verre : Maison des Calimiri
N2 · Entrepôt des Calimiri
N3 · Maison de Meneldir Calimiri
N4 · Maison d'Arlend Calimiri
N5 · Souffleur de Verre : Au Beau Cristal de Kerylan
N6 · Maison et Entrepôt de Kerylan
N7 · Souffleur de Verre : Wolfrain
N8 · Auberge : Au repos du Voyageur
N9 · Primeurs : Liam le marchand de Primeurs
N10 · Ecurie : Beregond l'Honnête
N11 · Haedoriel le Barde
N12 · Bazar du Commerçant
N13 · Bidonville
N14 · Forgeron : A l'Epée et à la Faux d'Andril
N15 · Taverne : Les Armes Royales

N16 · Annon Forn : La Porte Nord

Rive Sud

S1 · Prison de la Cité
S2 · Boutique d'Emerdan
S3 · Bains Publics
S4 · Maisons de Guérison
S5 · Gothrol le Charpentier
S6 · Brasserie de Gloredhel
S7 · Ibal le Cordonnier
S8 · Dirhavel l'Alchimiste
S9 · Banque du Cardolan
S10 · Forgeron : Marroc l'Armurier
S11 · Ambassade du Gondor
S12 · Caserne
S13 · Annon Harn : La porte Sud

Les Docks

D1 · Ecurie : Le Sabot Ailé
D2 · Auberge : A l'enseigne de la Tête d'Orque
D3 · Taverne : L'Ancre Dorée
D4 · Auberge : La Couronne Etoilée
D5 · Bureau du Maître du Port
D6 · Orieg le Tailleur
D7 · Baran le Charpentier
D8 · Construction Navale d'Evrendir
D8 · Bordel : Chez Faelivren
D9 · Bordel : Chez Velima Ambrosia
D10 · La Rose Tatouée
D11 · Fournitures pour Bateaux : Maison de Girion
D12 · Taverne : L'Aviron Brisé
D13 · Kasselrim le Cordier
D14 · Affréteur : Maison de Celemir
D15 · Anvelig, Fournitures pour Bateaux
D16 · Entrepôt
D17 · Brethil Capitaine Hauturier
D18 · Lorindel le Pilote
D19 · Dorlas le Pilote
D20 · Rannor le Pilote
D21 · Nimengel, Capitaine Hauturier
D22 · Quai de la Flotte et Quartiers des Equipages
D23 · Négociant : Maison de Finwarin

Quartier des Voleurs

T1 · Affréteur : Thordil et Brego
T2 · Prêteuse sur Gages : Bureau de Prêt de Morwen
T3 · Chez Silmarien, Vêtements de Seconde Main
T4 · Orchaldor le Boulanger
T6 · Talegi la Prophète
T6 · Ruines de la Forteresse
T7 · Allée des Mendiants

T8 · Square de l'Hospice
T9 · Docks du Côté Est
Allée du Roi

K1 · Maison du Roi
K2 · Hôtel Particulier du Hir Ethir Gwathló
K3 · Hôtel Particulier du Hir Tinare
K4 · Hôtel Particulier du Hir Girithlin
K5 · Hôtel Particulier du Hir Calantir
K6 · Hôtel Particulier du Hir Eredoriath
K7 · Hôtel Particulier du Hir Feotar
K8 · Hôtel Particulier du Hir Tyrn Gorthad
K9 · Maison du Maire
K10 · Bureaux Municipaux
K11 · Taverne : A l'Epée et au Bouclier d'Andril
K12 · Forgeron : le Marteau et l'Enclume
K13 · Tailleur : Chez Serinde, Vêtements Sur Mesure
K14 · Surion le Chirurgien
K15 · Moradan, Maitre en Chants
K16 · Bordel : Aux Voiles de Soie
K17 · Tisserand : Aux Tissus du Délice
K18 · Lothiriel la Joaillière
K19 · Palais des Guildes
Quartier des Bourgeois

Cl · Sage-Femme : Almiel Vanatari
C2 · Archives
C3 · Hommes de Loi : Amdir et Asgon
C4 · Erelion l'Erudit
C5 · Erudite : Calion Marvana
C6 · Boucher : Gorlim la Hache
C7 · Erestol le Tisserand
C8 · Boutique d'Equipement d'Hoegwar
C9 · Bordel : Aux Délices de l'Amant
C10 · Ecurie de Louage d'Hydril
C11 · Mablung l'Affréteur
C12 · Vorondil le Forgeron
Quartier des Marchands

M1 · Ragnir le Notaire
M2 · Argentier : La Couronne de Mithril
M3 · Bordel : La Maison des Délices d'Artan
M4 · Apothicaire
M5 · Halfred l'Armurier
M6 · Taverne de la Couronne Royale
M7 · Tannerie de Barkwell
M8 · Nomrel le Charron
M9 · Urthel le Peintre
M10 · Maçons
M11 · Avocat-Conseil
M12 · Tisserands

M13 · Maître Caravanier
M14 · Usurier
M15 · Maison d'Anvelig
M16 · Maison d'Imindor
M17 · Maison de Wilrith

6.2 Rive Nord

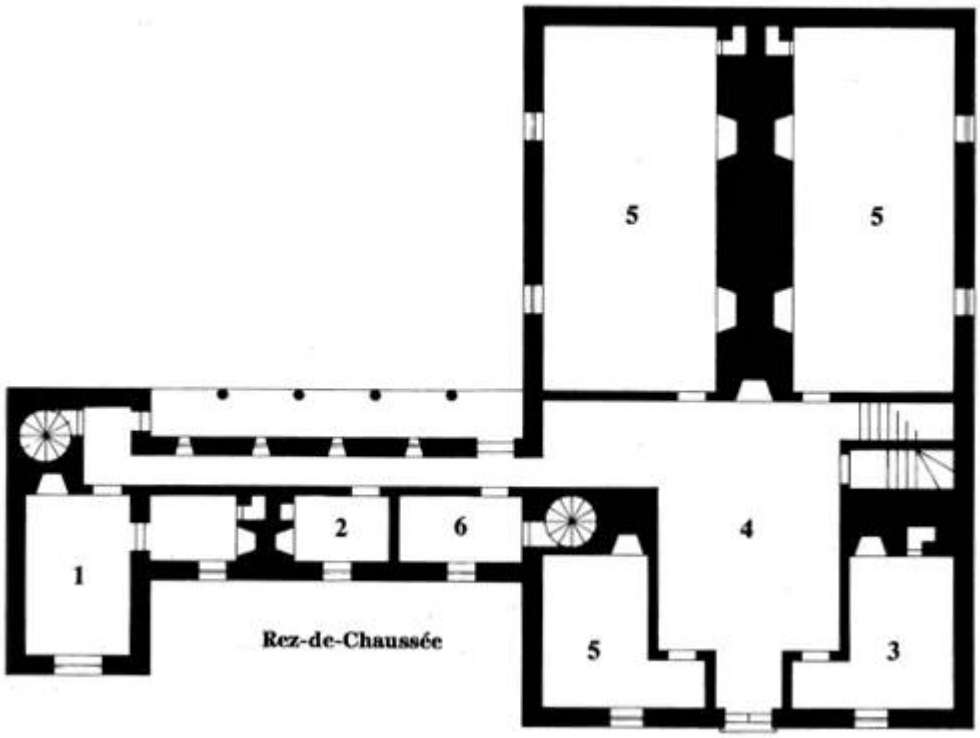
N1 · Souffleur de Verre : La Maison des Calimiri est le plus vieux et toujours le meilleur établissement de verrerie de la cité. Elle fournit les meilleures tavernes citadines, la famille royale et la noblesse Cardolanienne. Meneldir Calimiri, actuel rejeton du clan, un des hommes d'affaires les plus vieux et les plus respectés de la ville, est tenu par ses pairs pour un âpre négociateur. Son fils aîné, Arlend, est un artisan d'un immense talent, mais c'est aussi un brandon de discorde au sang chaud, qui est devenu un opposant notoire de la politique de conciliation de Nimhir vis-à-vis des dirigeants des troupes de réfugiés. Récemment, il a tenté de prendre lui-même les choses en main, en affrontant Lamril, à l'extérieur de la taverne des Armes Royales ; le forgeron l'a payé de retour par un discours injurieux bien senti qu'il n'a pas oublié.
N2 · Entrepôt des Calimiri
N3 · Maison de Meneldir Calimiri
N4 · Maison d'Arlend Calimiri
N5 · Souffleur de Verre : « Au Beau Cristal de Kerylan », boutique sise de l'autre côté de la même rue que celle des Catirait., est son rival principal. Son verre est de qualité un peu moins chère et a tendance à être plus vivement coloré.
N6 · Maison et Entrepôt de Kerylan, sa femme et leurs cinq enfants.
N7 · Souffleur de Verre : La boutique de Wolfrain, compagnon artisan, a été récemment mise à sac par une bande de paysans en colère ; il retombe tout juste sur ses pieds, grâce à l'aide d'Arlend Calimiri.
N8 · Au Repos du Voyageur : Cette auberge accueille les marchands de passage ; elle peut recevoir jusqu'à 40 hôtes par nuit, offre un confort moyen et des distractions occasionnelles. Elle aussi a été la cible d'attaques de bandes en colère réclamant de la nourriture.
N9 · Marchand de Primeurs : Liam, marchand Homme du Nord, a été capable d'assurer correctement l'approvisionnement de ses clients les plus fidèles en produits frais, en dépit du rationnement sévissant dans toute la cité. La rumeur circule largement qu'il a des connexions avec la pègre sur les docks.
N10 · Écurie : L'Écurie de l'Honnête Beregond vend et loue des chevaux de bonne qualité et des équipages bien que son stock se soit considérablement appauvrit à cause des « lourdes réquisitions » de l'armée.
N11 · Barde : Haedoriel, le chanteur des rues, travaille sur les places de marché et dans les salles communes des tavernes du coin et est une mine de potins.
N12 · Bazar du Commerçant : Tharbad, limitée pour ce qui est de la place, n'a jamais pu libérer d'espace au centre de la cité pour un marché fermier. Au fil des ans, les fermiers du cru adoptèrent la coutume d'amener leurs légumes pour les vendre sur le pré au-delà de la porte à péage de la Rive Nord ; de nombreux petits commerçants répondirent en venant y installer leurs éventaires à l'époque des récoltes, créant ainsi une ambiance de fête. Depuis la guerre, le Bazar reste actif, mais les agents du Régent achètent toute la nourriture qu'on y amène et l'emportent sous bonne garde dans les magasins de la cité. L'endroit a été dévasté plusieurs fois par des réfugiés désespérés venant du bidonville proche ; il est maintenant étroitement surveillé par le Guet de la cité (bien que cela ait à peine suffi à contrôler les émeutes). Les réfugiés sont en colère et désespérés ; les émeutes se sont produites quand les fermiers sont arrivés pour vendre leurs nourriture, car les hommes de Nimhir l'achetaient en totalité et la remportaient dans la cité, escortés d'une garde armée. Nimhir a réalisé

que les humeurs s'échauffaient et a réagi en augmentant le nombre de gardes et en donnant des ordres pour que personne ne puisse pénétrer dans la ville sans argent, à, moins d'une urgence. Cela a aggravé la situation, car à présent les paysans réclament un meilleur traitement et menacent de se révolter. Des files de mendiants cherchent argent ou nourriture le long des routes qui mènent aux portes d'accès à la cité et les gardes ont ordre de ne protéger que ceux qui peuvent se permettre d'entrer dans la cité, c'est à dire les gens « respectables ».
N13 · Bidonville : Sur cette minuscule bande de terrain grouillent plus de deux mille réfugiés qui manquent du capital nécessaire pour obtenir un logement dans la cité proprement dite. Certains de ces habitants ont abandonné tout espoir et beaucoup sont malades, mais les autres sont révoltés par la façon dont on les traite et veulent combattre jusqu'à, leur dernier souffle. Bien qu'il ait un logement dans le Quartier Bourgeois, Lamril, le chef reconnu des réfugiés les plus dissidents, passe volontairement beaucoup de ses nuits sur place. Pulg, un ex-mercenaire Dunlending et le plus violent des instigateurs, vit dans le bidonville ; lui-même et ses suivants ne dédaignent pas de s'emparer dc la nourriture ou des objets de valeur de leurs proches souffrants ou des nouveaux venus. Le bidonville est aussi utilisé comme couverture par une petite de bande de voleurs de grand chemin. Voir l'aventure Embuscade au Nord de la Cité (paragraphe 8.4) pour plus de détails.
N14 · Forgeron : A l'enseigne « A l'Epée et à la Faux » se trouve la forge d'Andril qui fabrique aussi bien des cottes de mailles et des armes que des outils. Ses produits sont simples mais de bonne facture et valent bien le prix demandé. C'est également un des hommes les plus forts de tout Tharbad et il gagne quelque argent supplémentaire en disputant des concours de bras de fer dans les tavernes locales.
N15 · Les Armes Royales : Les Armes Royales, une taverne de style familial, offrent une nourriture décente (quand il y en a de disponible) et des distractions à des prix raisonnables. En raison de sa situation près de la porte à péage Nord, elle est devenue un lieu de rencontre habituel pour Lamril et ses camarades réfugiés dissidents, ce qui a donné lieu à un certain nombre de vilaines échauffourées avec la clientèle régulière de la taverne. Les Armes Royales peuvent accueillir jusqu'à 20 hôtes.
N16 · Amon Forn : La porte couverte au Nord sert de quartiers pour la garde en même temps que de poste de péage.

6.3 Rive Sud

S1 · Prison de la Cité et Cour de Justice : Cet établissement est dirigé par Eärdil, Ministre de la Justice du Roi. Le geôlier est Mardil, un vétéran de la dernière guerre avec l'Arthedain. La prison peut recevoir de 75 à 125 prisonniers.
S2 · Boutique d'Emerdan : Cette petite boutique dans Rath Dúnadan vend des denrées non-périssables, en grande majorité des articles étrangers peu courants qu'Emerdan prend en dépôt à des marchands de passage. Il fournit la garnison Gondorienne et, comme il est assez bavard, est habituellement au courant des dernières nouvelles.
S3 · Bains Publics : Les Bains Publics de Tharbad ont été construits à l'époque Númenóréenne et sont scrupuleusement nettoyés par Firiel des Maisons de Guérison (voir ci-dessous) dévouée à cette tâche.
S4 · Maisons de Guérison : Les Maisons elles-mêmes, jouxtant directement le Gwathló, sont tenues par Firiel Halatani, une jeune Dúnadan de noble lignage. Elle est parente du clan du Hir Tinare et a été entraînée à servir dans les Maisons conformément avec la vieille tradition voulant que « les mains d'un Roi sont des mains qui guérissent ». Célibataire, Firiel est une rareté : une Dúnadan blonde, son grand-père épousa une Elfe de Lindon, ce qui explique en partie sa beauté et ses dons de guérisseuses. Le Roi Ostoher lui ordonna de l'accompagner avec son armée aux Coteaux aux Tumulus pour les soigner, lui et ses fils. Bien qu'elle n'ait pu sauver ni le Roi, ni les Princes, ses talents sauvèrent en ce jour sombre de nombreux chevaliers de valeur. L'un d'eux, Valandil souhaite à présent l'épouser et l'emmener loin de la Cité morbide dans ses terres de Girithlin. Quoiqu'il en soit,

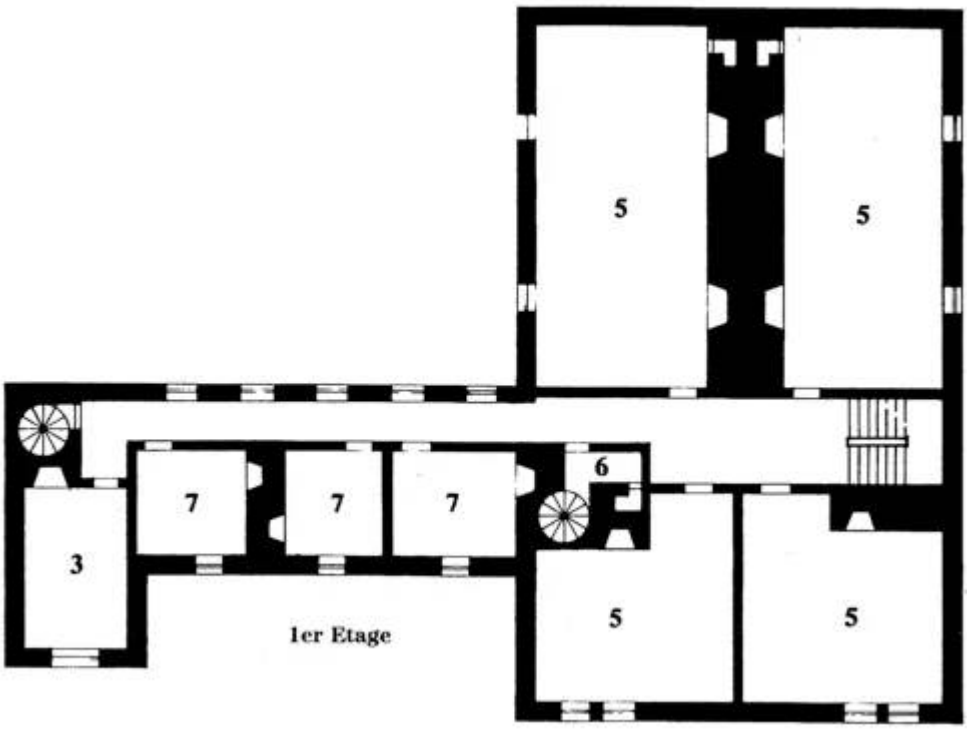
Firiel refuse de partir avant d'avoir pu juguler l'épidémie qui s'est répandue dans le quartier bourgeois et dans certaines parties de la Rive Nord. Elle espère introduire un remède dans l'alimentation en eau de la Cité. En ce moment, les Maisons elles-mêmes sont remplies au point d'excéder leurs capacités d'accueil, à savoir 150 personnes.



