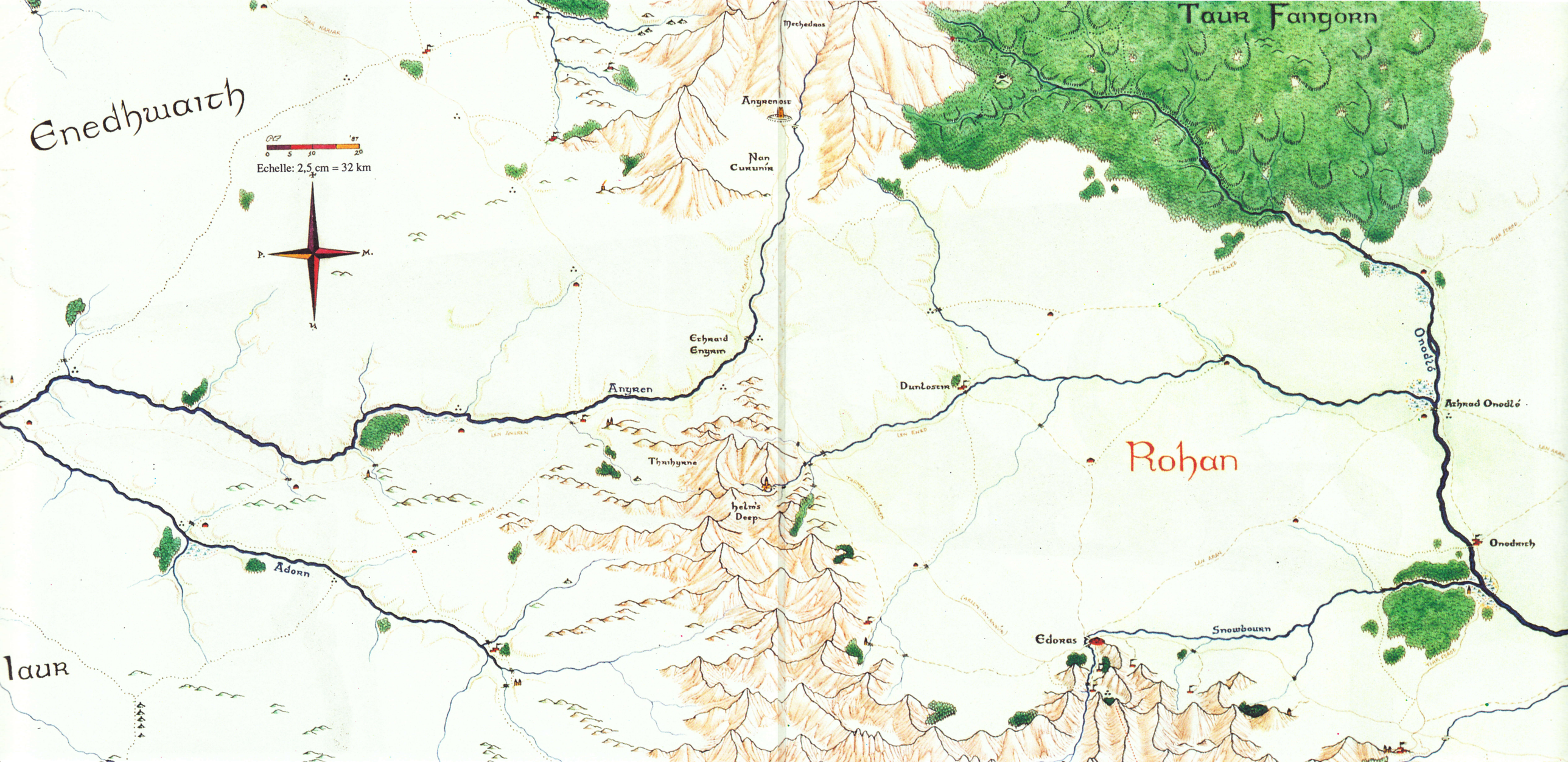
Isengard™

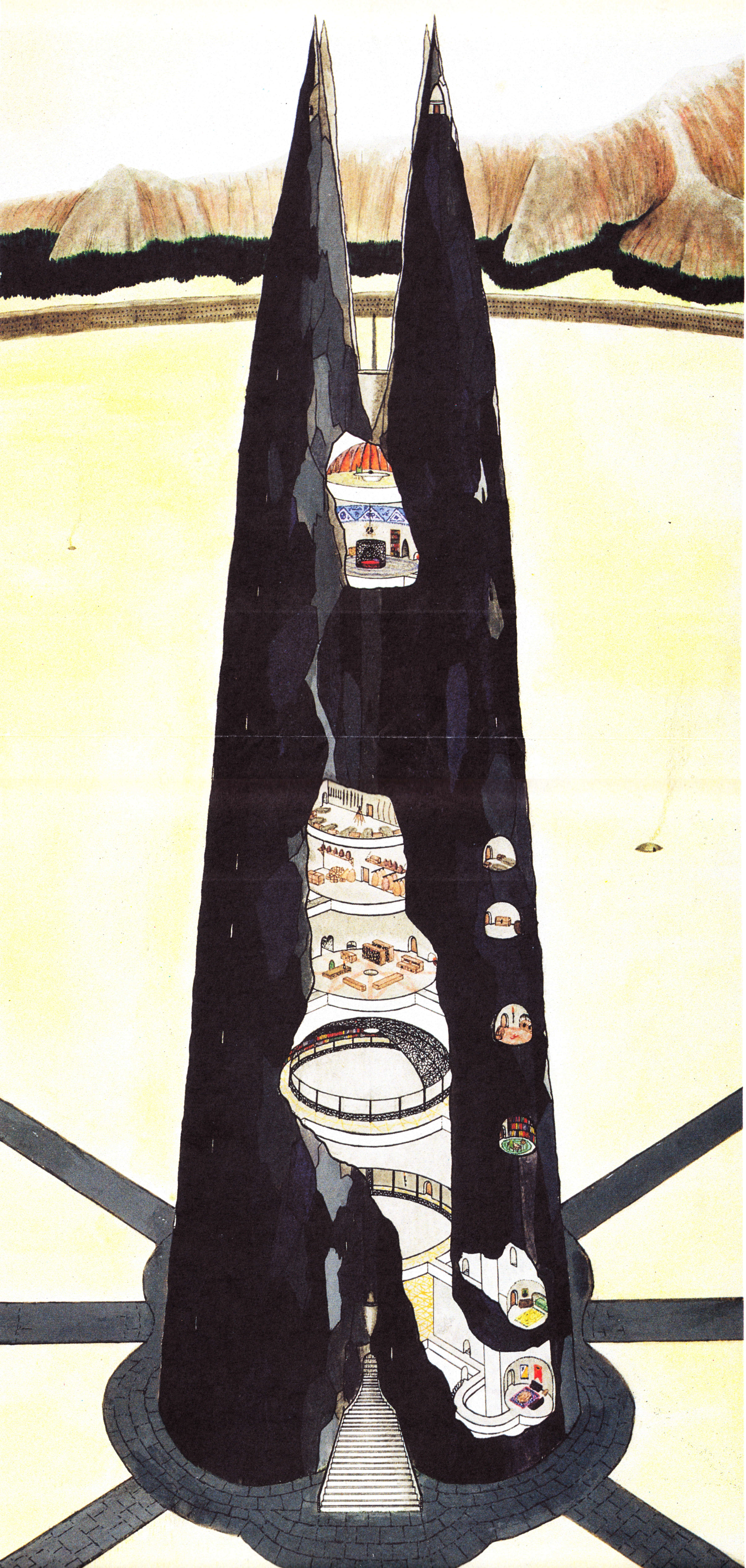
ET LE GONDOR DU NORD

L'Isengard™ et le Gondor du Nord est basé sur les TERRES DU MILIEU de J.R.R. TOLKIEN, détaillées dans Bilbo le Hobbit™ et dans Le Seigneur des Anneaux™, et comprend • Une carte régionale en couleurs du Gondor du Nord • Une vue en coupe et les plans d'Orthanc • Les plans de deux cités • La description détaillée de Saruman • Des herbes médicinales • Le Gouffre de Helm et plus encore.

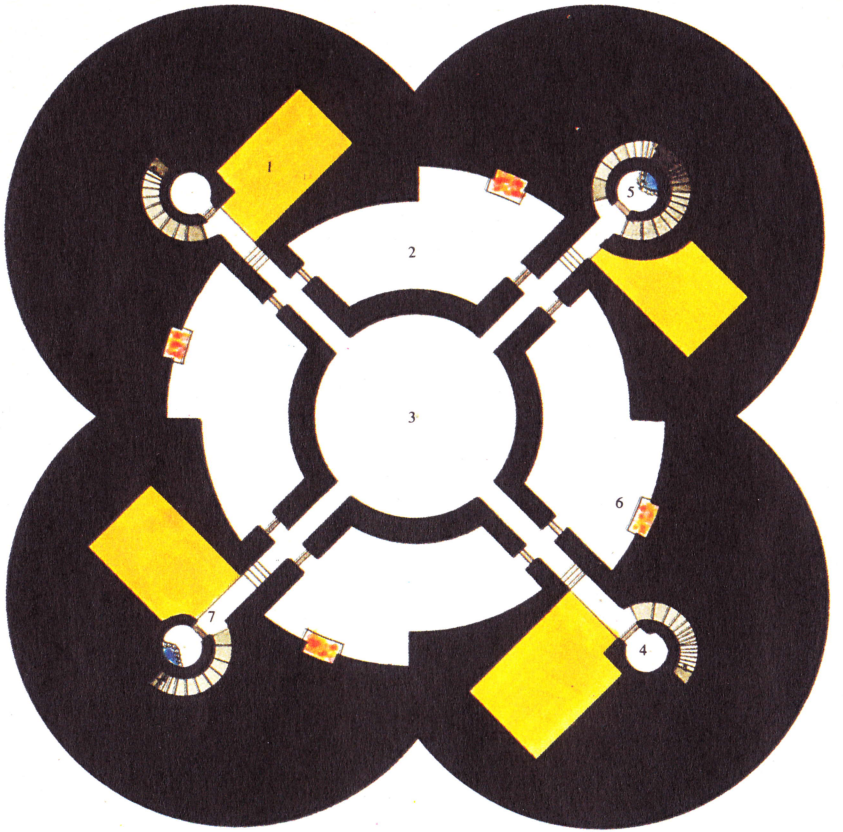
Créé par IRON CROWN ENTERPRISES, Inc.
Produit et distribué sur le marché français par HEXAGONAL,
8 Galerie Montmartre, 75002 PARIS.

Réf. 00314

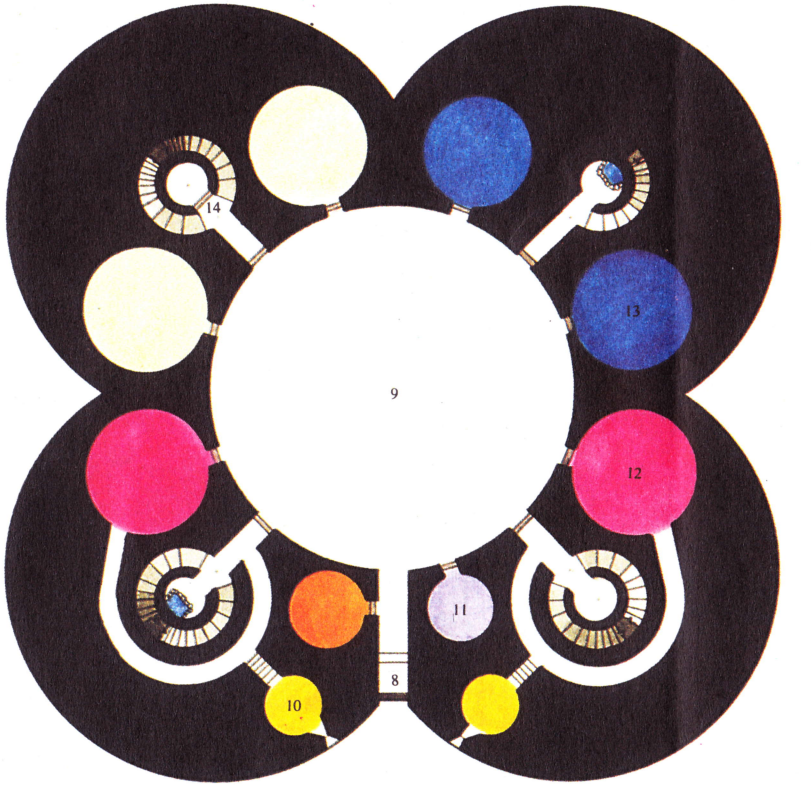

Enedhwaith
Echelle: 2,5 cm = 32 km
0 5 10 20
O
E.
M.
S.
Taur Fangorn
Methedras
Angrenost
Nan Curunír
Ethraid Engyam
Angren
Dunlosein
Onodló
Athrad Onodló
Rohan
Thrihyrne
Helm's Deep
Adorn
Onodrith
Snowbourn
Edoras
laur