Maisons de Guérison - Rez de chaussée

Légende - Maisons de Guérison - Rez de chaussée

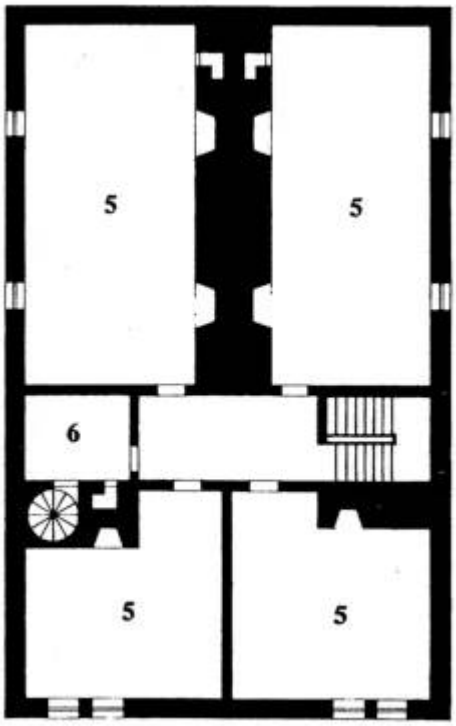
1. Chambre du Maître Guérisseur
2. Cuisine
3. Cellier
4. Salon commun
5. Salle de soins
6. Chambre de l'assistant
7. Salle de soins privée



Maisons de Guérison - Premier étage

Légende - Maisons de Guérison - Etages

1. Chambre du Maître Guérisseur
2. Cuisine
3. Cellier
4. Salon commun
5. Salle de soins
6. Chambre de l'assistant
7. Salle de soins privée



Maisons de Guérison - Deuxième étage

S5 · Gothrol le Charpentier : Gothrol, brave homme généreux, est la victime de sa propre philanthropie : ses prix sont si peu élevés qu'il vit au jour le jour. Ce n'est pas un maître artisan, mais il fait de bonnes journées de travail pour un prix dérisoire.
S6 · Brasserie de Gloredhel : On dit que Gloredhel fabrique la meilleure bière à l'Ouest des Monts Brumeux. Ses prix, tout au moins, indiquent qu'il en est ainsi. Les rumeurs abondent prétendant que d'autres choses que de la bière descendent le Gwathló dans les mêmes barils.
S7 · Ibal le Cordonnier : Ibal vend des chaussures convenables, en cuir et en toile, et du cirage dans cette échoppe de Rath Ohtari. Ses prix sont un peu élevés, mais il se maintient grâce à un contrat exclusif passé avec Ciramir, le légat du Gondor.
S8 · Dirhavel l'Alchimiste : Au-dessus de l'entrée, une enseigne représente un Palantír rutilant. Dirhavel lui-même est de sang Dúnadan pratiquement pur, ce qui est manifeste car s'il approche de quatre-vingt-dix ans ; il semble toujours dans la force de l'âge. Homme de haut lignage et d'une intelligence aiguë, Dirhavel est fort versé dans les ouvrages de savoir et de magie des âges anciens. Il a l'esprit vif, porte habituellement des vêtements bleus ou violets et aime tant les étoiles que la rumeur court qu'il a du sang Elfe (bien qu'il le dénie). Actuellement, il essaie de redécouvrir la formule perdue du silima, que Fëanor synthétisa, le premier, pour créer les Silmarils. Dirhavel espère, d'une façon ou d'une autre, aider la cause du Cardolan contre le Roi-Sorcier. Aussi louera-t-il occasionnellement les services de petits groupes d'aventuriers pour rechercher et lui ramener de précieux ingrédients (par exemple du sable ou du cristal très purs, du laen en poudre, etc.) pour compléter sa grande œuvre. Dans sa boutique sur la Rive Sud, on peut trouver presque n'importe quelle sorte de drogue ou substance depuis le coinen jusqu'à la poussière de mithril. Un échantillonnage est fourni ci-dessous. (Les prix sont donnés pour 30 g par dose d'herbe).

- Aratan 10 pb
- Coinen 200 po
- Darsurion 6 pa
- Dinceleb 100 pa
- Kelventari 5 po
- Megillos 12 pa

- Poussière de Mithril 400 po
- Rewk 3 pa
- Suranie 6 pa
- Tarnas 350 po
- Ur 1 po
- Yaran 3 pa

S9 · Banque du Cardolan : Elle renferme le trésor d'état, bat la monnaie et consent aussi aux marchands locaux et aux capitaines hauturiers des prêts à faible taux d'intérêt pour soutenir l'économie. A sa tête se trouve à présent Aradan Ondolini, Ministre des Finances. Il est âgé de 84 ans et a des relations à Minas Anor et Osgiliath. Sa femme et son plus jeune fils vivent avec lui à Tharbad ; son fils aîné et héritier est mort dans les Coteaux aux Tumulus. Aussi supportera-t-il le gouvernement dans ses efforts pour reconstruire l'économie du Cardolan, de façon à s'assurer que son fils n'est pas mort en vain. Aradan prêtera de l'argent pour financer des convois de céréales, louer des mercenaires pour protéger des projets de recolonisation et, de façon générale, pour aider toute tentative de restauration du Cardolan.

S10 · Marroc l'Armurier : La boutique de Marroc produit des armes efficaces, surtout des modèles sur mesure pour les Gondoriens et leurs mercenaires nordiques. Les spécialités sont les lances et les dagues. On raconte que cet homme à la peau sombre, de sang Dunlending, augmente ses revenus en recelant des biens volés et en prenant en gage divers objets de soldats étrangers. Marroc préfère les objets en fer de toute sorte, car il peut rapidement les reforger pour qu'ils ne puissent pas être identifiés.

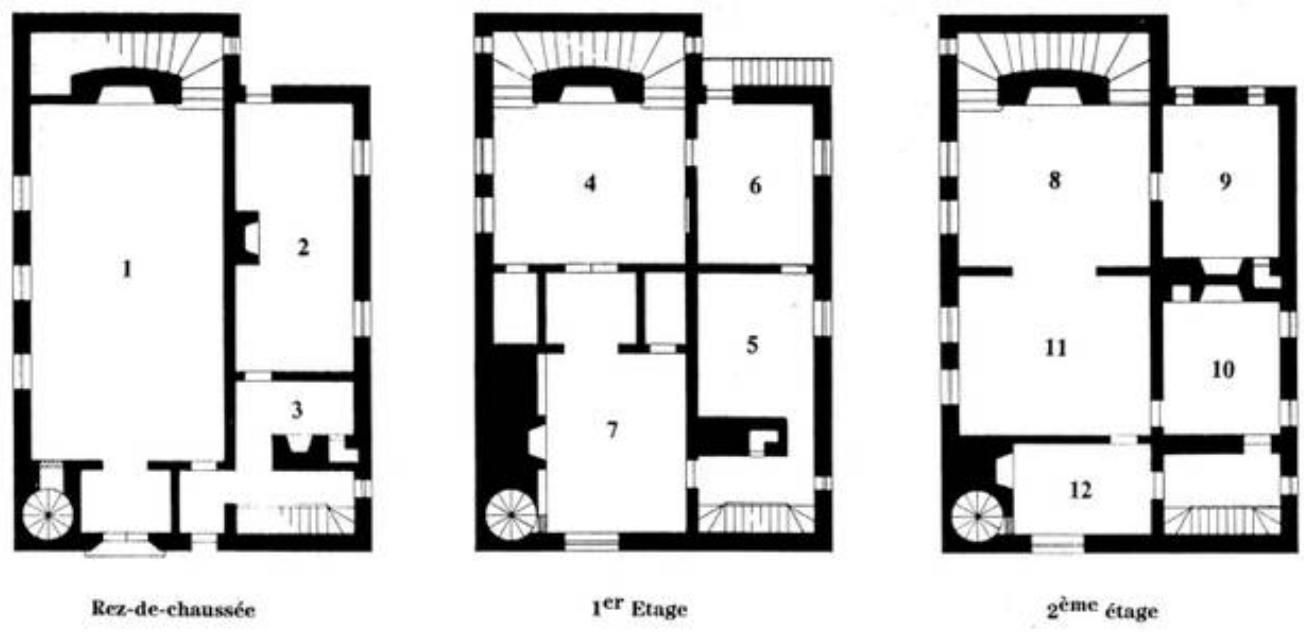


Marroc, l'Armurier

Il est connu pour s'être servi à son avantage du fait que sa boutique crasseuse est pauvrement éclairée au cours de tractations malhonnêtes. Il travaille occasionnellement pour Hoegwar (C8),

l'espion Angmarim, dans la mesure où sa clientèle Gondorienne fait de lui une superbe source de renseignements à propos du Sud.

S11 · Ambassade du Gondor/Maison de Ciramir : Cet hôtel particulier est un bâtiment orné, dans le style Gondorien. Le rez-de-chaussée sert à recevoir des visiteurs et loge aussi la garde d'honneur de six hommes assignée à la personne du Légat. Le premier étage est l'ambassade officielle, divisée en bureaux et en pièces de rangement. Le dernier étage est l'actuelle résidence du Légat ; Ciramir l'a décoré avec les souvenirs de sa longue et distinguée carrière.



Ambassade Gondorienne et Maison de Ciramir

Légende - Ambassade Gondorienne et Maison de Ciramir

1. Hall d'entrée
2. Quartier des Gardes
3. Cuisine
4. Antichambre
5. Chambre des Assistants
6. Archives
7. Chambre du Légat
8. Salon
9. Chambre à coucher
10. Cuisine
11. Salle à manger
12. Bureau

S12 · Caserne de la Garnison Gondorienne : Ce groupe de bâtiments connectés logent les 125 soldats de la garnison Gondorienne, qui partage traditionnellement la besogne de police avec le Guet de la cité sur la Rive Sud et sur l'île. L'enceinte est bien fortifiée et ses habitants sont des soldats d'élite, bien entraînés et difficiles (bien que pas impossibles) à corrompre. L'immeuble de la garnison contient aussi un stock d'environ trois mois de nourriture séchée, mais ce n'est pas un fait que Ciramir souhaiterait voir révélé.
S13 · Annon Harn : La porte Sud couverte contient le poste de péage et les quartiers de la garde.

6.4 Les docks

D1 · Le Sabot Ailé : Cette écurie loue à des prix prohibitifs des haridelles aux genoux cagneux à des marins trop ivres pour y voir autre chose que du bleu.
D2 · A l'enseigne de la Tête d'Orque : La pire taverne auberge de Tharbad, un vrai bouge, propose une nourriture et une boisson atroces, des lits très sains-pour les punaises-, et les bagarres en règle. La propriétaire, une souillon qu'on appelle la Grosse Bereth, vendrait sa grand-mère (laquelle est plus attractive, et de loin, que Bereth) pour deux pièces de cuivre. C'est le repaire habituel de beaucoup de voleurs de l'endroit.
D3 · L'Ancre Dorée : Cette auberge est un des lieux d'hébergement préférés des capitaines des bateaux de passage. Sa salle commune est généralement bondée et résonne de chansons ; dans l'air épais de l'arrière-salle, on respire l'âcre fumée d'un narcotique local, tiré d'une herbe marécageuse, la tartiella.
D4 · La Couronne Etoilée : Ce lieu d'hébergement, le plus important du quartier des docks, accueille principalement les marins et d'occasionnels marchands en courts déplacements. Comme tel, c'est un endroit joliment tapageur, où les meubles sont suffisamment solides pour éviter d'être endommagés au cours d'une rixe. En des jours meilleurs, on servait tous les repas et on assurait le gîte ; quoiqu'il en fût, la cuisine se compose pour l'essentiel, à présent, de pain rassis et d'une éventuelle tranche de « viande mystérieuse ». L'auberge est dirigée par Eilwen, une jeune (35 ans) femme de sang mêlé. Elle est petite, avec des cheveux bruns, et plutôt fort jolie, mais le manque de nourriture et de clients ces derniers mois l'ont rendue décharnée. Son mari, Undil, mort dans les Coteaux aux Tumulus, lui a laissé la charge de leurs jeunes fils et de leur fille en bas-âge. La Couronne Etoilée a 10 chambres triples, 10 doubles et 5 simples, ce qui en fait une des plus grandes auberges de Tharbad. L'enseigne est peu commune car elle représente l'Elendihnir, ou Etoile du Nord, portée par les anciens Grand Rois. D'ordinaire, Eilwen ne se mêle pas de politique, mais aucun Angmarim ne sera le bienvenu dans son auberge.
D5 · Bureau du Maître du Port : Hallas le Maître du Port collecte avec ses quatre assistants les taxés dues à la cité et à la Couronne par les vaisseaux nouvellement arrivés ; ils ne sont que « peu » corrompus. Ils tiennent aussi un état de tous les navires à quai et des endroits où l'on peut trouver leurs capitaines.
D6 · Tailleur : Orieg le Tailleur vend des vêtements de confection bon marché, surtout aux marins sur le départ.
D7 · Charpentier : Baran est un charpentier de marine qui fait du beau travail pour un prix modique, quand il ne s'endort pas sur sa tâche.
D8 · Construction Navale : L'atelier d'Evrendir construit des navires (environ 2 par an) et effectue grandes et petites réparations.
D9 · Bordel : La maison de Faelivren offre des compagnes aux marins las de naviguer et est réputée pour la bonne volonté de ses jeunes pensionnaires et la modicité de ses tarifs.
D10 · Bordel : D'un autre côté, le trait le plus saillant à propos de la Maison de Velima Ambrosia est que, par bonheur, elle est fort mal éclairée.
D11 · La Rose Tatouée : Le travail de Rose Periwinlde, véritable artiste de l'aiguille, a 35 % de chances d'améliorer de 5 points l'AP de l'homme (ou de la femme) qu'elle décore.

D12 · Fournitures pour Bateaux : La Maison de Girion, parmi les plus vieilles de son genre en ville (c'est le cinquième Girion), fournit les vaisseaux en partance en cordes, tonneaux, toile à voile et autres denrées. L'actuel Girion, un robuste Homme du Nord blond, d'une cinquantaine d'années, est un des hommes d'affaires les plus avisés de Tharbad ; il a investi avec succès dans la Maison de Finwarin et dans nombre d'expéditions commerciales ; il est tout à fait prospère. Il fera affaire avec n'importe qui, quelque obscure que soit sa réputation, et est toujours à l'affût de nouvelles opportunités profitables.
D13 · L'Aviron Brisé : Une taverne dirigée par un vieux loup de mer nommé Arleg, qui a un sale caractère et un bon coup de couteau. Sa clientèle habituelle se compose de marins et de dockers, à la réputation de bagarreurs. On y sert du ragoût et de la bière étendue d'eau, du grog et du whisky. On a tendance à y regarder les étrangers avec suspicion, mais ceux qui sont désireux de payer quelques tournées peuvent souvent en apprendre beaucoup sur les activités du côté des docks.
D14 · Cordier : Kasselrim, un Dunlending, tient une corderie sur le Quai de Girion et fournit ce dernier avec sa production. Il est aussi la tête dirigeante du plus grand gang de voleurs à la tire de la cité.
D15 · Affréteur : La maison de Celimir est une très vieille et très importante firme d'affrètement et de négoce, qui entretient des relations d'affaires suivies avec Pelargir et le Gondor du Sud. Son patriarche vieillissant, Gerondo, est un opposant notoire tant de Nimhir que d'Eldacar, l'héritier du Gondor.
D16 · Fournitures pour Bateaux : Anvelig, fournisseur de marine au succès modéré, présente une sélection raisonnable d'articles ; son revenu principal est néanmoins la contrebande ; il fait couramment d'énormes profits sur la vente de nourriture au marché noir, passant en fraude des légumes en provenance des environs de Talsir, en aval de la rivière.
D17 · Entrepôt Abandonné : Ce bâtiment écroulé servira de repaire au gang des racketteurs décrit au paragraphe 8.1.
D18 · Capitaine Hauturier : Brethil le Vieux est un capitaine expérimenté et cauteleux ; qui commença par naviguer dans la marine du Cardolan il y a quelques 70 ans ; bien qu'il n'aille plus guère en mer, il est toujours largement connu pour être le meilleur et le plus sûr pilote de Tharbad. Il possède et utilise couramment une flotte de trois navires (les rapides trois-mâts Tindomerel et Tolfalas et le plus lent cotre Mindeb) qui font des course marchandes vers le Gondor et l'Arthedain pour plusieurs des grands négoces de la ville (tant locaux que Gondoriens). Il a personnellement souffert de grands tourments durant sa vie (son fils aîné Turin fut capturé et cruellement torturé par les Haradrim et deux autres de ses fils moururent pendant la récente guerre) ; il s'est lui-même engagé en assistant le régent de la Princesse Nirnadel. Il emploie régulièrement les services de trois autres pilotes compétents - Garzel (connu autour des docks sous le surnom de « Béret Rouge »), Dagir Niall et Halwen Fur.
D19 · Pilote : Lorinden Lintehen est avant tout un pilote de rivière qui guide les navires hauturiers vers les docks de Tharbad. Il fait aussi, à l'occasion, des courses de contrebande pour le compte d'Anvelig le fournisseur de marine.
D20 · Pilote : Dorlas Borlinte est un capitaine de vaisseau compétent bien que conservateur qui, auparavant, travaillait exclusivement pour la Maison de Finwarin, mais s'est désormais mis à son compte.
D21 · Pilote : Bien que son navire, l'Espoir de l'Ouest, soit bien vermoulu (certains marins disent maudit), Rannor le Rouge est en fait un très bon pilote au goût prononcé pour les aventures à haut risque. Il peut néanmoins être un vrai tyran et n'a évité la mutinerie que de justesse en deux occasions.
D22 · Capitaine Hauturier : Nimengil, frère de Beregond l'Honnête (N10), est un élégant Dúnadan de pur-sang, qui a fière allure à la barre de son trois-mâts, l'Oiseau de Feu. En fait, c'est, malgré tout, un pilote inepte pour qui le voyage le plus simple est une grande aventure.

D23 · Quai de la Flotte et Quartiers des Equipages : Deux des six galéasses de la flotte y seront habituellement ancrées.
D24 · Maison de Finwarin : Fondée voici quelques 230 ans par Finwarin le Bienheureux, qui commerçait de façon intensive avec les Elfes de Lindon et avec le Gondor, et s'acquit ainsi la réputation de vendre des denrées de haute qualité, elle se range parmi les plus grandes maisons marchandes de Tharbad. L'actuel chef de famille est Findegil, qu'on appelle le Sot derrière son dos. Findegil - bien qu'il ne soit guère âgé que de 29 ans - est un homme d'affaires avisé excepté dans un domaine. Il est entiché de tout ce qui est Elfique au point d'en paraître ridicule. Il porte une cape « tissée avec la laine de moutons Elfiques », bien qu'il soit notoire que les Elfes ne tissent pas la laine, et est coiffé « à la façon des Elfes », bien qu'il n'en ait jamais vus. Il adresse d'incessantes prières à Varda et espère un jour monter une expédition pour découvrir les restes de Númenor. Il a dépensé beaucoup de son propre argent et de ses réserves pour nourrir les pauvres, mais nul ne s'attend à ce qu'il soit rationnel en ces temps difficiles ; il croit que les Elfes viendront à l'aide du Cardolan et veille à ses fenêtres dans l'espoir de voir Círdan et Elrond venir sauver Tharbad.

6.5 Quartier des voleurs

T1 · Chez Thordil et Brego, Expédition de Marchandises : D'âge moyen et de forte carrure, Thordil était un bon marin jusqu'à ce qu'un accident en mer lui fasse perdre la jambe gauche. Thordil se mit en conséquence à fournir les bateaux et à mettre en place un réseau de distribution du courrier. Il vit dans cette maison du quartier le plus pauvre de Tharbad et loue un bureau dans le bâtiment des douanes (D5) avec son partenaire Brego, un ex-contrebandier originaire du Sud. Ensemble, ils vendent des denrées de bonne qualité et d'un prix élevé, ce qui est une cause suffisante pour expliquer leur pauvreté actuelle. Brego prétend qu'il s'est repenti de ses crimes de jeunesse, mais la plupart restent sceptiques. La rumeur court qu'ils s'occupent aussi d'un florissant réseau de traite des blanches. Thordil est célibataire ; Brego a une femme quelque part au Khand ou en Harad et lui envoie de l'argent de temps à autre - dans l'intervalle, il a eu dans la cité une succession de maîtresses plus à portée de main.



Morwen, la prêteuse sur gages

T2 · Morwen, Prêteuse sur gages : Cette officine de prêt sur gages est tenue par une vieille (110 ans) femme d'ascendance inconnue. Elle est malaisément juchée au dernier étage d'une maison de rapport dans la section la plus infestée par le vice de la ville et on peut y trouver littéralement n'importe quoi. Morwen elle-même ne recèlera aucune marchandise en connaissance de cause, ni ne fera d'affaire avec des criminels, mais elle est assez vieille pour être dupée par quelqu'un à la langue agile et à la main rapide. Elle améliore son train de vie en vendant des objets qui passent à sa portée, récoltant quelque argent, beaucoup de camelote et un peu de nourriture. Elle hait aussi l'Arthedain autant que l'Angmar, car son dernier compagnon fut tué il y a vingt ans de cela durant un incident entre le Cardolan et l'Arthedain.
T3 · Chez Silmarien, Vêtements de Seconde Main : Aux yeux du monde, la boutique de vêtements de seconde main serait mieux située dans la venelle la plus humide et la plus froide du côté des docks. Elle est petite, en désordre et mal éclairée, et la plupart craignent de franchir son seuil. Cependant, quelque infecte que soit son apparence, on dit que ceux qui sont venus ici chercher de l'aide pour une bonne cause ont été secourus. La propriétaire ressemble à une petite femme courbée, qui pourrait aisément dater de l'époque d'Elros Tar-Minyatur. Très peu voient, quand la nuit vient, émerger la grande femme d'une beauté sévère qui traverse la chaussée et entre dans la boutique d'alchimie de Dirhavel. C'est Silmarien la Mage, une femme arrivée à Tharbad quelques cinquante ans plus tôt, et qui assume l'apparence d'une vieille gueuse pour se protéger contre ses ennemis. D'une vieille famille Rhudaurienne, Silmarien a vu les terres de ses parents tomber sous la coupe de l'Ombre. Elle a fait le serment de se venger du Roi-sorcier et de ses œuvres. En plus d'approvisionner les quelques personnes qui, à Tharbad, se mêlent de magie et d'aider ceux qui sont dans le besoin, Silmarien a uni sa connaissance aux talents alchimiques de son amant Dirhavel dans sa quête du

silima. Si Dirhavel y parvient, Silmarien espère utiliser la substance cristalline pour emprisonner la lumière d'Eärendil et la diriger contre le Roi-Sorcier.



Silmarien, la mage

T4 · Orchaldor le Boulanger : Le pain d'Orchaldor est rassis et hors de prix, mais son commerce est fort actif durant l'automne et l'hiver de 1409. Certains murmurent qu'il y a autre chose que du bœuf dans ses pâtés à la viande.
T5 · Talegi la Prophète : Suivant la tradition ancienne, Talegi lit dans les cartes et les lignes de la main (il y a 50 % de chances que ses augures se révèlent corrects), cependant que son fils Hiiri soulage de ses doigts agiles les bourses des clients imprévoyants. D'une taille trop petite pour son âge, 17 ans, Hiiri (on le surnomme « la souris ») est aussi le chef d'une bande de vide-goussets qui rôdent dans les rues de Tharbad. Ils se montrent rarement violents et ont tendance à ne voler que les gens très riches.
T6 · Forteresse en Ruine : Construit à l'époque Arnorienne, ce vieil édifice est tombé en désuétude et est maintenant le logis d'une bande de voleurs dirigée par Barnur N'a-qu'un-oeil. Le Guet de Tharbad a fait de nombreuses tentatives pour supprimer ce groupe qui s'attaque à ceux qui sont dans la déveine, mais le dédale des venelles du Quartier des Voleurs a depuis longtemps découragé leurs efforts en ce sens.
T7 · Allée des Mendiants : Pour quelques pièces de cuivre, n'importe lequel de la douzaine des réfugiés scabreux en haillons donnera des nouvelles ou des rumeurs, indiquera une direction recherchée ou rapportera des légendes ou des faits historiques. 35 % de cette sagesse est un complet non-sens, 30 % est vrai mais hors de propos en ce qui concerne la question posée (peut-être cela répond-il à la question de quelqu'un d'autre) et 35 % est absolument vrai et exact.
T8 · Square de l'Hospice : Avant l'afflux des réfugiés, de nombreux établissements de bas étage étaient situés dans cet endroit, mais les affaires furent si mauvaises au printemps et en été que

presque tous ont fermé, devenant à la place des foyers pour les squatters, réfugiés qui purent pénétrer dans la cité avant que la surveillance se resserrât ou simplement personnes se retrouvant sans un sou. Le seul hospice ouvert est l'Auberge de la Chance du Négociant, une maison de jeu fréquentée par Barnur et son gang et par d'occasionnels habitants des taudis d'autres endroits de la cité qui ont de l'argent à perdre.
T9 · Docks du Côté Est : Ces docks sont tombés en désuétude il y a des années, comme les inspecteurs des douanes devenaient plus vigilants sous l'influence du Maire Minastan, alors nouvellement nommé. Récemment, les pontons pourris se sont affaissés, s'effondrant dans les fondrières peu profondes de la berge ; les passants remarqueront une puanteur infecte qui vient du marais et certaines histoires affirment que des choses bien pires viennent du marais par les nuits de brouillard.

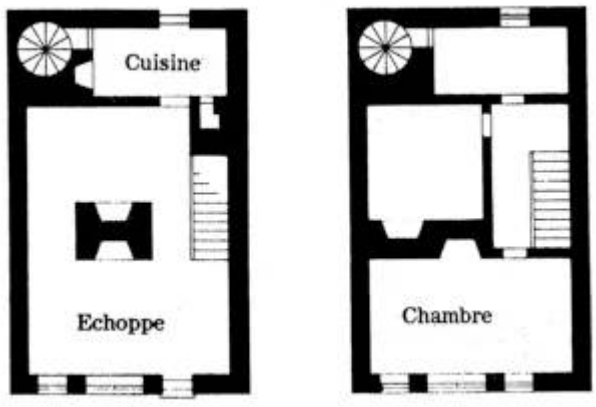
6.6 Allée du Roi

K1 · Maison du Roi : Nimhir et la Princesse Nirnadel l'occupent quand ils sont présents dans la cité. Le Conseil du Sceptre se réunit dans sa Grande Salle.
K2 · Hôtel Particulier du Hir Ethir Gwathló : Généralement fermé pour l'hiver.
K3 · Hôtel Particulier du Hir Tinare : Normalement occupé par Ostomir Tinare.
K4 · Hôtel Particulier du Hir Girithlin : Occupé d'habitude par Barahir, aide de Mablung, il l'est par Falatar Girithlin pendant l'hiver de 1409-1410.
K5 · Hôtel Particulier du Hir Calantir : Normalement occupé par n'importe quel nombre des représentants de la descendance prolifique du Hir, et souvent en réparation.
K6 · Hôtel Particulier du Hir Eredoriath : C'est Thangar, cousin du défunt Hir (présumé mort au combat), qui l'habite à présent.
K7 · Hôtel Particulier du Hir Feotar : Sulgar, ancien aide de la famille du Hir (tous tués dans la bataille), a ouvert les portes de la maison à quelques-uns des réfugiés les plus influents de cette province ; plus de 50 de ces citadins sans foyer s'entassent entre ces murs.
K8 · Hôtel Particulier du Hir Tyrn Gorthad : A présent abandonné étant donnée la boucherie dont cette province a été la scène, la date de sa réouverture est rien moins que sûre.
K9 · Maison du Maire.
K10 · Bureaux Municipaux : De façon surprenante, la bureaucratie de Tharbad est peu importante et fort efficiente (bien qu'il n'y ait aucun espoir qu'elle puisse être à même de prendre en main la charge que l'afflux des réfugiés fait peser sur tous les systèmes de la cité).
K11 · Taverne : « A l'Épée et au bouclier » est une taverne de grande classe, avec une nourriture fort chère et une cave à vins particulièrement remarquable.
K12 · Forgeron : « Le Marteau et l'Enclume » est dirigé par Khadak, apparemment un homme petit et laid, en fait un Umli en exil. Son travail est superbe et ses tarifs élevés.
K13 · Tailleur : « Chez Serinde, Vêtements sur Mesure » fabrique même jusqu'à tisser l'étoffe pour ses clients. Ses travaux sont souvent exquis et seuls les gens très fortunés peuvent se permettre de les acquérir.
K14 · Guérisseur : Surion le Chirurgien est talentueux, mais également très cher et très suffisant. Il refusera de traiter tout patient qu'il considère comme d'un statut social insuffisant.
K15 · Barde : Moradan le Maître en Chants, un Gondorien préalablement attaché au service de Ciramir, gagne maintenant sa vie en distrayant les nobles et les marchands de Tharbad. Fin musicien et grand ténor possédant la plus belle voix de la ville, il se produit aux réceptions, aux mariages et aux cérémonies. Findegil (M24) l'adore tout particulièrement, car il en sait long sur les chansons et le savoir Elfiques.
K16 · Bordel : « Aux Voiles de Soie » est un bordel de grand luxe, réputé pour son service exceptionnel et sa discrétion.

K17 · Tisserand : « Aux Tissus du Délice » vend des étoffes qui sont sa spécialité (lins, soies et satins) et effectue certains travaux de tissage et de teinture pour Serinde.
K18 · Joaillière : Lothiriel, femme âgée chez qui le sang Dúnadan et celui d'Homme du Nord coulent pour moitiés, est un artisan de grand renom, dont les œuvres ont orné le cou de la défunte Reine et celui de la Princesse Nirnadel. Elle prévoit, quoi qu'il en soit, un futur sinistre pour le Cardolan et vend son stock actuel à des taux fort réduits pour constituer à ses neveux Ciryon et Turin un pécule avec lequel partir en Arthedain. Le seul souhait qu'elle ait encore est d'achever une tiare en Mithril serti de saphirs, qu'elle préparait à la demande d'Ostoher, et de l'offrir à la Princesse Nirnadel. Des rumeurs concernant cet objet ont néanmoins déjà atteint la pègre.
K19 · Palais des Guildes.

6.7 Quartier des Bourgeois

C1 · Sage-Femme : Aimiel Vanatari se flatte d'être la sage-femme la plus douée de Tharbad. Elle a appris le métier dans les Maisons de Guérison, pratique des tarifs peu élevés et se déplacera sur appel à domicile à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit.
C2 · Archives : Les Núménoréens faisaient grand cas du savoir et conservaient de substantielles traces de leur existence au temps de leur séjour sur les Terres du Milieu. Bien que beaucoup de ces informations aient été rendues presque illisibles à cause de l'humidité et du temps écoulé, de nombreux articles à la valeur potentielle y sont conservés. Quoiqu'il en soit, seuls les membres de la Guilde des Erudits ou des personnes obtenant l'autorisation des Bureaux Municipaux (ce qui n'est pas chose simple) peuvent utiliser ces installations.
C3 · Hommes de Loi : Amdri et Asgon sont de vrais jumeaux qui partagent la même charge. Ils s'occupent d'affaires légales pour des affréteurs poursuivant des confrères en justice pour compétition déloyale ainsi que d'autres procès civils amenés devant le Conseil du Sceptre ; ils rédigeront un testament pour des honoraires modestes.
C4 · Erudit : Erelion le Jeune est spécialisé dans la connaissance des herbes et des remèdes naturels. Son savoir est très demandé par les temps qui courent.
C5 · Erudite : Calion Morvana est tenue pour la plus grande spécialiste des langages et de l'histoire Núménoréenne ; malheureusement, elle est à présent un peu sénile. Durant ses courtes périodes de lucidité (40 % de chances), elle peut traduire couramment n'importe laquelle des 10 langues qu'elle parle (Quenya, Sindarin, Adûnaic, Haradaic, Kuduk, Khuzdul, Nahaiduk, Noir Parler et Umitic).
C6 · Boucher : Gorlim la Hache dirige une boucherie aux prix modérés. Sa viande - quand il en a - est d'une qualité convenable.

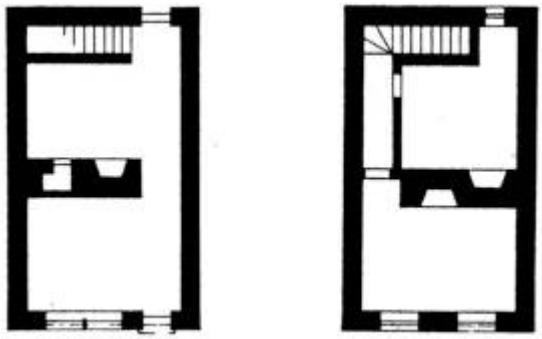


Maison et boutique de marchand

C7 · Tisserand : Erestol le Tisserand fabrique des couvertures et vêtements en laine. La sélection qu'il présente est limitée, mais la qualité en est acceptable et les prix modérés.

C8 · Boutique d'Equipement d'Hoegwar : Hoegwar est spécialisé dans la vente d'équipement de campagne tel que sac à dos, bidons, matériel de camping et approvisionnement pour les aventuriers en partance pour de longues expéditions. Il a aussi en stock un assortiment limité d'aliments de voyage comme du pain de route, de la viande séchée et des fruits secs. Ses prix sont raisonnables ; sa marchandise est réputée pour sa longévité et sa fiabilité. De plus, Hoegwar est le maréchal ferrant le plus connu de Tharbad. Néanmoins, tout n'est pas tel qu'il paraît. La boutique sert de paravent aux autres activités d'Hoegwar, à savoir l'espionnage pour le compte de l'Angmar. Il monta sa boutique avec l'idée de disposer d'une affaire que le gouvernement utiliserait de temps à autre, et en ceci il a réussi. En raison de la bonne qualité des marchandises d'Hoegwar, le gouvernement équipe ses éclaireurs et ses soldats avec son stock. Il a été capable d'établir des contacts avec différents officiels de l'état-major de Nimhir, tels que Cirion l'intendant et Falathar, le fils du Hir Girithlin. Pour ce faire, il leur a dit qu'il ne pouvait être prêt sur le champ à équiper les hommes du gouvernement sur simple requête et qu'il avait donc besoin d'être le premier à connaître les mouvements de troupes et la mobilisation. Il glane aussi des informations en étant à l'écoute des conversations de ses clients, ou en s'enquérant de la raison pour laquelle un éclaireur du gouvernement semble être bouleversé par sa mission - « ça ne peut sûrement pas aller si mal que cela ». Hoegwar envoie ensuite son assistant, Bravile, porter les informations à Bree.
C9 · Aux Délices de l'Amant : En cet endroit, les « hommes sans attache » peuvent obtenir une compagne du beau sexe pour la soirée. Sa propriétaire est Maleriel, une femme qui débuta comme employée d'une maison similaire. Les années ne furent pas tendres pour elle, cependant, et elle se retrouva bientôt à organiser le travail pour d'autres ; peu après, elle ouvrit sa propre affaire. Depuis la fin de la guerre, la profession connaît une vague de prospérité, de sorte qu'elle a dû prendre trois filles en plus et engager deux mercenaires comme videurs. Même ainsi, la maison à un étage est devenue un lieu de constant divertissement, lequel commence en lin d'après-midi et se prolonge assez tard dans la soirée. « Aux Délices de l'Amant » emploie maintenant seize filles, qui ont chacune une petite pièce à l'étage. Maleriel et les videurs vivent au rez-de-chaussée, à côté de la cuisine. Il y a également un salon, utilisé la nuit comme salle d'attente par les clients et comme salle de séjour pendant la journée.
C10 · Chez Hydril, Cheval et Queue : Avant la guerre, l'écurie d'Hydril vendait de bons chevaux à un prix raisonnable. Quand les combats commencèrent, le gouvernement acheta tout son stock, de même que son équipement (nourriture, grain, etc.). Hydril vendit promptement son écurie de louage et, depuis, il mène la bonne vie. Il est né à Tharbad, y fut élevé et ne souhaite pas en partir. A présent, Hydril cherche soit à acheter quelque boutique, soit à s'engager dans une affaire avec un partenaire. Il a, parmi les marchands, la réputation d'un homme honnête et dur à la peine, connaissant bien les affaires à Tharbad.
C11 · Mablung l'Affréteur : Mablung s'occupe d'un service postal pour les gens du commun et arme des navires pour d'éventuels voyages commerciaux ou des transports de passagers en amont de la rivière.
C12 · Vorondil le Forgeron : Vorondil forge de tout sauf des armes, fait un travail de qualité et en demande un prix honnête.

6.8 Quartier des Marchands



Maison-type particulière

M1 · Ragnir le Notaire : Ragnir est dûment autorisé par le Maire à sceller et certifier les testaments, affidavits et autres documents officiels. Il connaît bon nombre d'informations utiles mais est suprêmement discret.
M2 · La Couronne de Mithril : « La Couronne de Mithril », tenue par Irimon, vend des ouvrages exquisément travaillés en, mais oui, Mithril (y compris certains de facture Naine) à des prix incroyablement prohibitifs. La boutique fournit les nantis et est spécialisée dans les objets pour fiançailles.
M3 · Maison d'Artan et Bains du Délice : Dirigée à l'origine par la Belle Artan, une Femme du Nord d'une beauté exceptionnelle. Sa fille, Ancalime, offre présentement les services de 15 courtisanes superbement entraînées. Les bâtiments adjacents offrent des bains unisexes « érotiques ». Le Maire Minastan est un client assidu de cet établissement (dans lequel il n'y a, curieusement, jamais eu de descente du Guet).
M4 · Apothicaire : « Aux Herbes de Qualité » présente une bonne sélection des herbes qu'on peut trouver dans la région, surtout les variétés médicinales, à des prix plutôt élevés. Son propriétaire, Aladil, est quelquefois mandé dans les maisons des Hiri pour établir le diagnostic de leurs diverses maladies bénignes.
M5 · Halfred l'Armurier : Halfred, forgeron de la Maison Royale des deux dernières décades, vit juste derrière l'Allée du Roi ; il forgea les épées et les armures d'Ostoher et de ses fils ; ses ouvrages passent pour les meilleurs du Cardolan. A présent, cependant, il est quelque peu soucieux quant à son avenir, son commanditaire étant mort et beaucoup de ses clients précédents ayant péri à la guerre. Quiconque souhaite acheter à prix soldé des armes de qualité serait fort avisé de se rendre chez Halfred sur l'heure.
M6 · Taverne de la Couronne du Roi : Entreprise familiale, elle est tenue par Elgwain et Arma Grelive et leurs cinq enfants et est située sur l'Allée du Roi. La taverne accueille principalement les marchands et est connue pour ses cabinets privés permettant aux clients de parler sans crainte d'être entendus. Nourriture et boissons sont variées ; la cuisine, quand la nourriture est disponible, peut tout servir : du thé aux délicatesses les plus rares et du repas de voyageur composé de pain et de fromage au festin à sept plats. Les prix sont élevés, mais le service et la qualité les valent bien.
M7 · Tannerie de Barkwell : Cet entrepôt offre des peaux préparées et une modeste sélection d'objets en cuir sans grande distinction. Au milieu de 1410, cet établissement deviendra une ruine fumante (voir 8.1, le Gang des Racketteurs).
M8 · Nomrel le Charron : Nomrel traite avec les prospères propriétaires de voitures de l'Allée du Roi et avec les petits commerçants de la Rive Sud, construisant et réparant des chaises à porteurs, des charrettes de brasseurs et des chariots de livraison avec une égale habileté et une même aisance. Il n'est pas le seul charron de la ville, mais il est certainement celui qu'on connaît le mieux ; ses prix varient du raisonnable à l'outrancier en fonction de la tâche. A ceux qui ne connaissent pas encore