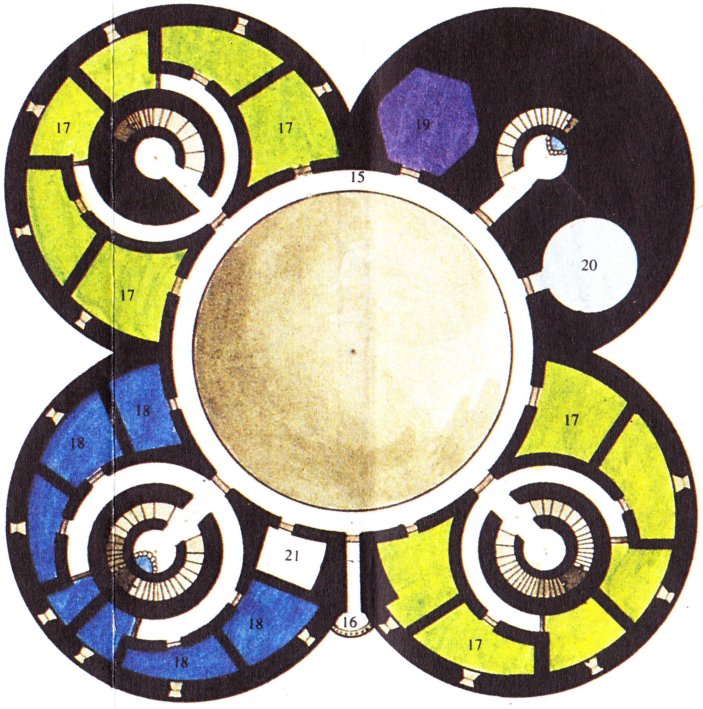
Rez-de-Chaussée



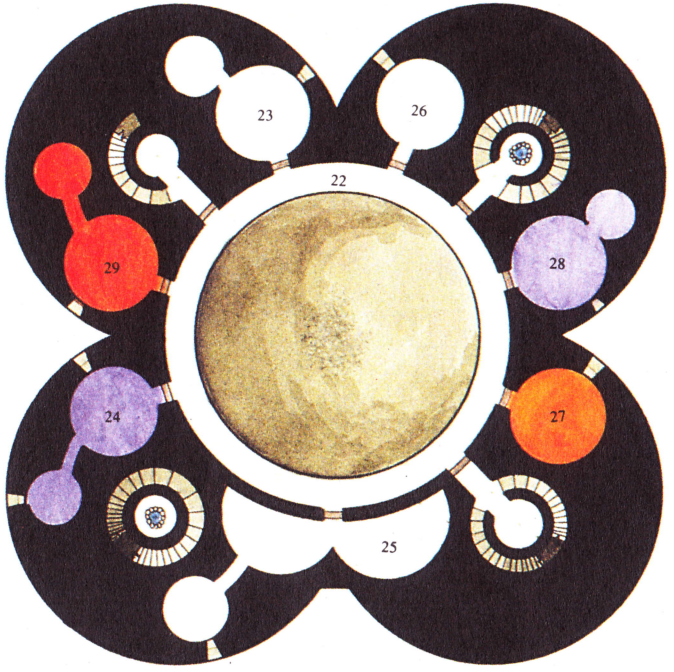
Premier Etage



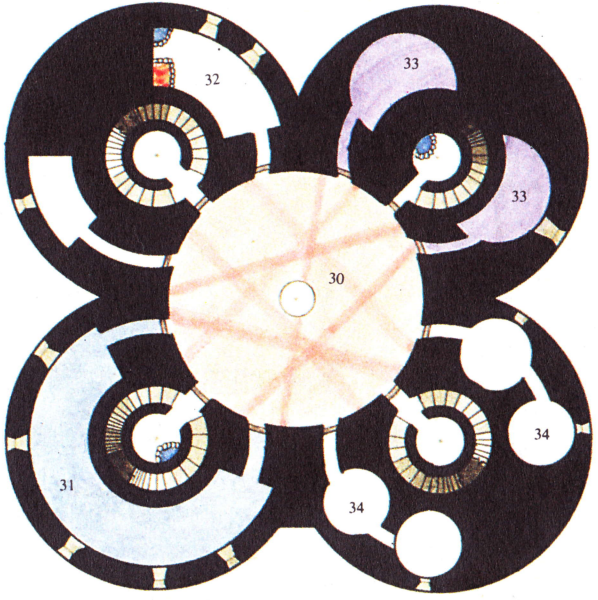
Deuxième Etage



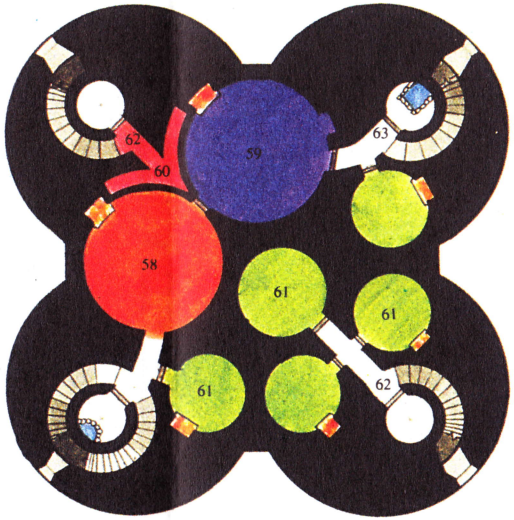
Troisième Etage



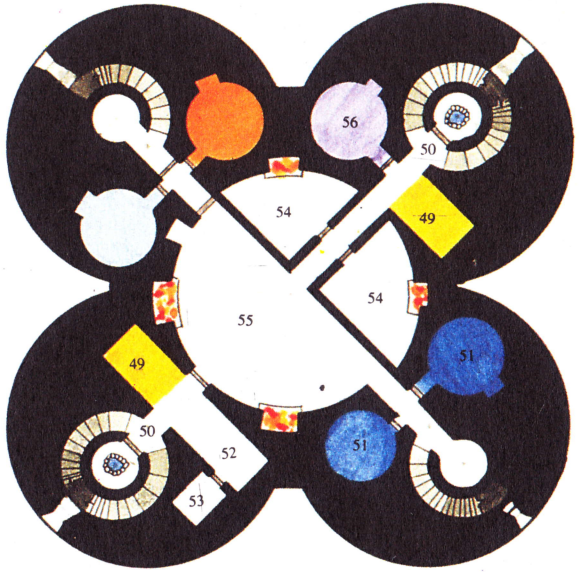
Quatrième Etage



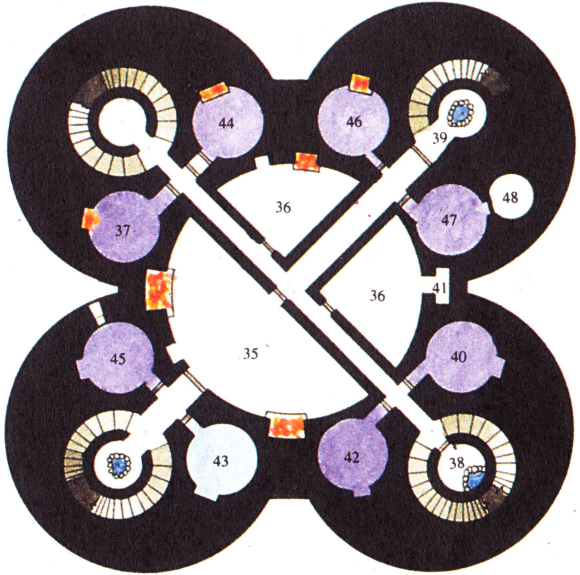
Septième Etage



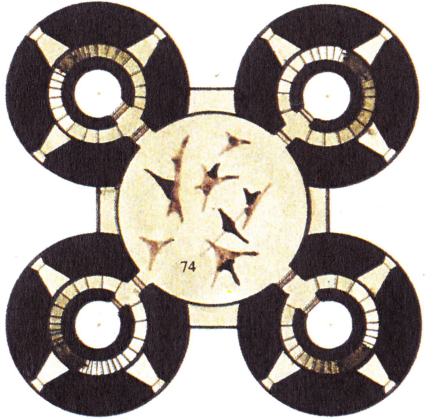
Sixième Etage



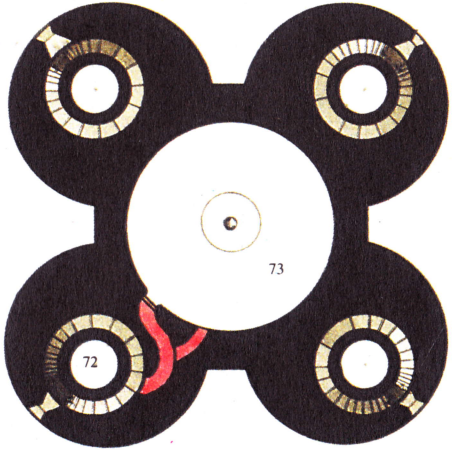
Cinquième Etage



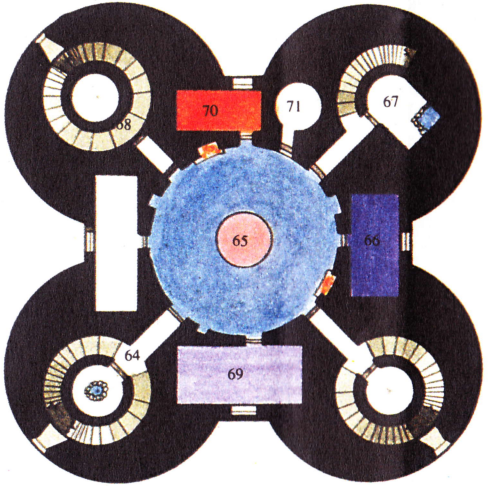
Dixième Etage



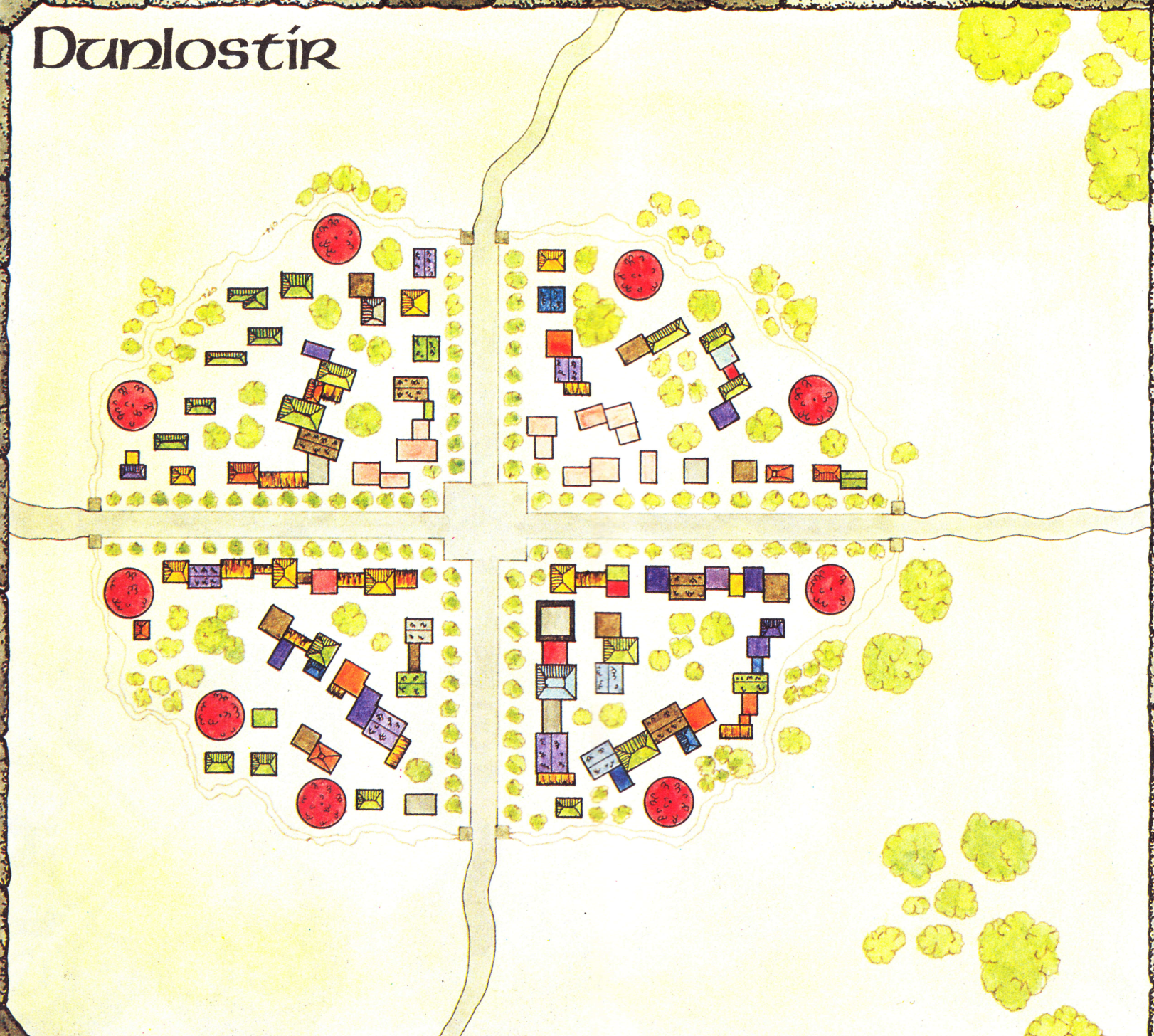
Neuvième Etage



Huitième Etage



Dunlostir



LEGENDE

- Résidence
- Entrepôt
- Théatre
- Epicier
- Auberge
- Taverne
- Ecuries
- Tonnelier
- Forgeron
- Armurier
- Maçon
- Savetier
- Prêteur
- Menuisier
- Administration
- Astrologue
- Charron
- Tanneur
- Joaillier
- Potier
- Prophète
- Tisserand/Tailleur
- Herboriste
- Guérisseur
- Papetier
- Grenier à grains
- Brasseur/Vigneron

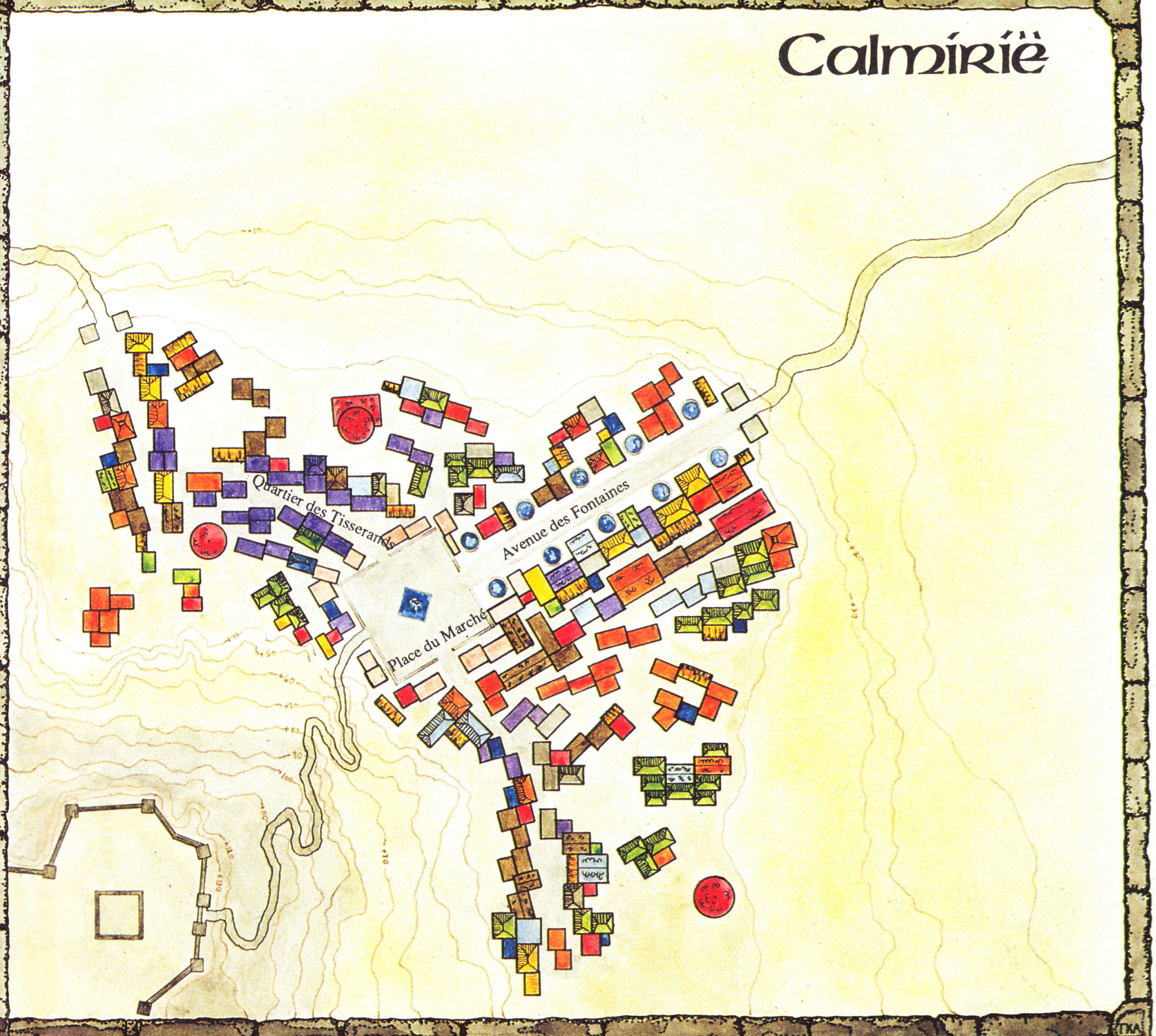
(courbes de niveau en pieds; 1 pied = 30 cm)

0 4,5 9 18 36 72 m

Calmirië

LEGENDE

- Résidence
- Entrepôt
- Théatre
- Epicier
- Auberge
- Taverne
- Ecuries
- Tonnelier
- Forgeron
- Armurier
- Maçon
- Savetier
- Prêteur
- Menuisier
- Administration
- Astrologue
- Charron
- Tanneur
- Joaillier
- Potier
- Prophète
- Tisserand/Tailleur
- Herboriste
- Guérisseur
- Papetier
- Grenier à grains
- Brasseur/Vigneron



(courbes de niveau en pieds; 1 pied = 30 cm)

0 4,5 9 18 36 72 m

L'ISENGARD™
et le Gondor du Nord

TABLE DES MATIERES

1.0 INDICATIONS 2
1.1 DEFINITIONS ET TERMES 2
1.11 Abréviations 2
1.12 Définitions 2
1.2 ADAPTER CE MODULE A VOTRE CAMPAGNE 4
1.3 CONVERTIR LES CARACTERISTIQUES 4
1.31 Conversion des Points de Coup et des bonus 4
1.32 Conversion des caractéristiques pour tous les principaux systèmes de JRAF 4
1.33 Conversion des caractéristiques 4
1.34 Conversion des capacités de combat 5
1.35 Adaptation des Sorts et Listes de Sorts 5
1.36 Note sur les Niveaux 5
1.37 Bonus de Compétence 5
1.38 Serrures et pièges 5
1.4 NOTES SPECIALES CONCERNANT LES CARTES ET SIGNIFICATION 6
1.41 Carte de référence du MJ 6
1.42 Légende de la carte en couleurs 6

2.0 LE CALENARDHON: PASSAGE STRATEGIQUE 9
2.1 CHRONOLOGIE 9

3.0 LE VERT PAYS DU CALENARDHON 10
3.1 LES MONTAGNES BLANCHES 10
3.2 LES PRAIRIES 10
3.3 LE WOLD 10
3.4 LA MARCHE OCCIDENTALE 11
3.5 PRINCIPAUX COURS D'EAU: L'ONODLO (BAINS-DES-ENTS) ET LA LIMESNEIGE 11
3.6 LE CLIMAT DU CALENARDHON 11
3.7 DISTANCES ET TEMPS DE VOYAGE 11
3.8 VOYAGE SUR LA GRANDE ROUTE OUEST 11

4.0 FAUNE ET FLORE DU CALENARDHON 12
4.1 LES PRAIRIES 12
4.2 LES ARBRES 12
4.3 LES ANIMAUX DANGEREUX 12
4.4 LE PETIT GIBIER 13
4.5 LES OISEAUX 13
4.6 LES HERBES MEDICINALES 13

5.0 LE CALENARDHON SOUS LE GOUVERNEMENT DU GONDOR 13
5.1 LES CITOYENS DU CALENARDHON 13
5.2 GOUVERNEMENT, ARMEE ET TAXES 14
5.3 ARMES ET ARMURES 15
5.4 L'HABILLEMENT 17
5.5 LANGUAGE ET ECRITURE 17
5.6 RELIGION ET CALENDRIER 17
5.61 Les Pèlerinages 17
5.7 ARCHITECTURE 17
5.8 VILLES PRINCIPALES 18
5.81 Calmirië 18
5.811 Alimentation
5.812 Foires et jours de marché
5.82 Dunlostir 19
5.83 Onodrith 19
5.84 Tir-Anduin 20
5.9 TRANSPORT 20
5.91 La Grande Route Ouest 20
5.92 Autres routes 20
5.93 Charrettes et chariots 20
5.94 Trafic fluvial sur l'Onodló 20

6.0 LES FORTERESSES DU CALENARDHON 21
6.1 ORTHANC ET ANGRENOST 21
6.11 Description générale d'Angrenost et d'Orthanc 21
6.12 Le mur extérieur d'Angrenost 21
6.13 Les portes et les tunnels 21
6.14 La plaine intérieure 22
6.15 La Tour d'Orthanc 22
6.16 Le Palantír d'Orthanc 22
6.2 AGLAROND: LE FORT COR 34
6.21 Les Cavernes Etincelantes 34
6.3 CALMIRIE 38
6.4. ONODRITH 38
6.5 TIR-ANDUIN 38

7.0 POUVOIR ET POLITIQUE 38
7.1 LA LUTTE FRATRICIDE 39
7.2 CALMIRIE ET LE VALEST 39
7.3 ONODRITH ET LA RIVIERE 40
7.4 AGLAROND, DUNLOSTIR ET LE VALOUEST 40
7.5 TIR-ANDUIN ET L'EMNET EST 40
7.6 ANGRENOST (ISENGARD) 41
7.7 L'OPPOSITION A CASTAMIR ET AUX NOUVEAUX SEIGNEURS 41
7.8 INTENSIFICATION DE LA RESISTANCE CONTRE CASTAMIR: 3A 1442 41

8.0 AVENTURES AU CALENARDHON 42
8.1 SUGGESTIONS D'HISTORIQUE DE PERSONNAGES JOUEURS 43
8.2 OBJETS MAGIQUES 44

9.0 TABLES 45
9.1 PRINCIPALES HERBES 45
9.2 POISONS ET ASSIMILES 47
9.3 PRINCIPALES TROUPES 47
9.4 PRINCIPALES CREATURES 48
9.5 PRINCIPAUX PNJ 49

10.0 LE CALENARDHON EN D'AUTRES TEMPS 50
10.1 LA FRONTIERE SEPTENTRIONALE EN 3A 1 50
10.2 LA CHUTE DE CASTAMIR ET LE DECLIN DU CALENARDHON: 3A 1447 50
10.3 LE CALENARDHON DEVIENT LE ROHAN 50
10.4 ORTHANC EN D'AUTRES TEMPS 50

Auteur: Christian Gehman.
Créatif: Terry Amthor.
Dessin de couverture: Gail McIntosh.
Carte régionale: Peter Fenlon.
Plans: Terry Amthor.
Vue en coupe d'Orthanc: Peter Fenlon.
Illustrations: Charles Peale, Richard Britton.
Production: John Ruemmler, Coleman Charlton, Terry Amthor.
Contributions spéciales: Howard Huggins, Ruth Sochard, Tom Williams, Coleman Charlton, Terry Amthor, David Dixon, James Blevin, Peter Fenlon, John Ruemmler, Murk Strovink, Rick Britton, Leonard Chef, Steven Bouton, Brian Bouton, Bruce Neidlinger, Sam Irvin, Larry Simms, Chris Christensen.
Titre Original: "Isengard and Northern Gondor".
Traduction: Albert Nieto.
Scribe-Frappeur: Bertrand Jenny.
Correcteur-Réviseur: Thierry Betty.

Copyright ©1987 TOLKIEN ENTERPRISES, une division d'ELAN MERCHANDISING, Inc., Berkeley, CA. *Isengard, Bilbo le Hobbit et Le Seigneur des Anneaux*, ainsi que tous les personnages et lieux décrits dans cette aventure, sont des marques déposées appartenant à TOLKIEN ENTERPRISES.

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

00314

1.0 INDICATIONS

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

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

L'œuvre du Professeur Tolkien

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

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

1.1 DEFINITIONS ET TERMES

1.11ABREVIATIONS

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

Systèmes de Jeu
JRTM.... Jeu de Rôle des Terres du Milieu
RM..... Rolemaster

Caractéristiques
AD..... Autodiscipline (RM)
AG..... Agilité (RM et JRTM)
CO..... Constitution (RM et JRTM)
EM..... Empathie (RM)
FO..... Force (RM et JRTM)
IG..... Intelligence (JRTM)
IT..... Intuition (RM et JRTM)
ME..... Mémoire (RM)
PR..... Présence (RM et JRTM)
RP..... Rapidité (RM)
RS..... Raisonnement (RM)

Termes de Jeu
AM..... Arts Martiaux
BD..... Bonus Défensif
BO..... Bonus Offensif
Carac.... caractéristique
CC..... Coup Critique
D..... Dé(s)
D100..... Dé de pourcentage
JR..... Jet de Résistance
JRAF.... Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques
MJ..... Maître de Jeu
Mod..... Modificateur ou Modification
Niv..... Niveau (d'expérience ou du sort)
pa..... pièce d'argent
pb..... pièce de bronze
pc..... pièce de cuivre
pe..... pièce d'étain
pf..... pièce de fer
PJ..... Personnage Joueur
pj..... pièce de jade
pm..... pièce de mithril
PNJ..... Personnage Non Joueur
po..... pièce d'or
PP..... Point de Pouvoir
R..... de rayon
Rd..... round (période de 10 secondes)
TA..... Type d'Armure

Termes des Terres du Milieu
1A..... Premier Age
2A..... Deuxième Age
3A..... Troisième Age
4A..... Quatrième Age
A..... Adûnaic
Be..... Bethteur (langage Sylvain)
Cir..... Cirth ou Certar
Dn..... Daenael (ancien Dunael)
Du..... Dunlending
E..... Edain
El..... Eldarin
Es..... Easterling
H..... Hobbit (variante du Westron)
Har..... Haradrim
Hob..... Bilbo le Hobbit
Kd..... Kuduk (ancien langage Hobbit)
Kh..... Khuzdul (langage Nain)
NP..... Noir Parler
Or..... Langage Orque
Q..... Quenya
R..... Rohirric
Rh..... Langage du Rhovanion
S..... Sindarin
SdA..... Le Seigneur des Anneaux
Sy..... Sylvain
TdM..... Terres du Milieu
Teng..... Tengwar
V..... Variag
W..... Westron (langage commun)
Wo..... Wose (Drúedain)

1.12DEFINITIONS

Aman: Continent situé à l'Ouest des Terres du Milieu dans le Lointain Ouest, au-delà de la Mer Séparatrice ou Grande Mer (*S."Belegaer"*). On y trouve Valinor, la demeure des Valar et les nombreux établissements Elfiques le long des côtes orientales. A l'Ouest d'Aman se trouvent les Salles de l'Attente, le séjour des morts.

Anneau Unique: Aussi appelé "Anneau Souverain" ou simplement "l'Anneau". Forgé par Sauron dans les profondeurs d'*Orodruin*. le Mont du Destin, l'Anneau Unique est le plus grand des "Anneaux de Pouvoir". Sauron en fit le moyen de contrôle des porteurs de tous les autres grands anneaux forgés auparavant, ce qui aurait ainsi permis au Seigneur Ténébreux d'avoir sous son influence les Elfes, les Nains et les Humains. Une grande partie de la propre "force" de Sauron se consuma lors de sa fabrication et, sans l'Anneau, il est amoindri. Quand l'Anneau lui fut pris par Isildur à la fin du Deuxième Age, il fut incapable de le récupérer. Après s'être reformé vers 3A 1050, Sauron conclut que l'Anneau était perdu, probablement dans le *Belegaer* après qu'Isildur l'ait fait "tomber" dans les eaux de l'Anduin près des Champs aux Iris. L'Anneau avait sa propre conscience et recherchait la puissance, principalement celle de son créateur. Sauron savait qu'inévitablement il referait surface, quelque part en Endor septentrional. Il s'affaira à conquérir le continent mais sans pour autant se désintéresser du retour de l'Anneau. Ses agents et ses troupes l'informaient toujours des renseignements pouvant le conduire à lui. La recherche devint plus active dès qu'il sût que l'Anneau n'était plus réellement perdu. Bien qu'ayant l'apparence d'un vieil anneau terni (les inscriptions qu'il porte ne peuvent être lues que s'il est chauffé), l'Anneau Unique était réellement l'objet le plus puissant forgé en Endor depuis la fabrication de la Couronne d'Acier. Il était purement maléfique et renforçait les désirs et obsessions de son porteur à tel point que, sans se soucier du but, un résultat maléfique perverti pouvait éventuellement se produire. L'Anneau fait partie des grands travaux (comme Barad-Dûr) créés à partir de la substance de Sauron. Quand l'Anneau fut détruit en 3A 3019, Sauron fut mutilé à jamais; son esprit ne pourrait jamais avoir de forme physique et il fut "banni" des Terres du Milieu.

Deuxième Age (2A): Le deuxième Age reconnu des Terres du Milieu. Il commence après la fondation des Havres Gris et du Lindon. Cette période se termine en 2A 3441 après qu'Elendil et Gil-Galad aient défait Sauron, qu'Isildur ait pris l'Anneau Unique et que le Seigneur Ténébreux et les Nazgûl se soient mêlés aux Ténèbres.

Dieu: Ce n'est pas le MJ mais Eru, le créateur du monde, y compris des Terres du Milieu.

Laen: Roche incassable ayant une structure semblable à celle du verre et la force et la dureté du meilleur acier. En principe, le Laen se trouve sous la forme de colonnes de pierre s'étant refroidies et durcies dans des cheminées de volcans dormants ou éteints. Ces dépôts correspondent aux terres formées durant les combats entre Morgoth et les autres Valar quand les Terres du Milieu furent façonnées. Le site le plus célèbre est l'Orthanc. Le Laen noir est le plus répandu, bien qu'un certain nombre de variétés claires/colorées existent également. Les Dúnedain de Núménor furent les seuls à bien savoir travailler cette matière. Les Elfes et les Nains connaissent la valeur et les propriétés de cette substance; l'art de travailler le Laen est encore connu par de très petits groupes d'initiés. Sa rareté et son utilité sont légendaires mais peu d'humains connaissent ou reconnaissent cette matière.

Mirkwood: C'est la grande étendue de forêt occidentale appelée *Taur-e-Ndaedelos* (S. "Forêt de la Grande Peur") par les Elfes. Comme "l'Ancienne Forêt" et "Fangorn", c'est un reste de la grande forêt qui, jadis, couvrait la plupart de la partie Nord-Ouest de l'Endor. Avant la fin du premier millénaire du Troisième Age, elle était connue sous le nom de "La Grande Forêt Verte" mais l'Ombre de Sauron transforma l'essence même de la flore et de la faune de la région. Mirkwood Septentrional se situe au Nord du *Men-i-Naugrim*.

Morgoth: Le Vala renégat (cf. **Valar** ci-après) qui convoita la suzeraineté du monde entier et, si possible, sur toute existence. Morgoth (S. "Ennemi Noir") était la personnification et le foyer des Ténèbres - la Malfaisance incarnée - et s'établit suzerain au Premier Age des Terres du Milieu septentrionales. De son repaire

au Thangorodrim dans les Montagnes de Fer (*Ered Engrin*), il commença à dominer tout le continent; seuls les Elfes de Beleriand, les Edain, certains clans Nains s'opposèrent à lui. Morgoth, en pervertissant les êtres vivants (car il ne pouvait créer la vie en tant que telle), créa beaucoup de races impures: des Orques en simulacre des Elfes, des Trolls en contrepartie des Ents, etc. Aucune puissance, si ce n'est Eru en personne ou les autres Valar, ne put résister au pouvoir de ce demi-dieu. Il pouvait modifier les montagnes, propager des incendies sur des centaines de kilomètres, envoyer des légions de guerriers - y compris Dragons et Balrogs - en campagne de conquête. La terreur qu'il répandait était sans égale. Néanmoins, sa force déclinait avec chaque création. Sa Couronne de Fer était sa plus grande fierté car elle réunissait la lumière du soleil et de la lune sous la forme de trois Grands Joyaux (les *Silmarilli*) et renfermait une grande partie de sa puissance. Il fut finalement défait par l'armée des Valar lors d'une bataille cataclysmique qui modifia beaucoup la région Nord-Ouest des Terres du Milieu et changea la face du monde. Sauron, l'un des lieutenants de l'Ennemi Noir, survécut à cette apocalypse.

Nazgûl (NP. "Servants de l'Anneau" ou "Spectres de l'Anneau"): Ils étaient 9 puissants seigneurs humains qui furent réduits en esclavage par Sauron lors du Deuxième Age. Chacun d'entre eux, semble-t-il, convoita de grands pouvoirs et accepta l'un des Neuf Anneaux des Hommes façonnés par Sauron. Etant donné que ces anneaux étaient dominés par l'Anneau Unique et liés au Seigneur Ténébreux, les Nazgûl devinrent esclaves. Au fur et à mesure que le temps passait, ils devinrent, dans un sens, immortels, morts-vivants et ne possédaient plus d'enveloppe charnelle comme celle des êtres vivants. Ils devinrent des "Ombres" de grande puissance et servirent Sauron en tant que fidèles lieutenants. Le Roi-Sorcier d'Angmar, également appelé "Seigneur de Morgul", était leur chef; il était le "Seigneur des Nazgûl" et possédait le suprême pouvoir d'être indépendant dans ses actions. Les Nazgûl avaient peur de l'eau, de certains feux et du nom *Elbereth*. Ils étaient pratiquement aveugles selon la norme mais possédaient de stupéfiants sens de l'odorat, etc., qui compensaient cette faiblesse et leur donnaient d'énormes avantages dans l'obscurité. Leur pouvoir était amoindri durant le jour et Khamul, le chef en second, avait une peur incommensurable de la lumière. Quelques-uns parmi les autres partageaient plus ou moins cette phobie. Néanmoins, ces Spectres surmontaient généralement leurs faiblesses dans la mesure où ils n'en subissaient les conséquences que sur de courtes périodes. Appelés aussi "Cavaliers Noirs" ou plus simplement "Les Neuf".

Núménor: Grande île d'origine volcanique qui se dressa au centre de la Grande Mer, entre l'Aman et l'Endor, jusqu'en 2A 3319. Elle se trouvait à l'Ouest du Gondor et plus près des rivages d'Aman que de ceux des Terres du Milieu. Elle sombra lors du cataclysme connu sous le nom de "Chute". Cette île avait vaguement la forme d'une étoile à cinq branches et faisait environ 800 km de longueur.

Ouest: Portion Nord-Ouest des Terres du Milieu, spécialement la région dans laquelle les événements de ***Bilbo le Hobbit*** et du ***Seigneur des Anneaux*** se produisent. D'une manière moins précise, il s'agit de la région au Nord d'Umbar et de celle à l'Ouest des rivages de la Mer de Rhûn.