l'histoire, il racontera comment son père construisit le carrosse de couronnement du Roi Minalcar un siècle plus tôt (lequel moisit maintenant dans le hangar aux carrosses de la maison de Thalion).
M9 · Peintre : Urthel travaille à la fois à l'huile et à l'aquarelle, exécutant portraits et natures mortes. Dernièrement, ce commerce a connu une baisse, le forçant à gagner une maigre vie en pratiquant une autre sorte de peinture : maisons, murs et plafonds. Il se considère lui-même comme un artiste et espère gagner assez pour partir à Minas Tirith.
M10 · Maçons : Les frères Beleg et Balan Haldarie ont fréquemment été appelés pour bâtir des resserres secrètes, de faux murs et ainsi de suite (spécialement ces derniers mois depuis que les restrictions de nourriture ont commencé). Ils seraient heureux de parler de leurs efforts, si quelqu'un avait jamais l'idée de les questionner.
M11 · Avocat-Conseil : Herucalmo Galadhelion, homme de loi expérimenté, plaide à la fois des affaires civiles et criminelles et offre un avis autorisé depuis son bureau ou de n'importe quelle taverne où il se trouve. Quand il est pris de boisson, il offre aussi ses opinions politiques (C'est un fervent partisan des revendications du Hir Girithlin).
M12 · Quartier des Tisserands : Les conditions, dans ce secteur hautement compétitif du quartier des étrangers, varient considérablement, depuis le petit et fort spécialisé Atelier des Tisserands, qui tisse des étoffes de fil d'Argent et de fil d'Or pour les exporter en Arthedain et au Lindon, jusqu'aux moulins près de la porte à péage Sud, qui font travailler des enfants pendant 16-18 heures par jour. Ceux qui cherchent du travail peuvent en trouver ici. Les Tisserands ont pour règle d'être très conservateurs et n'ont guère manifesté de sympathie pour la cause des réfugiés ou les suppliques de leurs porte-paroles. Les plus violents de ces porte-paroles (c.à.d. Pulg et Wilrith) aimeraient se venger sur certaines de leurs boutiques.
M13 · Maître Caravanier : Klavig, un Dunlending efflanqué à la peau très foncée, organise et quelquefois conduit des caravanes commerciales par voie de terre. Il a une bonne réputation et cherche souvent à engager des gardes expérimentés ou des conducteurs.
M14 · Usurier : Ceux qui sont dans l'impossibilité d'obtenir un financement de la Banque du Cardolan peuvent chercher un des nombreux prêteurs qui occupent la venelle connue sous le nom de Rath Glorin (S. « Rue de l'Or »). Jellek est un de ces hommes, un spécimen aux épaules voûtées et au regard louche ; il prêtera des sommes à concurrence de 500po à des taux d'intérêt usuraires (60% par mois, voire plus). Il emploie parfois des guerriers locaux pour dénicher ses débiteurs et les « persuader » de le rembourser.
M15 · Maison d'Anvelig : La résidence du fournisseur de marine est parfois la destination de visiteurs nocturnes tardifs à l'allure équivoque, qui semblent déplacés dans ce quartier nanti.
M16 · Maison d'Imindor : Imindor, un marchand d'Arthedain qui a très bien réussi, organise de somptueuses réceptions (même en ces temps difficiles) et donne l'impression, fausse, d'avoir des relations étroites avec la maison royale d'Araphor.
M17 · Maison de Wilrith : Négociant en pierres semi-précieuses, Wilrith voyageait dans le Nord du Cardolan lorsque s'abattirent les forces d'Angmar et en réchappa de justesse. Il est devenu un instigateur de révolte parmi les réfugiés de la ville, ce qui a choqué nombre de voisins et certains des réfugiés eux-mêmes, qui trouvent son apparence de fat quelque peu rondouillard incongrue parmi eux.

07 · Conseils pour les aventures

Ce chapitre fournit au Maître de Jeu des notes utiles sur la façon de mener une aventure dans la région du Cardolan, particulièrement dans Tharbad et ses environs. Le MJ devrait lire ces conseils avant de sélectionner et d'étudier une des aventures du chapitre 8.0.

7.1 Choix d'une aventure

Le chapitre 8.0 est consacré à des sites d'aventures spécifiques et est organisé en fonction du théâtre des événements. Les principaux plans des bâtiments et PNJ y sont décrits, de même qu'un choix de nombreux éléments d'intrigue. Ils sont accompagnés d'une histoire et d'une suggestion d'aventure, quoique le Mi puisse opter pour un déroulement différent. Un facteur de difficulté a été assigné à chaque intrigue.

Evaluer les dangers d'une aventure

Le MJ devrait évaluer la force et l'expérience des PJ engagés dans le jeu et choisir une aventure qui se révèle un défi, tout en n'étant pas trop difficile.

7.2 Choix de la période

Il est possible que ceux des MJ qui désirent une aventure simple ne se sentent pas concernés par le choix d'une période de temps particulière. Ils peuvent néanmoins jouir d'une plus grande flexibilité et ajouter des détails de leur cru en choisissant une époque différente de la période mentionnée dans ce module.

7.3 Suggestions pour gérer les aventures

Une fois que vous êtes familiarisés avec le matériel de base fourni dans les chapitres 2.0 à 6.0, parcourez les résumés statistiques exprimés dans les tables du chapitre 9.0. Puis apprenez à connaître les Personnages Non Joueurs (PNJ). Lisez ce que les descriptions des boutiques de la cité et la Table des Principaux PNJ (cf. 9.2) ont à vous dire à propos des principaux PNJ dans un endroit donné et essayez de penser comme ceux-ci le feraient.

Examinez les plans complexes d'habitation et notez où sont situés les pièges, les postes de garde et les points faibles. Même si une pièce n'est pas signalée comme ayant un occupant, considérez la possibilité qu'elle soit occupée quand les Personnages Joueurs y pénètrent.

7.4 Rencontres

La cité de Tharbad est un grand centre d'échanges, affairé, surpeuplé et animé par les luttes au jour le jour qui affectent tout grande zone urbaine. Le MJ devrait être sensible aux possibilités inhérentes

au seul cadre d'une grande cité. Nous lui suggérons de déterminer l'éventualité de rencontres régulièrement.

7.5 Pièges, armes et sorts

Les descriptions des plans font souvent référence à des pièges et des serrures. Les références suivantes sont fournies au MJ pour JRTM et pour Rolemaster.

Pour se rendre compte de l'échec ou de la réussite des tentatives de désarmement ou de crochetage de ces mécanismes, faites faire un jet de dé au PJ impliqué, ajoutez les bonus appropriés et soustrayez le facteur de difficulté assigné au mécanisme. Puis référez-vous, pour JRTM, à la table TM-2 et, pour Rolemaster, à Character Law.

Les résultats d'attaques par Chute/Projection/Ecrasement et d'attaques des animaux sont résolues, pour JRTM, dans les tables TSC-2 et TA-5 ou TA-6 et, pour RM, dans Claw Law.

Les attaques par armes sont contenues, pour JRTM, dans les tables TSC-1 et TA-1 à TA-4 et, pour RM, dans Arms Law.

Les sorts sont gérés, pour JRTM, au paragraphe 7.1 et, pour RM, dans Spell Law.

08 · Aventures dans Tharbad et ses environs

La cité de Tharbad, sise à la jonction de la Grande Route Sud et de la rivière Gwathló, est un grand centre marchand et une importante étape de voyage sur les Terres du Milieu. Des marchands et des caravanes de ravitaillement venant d'Arthedain ou de Bree empruntent ce trajet pour se rendre au Sud en direction de la Percée du Rohan ou du Gondor. D'autres remontent la rivière à contre-courant, transportant des denrées en amont depuis la côte jusqu'en de lointains endroits près des Monts Brumeux. C'est là que le Bruinen et le Glanduin se mêlent pour former le large Gwathló qui descend rencontrer la mer.

Il est tout naturel qu'une cité s'édifie à un tel carrefour de voies de circulation ; les années passant, Tharbad a prospéré jusqu'à atteindre les dimensions d'une cité d'importance. Bien qu'elle ne soit pas aussi grande qu'Annúminas ou que Minas Tirith, c'est un port fluvial affairé et une étape de négoce par voie de terre. Tharbad est une vieille cité ; les grandes avenues et les tours des Dúnedain sont éclipsées depuis longtemps par des constructions plus récentes (mais certes de moindre qualité). Les rues sont devenues étroites, les façades saillent et les quartiers en expansion ne bénéficient pas du luxe d'égouts souterrains.

Mais telle qu'elle est, Tharbad est un endroit excitant : un creuset pour de nombreuses cultures différentes, une cité au bord du bouleversement final d'un royaume. Les opportunités abondent pour les aventuriers, les mercenaires, les marchands et les espions. Et, bien sûr, tirant profit d'eux tous, les voleurs de tout poil.

8.1 Le Gang des Racketteurs

Epoque : 3A 1410

Participants Requis : Aucun, bien que des Scouts/Voleurs, des Mages ou des Animistes puissent se révéler particulièrement utiles.

Aides : Aucune, hormis les informations initiales de Nomrel.

L'histoire

Alors qu'ils déambulent dans les rues de la cité, le groupe d'aventuriers est abordé par un homme d'assez bonne mise, visiblement nerveux, qui se présente comme étant Nomrel, un boutiquier du cru. Il propose ensuite de leur offrir une chope de bière à la taverne la plus proche. Une fois qu'ils sont servis, il leur indiquera qu'il cherche de l'aide pour un « problème délicat ». Si les joueurs manifestent de l'intérêt dans ce sens, il poursuivra son histoire

> *« Plusieurs boutiquiers du centre, dont je fais partie, ont été récemment contactés par un groupe de ruffians qui se nomment eux-mêmes les Gurth Rodyn ; ils nous ont demandé des paiements hebdomadaire en argent ou en biens en échange d'une « protection » de nos boutiques. Je n'ai d'abord pas pris cette demande au sérieux. Puis la tannerie de Barkwell et sa boutique de peaux ont été détruites par un incendie ; on nous a avertis que ceci était un exemple des désastres qui pouvaient s'abattre sur des marchands « sans protection ». Le gang me dit qu'ils reviendraient Orgilion (Samedi) pour leur premier encaissement. Je n'ai pas payé une telle extorsion, ni ne veux le faire, mais je ne souhaite pas par ailleurs perdre ma boutique. Si vous pouvez trouver et éliminer ces racketteurs avant Orgilion, je vous paierai avec joie 50 % de la somme qu'ils me réclament. Qu'en dites-vous ? »*

Si les joueurs acceptent la proposition de Nomrel (malgré force rechignements, son prix peut être marchandé à la hausse jusqu'à la valeur maximum d'un mois de ce que les racketteurs lui demandent pour sa « protection »), le marchand leur racontera tout ce qu'il connaît des opérations du gang :

1. Le gang a contacté au moins cinq autres établissements : la Couronne de Mithra, Aux Herbes de Qualité, Ibal le Cordonnier, Findegil le Marchand et Chez Serinde, Vêtements sur Mesure. Nomrel croit que certaines de ces boutiques paient d'ores et déjà pour être protégées.
2. Les encaisseurs du gang font toujours leur apparition tôt le matin (bien que le jour de la semaine varie). Trois hommes -deux grands, un petit, portant tous capes et capuchons- entrent dans la boutique ; un des deux plus grands mène la transaction cependant que les deux autres attendent à la porte, la main sur leurs armes. Quand tout est fini, le trio se hâte de s'esquiver par un itinéraire de fuite apparemment préétabli.
3. Le négociateur du gang, que Nomrel a entendu une fois appeler Merwai par l'autre bandit de grande taille, empeste souvent l'alcool.

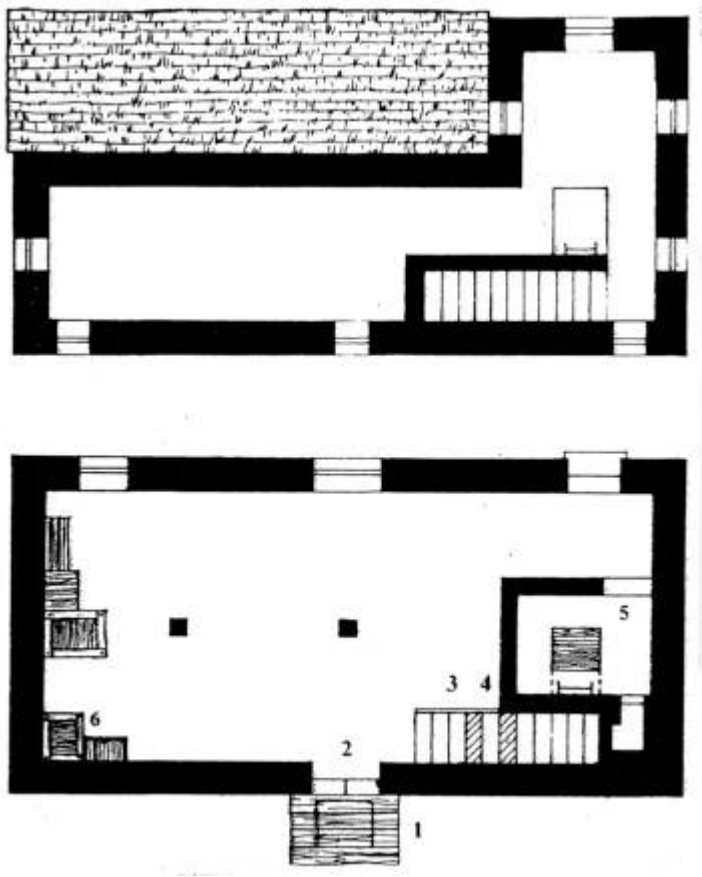
Note pour le MJ

Si le groupe décline l'offre de Nomrel, celui-ci s'excusera de leur avoir fait perdre leur temps et s'éclipsera rapidement. Il sera néanmoins de retour quelques instants plus tard, accompagné par un homme de la garde de la cité et il accusera le groupe de lui avoir dérobé sa course. Si les PJ ne s'échappent pas, ils seront jetés en prison pour 3-4 jours, ce qui les tiendra à l'écart de façon à empêcher des fuites quant aux informations qu'il leur a données, le temps que Nomrel engage quelqu'un d'autre (si les joueurs arrivent à convaincre Nomrel qu'ils ont « changé d'avis » quant à ce qui est de l'aider, il retirera sa plainte mais ne leur paiera que la moitié de la somme précédemment convenue).

Le Gang

L'identité du chef du gang des racketteurs surprendrait beaucoup Nomrel car ce n'est autre que Barkwell (présumé mort dans l'incendie). Le tanneur a envié pendant des années les habits plus riches et le train de vie plus élevé de ses voisins mieux nantis et a décidé d'un moyen unique de « redistribuer » leurs richesses dans sa poche. Il a sélectionné les cibles du gang et a eu l'idée ingénieuse d'incendier sa propre boutique comme moyen de convaincre les autres commerçants du fait que le gang est impitoyable, mais il laisse l'organisation de toutes les opérations au jour le jour aux mains de son second, Thrangull le Nain. Thrangull est purement et simplement un Sadique, qui se délecte plus encore en voyant les boutiquiers se recroqueviller dans les affres du tourment qu'en récoltant le butin qu'ils leur extorquent (ce qui n'est pas chose courante chez un Nain). C'est également un maître en l'art de créer des pièges mécaniques et des engins explosifs (alors que les explosifs sont pratiquement inconnus sur les Terres du Milieu, les Nains sont la seule race capable d'en fabriquer, même pour ce qui est des engins les plus grossiers) et un expert en poisons. Les trois autres membres du gang sont humains : Merwai, un ex-mercenaire, dissipé mais toujours rusé qui joue le rôle de porte-parole du groupe ; Orcare, un bandit ordinaire, aux larges épaules mais sans beaucoup de cervelle, et Werlar, un ancien bandit de grand chemin, excellent archer. C'est un assortiment curieusement bigarré d'individus, maintenu par la volonté de fer de Thrangull. Sans lui, il est probable qu'ils tomberaient sous peu dans des querelles intestines et dans une attitude du genre « chacun pour soi ».

L’entrepôt « Abandonné »



L’entrepôt « Abandonné »

1. Devant la porte, il y a un piège sur le ponton, de Difficulté Moyenne (+0) à détecter. Le piège peut être activé par un levier à l’intérieur de l’entrepôt. Quand il est actionné, les victimes tombent par un trou de 1,5 m x 1,5m dans l’eau qui coule à 2,10 m en contrebas sous le ponton. Dans le lit de la rivière, sous cette eau peu profonde (0,9 m), sont plantés plusieurs pieux acérés. Les malheureuses victimes de ce pièges reçoivent 1 attaque par Chute/Ecrasement à +5 et de 1 à 5 attaques par Dague à +50.
2. La porte est verrouillée de l’intérieur. Il y a un fil tendu, en guise d’avertisseur, Difficile (-10) à percevoir, à hauteur des chevilles, à l’intérieur.
3. La quatrième marche en partant du bas est affaiblie à dessein, Pure Folie (-50) à détecter. Si elle a 25 kg et plus à supporter, elle craque, entraînant un Coup Critique « C » de Déséquilibre.
4. La sixième marche vers le haut est aussi affaiblie, Pure Folie (-50) à détecter. Cette fois-ci encore, un poids de 25 kg et plus brise la marche. Cette mésaventure nécessite une manœuvre Très Difficile pour éviter de tomber 15 m plus bas dans un étroit collecteur d’égout à moitié rempli, ce qui entraînera une attaque par Chute/Ecrasement à +10 et déposera la victime dans la rivière.

5. Ceci est une porte habituelle, mais qui a un judas dissimulé, de façon à pouvoir tirer sur des hôtes importuns.
6. Emplacement d'un piège à arbalète. La grande caisse d'emballage à claire voie dans le coin renferme le véritable piège, qui est déclenché par l'ouverture du petit coffre à côté. Le piège lui-même est Difficile (-10) à détecter, mais Moyen (+0) à désarmer, cependant que le petit coffre ne contient rien qui ait de la valeur. Quiconque se tient en face du coffre quand il est ouvert subit une attaque par arbalète lourde à +40.

Le repaire du gang est un entrepôt abandonné sur les docks. La façade du bâtiment est en danger d'effondrement imminent, en raison des poutres pourries, et toute tentative pour pénétrer de ce côté par les portes et les fenêtres condamnées risque de se solder ainsi. L'arrière du bâtiment, qui fait face à un dock décrépit et inutilisé depuis longtemps, est toujours en bon état et les voleurs entrent et sortent par la double porte (verrouillée de l'intérieur par Barkwell, qui ne quitte jamais les lieux). Thrangull est presque toujours présent quand il n'est pas en train d'encaisser ; les trois humains, cependant, sortent souvent en ville le soir (voir ci-dessous). Il y a habituellement (75 % de chances le jour, 60 % le soir, 95 % la nuit) un membre du gang qui monte la garde, surveillant la scène depuis un endroit stratégique situé à l'abri d'une fenêtre à demi condamnée à l'étage de l'entrepôt ; un arc court et plusieurs des objets et pièges bizarres et élaborés de Thrangull sont aussi très en évidence. La salle de garde en haut des marches est équipée d'une corne d'appel qui permet au garde d'alerter les autres membres du gang sans quitter son poste. La porte du fond, le plancher du rez-de-chaussée et l'escalier qui monte à l'étage forment un véritable labyrinthe de pièges (6 en tout, comme figuré sur le plan du rez-de-chaussée - en fait, l'endroit est un tel guêpier qu'Orcare a lui-même déclenché par inadvertance deux de ces pièges durant la semaine passée, ce qui l'a amoindri d'environ la moitié de sa force normale). Il y aussi un trou dans le plancher du bâtiment qui peut, en « dernier ressort », servir de voie d'évasion vers l'eau qui coule en dessous (l'eau y est profonde d'environ 1,20 m et le trou lui-même peut aussi être piégé par le dernier voleur à partir).