Palantír (*Q. "celui qui voit au loin"*; pl. Palantíri):Ce sont sept "pierres de visions" disposées en des sites stratégiques à la fin du Deuxième Age en Arnor et au Gondor, les deux Royaumes des Dúnedain. Elles furent créées par les Noldor et placées à Núménor; elles furent amenées, plus tard, dans les Terres du Milieu par Elendil et les Fidèles. Le principal Palantír fut placé sous le Dôme des Etoiles en Osgiliath, la capitale du Gondor. Des autres Pierres, seule l'une d'entre elles possédait un pouvoir supérieur à la normale; elle se trouvait au sommet de la grande Tour d'*Amon Sûl* (sur l'Apogée du Climat). Cette sphère, ainsi que celle d'Annúminas (l'ancienne capitale d'Arnor), fut perdue lors du naufrage du vaisseau d'Arvedui au milieu du Troisième Age. La troisième Pierre Septentrionale se trouvait dans les Collines aux Tours; les Pierres Méridionales, quant à elles, se trouvaient en Osgiliath, en Orthanc, à Minas Anor (la future Minas Tirith) et à Minas Ithil (la future Minas Morgul). La taille et la coloration de ces sphères variaient. Chacune permettait à son utilisateur de voir, jusqu'à un certain degré, au loin et de communiquer avec les autres utilisateurs consentants des Pierres. Egalement appelés les "Pierres".

Premier Age (1A): Le premier Age reconnu des Terres du Milieu. Il débute peu de temps après l'Aube des Temps et s'achève avec la chute de Morgoth (l'Ennemi Noir), le seigneur et mentor de Sauron. Les légendes du Premier Age se retrouvent, pour la plupart, dans les œuvres de J.R.R. Tolkien: les ***Contes et Légendes Inachevés*** et ***Le Silmarillion***. Ces œuvres ne sont ni utilisées, ni décrites dans ce module car I.C.E s'est intéressé aux Troisième et Quatrième Ages.

Quatrième Age (4A): Le quatrième Age reconnu des Terres du Milieu, ou "Age des Hommes". Il débute avec le départ des Trois Anneaux au-delà de la Mer. Au cours du Quatrième Age, la majorité des Elfes quittent les Terres du Milieu pour les Terres Eternelles; les autres races non-humaines, telles que les Nains et les Hobbits, commencent à rechercher la solitude car leurs usages deviennent incompréhensibles aux seigneurs du continent - les Humains.

Rhovanion: Egalement appelé "Pays Sauvage". Traditionnellement, cette région comprend toutes les terres au Sud des *Ered Mithrin* et au Nord du Mordor, comprises entre les Monts Brumeux et la Carnen. La principauté du même nom était cette région gouvernée par le roi Homme du Nord Vidugavia pendant le 14ème siècle 3A; cette région était celle à l'Est de Mirkwood et à l'Ouest de la *Celduin*. Des renseignements erronés ont situé la Celduin à la frontière orientale de la plus grande étendue géographique du Rhovanion. Cette étendue comprend Mirkwood et le terme utilisé dans ce module est à prendre au sens large.

Royaumes Exilés: Royaumes (l'Arnor et le Gondor) fondés par les Fidèles réfugiés de Núménor après la Chute.

Sauron: Le Seigneur Ténébreux, l'Ombre, le Seigneur des Anneaux. Un "Vala mineur" qui servit Morgoth durant le Premier Age. Sauron survécut et s'en alla des Anciennes Terres des Ténèbres vers le Sud. Pendant le Deuxième Age, il convainquit les Noldor de l'Eregion de créer des anneaux pour les Peuples Libres; plus tard, en secret, il forgea l'Anneau Unique. Cet anneau renfermait beaucoup de sa puissance et était capable d'unifier et contrôler les Anneaux de Pouvoir: les Trois Anneaux des Elfes, les Sept Anneaux des Seigneurs Nains et les Neuf Anneaux des Hommes. Les Nains et les Elfes résistèrent à son piège. Les humains, cependant, ne furent pas assez prompts à réaliser le danger et les Neuf Anneaux restèrent aux mains de neuf fiers seigneurs qui recherchaient le pouvoir; ils trouvèrent une obscurité immortelle: ils devinrent les Nazgûl. Sauron se retira dans son pays-forteresse du Mordor lors du Deuxième Age et y construisit Barad-Dûr. Le Mont du Destin - *Orodruin* - avait déjà été utilisé comme sa forge personnelle et, au sein de ce nouveau domaine, il commença à recouvrir le continent d'une nouvelle Ombre. Sauron fut vaincu deux fois lors du Deuxième Age: d'abord par les Núménoréens d'Ar-Pharazón, puis par la Dernière Alliance des Hommes et des Elfes. A chaque fois, cependant, il regagna de la puissance. Son "corps", néanmoins, fut détruit lors de la Chute de Núménor (il y réchappa) et ne fut plus jamais capable d'assumer une belle forme. L'œil sans paupière (normalement rouge sur champ noir) était son symbole. Il fut responsable de la création de deux variantes supérieures de créatures nées de Morgoth: les Uruk-Hai ou Grands Orques et les Olog-Hai ou Trolls Noirs, les deux étant de puissantes forces de combat.

Terres du Milieu: Endóre, Endor, le Pays du Milieu. Une partie d'un continent du monde. Ce n'est pas l'ensemble du monde bien que les actions et événements lus dans ***Bilbo le Hobbit*** et dans ***Le Seigneur des Anneaux*** se passent durant le Troisième Age et au tout début du Quatrième Age des Terres du Milieu.

Troisième Age (3A): Le troisième Age reconnu des Terres du Milieu. Il débute après la défaite de Sauron, étant le résultat de la Dernière Alliance des Hommes et des Elfes; il se termine en 3A 3021 quand les Gardiens de l'Anneau prirent la Mer aux Havres Gris.

Valar: Fait référence aux 15 Valar d'origine (y.c. Morgoth) et ensuite aux 14 servants d'Eru. Ce sont des dieux mineurs, demi-dieux et entités constitués de pur esprit mais souvent prenant une forme physique. Beaucoup de peuples/êtres des Terres du Milieu les vénèrent ou les considèrent comme sacrés. Gardiens du monde, ce sont eux qui ont envoyé les Magiciens - *Istari* - sur les Terres du Milieu.

1.2 ADAPTER CE MODULE A VOTRE CAMPAGNE

Ce module est fait pour être utilisé avec la plupart des principaux systèmes de Jeu de Rôle d'Aventures Fantastique (JRAF). Vu que les différentes règles des JRAF ont leur propres méthodes de combat, leur propres sorts et leur propres création de personnages, certains termes courants descriptifs ont été choisis pour définir des lieux, peuples, créatures et choses. Malheureusement, des données statistiques, telles que bonus et caractéristiques des personnages, différent profondément d'un système à l'autre; après tout, elles sont liées à des mécanismes spécifiques du jeu. I.C.E. a choisi d'utiliser des pourcentages (D100) comme base, car la conversion en D20, D18 et D10 peut être faite avec une relative facilité (cf. 1.32 pour une table de conversion pratique). Les caractéristiques des Personnages Joueurs et PNJ sont également détaillées d'une façon particulière; de nouveau, simplicité et uniformité ont été accentuées et une conversion pour votre système de jeu pourra être aisée.

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

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

1. Lisez le module dans son intégralité pour avoir une idée de la région.

2. Relisez les parties consacrées au MJ et convertissez les caractéristiques en celles de votre système de jeu;

3. Choisissez la période de temps de votre campagne. Si vous choisissez de jouer au début ou à la fin du Troisième Age ou bien au début du Quatrième Age, prêtez particulièrement attention au chapitre consacré à cette région "à d'autres périodes". En fait ce chapitre donnera au MJ une idée des implications d'une campagne menée à une autre période que celle choisie ici. I.C.E. a choisi 3A 1600-1700 comme une ère suscitant particulièrement l'intérêt, mais vous pouvez préférer une autre période;

4. Réunissez toutes les sources que vous jugerez nécessaires;

5. Recherchez la période que vous avez choisie et faites-en l'ébauche nécessaire en plus du matériel fourni ici;

6. Convertissez les caractéristiques des PNJ, pièges, armes, sorts et objets en fonction des termes utilisés dans votre jeu. Notez les changements qui doivent être opérés dans le système utilisé afin de conserver à votre campagne la cohésion des Terres du Milieu;

7. Créez un cadre complet en utilisant de nombreuses cartes détaillées et pour fournir une trame créative. De cette façon, vous aurez un monde riche et consistant et les données pour la création vous apporteront une souplesse pour détailler au hasard des régions et des événements.

1.3 CONVERTIR LES CARACTERISTIQUES

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

1.31 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.

1.32 CONVERSION DES CARACTERISTIQUES POUR TOUS LES PRINCIPAUX SYSTEMES 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	
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	
2	- 20	- 4	4	2
1	- 25	- 4	4	2

1.33 CONVERSION DES CARACTERISTIQUES

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

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

FORCE : *robustesse, puissance, résistance, vigueur, endurance, conditionnement physique, etc. Il est à noter que la grande majorité des systèmes considèrent la force comme un attribut.*

AGILITE : *dextérité, habilité, adresse manuelle, adresse, maniabilité, ruse, esquive, souplesse, etc.*

RAPIDITE : *dextérité, vitesse, réaction, vivacité, etc.*

CONSTITUTION : *santé, vigueur, endurance, résistance physique, physique, résistance aux dommages, etc.*

AUTODISCIPLINE : *volonté, alignement, croyance, force ou puissance mentale, concentration, sang-froid, détermination, zèle, etc.*

EMPATHIE : *capacité émotionnelle, jugement, alignement, sagesse, pouvoir, prouesse magique, voix de barde, etc.*

RAISONNEMENT : *intelligence, capacité d'apprendre, capacité d'étude, analyse, rapidité mentale, logique, déduction, esprit, jugement, Q.I., etc.*

MEMOIRE : *intelligence, sagesse, capacité d'information, capacité mentale, rappel, rétention, reconnaissance, etc.*

INTUITION : *sagesse, chance, talent, capacité de réaction (mentale), déduction, capacité psychique, perspicacité, clairvoyance inspiration, perception, pressentiment, etc.*

PRESENCE : *charisme, apparence, pondération, résistance à la panique, moral, capacité psychique, sang-froid, vanité, pouvoir de perception, discipline mentale, voix de barde, etc.*

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

1.34 CONVERSION DES CAPACITES DE COMBAT

Toutes les valeurs de combat sont fondées sur ***JRTM*** ou sur le ***Manuel des Combats*** (Ndt : il s'agit d'un des livrets de la boîte ***Rolemaster***). Les règles de conduite suivantes aident également à la conversion.

*1. **Les bonus de force et de rapidité** ont été déterminés en fonction du tableau 1.32 précédent. Notez les caractéristiques que vous utilisez et déterminez les bonus en utilisant les règles de votre système.*

*2. **Les bonus de combats basés sur le niveau** sont : +3/niveau pour les guerriers et les larrons, +2/niveau pour les voleurs et les guerriers moines et +1/niveau pour les bardes, moines et rangers. Prenez simplement le niveau du PNJ, notez sa classe (ou l'équivalent selon votre système) et déterminez tout bonus offensif (dû au niveau) approprié à votre jeu. Notez que les bonus autres que ceux mentionnés au Type d'Armure sont des bonus "offensifs".*

*3. Si votre système est basé sur des **niveaux de compétence** (ou sur d'autres augmentations de compétences), utilisez le bonus offensif indiqué. Vous pouvez avoir à convertir le bonus en une valeur, non en pourcentage. Vous pouvez également vous servir du paragraphe 1.37 ci-après.*

*4. **Les Types d'Armure** sont les suivants :*

TA	Description
1	*Peau nue (ou vêtements normaux/légers*
2	*Robe*
3	*Cuir (corporel, pas une armure)*
4	*Cuir épais (corporel, pas une armure)*
5	*Pourpoint en cuir souple*
6	*Veste de cuir*
7	*Veste de cuir partiellement renforcée*
8	*Manteau de cuir renforcé*
9	*Plastron en cuir*
10	*Plastron en cuir et Protections Bras-Jambes*
11	*Plaques partielles de cuir (corporelles, pas une armure)*
12	*Plaques de cuir (corporelles, pas une armure)*
13	*Chemise de Mailles*
14	*Chemise de Mailles et Protections Bras-Jambes*
15	*Cotte de Mailles*
16	*Haubert de Mailles*
17	*Plastron en métal*
18	*Plastron en métal et Protections Bras-Jambes*
19	*Armure partielle de Plates*
20	*Armure de Plates*

Notez la description de l'armure et substituez-la au Type/classe d'Armure approprié à votre système de JRAF.

*5. **Les bonus défensifs** sont fonction des bonus de rapidité du PNJ tels qu'ils sont notés dans le tableau 1.32 précédent. Quand le bonus défensif est entre parenthèses, la valeur comprend également un bouclier (un supplément de 20 pour tout bouclier normal non-magique, plus la valeur éventuelle de la magie). Dans un tel cas, constatez s'il y a ou non un bouclier, et s'il y en a un, notez son type.*

1.35 ADAPTATION DES SORTS ET LISTES DE SORTS

Les références des sorts ci-incluses sont sous la forme de "listes", groupements de sorts apparentés. Chaque liste a un thème commun et comporte, normalement, un sort différent mais apparenté à chaque niveau. Par exemple, la connaissance de la liste "Voies du Feu" au niveau 10 résulte dans l'acquisition de 10 sorts basés sur le feu, un sort pour chaque niveau de 1 à 10. Que le lanceur de sort puisse efficacement lancer ces sorts est fonction du MJ, du système et du niveau du lanceur ou du degré de compétence. Les systèmes de JRAF, utilisant des règles comprenant l'apprentissage et le développement des sorts au sein de "collèges" ou selon des méthodes spécialisées, emploient des concepts similaires à ceux utilisés dans ce module. Beaucoup de systèmes, cependant, font que Personnages Joueurs ou PNJ ne doivent apprendre qu'un sort à la fois, souvent sans aucune condition requise pour que le sort soit en rapport avec un passé ou un modèle particulier. Convertir les listes de sorts des PNJ en une contrepartie individuelle sera plus difficile, mais peut se faire en se servant des règles suivantes :

1. Consultez les listes de sorts du PNJ et notez les différents noms des groupes. Chaque nom indique quel type de spécialisation en sorts le PNJ a choisi (i.e. la liste "Voies du Feu" indique une préférence pour les sorts basés sur le feu).

2. Notez le niveau du PNJ et déterminez le nombre de sorts ou groupe de sorts qu'il aurait dans votre système de jeu. Considérez également le niveau de puissance des sorts auquel le PNJ aurait accès (i.e. un magicien de niveau 5 selon vos règles pourrait avoir un maximum de 8 sorts - 2 sorts du niveau 3, 3 sorts du niveau 2 et 3 sorts du niveau 1).

3. Sélectionnez les sorts appropriés de votre système pour un lanceur de sort du niveau et de la profession du PNJ, en gardant à l'esprit que les références indiquées dans le module devront être suivies si possible.

1.36 NOTE SUR LES NIVEAUX

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

1.37 BONUS DE COMPETENCE

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

a) quand le niveau de compétence est de zéro (0), le bonus est un malus de -25, c'est le reflet d'une incompétence fondamentale;

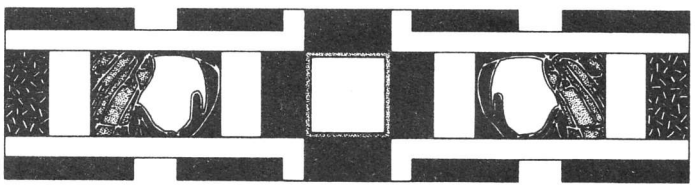
b) un bonus de +5 correspond au niveau de compétence 1 (écart de +30);

c) pour chaque niveau de compétence de 2 à 10, un bonus de +5 supplémentaire est ajouté (par exemple, niveau de compétence 7 donne un bonus de +35);

d) pour chaque niveau de compétence de 11 à 20, le bonus supplémentaire est de +2 (par exemple, niveau de compétence 19 donne un bonus de +68);

e) pour chaque niveau de 21 à 30, le bonus est de +1 (par exemple, niveau 28 donne +78); et

f) un bonus de +0,5 est ajouté pour chaque niveau de compétence supérieur à 30.