Les objets présents dans le repaire comprennent des matelas, une semaine de provisions (poisson salé, pain et tonnelets de bière) et diverses affaires personnelles. Barkwell a également un petit nombre de possessions, sauvées de sa boutique et de sa maison avant l'incendie, auxquelles il attache du prix (des outils pour le travail du cuir, un flacon en étain, une selle et un harnais). Les biens de Thrangull incluent divers fonds de tiroir intéressants tels que des fusées, des poisons inhabituels et de délicats outils pour le travail du métal (bien que le coffre qui contient ces articles soit bien sûr aussi piégé avec un fermoir empoisonné). L'actuel butin du groupe (qui consiste en une valeur approximative de 400po en liquide et en biens assortis que Werlar n'a pas encore monnayés auprès d'un receleur) sera également là (bien que les membres du gang transportent beaucoup de cet argent sur eux). La rencontre avec Nomrel devrait avoir lieu, environ, au milieu de la semaine, ce qui laisse aux PJ entre 48 et 96 heures pour mener à bien la tâche qui leur a été assignée. Les PJ ont la possibilité d'employer des stratégies variées pour essayer d'arriver à leurs fins. Ils peuvent approcher les autres cibles du gang des racketteurs pour obtenir plus d'information et d'aide (y compris une récompense en argent supplémentaire). De façon alternative, ils peuvent tenter de localiser le membre du gang connu sous le nom de Merwai, dans l'espoir de le filer ou de gagner sa confiance. Enfin, et d'une façon plus directe, ils peuvent simplement faire le guet à l'extérieur d'une ou de

plusieurs boutiques visées, en espérant rencontrer le gang, et soit les attaquer directement, soit les prendre en filature jusqu'à leur repaire. Chacune de ces options est détaillée ci-dessous.

La tâche

Interroger les autres marchands

Si les PJ essaient de parler aux autres marchands identifiés par Nomrel comme les cibles du gang des racketteurs, ils obtiendront les réactions suivantes :

Irimon, possesseur de La Couronne de Mithra (M2), réagira de façon hostile à toute enquête portant sur son commerce ou ses affaires personnelles. Il ordonnera aux PJ de quitter sa boutique, s'ils persistent à l'interroger, et leur brandira une dague sous le nez s'ils n'obtempèrent pas. Il est décidé à accéder aux demandes du gang et tentera activement d'empêcher le groupe d'entreprendre quelque action qui puisse entraîner des représailles contre sa boutique.
Aladil, propriétaire de Aux Herbes de Qualité (M4), niera avoir quelque connaissance de ce dont lui parle le groupe. Il est visiblement terrifié, cependant, et ne découragera pas le groupe si les PJ lui offrent de garder un œil sur sa boutique.
Ibal de Aux Chaussures d'Ibal (S7) se montrera prudemment amical envers le groupe. Il confirmera la description de Nomrel quant au modus operandi et ajoutera qu'il a remarqué un quatrième homme encapuchonné tapi derrière le faîte d'un toit de l'autre côté de la rue juste avant l'entrée des trois autres membres du gang dans sa boutique. S'il est manipulé comme il convient et convaincu de la compétence du groupe, Ibal peut être d'accord pour laisser les PJ tendre une embuscade au gang dans sa boutique.
Findegil le marchand (D24) ne sera que trop heureux de pouvoir enfin parler des terribles gredins qui l'ont menacé et avancera bon nombre de théories sur leurs identités possibles et la façon dont on pourrait s'en emparer. Malheureusement, les « informations » qu'il fournit se révéleront pratiquement inutiles. Findegil découragera toute offre de protection active, mais il est peu probable qu'il remarque si les PJ font le guet à l'extérieur de sa boutique.
Serinde, de Chez Serinde, Vêtements sur Mesure (M 13), agréera sans réserve de rivaliser avec la récompense offerte par Nomrel pour la mise hors d'état de nuire du gang et coopérera pleinement à tout plan combiné par les PJ. Elle ne peut, donner aucune information supplémentaire sur le gang, mais est certaine que le petit personnage parmi les trois encaisseurs est un Nain.

A la recherche de Merwai

Les PJ ne savent que trois choses concernant le porte-parole du, groupe : son nom, son allure générale (grand et mince) et son penchant pour la boisson. Le rechercher sur cette seule base peut s'avérer une entreprise de longue haleine, mais, soit en étant diligents, soit fortuitement, les joueurs peuvent réussir s'ils enquêtent dans les différents bordels et tavernes des environs. Merwai et ses compagnons fréquentent à la fois la taverne de L'Aviron Brisé (15 % de chances de nuit) et celle de La Tête d'Orque (30 % de chances de nuit) ; ils sont devenus de vieilles connaissances des patrons de ces bouges (car leurs fanfaronnades sont bruyantes et leurs bourses replètes). Presque tous ceux qui les connaissent accepteront de les désigner pour quelque menue monnaie. Les voleurs sont fort satisfaits d'eux-mêmes ces jours-ci et il est probable qu'ils répondront de manière amicale aux PJ qui leur offriront à boire, ou les défieront à un jeu d'habileté ou de hasard. Merwai et Werlar deviendront cependant vite soupçonneux envers quiconque leur posera trop de questions sur leurs affaires Si les PJ se font passer pour des voleurs, l'accueil tiendra de la douche froide, à moins qu'ils ne possèdent

des talents que le gang n'a pas (tels que magie ou soins) ; au mieux, Merwai demandera aux PJ où ils sont installés et promettra de « garder le contact ». Les membres du gang partent d'habitude ensemble ; ils sont assez prudents pour éviter d'être suivis (ils ont une chance de base de 75 % moins la valeur en Filature/Dissimulation des PJ les filant de s'apercevoir qu'ils sont suivis). Si les PJ ont éveillé les soupçons des membres du gang, Werlar se séparera des autres et filera les PJ sur le chemin de leur retour au bercail ; il tentera immanquablement de le faire si la filature a été découverte. Thrangull et Barkwell questionnent toujours les hommes quand ils reviennent de leurs activités de la soirée ; si leur rapport fait naître la méfiance chez le Nain, celui-ci mènera sa propre ronde de surveillance autour de l'entrepôt (il a une chance de base de 90 % moins la valeur en Filature/Dissimulation des PJ de repérer tout observateur présent), armé d'une paire de couteaux de lancer enduits d'une puissante mixture somnifère. Si Werlar a réussi à localiser l'habitation des PJ, Thrangull et Werlar les honoreront d'une visite le soir suivant et lanceront un barrage de flèches enflammées dans la fenêtre de leur pièce pour les persuader de « laisser tomber ».

L'embuscade

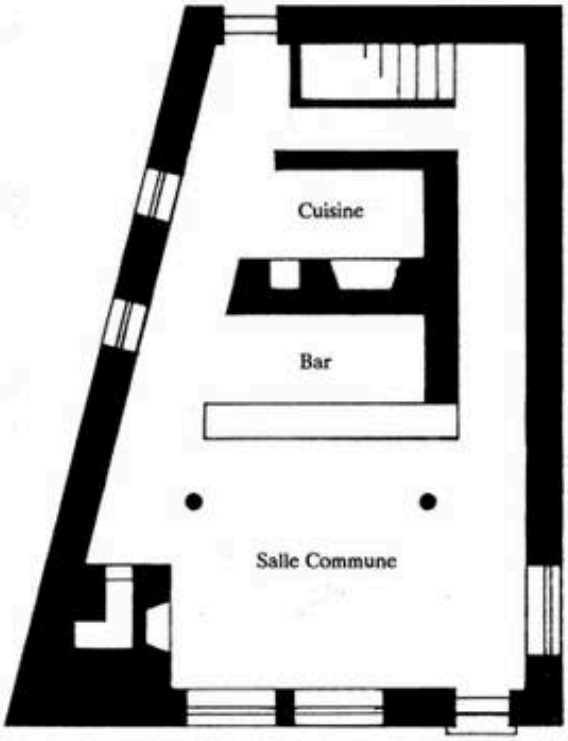
Les PJ peuvent choisir de surveiller l'extérieur d'une des cinq autres boutiques que le gang a contactée (ou disperser leur force et placer plusieurs boutiques sous observation) au petit matin, heures auxquelles sont faites les visites. Il y a 25 % de chances par jour pour que toute boutique sous surveillance soit visitée par les encaisseurs du gang. S'ils sont approchés convenablement, Ibal ou Serinde autoriseront un ou plusieurs PJ à se dissimuler à l'intérieur même de leur boutique ; à l'extrême opposé, Irimon, de la Couronne de Mithril appellera probablement (60 %) le Guet de la cité pour éconduite les PJ s'il les aperçoit tapis aux alentours (100 % de chances si les PJ l'ont préalablement questionné). Les MJ devraient utiliser le plan de la cité et faire indiquer aux joueurs les positions qu'ils occuperont durant leur surveillance, de même que la façon dont ils agiront ; ces réponses peuvent ensuite servir à déterminer si les observateurs éveilleront la suspicion du Guet de la cité, ou des membres du gang s'ils approchent.

Sous le contrôle de la poigne de fer de Thrangull, les visites du gang sont orchestrées avec une précision de métronome. Werlar, qui possède d'excellentes capacités de Perception et une vue perçante, entre dans le voisinage 10-15 minutes avant les trois encaisseurs et vérifie que tout est normal avant de prendre une position en hauteur d'où il peut maintenir sa surveillance tout en gardant une ligne de tir face à l'entrée de la boutique. L'archer a une chance de base de 75 % de faire mouche (modifiée par les pourcentages des PJ). Si les joueurs n'ont pas appris d'Ibal la présence d'un guetteur, ils n'ont que 10 % de chances + Perception de remarquer Werlar (40 % + perception s'ils ont été prévenus). Si Werlar repère l'embuscade, il le signalera au reste du gang qui se retirera promptement, Werlar restant en arrière quelques instants pour couvrir leur retraite. Si les trois encaisseurs réussissent à s'échapper, Thrangull reviendra sur ses pas et attendra que les PJ aient quitté le terrain. Il essaiera ensuite de les prendre en filature jusqu'à leur logement et leur rendra visite, comme précédemment indiqué.

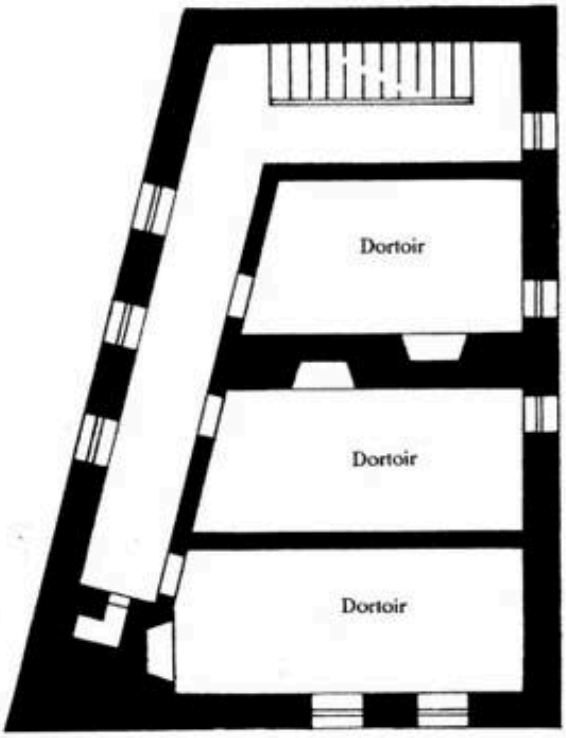
Si les observateurs ne sont pas repérés par Werlar, ou sont cachés dans la boutique elle-même, ils auront la possibilité de pouvoir soit affronter les malandrins tout de go, soit les suivre de retour à leur repaire. Si les encaisseurs sont attaqués par les PJ, Thrangull tentera d'extirper et de lancer deux bombes fumigènes qui occuperont chacune un volume de 3m x 3m x 3m d'un nuage de fumée

suffocante, aveuglant temporairement (1D10 rounds) tous ceux qui s'y trouvent (les compagnons du Nain sont au courant de ce tour et en savent assez pour fermer leurs yeux ; les PJ ont un JR contre une attaque de niveau 8 modifié à moins 25 pour faire de même). Le gang s'enfuira sur le champ par la plus proche sortie et se dispersera dans plusieurs directions, se retrouvant plus tard à un rendez-vous pré arrangé. Le lâcher des bombes signalera aussi à Werlar que quelque chose va mal ; il tirera sur toute personne non-membre du gang qui émergera de la boutique, puis tentera de s'éclipser pour aller rejoindre à son tour le lieu du rendez-vous. Si les PJ attendent et essaient de suivre les encaisseurs alors qu'ils partent, Werlar aura une seconde occasion de les identifier, s'il n'a pas lui-même été identifié et capturé ou éliminé par les PJ. En fonction de la situation précise, Werlar peut choisir soit de tirer sur ses poursuivants, soit de les suivre, soit de crier un avertissement à ses partenaires.

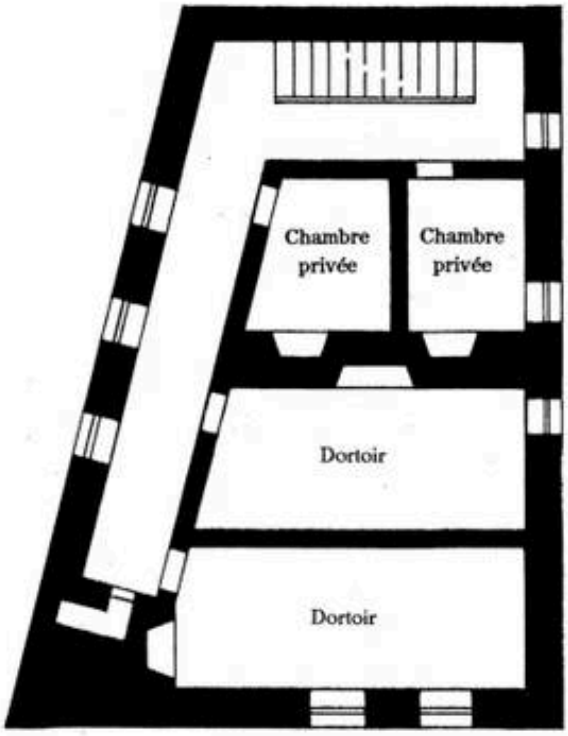
Si l'un quelconque des membres du gang, à l'exception de Thrangull, est capturé durant l'aventure, il vendra facilement la mèche pour tout ce qu'il sait sur ses compagnons de crime, y compris la localisation de leur repaire. Cependant, Thrangull ne craquera pas, quelle que soit la forme d'interrogation ou de torture ; il est assez rusé pour concevoir une évasion si on ne surveille pas le moindre de ses mouvements.



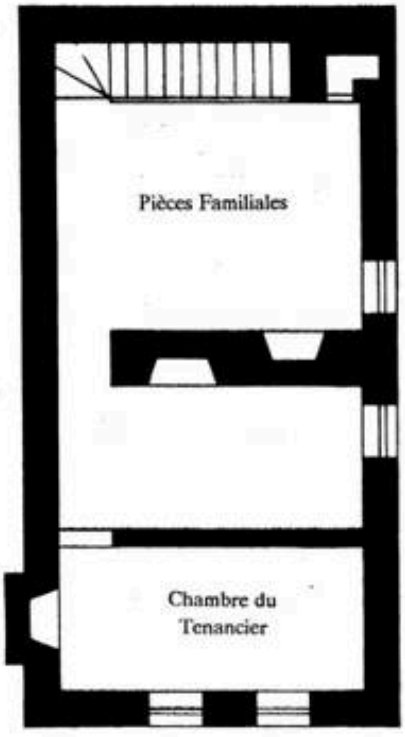
Rez-de-Chaussée



Première Etage

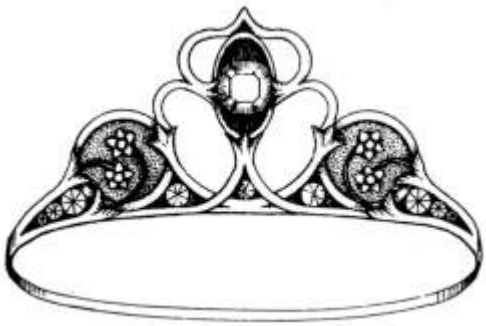


2ème Etage



Attique

8.2 Le Vol de la Tiare



La tiare de Nirnadel

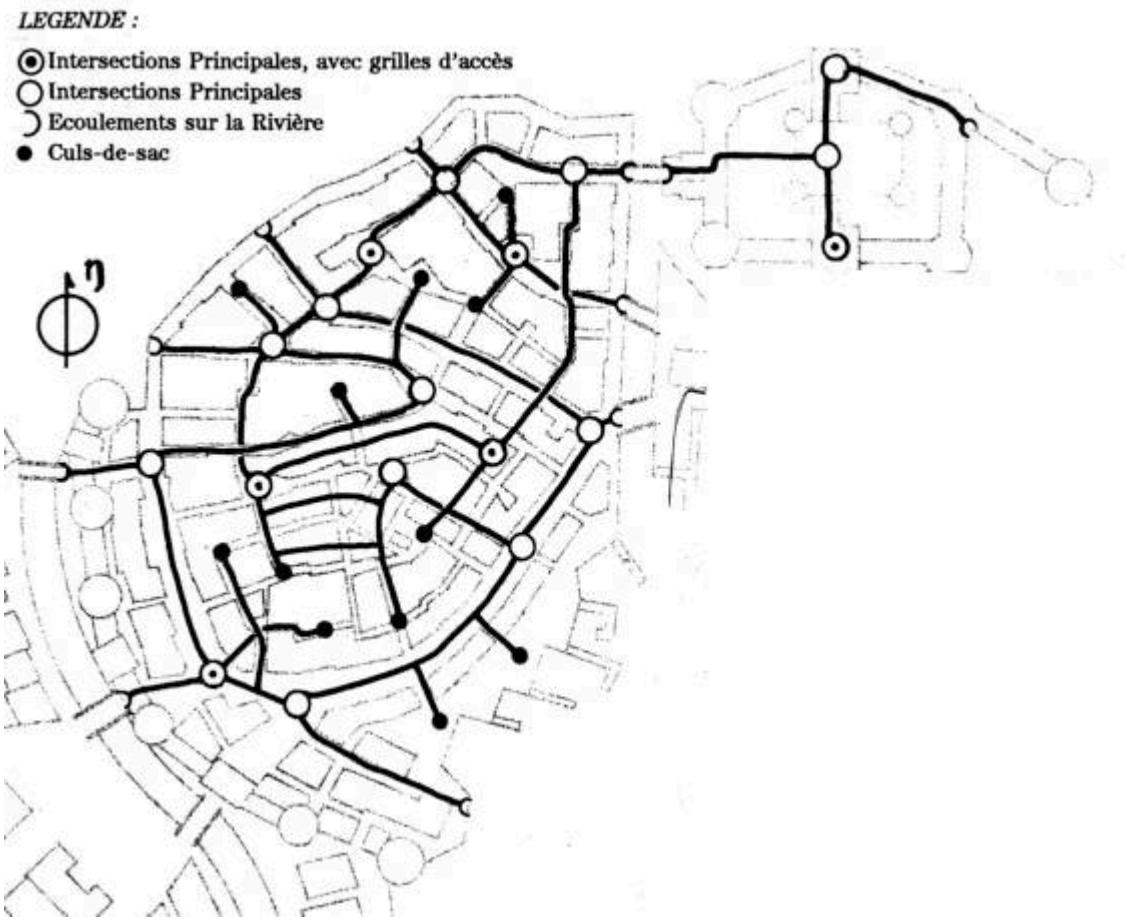
Lieu : En 3A 1410 dans la cité de Tharbad.