1.38 SERRURES ET PIEGES

Les serrures et pièges de ce module sont décrits en terme de difficultés à crocheter ou à désarmer. Les soustractions sont à effectuer sur les jets de dé représentant les tentatives du personnage pour réussir ces opérations mécaniques. Le facteur de difficulté peut être représenté au niveau d'une colonne spécifique de la table action/manoeuvre (i.e. ***Rolemaster***) ou par un malus supplémentaire, ou une modification au jet de dé. Dans tous les cas, les termes sont explicites et permettront au MJ de déterminer si le piège est de difficulté supérieure à la normale, et de combien. Le terme explicite est une relative constante basée sur l'ordre de modification suivant : Routine +30, Aisée +20, Facile +10, Moyenne +0, Difficile -10, Très Difficile -20, Extrêmement Difficile -30, Pure Folie -50 et Absurde -70. Un éclairage faible, sa propre condition physique, un certain passage proche, etc., peuvent affecter la modification du jet de dé, mais pas le type de difficulté. Ainsi, un piège peut être "Très Difficile" à -50, indiquant qu'il est normalement à -20, mais d'autres facteurs (par exemple, l'obscurité) le rendent plus difficile à désarmer. Ces contraintes supplémentaires sont plus faciles à surmonter que la complexité intrinsèque du mécanisme; cela explique pourquoi il y a une différence avec une chausse-trappe bien éclairée dont la modification de désarmement est "Pure Folie -50". La modification de "50" associée au piège de difficulté "Très Difficile" peut facilement, après réflexion, être réduite à "-20", mais pas davantage, à moins de démonter le mécanisme. Nous suggérons qu'un jet de dé modifié dépassant 100 amène une réussite; les compétences, les caractéristiques, etc., affecteront le malus dû à la difficulté et le jet de dé pour obtenir un résultat.

1.4 NOTES SPECIALES CONCERNANT LES CARTES ET SIGNIFICATION

Des cartes ont été fournies au MJ pour lui permettre d'utiliser une base solide sur laquelle travailler. Rappelez-vous que la précision d'une carte dépend de son échelle: plus le territoire couvert est restreint, plus la représentation sera proche de la réalité. Si l'échelle est de l'ordre de 2,5cm = 32km (comme c'est le cas pour la carte régionale en couleurs), le facteur de précision est plus grand que dans une carte à l'échelle de 2,5cm = 320km. Les notes suivantes aideront à la compréhension des cartes et des plans de ce module.

Le texte et les cartes utilisent souvent une terminologie régionale plutôt que traduite (par exemple *Orthanc* plutôt que "Mont Croc"). Ceci, nous l'espérons, aidera le MJ à mieux s'imprégner de la culture du Nord-Ouest du Gondor, ce qui lui permettra d'aider plus efficacement les PJ.

1.41 CARTE DE REFERENCE DU MJ

La carte en couleurs est une œuvre relativement détaillée, destinée à aider les MJ et joueurs qui possèdent une connaissance virtuellement complète de la région. Les sites, les villes et les villages importants sont centrés sur la période 3A 1000 - 4A 1. De nombreuses places fortes de Sauron et de ses serviteurs sont en ruine après 3A 3019. Le symbole des ruines utilisé, décrit les restes des sites abandonnés ou détruits avant 3A 1000. Bien sûr, tous les sites évoluent avec le temps et les traits spécifiques de chacun varient à travers tout le Troisième Age.

La carte en couleurs est le principal document de référence, mais le MJ dispose également de cartes en noir et blanc, indiquant la localisation de sites supplémentaires, l'emplacement des peuples et le type de flore et faune.

Nous suggérons aux MJ de ne laisser voir la carte de la page 7 qu'aux PJ nés ou ayant vécu dans cette région. I.C.E. autorise la photocopie de cette carte (pas plus) à des buts non-commerciaux. Le MJ masquera les renseignements inconnus des PJ

LEGENDE DE LA CARTE DE REFERENCE DU MJ

1 - Isengard (Angrenost)
2 - Aglarond (les Cavernes Etincelantes)
3 - Site sacré Drúadan (Ruine)
4 - Site sacré Dunlending
5 - Vallée des Géants

Echelle: 2,5 cm = 32 km

Peuples: **Dunlendings**
Types d'animaux: **Grands Aigles**
Types d'arbres: **Arbres Hautes Terres**

Types d'arbres des hautes terres et combinaisons: Chêne-Noyer; Chêne-Marronnier; Orme-Frêne; Peuplier-Sapin. Quelques Bouleaux, Epicéas et incursions de Conifères à Aiguilles, tels que le Pin Sylvestre et le Genévrier.
Types d'arbres des basses terres:Chêne-Erable; Hêtre-Erable; Saule-Orme.
Conifères des hautes terres: Sapin, Genévrier, Pin Sylvestre. De grandes incursions de Chênes sont présentes.
Pins Rabougris: Hauts Epicéas et Pins Sylvestres de 1 m à 6 m de haut.
Sous-bois dense: Broussailles anormalement denses, particulièrement dans les endroits peu éclairés à cause de concentrations d'arbres touffus où la végétation du sous-bois ne peut normalement se développer. Les abords des clairières sont impénétrables.

1.42 LEGENDE DE LA CARTE EN COULEURS

1. Echelle: 2,5 cm = 32 km.

2. **Montagnes** = ; des pentes relativement escarpées s'élèvent au moins à 600 m au-dessus du terrain "plat" avoisinant.

3. **Collines** = ; des pentes assez raides s'élèvent au moins à 60 m au-dessus du terrain avoisinant. Le terrain immédiatement alentour est, d'ordinaire, accidenté.

4. **Forêts mixtes** = ; groupes variés d'arbres à feuilles caduques et de conifères associés à des plantes.

5. **Forêts de pins** = ; presque exclusivement constituées de conifères.

6. **Haies, taillis, fourrés** =

7. **Fleuves** = ; navigables.

8. **Rivières** = ; navigables par des embarcations au tirant d'eau inférieur à 60 cm.

9. **Ruisseaux** = ; non-navigables.

10. **Cours d'eau intermittents** = ; dépendent des précipitations.

11. **Glaciers et coulées de glace** =

12. **Champs de neige** de montagnes et régions enneigés n'ont pas de représentation en couleurs mais peuvent être différenciés par un contraste avec la coloration avoisinante.

13. **Routes principales** =

14. **Routes secondaires** =

15. **Chemins, pistes** =

16. **Ponts** =

17. **Gués** =

18. **Cités** = ; leur taille dépend de l'importance du symbole; la coloration rouge correspond à un site de population civile sans militaire.

19. **Villes** = ; symbole en rouge.

20. **Manoirs** ou "Grandes Maisons" = ; symbole en rouge.

21. **Citadelles** et grands complexes fortifiés = ; symbole en jaune.

22. **Petits châteaux**, places fortes, tours, forts, etc. = ; symbole en jaune. Les sites militaires sont tous en jaune.

23. **Monastères** =

24. **Coteaux**, tumulus et lieux de sépulture =

25. **Grottes** et entrées de cavernes =

26. **Buttes** et plateaux =

27. **Lacs**, étangs =

28. **Dunes** =

29. **Les terrains très accidentés** peuvent être représentés par une légère teinte de couleur marron ou grise; ils comprennent des terrains caillouteux ou rocailleux, des crevasses, des petites crêtes ou collines, etc.

30. **Désert** =

31. **Hauts-fonds** =

32. **Récifs** =

33. **Ruines** =

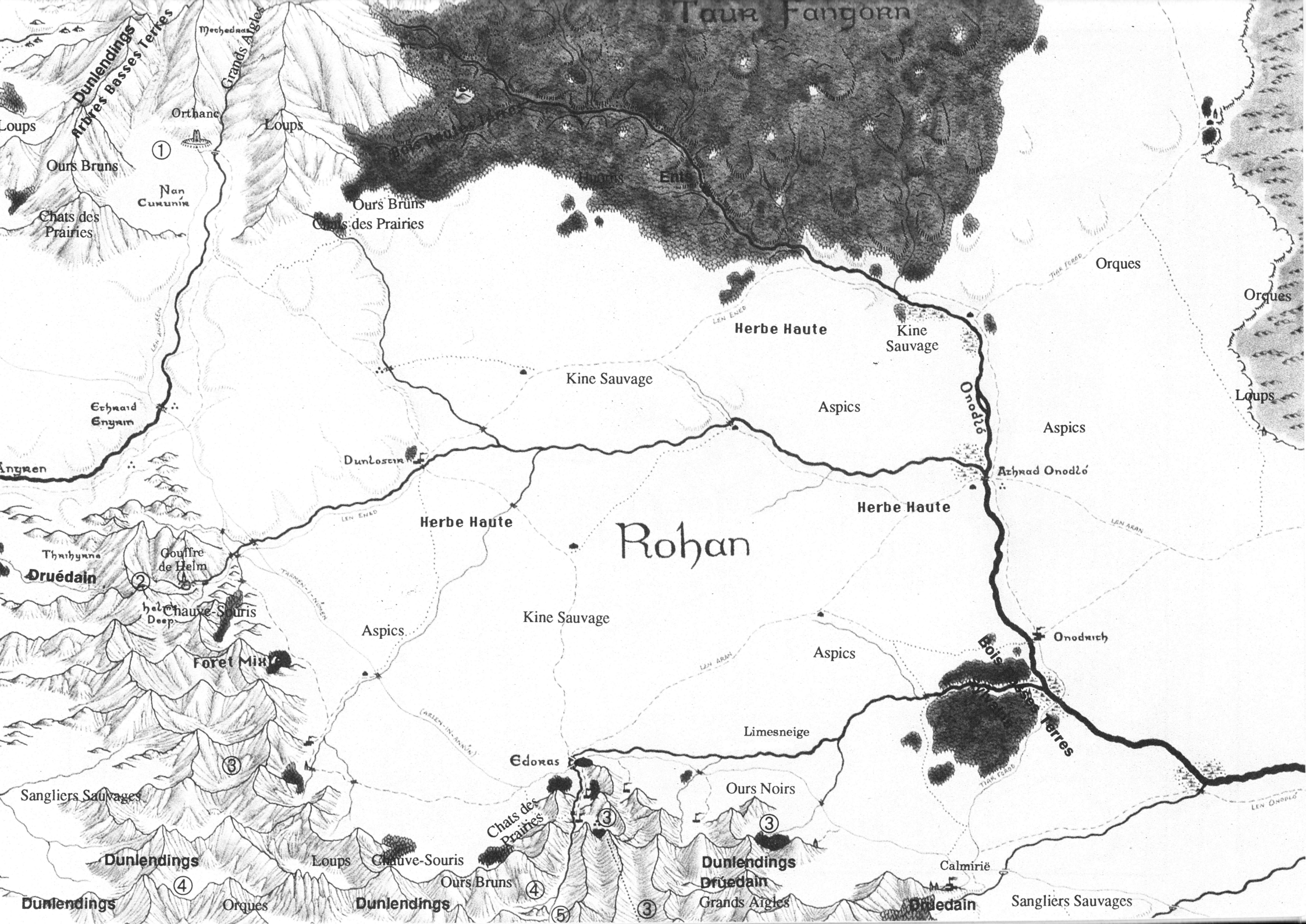
34. **Marécages** = ; tout marais de taille importante entre dans cette catégorie.

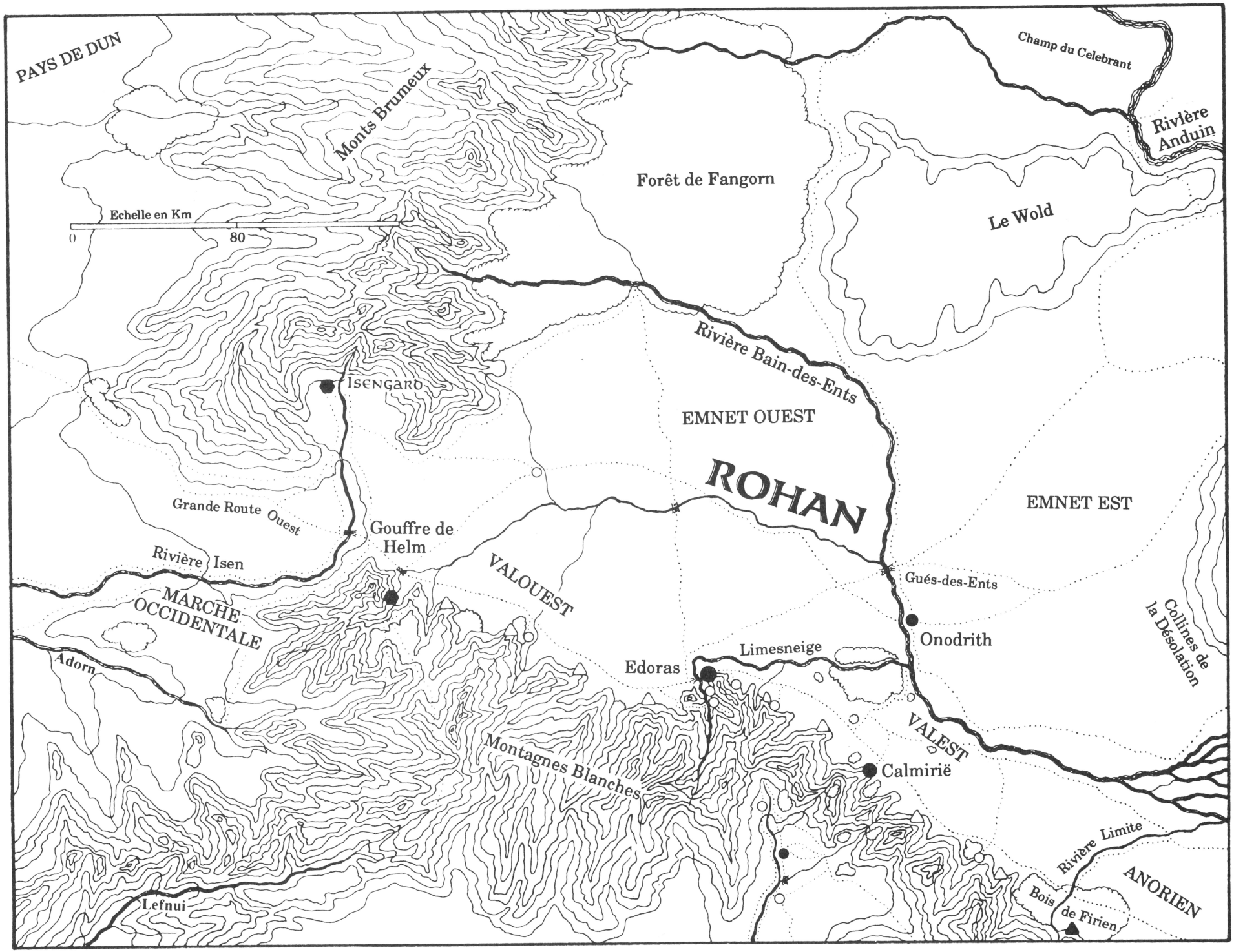
35. **Jungle** = ; diffère en coloration des autres forêts mixtes étant représentée en vert plus clair.

36. **Lacs asséchés** ou périodiques = ; symbole en bleu.

37. **Flancs de crêtes escarpées** = ; au sommet, une pente douce s'éloigne de l'à-pic.

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


Taur Fangorn
Dunlendings
Arbres Basses Terres
Mechednad
Grands Aigles
Orthanc
Loups
Ours Bruns
Nan Curunír
Chats des Prairies
Forêt Noire
Ents
Orques
Herbe Haute
Kine Sauvage
Aspics
Onodló
Loups
Ethraid Enyam
Angren
Dunlosein
Azhrad Onodló
Rohan
Thrihynna
Druédain
Gouffre de Helm
Helm's Deep
Chauve-Souris
Foret Mixte
Limesneige
Edoras
Ours Noirs
Sangliers Sauvages
Calmirië
Onodrith
Terres


PAYS DE DUN
Monts Brumeux
Champ du Celebrant
Rivlère Anduin
Forêt de Fangorn
Le Wold
Echelle en Km
0
80
Rivière Bain-des-Ents
Isengard
EMNET OUEST
ROHAN
EMNET EST
Grande Route Ouest
Gouffre de Helm
Rivière Isen
VALOUEST
Gués-des-Ents
Collines de la Désolation
MARCHE OCCIDENTALE
Onodrith
Limesneige
Edoras
Adorn
VALEST
Montagnes Blanches
Calmirië
Rivière Limite
ANORIEN
Bois de Firien
Lefnui

2.0 LE CALENARDHON: PASSAGE STRATEGIQUE

Le Calenardhon est une province fertile située au Nord des Montagnes Blanches, entre l'Isen et l'Anduin. Les larges prairies du Calenardhon ont toujours jouées un rôle stratégique important pour les Hommes du Gondor; ils ont commencé à s'y établir peu de temps après avoir consolidé leur position au Sud des Montagnes Blanches. L'occupation militaire de la Trouée du Calenardhon, notoire point faible dans les défenses des frontières du Gondor, a débuté très tôt: au cours du Deuxième Age, les Núménoréens bâtirent la gigantesque forteresse d'Orthanc pour protéger l'Eriador des entreprises de Sauron.