Participants Requis : aucun, bien que les bons nageurs et ceux qui voient dans l'obscurité puissent se révéler utiles. Cette aventure est appropriés pour des Niveaux 2 à 4 ; voire inférieurs, s'ils peuvent éviter de se mettre directement dans le pétrin avec Barnur et ses hommes.

Aides : Turin, neveu de Lothiriel, ira peut-être avec les PJ s'ils le désirent. Hiiri, le voleur à la tire - fils de Talegi la prophète - peut aussi se révéler un allié inattendu, si les PJ sont désireux de le croire (et de débourser quelques pièces d'argent). On pourrait trouver dans les archives un plan de la forteresse (60 % de chances) et des égouts (35 % de chances), mais un tel effort prendrait beaucoup de temps et serait coûteux.

Egouts de Tharbad

Le système originel de tout-à-l'égout de Tharbad, construit par les Dúnedain, court sous ce qui est maintenant le Quartier des Voleurs et les zones adjacentes. D'autres canaux, plus récents, ont été construits, mais ils ne sont pas aussi complets ou élaborés.



Les égouts de Tharbad

Les Collecteurs Principaux (qui partent en direction des Ecoulements sur la Rivière) font généralement 2,10 m de diamètre ; ils ont une rigole en leur centre pour transporter l'eau pendant les périodes de bas étiage, ce qui laisse la place à une chaussée plane de chaque côté.

Les Tunnels Latéraux, parfaitement ronds, font 1,5 m de diamètre. Quelques-uns sont connectés aux grilles et aux caniveaux des rues, au moyen de cheminées d'accès de 0,9 m de diamètre, équipés d'échelles fixes en alliages de fer. D'autres cheminées sont plus petites et ne sont pas accessibles aux personnes. Ces cheminées sont habituellement profondes de 4,5 à 6 m, ce qui implique que les égouts sont au moins à 4,5 m en dessous du niveau des rues.

Toutes les grilles d'accès dans les rues sont faites d'un remarquable alliage de fer qui a traversé intacte les centaines d'années qui se sont écoulées depuis la construction de la ville. Les grilles des sections d'égouts plus récentes ne peuvent prétendre à la même qualité ; il est dangereux de poser les pieds sur beaucoup d'entre elles. Elles pèsent environ 25 kg. Les larges grilles qui recouvrent les bouches d'écoulement sur la rivière sont en moins bon état ; la plupart ont une partie manquante ou ne sont carrément plus sur place.

Comme ces égouts évacuent eaux usées et déchets, il y règne une odeur délétère omniprésente et il y a 2 % de chance pour qu'une source de feu quelconque apportée dans les égouts enflamme les gaz explosifs des marais ou des liquides résiduels, provoquant une Boule de Feu d'un rayon de 3 à 6 m (rapporté aux tunnels).

L'histoire

Lothiriel la Joaillière est un des plus fameux artisans du tout Cardolan pour ce qui est du travail du métal et des joyaux. Elle a presque terminé une tiare, que le (maintenant défunt) Roi Ostoher lui manda pour sa fille Nirnadel. L'ouvrage, en Mithril serti de saphirs, est le couronnement de sa carrière ; sa valeur dépasserait 10.000po. (La valeur des matériaux, bien qu'importante, n'en représenterait qu'une petite fraction, peut-être 1.500po). Quoiqu'il en soit, juste quelques jours avant qu'elle ne finisse la tiare, celle-ci a été volée dans le petit coffre-fort de sa boutique (K18). La pauvre femme, que ce vol a mise au supplice, l'a raconté à ses neveux Ciryon et Turin, qui à leur tour, sont allés voir Eärdil, le Ministre de la Justice du Roi. Celui-ci ainsi que le Maire Minastan essaient désespérément de retrouver la tiare à temps pour la remettre à Nirnadel dans les délais prévus, pour ne pas que toute la cité ait à souffrir de l'embarras causé par la perte d'un tel objet. Puis, le matin suivant, une note apparaît sur la porte de la boutique de Lothiriel :

> *« Si vous voulez revoir la tiare intact, rassemblez 5.000 pièces d'or et amenez-les à la Tour de la Gargouille de la vieille forteresse en ruines, seule, à minuit, dans cinq jours à compter d'aujourd'hui. N'essayez pas de nous trouver. Si vous ne vertex pas seule, l'affaire est dans le lac. Vous pouvez amener une escorte d'au plus quatre hommes de la Garde pour vous accompagner en toute sécurité dans le reste de la forteresse, mais ils ne doivent pas entrer dans la tour avec vous. Si vous ne venez pas, nous serons forcés de la fondre. »*

Un message particulièrement cruel, voire cinglant, pour la pauvre vieille, Lothiriel, mais il indique (à. un esprit curieux et ingénieux) que les voleurs :

1. Savaient que la tiare était faite sur commande pour quelqu'un de très riche et d'importance pour la réputation de plusieurs personnes, dans la mesure où 5 000 po est une somme qu'aucun individu ne pourrait réunir en 5 jours. (Le Maître de Jeu, avec un minimum de stimulation, devrait rendre évident le côté exhorbitant de la somme).
2. Sont, pour le moins, un peu familiers avec la cité, car la « Tour de la Gargouille » est un surnom local donné à la tour Est de la vieille forteresse depuis les quelques dernières décades, la tour étant la seule restante qui soit encore décorée de gargouilles. Elle ne fait pas vraiment partie de la forteresse, mais en est en dehors, à l'extrémité de l'île. (Elle a aussi la réputation d'être hantée).

La tâche

Turin (voir « personnages » ci-après) devrait approcher les PJ le jour même de l'apparition de la lettre, les repérant peut-être dans une taverne en tant qu'étrangers manifestes. Il offrira la somme de 300po (ses économies personnelles) pour le bon recouvrement de l'objet. Après quelques questions, il révélera ses soupçons du fait que le (ou les) voleur(s) sont locaux et que la tiare est toujours dans la cité. Il ne dispose pas d'évidences pour étayer ses soupçons, bien qu'avec celles qu'on leur a données

plus haut, les PJ puissent se le figurer. A défaut de quoi que ce soit d'autre pour commencer leurs recherches, les PJ peuvent aller jeter un coup d'œil soit sur le lieu du crime (boutique de Lothiriel, en K18), soit (s'ils se sentent aventureux) dans le Quartier des Voleurs. A chaque endroit, il y a une bonne chance que soit Hiiri, soit l'un de sa cohorte rôde dans le coin.

Les personnages

Lothiriel : Lothiriel est terrifiée à l'idée que les voleurs puissent détruire la pièce maîtresse de son ouvrage si on ne leur obéit pas ; elle est opposée à toute tentative pour remonter jusqu'aux perpétrateurs. Ciryon est d'accord avec elle.

Turin : Turin, cependant, souhaite au moins essayer de découvrir où ils se cachent. C'est lui qui approchera les PJ. Turin sera sceptique au sujet d'Hiiri (voir. ci-dessous), le traitant de galopin des rues et de tire-laine. Il sera très réticent quant à traiter avec lui ; les PJ devront se décider. S'ils décident de faire confiance à Hiiri, il est possible que Turin ne poursuive pas plus avant.

Ciryon : C'est en vérité Ciryon, jeune homme égoïste et cruel, qui a volé la tiare. Il est le frère cadet de Turin et est depuis toujours jaloux de son aîné, qui est plus avenant, plus intelligent et plus fort. Les deux frères sont devenus orphelins de nombreuses années auparavant ; on les a envoyés vivre chez la seule parente qui leur restât, Lothiriel. Turin était le favori de la joaillière, ce qui ne fit qu'empirer les choses. Ciryon en vint à les mépriser, elle et Turin, mais le dissimula habilement. Lothiriel économise pour les renvoyer en Arthedain, où les perspectives de travail leur seraient plus favorables, mais Ciryon ne pouvait pas attendre. Il rencontra Glurin, un assistant Dunlending de Marroc, qui, lui-même, connaissait Brego (de Thordil et Brego, T1). Il a pris des dispositions pour que les deux hommes se trouvent hors de Tharbad avec l'argent une heure après qu'ils soient supposés l'avoir reçu de Lothiriel. Il a l'alternative de faire passer, si besoin est, la tiare en contrebande hors de la cité, pour la fondre et en vendre les matériaux. Ils ont mis la tiare en sécurité dans un évidement du mur de la tour Est jusqu'à l'heure de la rançon.

Le Maire Minastan : Essaie frénétiquement de rassembler l'argent et de sauver la face pour sa cité.

Hiiri : Bien qu'il ait en réalité 17 ans, Hiiri, qui ne mesure que 1,63m, ressemble plus à un gamin de 14 ans. Il est toujours sale et porte par-dessus ses vêtements une robe brune à capuchon en guenilles. Il n'est pas, en fait, complètement dénué de scrupules, ne faisant les poches qu'aux riches et donnant un peu de son argent aux pauvres du bidonville. Il est sincèrement désireux d'aider à trouver la tiare, mais ni seul, ni sans quelque compensation.

Il agira en tant que guide et combattra si nécessaire, mais il est capable, durant un combat, de passer beaucoup de temps à faire main basse sur ce qui est dissimulé dans les cachettes des opposants du groupe. Il approchera le groupe et leur demandera avec désinvolture s'ils veulent savoir où se trouve la tiare. Il ne divulguera pas exactement ce qu'il sait ou ne saura pas, mais essaiera bien sûr de faire comme s'il savait tout.

L'histoire qu'Hiiri racontera si on l'en presse :

Bien qu'Hiiri n'ait pas vraiment vu le vol, il a vraiment vu une silhouette encapuchonnée épingler le message de rançon sur la porte et l'a suivie pendant qu'elle s'en retournait à la forteresse en ruines. Là, Hiiri l'a perdue dans le brouillard qui monte de la rivière avant l'aube. Hiiri s'est aussi enfui par peur des voleurs meurtriers commandés par Barnur, lesquels résident dans les ruines.

La véritable histoire :

La même que ci-dessus, si ce n'est qu'Hiiri suivant l'homme encapuchonné le vit rencontrer un des assistants de Marroc le Forgeron (S10). Ce fut alors que le garçon vit le visage de l'homme : c'était Ciryon, l'autre neveu de Lothiriel. Naturellement, Hiiri ne dira pas à Turin, ni aux Pi que Ciryon l'a fait ; ils lui riraient au nez et ne lui paieraient pas un sou. Hiiri veut donc aider à le découvrir par eux-mêmes (et faire ainsi d'Hiiri un héros civique, riche, etc.).

Si on demande à Hiiri s'il pense que Barnur est responsable, il sera évasif.

Quelques-uns des amis d'Hiiri sont en train d'observer pendant qu'il parle avec les PJ ; aussi, s'ils essaient de le rudoyer pour le faire parler, ils attaqueront en lançant des pierres, etc., pour couvrir sa fuite. Ceci mettra 1'm à toute chance de coopération de la part d'Hiiri.

D'un autre côté, si les PJ lui offrent une belle somme d'argent (au moins 50 pièces d'argent dont une partie d'avance), Hiiri leur apprendra (ce qui est vrai) que lui et ses amis connaissent les égouts de Tharbad (la section d'origine de la forteresse et la Rive Nord sont les seules à être équipées d'un système d'égouts) de long en large. Barnur et ses coupe-jarrets ne les connaissent pas. Hiiri est aussi volontaire pour jouer les guides, soit pour se faufiler jusqu'au lieu de rendez-vous à minuit (mystérieusement, Hiiri connaît le contenu de la note - il l'a lue avant même que Lothiriel le fasse), soit pour y aller plus tôt de façon à explorer l'endroit.

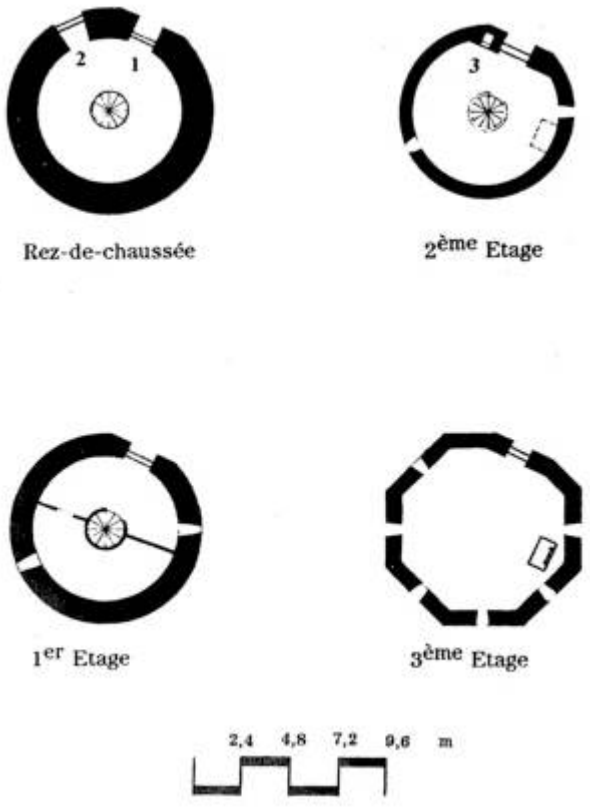
Tour Est (Tour de la Gargouille)

Cette tour à trois étages servait de poste d'observation aux jours où Ostinen Turambar était une forteresse pourvue d'une garnison. Elle est maintenant tombée en ruine et les rumeurs abondent qui la disent hantée par les esprits morts-vivants des marais.

La tour n'est pas réellement hantée, mais, cependant, les légendes seules suffisent à tenir Barnur le ruffian et ces hommes à l'écart la plupart du temps.

Comme on peut le voir sur le plan de l'encadré avec la vue du château, la tour est reliée au reste de la place par un mur d'enceinte couvert. Cet accès intérieur est néanmoins dangereux et chaque fois que quelqu'un y passe, il y a 10 % de chances qu'un pan de plafond s'effondre, provoquant de 10 à 100 points de dommages et un Coup Critique « D » d'Ecrasement à tous ceux qui sont dans un rayon de 3 m.

L'autre voie menant à la tour est une étroite bande de terre (de sable et de boue, en fait) courant à l'extérieur le long de la bordure Nord du château. Elle ne fait d'habitude pas plus de 0,9 m de large et après une forte pluie disparaît complètement. De ce chemin, on peut se rendre dans la Tour de la Gargouille par une brèche dans le mur d'enceinte, juste adjacente à la tour elle-même.



Tour Est [Tour de la Gargouille]

Rez-de-chaussée : On peut entrer par la porte « 1 », qui ouvre sur le mur d'enceinte. Cette porte est relativement intacte. La porte « 2 » est toujours en place, mais toute tentative pour l'ouvrir a 40 % de chances de simplement desceller les gonds rouillés et de faire choir la porte dans la rivière en-dessous. Le sol est en pierre, plusieurs pierres étant craquelées et cassées, jonché de morceaux de meubles brisés. Il y a un escalier en pierre en spirale au centre de la pièce, intact, qui monte au premier étage.

Premier étage : Le mur de séparation en bois est une ruine croulante et la porte dans le mur est presque détruite. L'escalier au-dessus de cet étage est brisé en plusieurs endroits et, bien qu'en bon état, requiert une manœuvre d'Escalade Difficile (-10).

Deuxième Etage : La porte de cette pièce est complètement intacte, mais tout à fait coincée. Dans cette pièce se trouve également la cache de la tiare (« 3 ») dont la localisation est Pure Folie (-50) à détecter et la fermeture Extrêmement difficile (-30) à crocheter. Une échelle en fer rouillée mène au troisième étage. Il y a 20 % de chances pour qu'un échelon donné se brise sous le poids de la personne qui y pose le pied.

Troisième Etage : L'étage d'observation a d'étroites fenêtres qui regardent dans chaque direction. La porte de cet étage est aussi intacte, mais ouvre dans le vide. Le plancher est jonché de morceaux de bois brisés et d'autres objets sans valeur.

Aventures

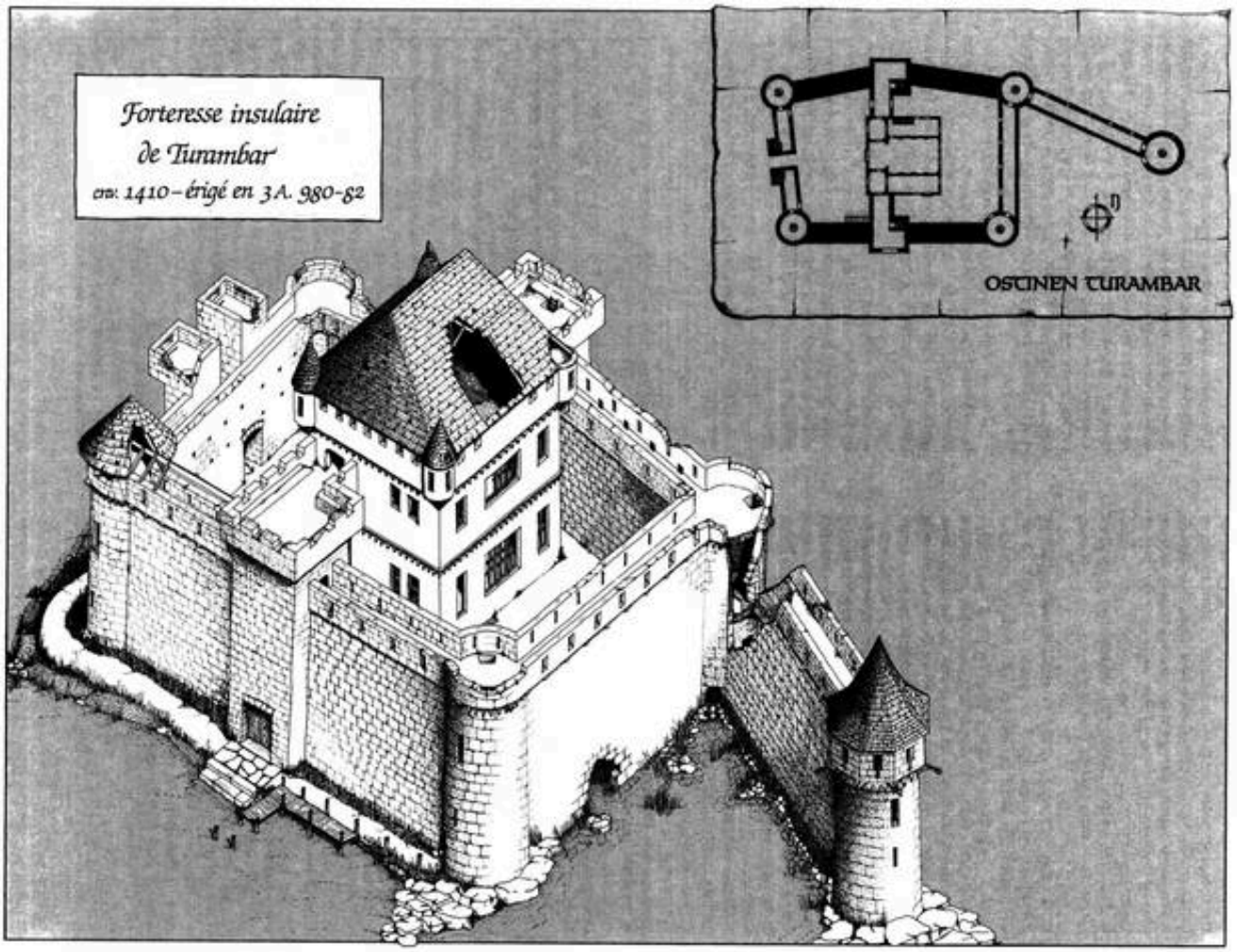
Une exploration préliminaire de la Tour Est

Tout voyage mené par Hiiri devra se faire par les égouts. Il assure que les hommes de Barnur surveillent toutes les voies de surface qui accèdent à la forteresse et qu'il a tout juste réussi à s'éclipser dans le brouillard le matin où il suivit le voleur. En passant par la surface, le groupe à 85 % de chances d'être détecté, 75 % la nuit. Ceci devrait être modifié par les bonus appropriés de Filature. Si le groupe y va par les égouts, ils n'ont que 5 % de chances d'être détectés à l'entrée ou à la sortie, car Hiiri connaît une sortie juste au-dessous de la Tour Est.