Les premiers peuplements du Calenardhon s'érigèrent sur le parcours de la Grande Route Ouest où les habitants pouvaient compter sur la protection des forts, établis pour protéger les voies de communication ainsi que pour écarter tout danger d'invasion. Cette Route était le lien vital réunissant le Royaume d'Arnor à celui du Gondor, lien par lequel s'écoulait tout le trafic économique des deux royaumes. Bien que ce commerce ait quelque peu baissé après l'éclatement de l'Arnor en 3 royaumes distincts (le Cardolan, le Rhudaur et l'Arthedain), la Grande Route Ouest demeure d'une importance primordiale car toute force hostile au Gondor, en Eriador, devra emprunter cette voie pour pouvoir le menacer. Pour parer à ce danger, le Gondor érigea la puissante forteresse circulaire d'Angrenost en pierre lisse, non loin des Gués de l'Isen; il plaça un Palantír au sommet de l'inexpugnable tour d'Orthanc, au Nord des plaines de l'Isengard.

Malgré tout, il y eut des invasions, principalement par la frontière Est en franchissant le large Anduin par le Bas-Fond Sud. L'unique autre route susceptible d'être empruntée par des envahisseurs (passant par l'Ithilien et les ponts d'Osgiliath) passait par une bande de terre étroite bordée par des marais et le fleuve à l'Ouest et par la lisière montagneuse du Mordor à l'Est. Mais le Mordor a été puissamment fortifié par les Hommes du Gondor afin d'empêcher le retour de la Force Ténébreuse. Pourtant, après avoir traversé l'Anduin pour entrer au Calenardhon, une armée d'invasion n'aurait plus eu devant elle, entre cette province et l'Anórien, qu'une plaine immense; pire encore, seule Minas Anor (la future Minas Tirith - *S. "Tour de Garde"* - après que Minas Ithil soit tombée entre les mains de Sauron) se dresserait entre les envahisseurs et les riches provinces du Gondor au Sud des Montagnes Blanches. C'est pour cette raison, et également pour protéger le Calenardhon, que le Gondor a toujours préféré livrer bataille le plus au Nord possible; cela signifiant que, privés du soutien de ses forteresses, ses soldat devaient se battre pratiquement à armes égales contre les envahisseurs.

Les luxuriantes prairies du Calenardhon sont un objectif de choix pour les barbares de l'Est, avides de terres. Au Sud de la rivière Bain-des-Ents, les pâturages, bien arrosés par les nombreux ruisseaux dévalant des Montagnes Blanches, sont plus riches que les coteaux désolés situés au Nord du Bain-des-Ents et que l'on appelle le Wold (région vallonnée). A cause de ses riches pâturages et de ses facilités commerciales le long de la Grande Route Ouest, les contreforts des Montagnes Blanches et leurs vallées alpines furent abondamment peuplés par les Hommes du Gondor dès leur installation dans cette province. Enrichis par une terre fertile et par des échanges commerciaux avec le Royaume du Nord et aussi, en partie, avec le Rhovanion et le Pays Sauvage, les Gondoriens du Calenardhon prospérèrent jusqu'à la Grande Peste.

La Grande Peste, comme la majorité des ennemis du Gondor, vint de l'Est, passant par le Rhovanion où elle frappa en premier à la fin de 1635 et ravagea le Calenardhon le long de la route commerciale. Du Calenardhon, l'épidémie se répandit sur les deux axes de la Grande Route Ouest: vers l'Est jusqu'en Anórien puis vers le Sud et les provinces méridionales du Gondor où elle s'abattit sur Osgiliath avec un effet dévastateur; vers l'Ouest jusqu'en Eriador, où le Minhiriath, province méridionale du Cardolan, et la Comté furent durement touchés.

La Grande Peste dévasta le Calenardhon. Ses effets mortels furent aggravés par un hiver rigoureux qui obligea les hommes à se cloîtrer chez eux avec leurs animaux. L'épidémie n'emporta pas seulement presque la moitié de la population du Calenardhon, elle tua aussi en grande partie le commerce sur la Grande Route Ouest. De nombreuses villes et villages furent complètement et soudainement abandonnés; d'autres périclitèrent. Les avant-postes militaires du Gondor furent maintenus avec un minimum d'effectifs et certains des plus petits forts laissés à l'abandon. Les ennemis du Gondor, ayant également été décimés par l'épidémie, ne purent mener aucune invasion massive pour l'envahir et ce durant plusieurs centaines d'années. Les temps devinrent rudes car la vigilance du Gondor s'affaiblissait. Des brigands et hors-la-loi, la plupart originaires du Pays de Dun ou du Pays Sauvage, commencèrent à s'attaquer, avec des bandes d'Easterlings, aux villages isolés et aux caravanes empruntant sporadiquement la Grande Route Ouest. Découragés par les maisons vides de leurs voisins et par les rumeurs de la force grandissante des barbares de l'Est, mais aussi effrayés par la puissance du Roi-Sorcier au Nord, dans Mirkwood, une grande partie des gens honnêtes du Calenardhon chercha refuge au Sud des Montagnes Blanches où l'on se sentait toujours en sécurité. La population déclina lentement et les conséquences étaient claires: le Calenardhon, autrefois riche et peuplé, était devenu une marche faiblement défendue par des soldats qui, à certains endroits, surpassaient en nombre les civils.

Mais la terre elle-même demeurait plus luxuriante et plus verte que jamais, une proie tentante pour les générations successives de barbares orientaux maintenant que la province était dépeuplée. Au début, la force militaire du Gondor, matérialisée par une chaîne de forts le long de l'Anduin et au Nord de *Sarn Gebir*, était suffisante pour repousser les attaques mais, comme elle allait en s'affaiblissant, les barbares repartaient sans cesse à l'assaut, testant l'ardeur du Gondor. Finalement, la défense du Calenardhon devint un problème insoluble pour les Rois et Intendants du Gondor, problème qui ne fut réglé qu'après un millénaire de combats sporadiques, lorsque Cirion l'Intendant octroya le Calenardhon aux Rohirrim en échange d'un serment d'assistance au Gondor.

2.1 CHRONOLOGIE

Deuxième Age

1693 Sauron entre en guerre contre les Elfes d'Eregion et d'Eriador.

1700 Tar-Minastir envoie la flotte et l'armée de Núménor au secours de Gil-Galad et des Elfes. Sauron est repoussé d'Eriador jusqu'au-delà de la Trouée du Calenardhon.

Env. 1750 Les Núménoréens aménagent la muraille circulaire et lisse de l'Isengard.

2280 Fondation d'Umbar.

2350 Fondation de Pelargir.

2350-3260 Croissance de la puissance de Núménor.

3261 Sauron se soumet à Ar-Pharazón et est ramené, enchaîné, à Núménor.

3310 Corrompu par les mensonges de Sauron et sa propre peur de la mort, Ar-Pharazón commence la construction de la Grande Flotte pour envahir les Terres Eternelles.

3319 La Flotte atteint le rivage de Valinor, ayant bravée l'Interdiction des Valar. Núménor est engloutie sous les flots.

3320 Elendil et ses fils conduisent les Fidèles jusqu'en Endor et fondent les Royaumes d'Arnor et du Gondor, les Royaumes Exilés.

3429 Sauron attaque le Gondor, espérant détruire le Royaume avant qu'il puisse se renforcer. Il s'empare de Minas Ithil et brûle l'Arbre Blanc.

3446 - Sauron est vaincu par les Humains et les Elfes au cours de la Guerre de la Dernière Alliance.

Troisième Age

Env. 1 Les Hommes du Gondor commencent la construction de la forteresse d'Angrenost (Isengard) pour défendre la Trouée du Calenardhon contre des attaques venues de l'Ouest; ils érigent l'inexpugnable tour d'Orthanc et y installent un Palantír dans ses niveaux supérieurs.

1 - 250 Le peuplement du Calenardhon se fait tout au long de la Grande Route Ouest.

Env. 250 L'usage rendu courant du soc de charrue en acier permet la mise en culture des pâturages. La population s'accroît rapidement à partir de ce moment dans le ValOuest et le ValEst.

490 Les Easterlings de Rhûn envahissent le Gondor par le Dagorlad. Rómendacil les écrase et étend les frontières orientales du Gondor en englobant le Rhovanion et en s'arrêtant aux rivages de la Mer de Rhûn.

500 - 1400 Le Calenardhon connaît une ère de richesse et de paix.

Env. 1260 Valacar épouse Vidumavi, naissance de leur fils Eldacar.

1432 Eldacar monte sur le trône du Gondor; Castamir et les seigneurs rebelles, refusant de reconnaître un Roi à moitié Homme du Nord, se révoltent; début de la Lutte Fratricide.

1432 - 1437 La Lutte Fratricide déchire le Gondor.

1437 Castamir brûle Osgiliath. Eldacar se réfugie au Rhovanion au sein du peuple de sa mère.

1438 Castamir installe les Nouveaux Seigneurs du Calenardhon et augmente les impôts pour punir le Calenardhon de s'être rangé aux côtés d'Eldacar.

1439 - 1442 La résistance contre Castamir et les Nouveaux Seigneurs, Alandur et Sorondothor, commence à prendre forme.

1442 L'Aspic Vert commence à déstabiliser le pouvoir d'Alandur et de Sorondothor au Calenardhon. Les forces d'Eldacar commencent à lancer des raids au-delà de l'Anduin et de la Clairechaux.

1447 Retour d'Eldacar; le Calenardhon se range sous sa bannière. Il tue Castamir aux Gués de l'Erui et bat les Seigneurs Rebelles qui se replient sur Pelargir.

1448 Les Seigneurs Rebelles s'enfuient en Umbar. Umbar et le Harad refusent de reconnaître la suzeraineté du Gondor.

1636 - 1637 La Grande Peste dévaste le Calenardhon.

1851 - 2510 Guerres frontalières et invasions successives des Easterlings.

2510 Cirion l'Intendant octroie le Calenardhon à Eorl et aux Cavaliers Rohirrim.

2759 Saruman reçoit les clefs d'Orthanc.

3.0 LE VERT PAYS DU CALENARDHON

Le chemin de Rhovanion au Calenardhon passe par le Bas-Fond Sud qui permet de franchir l'Anduin et continue par une région vallonnée connue sous le nom de Wold. A première vue, la terre, bien que verte, est désolée, l'herbe courte et l'absence d'arbres indiquent un manque d'eau (eau qui est trop facilement drainée à travers la roche poreuse des collines). Cette terre, pâturage excellent pour les moutons, est de moins en moins escarpée plus l'on descend vers le Sud-Est vers les gués de la rivière Onodló (Bain-des-Ents); au loin, les pics recouverts de neige des Montagnes Blanches - qui peuvent être pris au premier coup d'œil pour des nuages bas - semblent jaillir de la verte plaine onduleuse. Ensuite, lentement comme les collines s'affaissent, l'herbe devient plus haute. Sur la rive gauche de l'Onodló, arrosée par les nombreux ruisseaux descendus des montagnes, l'herbe des pâturages est longue et grasse. Comme l'on s'approche des montagnes, apparaissent les magnifiques pics du Raidecorne et du Monthanté; ce dernier, d'un noir de jais là où il est dépourvu de neiges éternelles, s'élève derrière l'acéré Irensaga et fait ombrage aux pics avoisinants. A partir de la Limesneige (Snowbourn), la Grande Route Ouest s'incurve vers l'Ouest pour se diriger vers la forteresse d'Aglarond et traverse les Gués de l'Isen pour rejoindre la citadelle d'Orthanc avant de pénétrer en Eriador. Vers l'Est, à partir de la Limesneige, la Grande Route Ouest atteint la ville de Calmirië puis s'incurve peu à peu vers le Sud à travers les pâturages et les collines du ValEst jusqu'aux terres boisées de l'Anórien. Au-delà se trouve le Gondor.

3.1 LES MONTAGNES BLANCHES (ERED NIMRAIS)

Les Montagnes Blanches, ou *Ered Nimrais*, forment la frontière méridionale du Calenardhon et, dominant les vastes plaines luxuriantes, elles sont aussi hautes que partout ailleurs dans l'Ouest des Terres du Milieu, surtout dans le secteur d'Aglarond. Les pics les plus hauts, comprenant la Raidecorne, le Monthanté et l'Irensaga, sont recouverts de neige toute l'année. Bien que les pics de la région soient, en grande partie, constitués d'une roche ignée noire, les Montagnes Blanches sont formées de marbre et de calcaire, deux roches claires, qui ont donné son nom à ce massif montagneux.

Façonnées par l'ère glaciaire, les magnifiques vallées alpines telles que Combe Profonde et Harrowdale, naissent dans les plaines verdoyantes et se fraient un chemin jusqu'au sein du massif comme des fjords verts. Des ruisseaux, nourris par la fonte des neiges, dévalent les pentes escarpées vers les vallées. Les collines et les contreforts des Montagnes Blanches sont particulièrement forestiers et giboyeux.

Pour les aventuriers, il existe de nombreuses grottes et cavernes dans les Montagnes Blanches. La plupart, malgré tout, sont plus petites que le complexe des Cavernes Etincelantes d'Aglarond et sont l'œuvre de l'action de l'eau sur la roche calcaire. D'autres complexes de cavernes, comme celui du Chemin des Morts derrière Dunharrow, sont le résultat des fractures et des défauts inhérents à la roche ignée.

Des gemmes et des métaux précieux peuvent être découverts dans la partie occidentale de la chaîne, mais de telles veines ne sont pas très riches (sauf dans les environs d'Aglarond).

La traversée des Ered Nimrais, surtout dans la région des hauts pics, est extrêmement risquée, quelle que soit la saison; les avalanches n'y sont pas rares et le climat y est rude. Il faut s'attendre à du blizzard et à des températures négatives en hiver. Même des montagnards expérimentés auraient des difficultés à accomplir la traversée. En plus des dangers naturels inhérents, il existe des peuplades qui vivent dans ces montagnes; parentes des Dunlendings, elles sont isolées, xénophobes et ne sont les vassales de personne. Elles sont hostiles aux étrangers et donc dangereuses. Quiconque désirant explorer les montagnes devra louer - autant que faire se peut - les services d'un guide.

3.2 LES PRAIRIES

La région des prairies est limitée au Nord par la Forêt de Fangorn et les contreforts des puissants Monts Brumeux et est irriguée par des affluents de l'Onodló. De nombreux cours d'eau naissant dans les Montagnes Blanches dévalent jusqu'aux vertes plaines du Calenardhon. Les pâturages bien irrigués sont parmi les plus riches des Terres du Milieu; ils reposent sur un sol calcaire recouvert d'une couche de limon fertile atteignant une épaisseur de 6m dans le ValOuest. Ces pâturages vont jusqu'aux Montagnes Blanches en de nombreux endroits avec peu de collines s'interposant. Les distances peuvent être trompeuses et les Montagnes, que l'on peut voir partout dans le ValOuest, sont en réalité à bien des lieues. Cette confusion dans les distances, ajoutée à l'effet du vent jouant sur l'herbe, provoque souvent l'impression d'être dans un rêve paisible, en dehors du temps, sensation qui peut émousser la vigilance des voyageurs. Au Sud de la Limesneige, les pâturages du ValEst sont aussi riches que ceux du ValOuest. Une chaîne de collines sépare la plaine des Montagnes Blanches. Le ValEst est limité au Sud-Est par la Glanhir (Rivière Limite) et le Bois de Firien.

Séparés par l'Onodló, l'Emnet Ouest et l'Emnet Est forment une transition graduelle des pâturages extrêmement luxuriants près des montagnes jusqu'aux tertres dénudés du Wold. L'Emnet Ouest s'étend sans interruption jusqu'à la lisière de la Forêt de Fangorn. L'Emnet Est s'étend au-delà du Mur Est du Calenardhon où les hauteurs escarpées et désolées de l'Emyn Muil rencontrent soudain les terres vertes. Au Nord de l'Emnet Est se trouve le Wold.

3.3 LE WOLD

Le Wold, bien que verdoyant, est virtuellement dépourvu d'arbres; les collines accidentées et dénudées y sont en désordre et, dans les coteaux environnants, les collines se dressent en longues chaînes presque concentriques. La roche sous-jacente y est si perméable que l'eau la traverse comme dans une passoire. L'herbe du Wold est élastique et courte, d'une couleur brune, comme s'il n'avait pas plu depuis longtemps, mais c'est un bon pâturage pour les ovins. Certains trous d'eau retiennent l'eau collectée par infiltration dans les collines après les pluies. Bien que ces collines sans arbre n'offrent que peu d'abris où se cacher, le terrain est si accidenté que des bataillons pourraient passer à proximité les uns des autres sans jamais déceler la présence ennemie.

La frontière Est du Wold est formée par le puissant Anduin qui peut être traversé sans trop de difficultés aux Bas-Fonds Nord et Sud. Au Nord, la rivière Clairechaux sert de frontière au Calenardhon et au Wold.

3.4 LA MARCHE OCCIDENTALE

Petit territoire situé à l'Ouest des Montagnes Blanches, entre les rivières Isen et Adorn. Il est administré par le commandant de la forteresse d'Aglarond. L'Adorn, qui prend sa source dans les Ered Nimrais, est le principal affluent de l'Isen. Le territoire situé entre les deux rivières, appelé Marche Occidentale, est en partie boisé et abrite des hardes de cervidés. Il est habité par un peuple des forêts apparenté aux Dunlendings; ils pêchent, dans les deux rivières, le saumon à la ligne et avec des filets. Ces habitants n'ont jamais fait preuve d'amitié envers les Dúnedain et supportent mal l'autorité du Roi du Gondor.

3.5 PRINCIPAUX COURS D'EAU: L'ONODLO (BAINS-DES-ENTS) ET LA LIMESNEIGE

Naissant dans les profondeurs de la Forêt de Fangorn et s'écoulant vers le Sud-Est dans la première partie de son cours, l'Onodló est la principale rivière du Calenardhon. Lorsqu'il surgit de la forêt pour s'écouler dans les plaines de l'Emnet Ouest, ce n'est encore qu'un petit ruisseau aux rives escarpées. Quelque peu grossi par les eaux du Wold qui s'écoulent vers l'Ouest, l'Onodló infléchit quelque peu sa course rapide vers le Sud et traverse les prairies des deux Emnets jusqu'à ce qu'il s'élargisse et que son cours se ralentisse lorsqu'il traverse une large avancée rocheuse aux Gués de l'Onodló, où il peut être franchi. Plus tard, renforcé par d'autres torrents descendus des Montagnes Blanches, son cours se fait plus rapide comme il s'incurve encore plus vers le Sud. Il est navigable, en aval des Gués, par des navires à fond plat et, en amont, par des canoës. La froide et rapide Limesneige se jette dans l'Onodló avant que celui-ci ne s'enfonce vers le Sud-Est, s'éloignant des montagnes pour atteindre la région marécageuse appelée Delta du Bains-des-Ents. A travers ces marécages, et par de nombreux canaux, l'Onodló finit par se jeter dans le puissant Anduin.

La Limesneige prend sa source dans les Montagnes Blanches et coule toute l'année avec la même vigueur, devant une grande partie de sa force à la fonte des neiges et des glaciers dans les vallées de haute montagne. Cristalline et glaciale, la Limesneige peut facilement être passée à gué sur pratiquement toute sa longueur (sauf lors des crues au printemps). Ses eaux scintillantes regorgent de grosses truites brunes.

3.6 LE CLIMAT DU CALENARDHON

Le climat dont jouit le Calenardhon est de type tempéré. Les étés y sont plaisamment chauds et les hivers sont rarement rigoureux. La neige tombe sur les plaines, mais elle tient rarement tout l'hiver et n'est pas très épaisse. Les huit semaines qui vont du milieu de Ringarë jusqu'au milieu de Súlimë sont traditionnellement la période la plus froide. Bien sûr, dans les Montagnes Blanches, les températures sont plus basses et les hivers plus sévères. Les Montagnes Blanches retiennent une bonne partie des tempêtes venues du Sud, ce qui atténue leurs effets dans les collines et les plaines en contrebas. Au Calenardhon, la majorité des pires tempêtes viennent du Nord-Est. Les nuits d'été sont très douces dans les montagnes et l'atmosphère est claire et fraîche. Les coteaux du Wold sont souvent battus par les vents.

Même au cours des hivers les plus froids, une brise chaude et sèche traverse parfois les montagnes, faisant fondre les neiges et augmentant le danger d'avalanches. Si les prairies sont recouvertes d'une épaisse couche de neige, celle-ci disparaîtra en une journée, s'écoulant vers les combes.

La Marche Occidentale, moins protégée par les montagnes, reçoit plus de pluies que le Calenardhon et est parfois traversée par des ouragans venus de la mer.

3.7 DISTANCES ET TEMPS DE VOYAGE

D'Aglarond (Fort Cor) aux Gués de l'Isen	80km
D'Aglarond à l'Isengard (Orthanc)	128km
D'Aglarond à la Forêt de Fangorn	240km
D'Aglarond à la confluence de l'Isen et de l'Adorn	280km
D'Aglarond à Calmirië	320km
D'Aglarond à Minas Anor	736km
De Calmirië à Minas Anor	520km
De Calmirië aux Gués de l'Isen	384km
De Calmirië à l'Isengard	448km
De Calmirië à la Rivière Limite	184km
De Calmirië aux Gués du Bain-des-Ents (Onodrith)	64km
De Calmirië à la Forêt de Fangorn	320km
De Calmirië au Bas-Fond Sud (Tir-Anduin)	360km
De Calmirië à la Clairechaux (frontière Nord)	456km
De Calmirië à Parth Celebrant (Bas-Fond Nord)	416km
De Calmirië au Mur Est du Calenardhon (à vol d'oiseau)	208km
D'Onodrith à la Forêt de Fangorn	256km
D'Onodrith au Bas-Fond Sud (Tir-Anduin)	240km

Le temps de voyage dépend de plusieurs facteurs et est approximatif; mais il faut savoir que les voyages à travers le Calenardhon sont relativement faciles. Les routes ou les pistes sont bonnes et les gens accueillants; il n'y a que peu de risques de délais supplémentaires. A cheval à un pas normal, l'on peut couvrir une étape de 48 à 56km par jour, pendant 2 à 3 jours au maximum. Si l'on est pressé et si le cheval est vigoureux, on peut le lancer au galop pendant deux ou trois heures parcourant ainsi des distances de 128 à 160km en une journée. Traverser le Wold, de par sa nature accidentée, est un peu plus difficile, la moyenne s'en ressentira donc. L'absence de points de repère dans les plaines du Calenardhon rend toujours possible le fait de se perdre par une journée brumeuse ou une nuit de brouillard si on s'éloigne de la route.

Les voyages sur l'Onodló sont sûrs et pratiques; il faut entre sept et dix jours pour arriver jusqu'à l'Anduin; Osgiliath, à partir de ce point, ne se trouve plus qu'à deux jours et une nuit. Le voyage de retour prend environs trois semaines. Le bateau transportera des passagers, pour un prix modique, s'il y a de la place et l'on peut acheter des canoës en Onodrith.

3.8 VOYAGE SUR LA GRANDE ROUTE OUEST

Si l'on vient de l'Eriador et que l'on se rend au Calenardhon en empruntant la Grande Route Ouest, l'on devra passer par les Gués de l'Isen, non loin d'Angrenost. Le Methedras, dernier pic des Monts Brumeux, se dresse au Nord, entouré de collines; entre deux contreforts Sud, au cœur d'une vallée abritée se trouve la citadelle d'Orthanc. Au Sud, au-delà de la forteresse d'Aglarond, les hauts pics des Montagnes Blanches profilent leurs ombres dans les plaines du Calenardhon. La Grande Route traverse un pays riche qui s'étend à perte de vue et où règne la paix et la prospérité; elle est reliée aux villages des montagnes et des plaines grâce à un réseau de routes secondaires; tout y semble paisible. Les Montagnes Blanches, distantes de 16 à 24km, semblent être à portée de la main. L'on peut parfois voir les aigles, planant au-dessus des prairies, à la recherche d'une proie. En voyageant sans se presser et en s'arrêtant pour se rafraîchir aux nombreuses auberges sur la route, l'on peut atteindre la Limesneige en quatre ou cinq jours. Ensuite, après avoir contourné l'Irensaga et progressé à travers les pâturages quelque peu accidentés, le voyageur parvient à Calmirië au ValEst. Une fois dans cette plaisante cité provinciale, le voyageur ne sera plus qu'à deux semaines de Minas Anor juchée sur le versant escarpé du Mont Mindoluin.

Au-delà des frontières occidentales du Calenardhon, la Route de l'Ouest traverse le Pays des Dunlendings et passe le Gwathló (Flotgris) à Tharbad, puis continue à travers le Royaume Septentrional d'Arnor pour atteindre finalement les ports Elfes (Havres Gris) sur le Golfe de Lune. La Grande Route n'est qu'une partie d'une route plus ancienne qui reliait les confins des Terres du Milieu. Sa partie orientale passe l'Anduin au Bas-Fond Sud, traverse le Rhovanion jusqu'au Dorwinion, le pays des Vins, qui jouxte la Mer de Rhûn. Au-delà de la Mer de Rhûn, la Route pénètre dans le territoire dangereux des Easterlings.

4.0 FAUNE ET FLORE DU CALENARDHON

4.1 LES PRAIRIES

Lorsque les Hommes du Gondor poussèrent leurs premières explorations vers le Nord et commencèrent à s'établir dans cette terre verdoyante qu'ils baptisèrent Calenardhon, ils furent stupéfaits par la hauteur de l'herbe; dans les territoires les plus riches du ValOuest, cette hauteur atteint parfois 1,50 m à 1,80 m et de tous les endroits où l'on distingue les montagnes, l'herbe mesure aux alentours de 1,20 m. Pour les premiers colons et les soldats des garnisons, l'herbe était à la fois une bénédiction et une malédiction. Une bénédiction car elle permettait de nourrir de grands troupeaux de Kines sauvages, d'antilopes et autres cervidés. Une malédiction car elle rendait très difficile les déplacements à pieds, surtout pendant les mois chauds de l'été lorsque l'herbe luxuriante est à son plus haut.

En ces jours anciens qui voyaient la naissance du Royaume Méridional, l'herbe haute était le trait dominant du pays. Reliée à de fortes racines enfoncées profondément dans le riche sol noir et épais, l'herbe se fanait tous les hivers et recouvrait le sol, le nourrissant. Les Hommes du Gondor découvrirent rapidement cette couche fertile, exceptionnellement épaisse, qui promettait de fabuleuses récoltes de grains. Après l'introduction dans la région de la charrue au soc en acier, une nouvelle vague de colons livra entièrement le ValEst à la culture. Le ValOuest suivit rapidement après. Les principales céréales étaient le blé, l'orge et le seigle. Après la Grande Peste, les terres ne furent cultivées, au mieux, que sporadiquement et les marchés devinrent incertains. Comme la population quittait peu à peu la région, l'herbe haute surgit de nouveau et, en peu de temps, le Calenardhon fut de nouveau noyé sous un océan de verdure, bien que l'herbe n'atteignit jamais plus les 1,50 m à 1,80 m des origines; malgré tout, l'herbe des pâturages du ValOuest demeura sans rivale par sa longueur et sa qualité dans toutes les Terres du Milieu. Loin des montagnes, dans les Emnets, l'herbe pousse à une hauteur raisonnable. Ces pâturages, bien que n'étant pas aussi riches que ceux du ValOuest ou du ValEst, sont parfaits pour le bétail et les chevaux. Dans le Wold, l'herbe courte et élastique convient aux moutons; malgré tout, le manque d'eau, surtout lors d'un été sec, limite le nombre d'animaux qui peut y paître

Dans les jours anciens où l'herbe était plus haute, des aurochs, ou Kines Sauvages, étaient les principaux herbivores de la région. Ce petit herbivore trapu se déplaçait en troupeaux de 50 à 100 têtes. Lorsqu'ils étaient menacés par un prédateur - un chat des prairies, une meute de loups ou par des chasseurs - le troupeau faisait retraite en une masse compacte, présentant aux adversaires une redoutable barrière de cornes noires. Les hommes considéraient la chasse au Kine sauvage comme un travail plutôt qu'un sport, sauf pendant la saison de l'accouplement (juillet-août) lorsque les jeunes taureaux foncent sur tout ce qui bouge. Même les vaches chargeront pour protéger leurs petits. N'ayant que peu d'ennemis naturels, ces herbivores prospérèrent jusqu'à ce que les Hommes commencent à les tuer pour leurs cornes et leurs tendons qui sont utilisés dans la fabrication des arcs composites. Les pâturages se transformant de plus en plus en terres de culture, les Kines sauvages virent leur nombre se restreindre graduellement jusqu'au point de devenir rares dans le pays.

4.2 LES ARBRES

A l'arrivée des Hommes, il n'y avait que peu d'arbres dans les prairies. Aucun ne présentait un quelconque intérêt commercial. Les colons venus du Gondor plantèrent des arbres le long de la Grande Route Ouest et près de leurs demeures; dans le ValOuest - et surtout dans la région de Dunlostir - ils plantèrent des bosquets et des vergers. Les saules et les aulnes poussent sur les rives des cours d'eau et près du Bain-des-Ents. Les pentes des Montagnes Blanches sont recouvertes d'arbres utiles à la construction. Les sapins y poussent, plus hauts et plus droits, que sur le versant Sud et sont par conséquent utilisés comme mâts sur un grand nombre de navires du Gondor. Le mélèze fournit les planches des embarcations qui naviguent sur le Bain-des-Ents. Les difficultés qu'entraînent le transport freinent l'exploitation intensive des vastes forêts d'arbres feuillus poussant sur les pentes inférieures des montagnes et des collines du ValEst, mais ces forêts de chênes, de noyers et de hêtres sont dignes d'intérêt pour une autre raison: elles abritent de nombreux sangliers, surtout dans le ValEst et dans le Bois de Firien.

4.3 LES ANIMAUX DANGEREUX

Les sangliers sont chassés pour le plaisir et c'est un sport dangereux. Un sanglier adulte mesure entre 1,20 m et 1,50 m et est armé de deux défenses longues de 20 à 30 cm. Cet animal féroce, doté d'un tempérament irascible, vit au plus profond des forêts ou dans des fourrés denses d'herbe haute; ils chargent sans avertissement. Même les laies sont difficiles à tuer. Il est arrivé que des spécimens exceptionnels terrorisent une région entière. Durant les mois d'été, les cochons sauvages s'aventurent souvent dans les prairies. Ils n'ont pas peur des hommes et aiment dévaster le campement des voyageurs.

Le chat des prairies fut autrefois le prédateur dominant du Calenardhon, mais leur nombre a diminué dramatiquement depuis que les hommes ont décimé les troupeaux d'aurochs. Ces chats, à la robe couleur chamois, sont à présent rares; leur taille est intermédiaire entre celle d'un chat sauvage et celle d'un puma. Pendant l'été, leur fourrure absorbe tellement de pollen d'herbe qu'elle vire au vert clair. Pour chasser, ils bondissent sur le dos des Kines ou des antilopes et enfoncent leurs longues griffes acérées dans le cou de l'animal s'accrochant jusqu'à la mort de ce dernier. Ensuite, ces gros chats ont un festin royal. Ces félins ont parfois attaqué, par accident ou par jeu, des hommes de la même manière. Leur miaulement avide de sang est particulièrement angoissant lors des longues nuits sombres d'hiver.