Il devrait être pratiquement impossible aux PJ de localiser la cachette de la tiare avant qu'elle en soit retirée, étant donnés la taille de la tour et le nombre de cachettes potentielles dans les ruines. Néanmoins, une inspection préalable ne peut qu'y aider. Le MJ devrait leur donner un léger bonus (ou une pénalité moindre) pour toutes les manœuvres exécutées au cours d'une excursion postérieure au moment du paiement de la rançon s'ils ont auparavant soigneusement inspecté l'endroit. Il y a 20 % de chances pour qu'ils rencontrent Barnur et/ou quelqu'un de son gang s'ils ne prennent pas garde (s'ils font beaucoup de bruit ou s'ils utilisent des torches pour une visite nocturne), dans la mesure ou Barnur et compagnie, bien qu'ils n'aillent pas d'habitude dans la tour Est, n'aiment pas les visiteurs sur leur territoire. S'il apparaît, Hiiri s'enfuira, laissant peut-être les Pi en plan s'ils n'ont pas de carte pour s'en retourner par les égouts.

Ostinen Turambar

Cette forteresse fut en son temps un manoir seigneurial, mais est depuis longtemps réduite à l'état de ruine sans espoir. Ci-dessous vous trouverez une brève description de l'agencement du château, de sa condition présente et ses habitants.



Ostinen Turambar

Tours Circulaires : Toutes leurs structures sont parfaitement les mêmes, bien qu'à des degrés de délabrement variés. Toutes sont hautes de trois étages, avec un escalier de pierre en spirale desservant chaque étage.

Donjon Central : Le rez-de-chaussée contient la grande salle centrale, deux salles de garde jumelles, juste à l'intérieur des portes Ouest, une cuisine au Sud et une pièce avec un escalier au Nord. Le premier étage comprend les chambres d'hôtes et la partie supérieure de la grande salle. Au deuxième étage se trouvaient les quartiers du Seigneur.

Aile Nord : Fondamentalement une ruine inhabitable, dans la mesure où les étages supérieurs se sont effondrés à l'intérieur.

Aile Sud : L'endroit le plus intact, où Barnur et son gang passent le plus clair de leur temps. Ils conservent leur butin au premier étage dans un coffre, dont il est Très Difficile (-20) de crocheter la serrure. Il contient 200 pièces d'or, 850 pièces d'argent et des bijoux pour une valeur de 300 pièces d'or.

Attaquer les voleurs

Ce qui suit est l'horaire prévu par les voleurs :

22:00 - Ciryon prétend qu'il se retire, s'éclipse et va rencontrer Glurin et Brego à l'Aviron Brisé.

23:00 - Ils vont à la Tour Est, retirent la tiare et attendent.

24:00 - Lothiriel apparaît avec l'argent ; Glurin fait l'échange (elle ne devrait pas le reconnaître).

Le Maire est capable de réunir l'argent ; Lothiriel et lui projettent d'obéir à la lettre aux exigences des voleurs, dans l'espoir de recouvrer la tiare.

Tout va bien, si ce n'est que Brego et Glurin ont décidé qu'ils veulent l'argent et la tiare, ET qu'ils combinent de supprimer Ciryon, de prendre l'argent de Lothiriel et de fuir la cité sur un petit esquif que Brego a mis à l'abri juste en aval de la Tour Est.

Niveau de l'Eau (Par Saison)

Saison	Tunnels Latéraux	Collecteurs Principaux	Ecoulements sur la Rivière
Printemps	15 à 30 cm	30 à 60 cm	30 à 90 cm
Eté	3 à 15 cm	15 à 30 cm	45 à 60 cm
Automne	3 à 6 cm	6 à 15 cm	30 à 60 cm
Hiver	3 à 6 cm	6 à 22 cm	30 à 90 cm

Après un fort orage, ajoutez 30 à 90 cm à ces valeurs.

8.3 Contrebandiers sur la Gwathló

Lieu : Tharbad, 3A 1410

Participants Requis : Aucun, quoique des membres du groupe familiers avec les différents types d'herbes/drogues se révéleraient utiles. C'est une aventure de niveau peu élevé si le groupe se débrouille pour éviter une confrontation directe avec les contrebandiers.

Aides

1. Planning des arrivées et départs des navires de transport : on peut l'obtenir au bureau du Maître du Port, bien que le demander d'une façon inadéquate puisse éveiller des soupçons.
2. Connaissance de la situation alimentaire c.à.d. du fait que Tharbad est en pleine période de disette et que certaines personnes en souffrent plus que d'autres.
3. Une certaine familiarité avec l'agencement de Tharbad. On peut mieux l'acquérir à l'aide d'une carte et en déambulant. **NOTE** : Les MJ devraient avoir présent à l'esprit le fait que des cartes de la ville d'une précision parfaite ne sont pas distribuées aux portes comme dans les parcs d'attraction du 20ème siècle. Il y a peu de chances pour qu'une carte de Tharbad véritablement à jour telle que celle en couleurs de ce fascicule existe. Faites se promener les PJ et laissez-les peut-être se perdre un peu. Ils peuvent toujours demander leur route, quoique sembler perdu dans le Quartier des Voleurs soit une invitation à se faire détrousser.

4. Si on le lui demande, Eärdil peut fournir de fausses lettres de créances pour des membres du groupe souhaitant passer pour des marchands fluviaux (afin d'établir un contact avec Liam ou Anvelig).

L'histoire

La cité de Tharbad est au beau milieu d'une période de disette, une des pires qu'on ait connue cette année. Certaines personnes n'ont cependant aucun mal à obtenir non seulement des produits de première nécessité, mais aussi des aliments qu'on considère difficiles à trouver même dans les périodes de plus grande abondance. Du miel et de l'hydromel du Pays Sauvage, des gâteaux d'Arthedain et du bœuf salé du Rhudaur sont parmi les denrées qui font mystérieusement surface en ville, achetées sans doute aucun au prix fort par les nantis, alors que d'autres meurent de faim. Les nourritures les plus estimées sont les coquillages de la côte et le vin de Dorwinion, qui peut rapporter jusqu'à 50po la bouteille pour un cru de plus de trois ans d'âge.

Qui plus est, la cité est un havre pour la contrebande de drogue, à la fois pour la consommation locale et comme étape pour un transport plus au Nord. Le Gort, récolté en Belfalas, transite en quantités importantes, de même que le Kirtir, en provenance de la rivière en aval, et les fleurs de Feduilas venant du Nord. (Voir la Table des Principales Herbes pour la description des effets « récréatifs » de ces drogues illégales.)

Eärdil a demandé aux gardiens des portes d'avoir à l'œil les recrues possibles à leur entrée dans Tharbad ; il leur rendra visite personnellement, de préférence dans leurs chambres, où qu'ils demeurent. Eärdil viendra à la nuit tombée, en robe pour éviter d'être reconnu par des résidents. Comme preuve de son rang, il produira son sceau en or, emblème de sa charge de Ministre de la Justice. Puis il racontera son histoire :

> *« Je cherche un petit groupe d'étrangers à l'esprit vif pour m'aider à traquer les membres d'un gang de contrebandiers qui sévit depuis des mois, voire des années. Au début, le trafic portait principalement sur les herbes illégales : Gort, Kirtir, Feduilas, la camelote habituelle ; maintenant, avec la disette, ils font passer en contrebande certaines nourritures difficiles à obtenir et en obtiennent des prix fantastiques. Je veux voir ce gang détruit ! Je veux des voyageurs de passage pour deux raisons : d'abord, comme il y a beaucoup de gens qui transitent par Tharbad, les criminels ne vous suspecteront pas ; deuxièmement, une fois qu'ils seront pris, vous serez partis, et il y a peu de chances qu'il y ait quelques représailles que ce soit dirigé contre vous. Je vous paierai à chacun 100 pièces d'or si vous pouvez me fournir des informations concrètes sur qui importe la marchandise et comment, sur qui la distribue ; si vous le désirez, vous pourrez témoigner à la cour du Cardolan. Quelqu'un fournit beaucoup de Gort aux revendeurs du Quartier des Voleurs : c'est lui que je veux, bien que je suppose que vous serez obligés de commencer en passant par eux. La nourriture est achetée, d'une façon ou d'une autre, plus directement par les citadins les plus aisés et je n'ai pas été capable de déterminer de qui. Pour être franc, je n'ai pas moi-même assez de temps et, tel qu'il est, le Guet ne dispose pas d'effectifs suffisants. Pouvez-vous nous aider ? »*

La tâche

Aider Eärdil familiarisera les PJ avec Tharbad et, très probablement, les introduira sur plusieurs niveaux dans la vie sociale complexe de la cité. S'ils décident qu'ils ne sont pas intéressés pour l'aider, Eärdil avertira le groupe qu'ils seront surveillés, que tout contact avec des contrebandiers connus, de drogue ou de nourriture, sera interprété comme un acte de conspiration et qu'on les poursuivra. Il leur conseillera de quitter la cité dans les jours suivants.

Si le groupe est intéressé, il leur promettra l'immunité quant aux poursuites et leur dira qui il suspecte d'être impliqués : Anvelig, Liam et Hoegwar. Au regard de la contrebande, ce dernier n'en fait pas partie, mais il est, bien sûr, un espion Angmarim (crime bien plus sérieux) et si les PJ peuvent découvrir ceci, ils pourraient bien gagner une récompense encore plus importante. Eärdil est fondamentalement un brave homme.

Les personnages

Eärdil Ministre de la Justice : Eärdil est un Dúnadan pur-sang, élancé, virtuellement incorruptible ; conjointement au Maire Minastan, il essaie sincèrement de maintenir l'ordre dans la cité. Il est cependant terriblement surchargé de travail et manque cruellement d'effectifs et, en désespoir de cause, a recours à une « police mercenaire » pour aider à réduire le crime.

Liam l'Epicier (N9) : Blond et élancé, Liam est par le sang un Homme du Nord, mais il se rase soigneusement, à la manière des Dúnedain. Sa clientèle comprend beaucoup des plus « éminents » citadins de Tharbad ; il se débrouille, on ne sait comment, pour continuer à s'approvisionner en toutes sortes de nourritures, en dépit des restrictions. Un esprit observateur peut à la dérobée remarquer quelques personnages moins scrupuleux en visite à l'entrée de service de l'épicerie ; lesquels achètent de grandes quantités d'herbes récréatives. Un de ses commis Michl, un petit jeune au sang mêlé est aussi un « distributeur », revendant de grandes quantités aux autres vendeurs du Quartier des Voleurs.

Hallas le Maître du Port (D5) : Sang-mêlé d'Hommes de Dun et de Dúnedain, Hallas est un gros homme à qui peu d'esprits sains chercheraient noise. Il est responsable des passe-droits pour faire rentrer en fraude nourriture et herbes illégales ; il touche au passage des pots-de-vin substantiels.

Lorindel Lintehen (D19) : Le véritable contrebandier des herbes et de la nourriture en aval de la rivière (près de Talsir). Il a un arrangement avec Hallas, qui connaît son plan de navigation et s'arrange pour être sur les docks pour inspecter la cargaison en personne.

Anvelig, Fournisseur pour Bateaux (D16) : Anvelig « blanchit » une partie importante de la nourriture illégale, etc., dans son entrepôt. Les herbes, en particulier, sont passées à l'intérieur de tonneaux d'approvisionnement, cachés sous des chargements de clous ou de tissus. Anvelig, Liam et quelques employés de confiance les transportent furtivement à la nuit tombée dans la réserve proche de Liam. Anvelig importe des feuilles fraîches de Gort depuis Belfalas ; il en a généralement une bonne provision dans son entrepôt.

La Loi de Tharbad



Il n'y a pas d'amende pour « possession de nourriture de contrebande », mais ceux qui distribuent cette nourriture illicite peuvent avoir à payer jusqu'à 100 po d'amende, perdre leur licence commerciale, voire même être emprisonnés pendant plusieurs mois.

La contrebande des herbes illégales est plus sérieuse ; les revendeurs peuvent payer jusqu'à 500po d'amende et être jetés en prison pour au moins une année. Le trafic de Feduilas est puni de façon spécialement sévère, bien que le Gort, le Kirtir, la Tartiella et le Galenas Doux soient aussi illégaux d'un point de vue technique. Selon la loi, même la possession d'une petite quantité de ces herbes donne lieu à la confiscation et à une amende de 10 po ; néanmoins, ceci rentre rarement en vigueur. Quand tel est le cas, on se limite généralement à la confiscation (et à la consommation) de la drogue par la Garde.

8.4 Embuscade au Nord de la ville

Lieu : Sur la route Nord à l'extérieur de Tharbad. La période peut être soit 1409-1412, soit 1640.

Participants Requis : Un vaillant groupe de niveaux bas à moyens. Le Maître du Jeu devrait noter que la bande de 1640 est plus importante, plus coriace et plus meurtrière que celle des années 1400, ce qui est le reflet de temps plus rudes pour Tharbad.

Aides : aucune n'est offerte.

L’histoire

Bien que l’administration de Tharbad fasse du beau travail quant au contrôle du crime dans l’enceinte de la cité, elle ne prend pas la responsabilité de ce qui peut se passer en dehors du périmètre informel au-delà du bidonville.

Naturellement ceci laisse les voyageurs vulnérables aux bandits de grand chemin ; un gang en particulier rôde dans les bois au Nord de la cité, faisant leurs proies des marchands peu soupçonneux qui voyagent par la route Nord.

Le groupe de Bandits essaiera de suivre et de tendre une embuscade à tout petit groupe (de 6 ou moins) qu’ils verront quitter la porte à péage Nord ; ils abandonneront et s’enfuiront en courant s’ils rencontrent une résistance un tant soit peu importante. Jusqu’à présent as n’ont collecté qu’un modeste butin, caché à environ 8 km au Nord-Est de Tharbad sur la rive de la rivière.

La tâche

La tache minimale consiste, bien sûr, à repousser l’attaque des bandits. Si les PJ peuvent s’arranger pour maîtriser les voleurs et les amener devant la justice, ils mériteront une récompense (la norme est de 20 po par bandit).

09 · Tables

9.1 Table des Principales Rencontres

9.1 TABLE DES PRINCIPALES RENCONTRES

Rencontre	Jour campagne	Jour docks/ quart. Sud	Jour quart. des voleurs	Jour autres quart. cité	Nuit campagne	Nuit docks/ quart. Sud	Nuit quart. voleurs	Nuit autres quart. cité
Chances (%)	10	50	60	40	6	20	30	15
Distance (km; campagne uniq.)	1,6	-	-	-	1,6	-	-	-
Temps (heures)	4	1	1	1	4	1	1	1
Animaux								
Loup	01-10	-	-	-	01-15	-	-	-
Madratine	11-13	-	-	-	16-19	-	-	-
Glutan	14-19	-	-	-	20-22	-	-	-
Nathair	20-25	-	-	-	23-28	-	-	-
Nathrach	26-31	01-02	-	-	29-33	01-03	-	-
Coireal	32-35	-	-	-	34-37	-	-	-
Antilocapre	36	-	-	-	38	-	-	-
Goral (mouflon)	37-50	-	-	-	39-45	-	-	-
Etres								
Galopins	51-57	03-24	01-30	01-22	46-49	04-20	01-30	01-20
Voleurs	58-65	25-30	31-45	23-30	50-65	21-30	31-60	21-32
Escrocs	66-67	31-37	46-56	31-37	66-67	31-38	61-70	33-40
Marchands	68-80	38-58	57-67	38-58	68-75	39-40	71-72	41-45
Groupe militaire	81-85	59-66	68-80	59-64	76-80	41-45	73-75	46-69
Colporteurs	86	67-77	81-88	65-78	81-82	46	76	70
Prostituée	87	78-79	89-90	79-81	83	47-57	77-83	71-80
Guet de la cité	-	80-90	91-93	82-92	-	58-67	84-90	81-91
Garde (hors service)	-	91	-	93	-	68-70	-	-
Evangéliste du culte	88	92	-	94	84	-	-	-
Dignitaire	89-90	93	-	95	85	-	-	-
Ivrogne	91	94-95	94	96	86	71-77	91-92	92-93
Elfes	92-93	96	95	97	87-89	78	-	94
Nains	94-95	97	96	98	90	79	-	-
Personnes quelconques	96-99	98-99	97-99	99	91-97	80-98	93-99	95-98
Autres êtres	00	00	00	00	98-00	99-00	00	99-00

Table des Principales Rencontres

Personnes quelconques : peut se référer à pratiquement n'importe qui, mais probablement pas à quelqu'un de célèbre ou de puissant. Elles peuvent comprendre des marchands en déplacement, des soldats sans emploi, des messagers, d'autres aventuriers, etc. Voir la Table des Principaux PNJ pour d'autres possibilités.

Autres êtres : ils sont généralement seuls, fréquemment puissants et souvent, mais pas toujours, maléfiques. Il peut s'agir de Magiciens, de Seigneurs, de monstres, etc. Le MJ, si cela ne lui convient pas, pourra relancer les dés ou, plutôt, créer une rencontre avec un groupe unique ou avec un individu ; par exemple, avec un être détaillé dans la Table des Principaux PNJ.

Note : Cette Table est conçue pour aider le Maître de Jeu qui utilise ce module pendant la période postérieure à 3A 1637 (après la Grande Peste). Elle peut servir à déterminer la localisation et l'occurrence de rencontres qui ne sont pas prévues dans des lieux fixés par ce module ou le MJ. Si une rencontre déterminée par les dés se révèle inappropriée, faites simplement de nouveaux jets de dés jusqu'à ce que vous en obteniez une qui le soit. Voir la Table des Principaux PNJ ou la Table des Principales Troupes.

Utilisation de cette Table : Le Maitre de Jeu devrait déterminer la localisation du Groupe et la colonne appropriée, puis faire un jet pour générer une rencontre possible. La période de temps séparant 2 jets de dé de rencontre est soit le Temps donné par la table, soit le temps mis par le groupe pour couvrir la Distance donnée par 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 par la Table, un second jet (1-100) est nécessaire pour déterminer la nature de la rencontre.

Note : Une rencontre ne nécessite pas toujours un combat ou une activité similaire ; un groupe peut éviter ou apaiser certains des dangers ci-dessus avec des actions appropriées ou de bons jets de manœuvres. Cette Table n'est pour le Maitre de Jeu qu'un guide des rencontres dans des sites ou avec des créatures inhabituels ou potentiellement dangereux.

9.2 Table des Principaux PNJ

9.2 TABLE DES PRINCIPAUX PNJ

	Niv	PdeC	TA	BD	Bouc	Prot	BO Mêlée	BO Proj	MM	Notes
DANS THARBAD :										
Rive Nord										
Meneldir Calimiri	6	65	CS/5	0	N	N	70da	35da	10	Guerrier Dúnadan Inférieur.
Arlend Calamiri	3	45	CS/7	15	N	N	45ec	-	20	Guerrier Dúnadan Inférieur.
Liam l'Epicier	4	56	CS/7	25	N	N	52hh	20da	10	Guerrier Homme du Nord; balance magique faisant toujours parfaitement la tare; bottes d'Equitation +20, en cuir; bourse cachée contenant 3 doses d'herbes.
Michl	2	24	S/1	20	N	N	27da	22da	15	Scout/Larron (livreur/revendeur de drogue); sang mêlé.
Beregond l'Honnête	3	49	S/1	15	N	N	62la	25ao	5	Ranger Sang mêlé ; ceinture, x3PP.
Haedoriel le Barde	8	58	S/1	10	N	N	58ec	25al	10	Barde Dúnadan Inf.; broche, +4 add, stocke un sort de niv. 5 max.
Andril le Maréchal Ferrant	8	124	CR/9	50	O	O	116ma	97ac	10	Guerrier Sang mêlé.
Rive Sud										
EArdil	9	120	CM/13	35	O	O	121ec	95ard	10	Guerrier Dúnadan; Ministre de la Justice du roi; ec+10 ; Sceau (anneau à l'insigne du Ministre), +10 au BD.
Emerdan	2	42	S/1	0	N	N	38go	-	5	Guerrier Sang mêlé.
Firiel Halatani	9	62	S/1	10	N	N	42da	57ao	10	Animiste Dúnadan au sang noble en parti Elfique; pendentif en jade et argent, x3PP, soigne une infection/jour.
Valandil	4	71	CM/13	25	O	O	88el	53al	0	Guerrier Dúnadan.
Gloredhel le Brasseur	3	53	S/1	0	N	N	32hh	34da	0	Guerrier Dúnadan Inf.; bracelet, détecte toute boisson mal brassée dans les 3 m.
Ibal le Cordonnier	3	53	CS/7	25	O	N	61go	-	0	Guerrier Sang mêlé.
Dírhavel	11	77	S/1	10	N	N	20da	-	10	Mage/Alchimiste; pur Dúnadan; anneau en *Mithril*, x5PP ; bourse magique, donne la composition de toute substance placée dedans.
Marroc	6	58	CS/7	36	O	N	84el	59fr	5	Scout/Larron; Dunlending ; épée large +10.
Ciramir	20	160	CM/15	80	O	O	170el	140ac	20	Guerrier pur Dúnadan; légat Gondorien; épée large +15; armure et bouclier + 10; cape de *Trouble* 3 fois/j. bottes d'agilité, +15 aux manoeuvres en mouvement.
Docks										
Bereth	2	29	S/1	-10	N	N	18da	-	-10	Aubergiste femme ; sang mêlé ; obèse.
Ellwen	2	42	S/1	10	N	N	59go	-	10	Guerrier sang mêlé.
Hallas	5	97	CR/9	40	O	O	100ma	34ao	5	Guerrier sang mêlé; masse +10.
Rose Periwinkle	3	40	S/1	10	N	N	30da	21da	10	Scout/Larron; Femme du Nord ; aiguille à tatouer +10; dague +10.
Girion	5	97	CR/9	35	O	O	105hb	-	0	Guerrier Homme du Nord; hache de bataille +10.
Arleg	7	81	S/1	10	N	N	60da	-	10	Guerrier Dunlending.
Kasselrim	5	55	CR/10	20	N	O	78ci	26et	10	Scout/Larron Dunlending ; cimeterre +10; cape, +20 en Dissimulation la nuit.
Anvelig	6	84	CR/10	50	O	O	81el	44ja	10	Scout/Larron; Dúnadan Inf.; javelot de lancer +15 qui revient.
Brethil	3	65	CR/9	25	O	O	79fa	31al	5	Ranger Dúnadan Inf.; collier serti d'une pierre de lune, s'assombrit 6h avant une tempête, indique aussi l'orientation.
Lorindol	8	120	CR/10	50	O	O	103ec	45ao	5	Ranger Dúnadan Inf.; épée courte +10.
Ranmor	6	110	CR/10	45	O	O	101ec	64arl	5	Ranger Sang mêlé; bracelet avec cadran en verre rempli d'eau, pointe vers le Nord (boussole).
Nimengel	7	96	CR/10	60	O10	O	88el	64da	10	Guerrier Dúnadan Inf.; bottes aux-pieds-sûrs, + 20 aux manoeuvres sur des surfaces non-stables (roulis en bateau, etc.).
Findegil Finwarin	4	51	S/1	10	N	N	64ec	29al	10	Guerrier Dúnadan; épée courte +10 magique (fabrication Elfique); arc long Elfique + 5; anneau en Or serti d'un saphir (fabriqué à la ressemblance de *Vilya*).
Quartier des Voleurs										
Thordil	5	96	CR/10	20	O	O	64hh	46arl	5	Guerrier Homme du Nord.
Brego	6	55	CS/7	35	N	N	89hh	41hh	10	Scout/Larron Dunlending; hache +10 qui revient si le lanceur rate son coup dans 15 mR.
Glurin	2	29	S/1	10	N	N	35ec	-	10	Guerrier Dunlending; assistant de Thordil et de Brego.
Morwen	3	24	S/1	-5	N	N	5da	-	-5	Prêteuse sur gages; Sang mêlé; vieille femme.
Silmarien	14	96	S/1	50	O	N	15da	-	20	Mage; pure Dúnadan; collier, 4xPP, lance *Bouclier* 3 fois/j; robe, + 20 au BD.
Orchaldor le Boulanger	2	35	S/1	15	N	N	15hh (hachoir)	-	10	Guerrier Sang mêlé.
Talegi	5	32	S/1	10	N	N	10da	-	10	Mage/Prophète Dunlending; paire de bracelets, x2PP (les 2 sont requis).
Hiiri	3	30	S/1	20	N	N	50da	25arl	40	Scout/Voleur sang mêlé; bottes de course et de silence; outils de crochetage + 10 (total en Crochetage +50); +60 en Trucages; vide les goussets pour sa maman (Talegi), dirige une bande de très jeunes voleurs.
Jeri	1	18	S/1	15	N	N	20da	10da	20	Scout/Voleur Dunlending; Crochetage +20; Trucages + 30; voyou ami de Hiiri.
Kennit	1	21	S/1	10	N	N	25da	20da	10	Scout/Voleur Homme du Nord; Trucages +40; voyou ami de Hiiri.
Allée du Roi										
Falather Girithlin	7	104	CM/13	35	O10	O	106el	82ac	5	Guerrier pur Dúnadan; épée large +15; bouclier +10.
Khadak	6	83	CM/14	40	O	O	116mg	79ard	0	Guerrier Umli.
Serinde	3	40	S/1	10	N	N	41da (ciseaux)	-	5	Tailleur; Dúnadan Inf.
Surion le Chirurgien	6	53	CS/5	N	N	54da	26da	10		Animiste/Soigneur pur Dúnadan; scalpel +10; bandeau, x3PP.
Moradan	12	77	S/1	50	N	N	63ec/ra	70al	20	Barde pur Dúnadan; harpe, x4PP; rapière +10 ; cape, +20 au BD.
Lothiriel	4	24	S/1	0	N	N	10da	-	10	Joaillier, femme Dúnadan Inf.; nécessaire de joaillerie, + 20 en taille des gemmes.
Ciryon	3	35	CS/7	25	O	N	64ec	35ao	10	Guerrier Dúnadan Inf.
Turin	4	45	CR/10	20	O	O	75el	60ac	10	Guerrier Dúnadan Inf.

Table des Principaux PNJ

	Niv	PdeC	TA	BD	Bouc	Prot	BO Mêlée	BO Proj	MM	Notes.
Quartier des Bourgeois										
Almiel Vanatari	1	42	S/1	10	N	N	44da	-	10	Animiste/Soigneur Dúnadan Inf.; bracelet, fait anesthésie locale 1 fois/j.
Erelion	5	36	S/1	10	N	N	20da	-	10	Barde Dúnadan Inf.; anneau en or serti d'une émeraude, x3PP, identifie toute herbe tenue à la main 2 fois/j.
Calion Marvana	9	52	S/1	0	N	N	5da	-	-10	Barde Dúnadan Inf.
Hoegwar	6	57	CS/7	10	N	N	65ec	60ao	15	Guerrier Dunlending; espion Angmarim
Hydril	3	42	CS/7	5	N	N	60ec	-	5	Ranger Dúnadan Inf.
Mablung	5	59	CS/7	45	O	N	79fa	45ao	10	Guerrier Sang mêlé.
Vorondil	5	88	CS/5	30	O	N	76hh	53ac	10	Guerrier pur Dúnadan.
Quartier des Marchands										
Irmion	5	68	CS/7	35	O	N	98fa	66ao	10	Guerrier pur Dúnadan; argentier.
Aladil	3	30	S/1	5	N	N	20da	15ao	10	Mage/alchimiste (apothicaire) pur Dúnadan; mortier et pilon, analyse son contenu, broie à consistance parfaite, prépare toute herbe en 1 rd.
Halfred	7	99	CR/10	35	O	O	109dm	70ac	10	Guerrier Homme du Nord.
Nomrel	4	58	S/1	15	N	N	76la	20fa	10	Guerrier Dúnadan Inf.; lance +10.
Herucalmo	3	32	S/1	20	N	N	42da	30go (livre)	10	Barde (avocat) sang mêlé.
Anvelig	6	84	CR/10	30	N	N	81el	64ja	10	Scout/Larron Dúnadan Inf.; épée large +15, *Thurisaz* de loups.
Wilrith	2	30	S/1	5	N	N	10go	-	-5	Guerrier sang mêlé.
DIVERS										
Lamril	6	77	CR/10	10	N	N	92hh	40ao	15	Guerrier sang mêlé; coup de poing +50.
GANG DES RACKETTEURS :										
Barkwell	4	51	CR/10	5	N	N	67mg	32da	10	Guerrier sang mêlé.
Thrangull	11	102	CM/14	50	O10	O	108hh	80hh	0	Scout/Larron Nain; hache +10; armure et bouclier +10.
Merwai	6	85	CM/13	25	O	O	105el	69ao	5	Guerrier Dunlending.
Orcare	3	51	CS/7	30	O	N	70ec	27da	10	Guerrier Dunlending.
Weriar	7	107	CS/7	15	N	N	85ec	76ac	15	Guerrier sang mêlé; arc composite +10.
BANDITS :										
Barnur	7	90	CR/7	45	O5	N	105ec	56ao	20	Scout/Voleur Dunlending; épée courte +10.
Kurf	5	70	S/1	25	O	N	82ec	48ao	15	Guerrier Dunlending.
Balg	4	65	S/1	30	O	N	71ec	35ao	10	Scout/Voleur Homme du Nord.
Drun	4	54	S/1	40	O10	N	60ma	41da	10	Scout/Larron sang mêlé.
Bandits de grands chemins en 1410										
Thang	5	78	S/1	40	O5	N	78el	30da	15	Guerrier Homme du Nord.
Sulwen	5	69	S/1	15	N	N	65da	-	10	Scout/Larron Femme du Nord; sadique.
Galun	4	62	S/1	10	N	N	45ec	35ac	15	Scout/Larron sang mêlé.
Nial	3	48	CS/7	25	O	N	51el	45ao	10	Guerrier Homme du Nord.
Cunnat	2	27	CS/7	20	N	N	35ma	25ao	5	Scout/Larron Dunlending.
Eudail	1	21	S/1	15	N	N	30da	15da	10	Scout/Larron Homme du Nord.
Bandits de grands chemins en 1640										
Agonar	8	95	CR/12	40	O10	O	105el	85ac	20	Guerrier Dúnadan Inf.; épée large +10; armure grise en peau de dragon TA 12(-10, se porte comme un CS).
Revorn	6	60	S/1	20	N	N	85ec	-	10	Barde Dúnadan Inf.; flûte, x3PP.
Saym	5	55	S/1	10	N	N	70ma	40da	10	Guerrier Homme du Nord.
Byil	4	48	S/1	30	O5	N	45go	60ao	10	Guerrier sang mêlé.
Tfaltz	4	37	S/1	20	N	N	35ec	45ao	15	Scout/Larron Dunlending.
Randi	5	61	CS/7	30	O	N	50ma	55ard	10	Ranger Dúnadan Inf.

Table des Principaux PNJ [suite]

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 codes s'expliquent d'eux-mêmes ; Niv (niveau), PdeC (Points de coup), Bouc (Bouclier) et MM (Bonus de Manœuvre en mouvement). Les codes plus complexes sont décrits ci-dessous. Une référence entre parenthèses indique que le PNJ possède un objet ou un sort équivalent.

TA (Type d'Armure) : Le code en Majuscule donne le Type d'Armure de l'être pour JRTM (S = Sans armure, CS = Cuir Souple, CR = Cuir Rigide, CM = Cotte de Mailles et PL = Armure de Plates) ; la valeur est le Type d'Armure 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. « 05 » signifie « Oui, un bouclier +5 »).

Prot (Protections) : 0-Oui, le PNJ en porte ; N-Non, il n'en porte pas.

BO (Bonus Offensif) : Abréviation des armes : ac-arc composite, ah-arme d'hast, al-arc long, ao-arc court ou de cavalier, arb-arbalète lourde, arg-arbalète légère, ba-bâton, bo-bola, ci-cimeterre, da-dague, dm-épée à 2 mains, ec-épée courte, el-épée large, et-étoile de lancer, fa-falchion, fo-fouet, fr-fronde, go-gourdin, ha-hallebarde, hb-hache de bataille, hh-hache, ja-javelot, la-lance, le-lance de cavalerie, ma-masse, mg-marteau de guerre, pg-pioche de guerre, ro-rocher (Grande Contusion). Les BO pour la mêlée et les armes de jet incluent le bonus de la meilleure arme du combattant dans cette catégorie.

9.3 Table des Principales Herbes

9.3 TABLE DES PRINCIPALES HERBES

TOXIQUES (altérations mentales)

NOM	FORME	PREPARATION	COUT	EFFET
Feduilas	fleur	séchée/fumée	11pa	FA15. Relaxant. L'utilisateur résiste aux attaques Mentalistes et d'Essences à + 20 pendant 1-5 h, mais AG et RP sont à -10.
Gort	feuilles	Séchées/broyées/inhalation	10po	FA20. Stimulant euphorisant/ hallucinogène. PR de l'utilisateur à + 10 pendant 2 h mais celui-ci est ensuite à - 50 pendant 1-10 h.
Kirtir	boutons	séchés/ingestion	5po	FA30. Stimulant. L'utilisateur voit sa RP augmenter de 10 pendant 1 h et son AG est à - 5 mais ensuite sa CO est à - 30 pour 1- 10 h et il est épuisé.
Tartiella	herbe des marécages	desséchée/fumée	4pa	FA10. Euphorisant relaxant. Toutes les caractéristiques de l'utilisateur chutent de 10 pour 1 à 10h mais celui-ci est très heureux.

HERBES MEDICINALES

NOM	FORME	PREPARATION	COUT	
Arlan	feuille	application	13pa	FA1. Soigne 4-9 PdeC. A l'état sauvage, 1-6.
Athelas	feuille	infusion	300po	FA20. Capable de soigner n'importe quoi, tant que le patient est en vie, mais l'efficacité des soins est fonction du soignant. Plein effet entre les mains d'un grand roi ou d'un héritier de renom. Ne maintient pas en vie, ni ne la donne.
Bursthelas	tige	infusion	110po	FA22. Répare les fractures.
Kelventari	baie	en friction sur les brûlures	19po	FA0. Soigne les brûlures du 1er et du 2ème degré; 1-10 points de dommage résultant de la chaleur.
Reglen	mousse	infusion	75po	FA7. Soigne 50 PdeC.
Welwal	feuille	ingestion	12po	FA3. Soulage 2rd d'étourdissements.

Table des Principales Herbes

Note : Un emploi trop fréquent de la plupart des herbes créera une dépendance (assuétude). Le MJ devra décider quel en est l'effet résultant.
FA : Facteur d'Assuétude en pourcentage.

9.4 Table des Principales Troupes

9.4 TABLE DES PRINCIPALES TROUPES

Nom (nombre)	Race	Niv	PdieC	TA	BD	Bouc	Prot	BO Mêlée	BO Proj/ secondaire	MM	Notes
Garnison Gondorienne (ohtari:100)	Dúnadan	4	60	CM/14	35	O	O	80el	70ac	10	10 unités de 10
Capitaines Gondoriens (requain:10)	Dúnadan	7	95	CM/14	40	O	O	110el	90ac	15	Chefs d'unité.
Garnison Cardolanienne (100)	Humains mélangés	4	55	CM/14	30	O	O	75el	60so	10	Unité de l'armée.
Guet de la cité (225)	Humains mélangés	3	45	CS/5	30	O	N	50ec	35ao	10	Locaux.
Garde du Hir (100)	Humains mélangés	5	65	CR/10	30	O	N	85el	70ah	15	
Gardes du corps de Nirnadel (8)	Humains mélangés	5	70	CM/15	35	O	O	90el	60ac	10	Garde de la princesse
Voyous des rues (groupe de 2 à 10)	Humains mélangés	2	30	S/1	20	N	N	40da	30fr	15	Jeunes; apprentis voleurs +20 en Filature/Dissimulation/Inconscience; ±4 en Embuscade.
Bande du bidonville (5-500)	Humains mélangés	1	10	S/1	10	N	N	20da	(-25)	10	Emeutiers potentiels.
Bande de voleurs (1-10)	Humains mélangés	3	45	CR/10	20	O	N	70ec	45da	20	+30 en Filature/Dissimulation/ Inconscience; ±6 en Embuscade.

Table des Principales Troupes



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 ».