Les loups gris, autrefois communs dans les plaines du Calenardhon, ont également vu leur nombre décroître proportionnellement à l'établissement des colons. Ceux-ci ont, en effet, exterminé les plus grandes meutes; le Roi offrait même 2 po par loup abattu, à condition de présenter les oreilles et la queue. Après la Peste, les soldats en garnison durent batailler longuement pour empêcher les loups de proliférer à nouveau. Pourtant, ils ne s'attaquent que rarement à l'homme sauf s'ils meurent de faim ou s'ils sont contraints au combat. Des meutes importantes venues du Nord traversent parfois la Clairechaux lorsqu'elle est gelée (ce qui n'arrive que pendant des hivers extrêmement rigoureux), terrorisant les colons des terres civilisées.

Les ours noirs et bruns vivent dans les montagnes. Les ours noirs, s'ils ne sont pas provoqués, sont rarement dangereux pour l'homme; par contre les ours bruns - énormes et effrayantes créatures qui peuvent atteindre plus de 3 m de haut dressées sur leurs pattes arrières - attaqueront s'ils sont de mauvaise humeur, surtout durant les jours chauds de l'été. Ils ne sont pas nombreux, mais les chasseurs de trésor explorant leurs cavernes et les cueilleurs de plantes médicinales ont toutes les chances, un jour ou l'autre, d'être molestés par des ours bruns. Ces deux types d'ours ont été vu parfois jusque dans les plaines, surtout près de la Limesneige, attirés qu'ils sont par la présence de nombreuses truites.

L'unique serpent venimeux du Calenardhon, l'aspic vert, est rencontré partout dans les prairies, surtout dans celles du quart Sud de l'Emnet Est; il vit dans des terriers communs, habituellement des terriers de lapins qu'ils utilisent après avoir dévoré leur habitant. L'aspic vert aime se tenir sur le versant ensoleillé des collines; on peut ainsi rencontrer sur le même versant une cinquantaine de ces reptiles se réchauffant au soleil, non loin de leur trou. Les spécimens les plus grands sont aussi longs que le bras d'un homme fort; leurs corps lents et bouffis s'effilent en une queue et une tête minces. Les glandes à poison sont situées derrière les yeux qui se gonflent lorsqu'elles sont pleines. Ces reptiles dégagent une odeur nauséabonde semblable à celle de fraises pourries. Les chevaux craignent énormément les aspics verts et sont susceptibles de devenir incontrôlables en leur présence. La morsure de ce reptile, bien que rarement mortelle, cause une douleur horrible dans la partie du corps affectée qui prend alors une teinte jaune-vert et pourpre. Les tissus près de la morsure deviennent gangréneux et se détachent, exposant l'os. Parfois, c'est toute la partie en-dessous de la plaie qui est ainsi dénudée. La victime souffrira de fièvre intense, d'hallucinations et sera incapable de quoi que se soit durant au moins trois jours.

Il existe, dans ces plaines, des nids d'Abeilles Terrestres. Ces démoniaques insectes piqueurs, jaunes et noirs, font leurs nids dans des terriers abandonnés et les défendent avec acharnement. Un cheval qui aura le malheur de poser le sabot sur l'un de ces nids s'enfuira, pris de panique, à sa vitesse maximale et tentera par tous les moyens de désarçonner son cavalier. Les piqûres sont douloureuses et, si elles sont nombreuses (30+), peuvent causer une paralysie et une faiblesse qui dureront de 6 à 8 heures. Le miel caché au fond du nid souterrain attire les ours dans les prairies.

4.4 LE PETIT GIBIER

Deux types de renards - l'un blanc, l'autre rouge - chassent les lapins, rats, mulots, campagnols et autre petits rongeurs. Le Renard Blanc, dont la fourrure vire pendant l'été au vert clair, est en fait gris argenté; leur pelage d'hiver tacheté d'argent, long et fourni, est très recherché et payé cher. Le renard blanc vit dans un terrier et craint énormément les hommes. Les Renards Rouges sont, eux, de rusés voleurs. Ils semblent prendre plaisir non seulement à voler les poussins et autres volailles de basse-cour, mais aussi des petits objets brillamment colorés. Leur magnifique pelage écarlate semble être une flamme vivante dans l'herbe verte des prairies.

4.5 LES OISEAUX

Le Calenardhon étant situé au milieu de la grande route migratoire Nord-Sud des Terres du Milieu, les oiseaux migrateurs de tous types y abondent et la population d'oiseaux varie grandement d'une saison sur l'autre. Cygnes, oies et canards sont rencontrés le long du Bain-des-Ents et près des nombreux ruisseaux dévalant des Montagnes Blanches. Les cygnes et les canards restent près des cours d'eau, mais les oies, en bande de plusieurs centaines d'individus, sont une menace pour les récoltes; elles peuvent ravager les champs de blé d'hiver nouvellement germé.

Le Tétras et le Grand Faisan Vert sont les principaux oiseaux des prairies. Les Tétras, que l'on trouvait jadis surtout dans les Emnets, se sont répandus dans toute la région depuis que les hommes cultivent le ValEst et le ValOuest. Leur chair blanche une fois rôtie est succulente. La plupart sont bruns avec des tâches noires et ont la même taille que les poulets domestiques. L'appel du mâle, lors de l'accouplement, ressemble à un soufflement à l'intérieur d'une bouteille. Ils vivent dans des nids bien cachés, faits d'herbes tressées. De la fin de l'été au début du printemps, les Tétras s'occupent de leur couvée pouvant comprendre jusqu'à une douzaine de poussins.

Le Grand Faisan Vert mâle est doté d'un magnifique plumage couleur émeraude. Sa queue, qui mesure environ 60 cm, donne l'impression que se sont d'énormes oiseaux. Les combats qu'ils se livrent entre eux, pour la possession des femelles, sont réputés pour leur impétueuse exubérance. Les mâles se jettent sans cesse l'un sur l'autre jusqu'à ce que l'un des protagoniste se retire épuisé; malgré cette violence, ils ne s'infligent que peu de blessures. Les femelles - dont le plumage est vert olive - pondent de 2 à 5 œufs directement sur le sol et refusent de les abandonner jusqu'à leur éclosion. Le mâle et la femelle sont aussi succulents l'un que l'autre. La saveur particulière de l'oiseau ne s'obtient qu'après l'avoir suspendu, vidé de ses entrailles, pendant plusieurs jours jusqu'à ce que la tête se sépare du cou.

Les faucons et les éperviers sont utilisés pour chasser le Tétras et le Grand Faisan Vert mais aussi les canards, les oies et les lapins. De nombreux faucons migrateurs descendant du Nord, le long des flancs des Monts Brumeux, survolent chaque printemps et été le ciel du Calenardhon, au-dessus des Gués de l'Isen. Ils sont attirés par la présence de poulets servant d'appât et sont pris ensuite dans des filets. Après un dressage qui dure une ou deux saisons, ils peuvent être vendus un bon prix - plusieurs pièces d'or pour chaque rapace.

Les aigles nichent dans leurs aires à flanc de haute montagne escarpée. Considérés comme des animaux sacrés, ils n'ont jamais été molestés, même lorsqu'ils volent un mouton; ils peuvent, très rarement, emporter un enfant. Parfois un Grand Aigle, énorme rapace possédant une intelligence quasiment humaine et capable de transporter un homme adulte, peut être vu planant haut dans le ciel: c'est une vision rare et prodigieuse.

4.6 LES HERBES MEDICINALES

Plusieurs herbes médicinales peu communes poussent dans les Montagnes Blanches. Les herboristes les payent un grand prix, surtout celles soigneusement préparées et conservées. Les Calenardhoniens prisent par-dessus tout le *Jojopopo* (Traitengelure) dont les feuilles grises ne se trouvent qu'à la base des glaciers de la région des hauts pics. Les voyageurs randonnant en montagne (surtout pendant les mois d'hiver) devraient en acheter car il qui soigne les gelures. Les forêts d'épicéas sur les pentes des montagnes portent une plante grimpante parasite appelée *Winclamit* dont les fruits verts, ressemblant à la prunelle, ont un grand pouvoir de guérison; cependant, cette plante ne pousse pas là où leur arbre-hôte est largement mis en coupe. Autrefois, les hommes du Gondor cueillaient les pétales argentés du *Tyr-Fira* qui pousse à la base des glaciers de haute montagne; comment cette plante, réputée pour ses vertus de résurrection, pouvait résister à un tel environnement reste du domaine des conjectures. L'*Athelas* était planté, ici et là, le long de la Grande Route Ouest mais ses pouvoirs de guérison et de restauration furent, peu à peu, oubliés de la multitude après la Grande Peste.

Absorbé en doses infinitésimales, le poison séché dans les glandes de l'Aspic Vert a la réputation, pour les Easterlings et les tribus au Sud du Lointain Harad, d'avoir des vertus aphrodisiaques; ingérée en doses massives (2 à 3 glandes), cette substance agit comme un puissant régénérateur d'organes. L'un des effets secondaires d'une telle absorption est de provoquer de brusques crises de démence au cours desquelles la victime doit être ligotée. La première crise passe rapidement, généralement en une heure, mais la folie peut à nouveau se déclencher subitement, avec une intensité moindre, au cours des deux ou trois jours suivants. Les glandes séchées, qui ressemblent à des pois, valent 50 po pièce. Le vendeur devra toujours exhiber la peau du reptile comme preuve de la provenance exacte des glandes.

5.0 LE CALENARDHON SOUS LE GOUVERNEMENT DU GONDOR

Tout au long de l'âge qui vit la victoire écrasante de Rómendacil sur les Easterlings en 3A 500, le Calenardhon a été une province riche, prospère et bien gouvernée. Les territoires nouvellement conquis au Rhovanion, au-delà de l'Anduin, et au Pays de Dun, sur le versant occidental des Monts Brumeux, confèrent à cette province un rôle tampon en éloignant les frontières du Royaume. Ceci permit au Calenardhon de passer de l'état de territoire sous-peuplé frontalier à celui de province du Gondor à forte densité humaine. Les garnisons, autrefois vitales au maintien de l'ordre sur la Grande Route Ouest et à la sécurité des marches, sont maintenues avec suffisamment d'hommes pour imposer la paix royale, fondement d'une longue période de stabilité et de prospérité qui durera jusqu'à la Grande Peste de 1635-1637. Le commerce et l'agriculture prospéreront et les prairies, surtout dans le ValEst et le ValOuest, seront entièrement livrées à la civilisation aux environs de l'an 800.

5.1 LES CITOYENS DU CALENARDHON

Au cours des premières années, les colons venant du Gondor par l'Anórien jusqu'au Calenardhon, se sont installés le long de la Grande Route Ouest où ils pouvaient compter sur la protection des forts, établis par le Gondor afin de les protéger et d'assurer le trafic commercial. Un bon nombre de colons était, en fait, d'anciens soldats ayant achevé leur temps de service en Orthanc ou en Aglarond et qui se voyaient octroyer par le Roi une terre dans la région où ils avaient servi. Les soldats retraités furent suivis par d'autres hommes, parmi eux des Dúnedain qui avaient entendu parler de la fertilité des plaines du Calenardhon; ces hommes espéraient prospérer ou, à défaut, vivre une longue vie confortable exempte de dur labeur. Nombre d'entre eux descendaient des colons venus de Núménor. Les premiers habitants vivaient de la chasse et de l'élevage; plus tard, comme la fertilité exceptionnelle du sol devenait une vérité évidente, ils transformèrent les prairies en champs de cultures.

Contrairement à ce qui se faisait en Anórien et en Ithilien où ces provinces étaient octroyées aux fils du Roi, le Calenardhon fut directement attribué aux hommes qui acceptaient la tâche de mettre cette province en valeur. L'octroi, bien que généreux, était proportionné aux besoins de la ou des parties, personne en effet ne reçut plus de terre qu'il ne pouvait en cultiver avec l'aide de ses employés. Parfois des clans entiers émigrèrent au-delà du versant septentrional des Montagnes Blanches afin d'occuper de nouvelles terres, mais le plus souvent les terres étaient distribuées une par une à des individus. Les Rois du Gondor étaient satisfaits de voir se peupler la région frontalière des prairies et de la voir se couvrir de terres cultivées. Les pâturages et les terres moins fertiles des deux Emnets et du Wold furent également attribuées, selon le même principe, à des Hommes du Nord - et même à quelques Dunlendings qui, ayant adopté la langue et les usages des hommes du Gondor, avaient montré un désir sincère de se civiliser.

La citadelle d'Orthanc et la forteresse d'Aglarond ne furent jamais octroyées à aucune maison princière de manière héréditaire, car la défense du Calenardhon et de la Grande Route Ouest étaient vitale pour Osgiliath. Les Rois craignaient, en effet, que l'instauration d'un système héréditaire, dans une province aussi éloignée du pouvoir central, risquait de pousser les seigneurs à la sécession. C'est pourquoi les Rois conservaient entre leurs mains le commandement de ces deux forteresses. Les principaux seigneurs du Royaume Méridional durent alors se rabattre sur des terres facilement accessibles par l'Anduin ou par la Mer. Plus tard, après que la Lutte Fratricide et la Grande Peste aient mis fin à l'âge d'or et alors que les habitants du Calenardhon réclamaient un Seigneur, les Rois choisirent certains grands hommes de la province afin d'être Seigneurs du Royaume.

La race de fermiers et d'éleveurs indépendants qui vivait dans le Calenardhon descend, d'après certains, de ces Fidèles qui, à Númenor, firent longtemps prospérer les champs d'Orrostar et qui avaient remplis, il y a bien longtemps, les pâturages d'Emerië et de Hyarrostar de moutons. Dans le vert Calenardhon, ce peuple trouva une terre semblable à celle qu'il avait quittée et il y prospéra, bien que cette province fut loin de la Mer.

Ces fermiers et éleveurs du Calenardhon sont des gens droits, honnêtes et industrieux qui sont fiers de leurs récoltes et de leurs fermes qui s'agrandissent. Comme tous les hommes du Gondor, ils sont grands, forts et beaux et une lumière brille dans leurs yeux. Ils ne vivent pas aussi longtemps que les Dúnedain établis sur les côtes, peut-être à cause du mélange de leur sang avec celui des Hommes du Nord (qui se produisit de bonne heure dans le Calenardhon par rapport aux autres provinces du Gondor) ou parce que leur lignage est inférieur à celui des Dúnedain des côtes - ou pour ces deux raisons réunies - il est impossible de le savoir.

5.2 GOUVERNEMENT, ARMEE ET TAXES

Le gouvernement royal du Calenardhon a trois fonctions principales, toutes exercées par le truchement de l'armée: il collecte les impôts, protège les frontières et la Grande Route Ouest et veille également à la sécurité des habitants en faisant respecter la Loi et en punissant les malfaiteurs.

Les impôts ne sont pas excessifs car la politique royale vise à encourager la prospérité. Le Calenardhon est le grenier à céréales du Royaume Méridional et l'attention royale est tournée vers la Mer et vers la conquête de ses rivages lointains. Au Calenardhon, les taxes (qui représentent 5% des richesses en temps de paix) sont payées en biens de toutes sortes entrant ou sortant de la province mais aussi en argent. Calmirië, Onodrith et Tir-Anduin sont les principales perceptions de la province. La perception des impôts est l'une des plus importantes fonctions administratives dévolue à l'armée. L'impôt de 5%, sur les produits importés et exportés, va directement au Trésor Royal. En automne, l'argent est convoyé en Osgiliath, une partie revient au Calenardhon pour la solde des soldats. Une autre taxe, collectée localement selon un taux fixé par la coutume et le conseil local, est levée pour l'habillement et la nourriture des soldats stationnés dans la province. Cette taxe est habituellement acquittée en nature.

L'armée royale au Calenardhon est stationnée dans des forts et forteresses tout au long de la Grande Route Ouest. La forteresse de Calmirië est le quartier général de la province; les forts d'Aglarond, d'Onodrith et de Tir-Anduin sont également d'importants centres administratifs. Le Palantír d'Orthanc est un lien de communication vital entre Osgiliath et le Royaume d'Arnor, loin au Nord.

Après que cette province ait été peuplée et civilisée, la majeure partie des hommes d'armes fut constituée de natifs de la province du Calenardhon qui étaient souvent commandés par ceux d'entre eux ayant servis sur d'autres théâtres d'opérations. Les levées locales étaient encadrées par un noyau de vétérans, libérés du service actif après avoir combattu dans les Guerres du Sud ou sur les Marches de Rhovanion. Le commandant de la forteresse de Calmirië, qui a la responsabilité de l'administration de la province entière, est habituellement l'un des lieutenants du Roi parmi les plus fidèles. Le Calenardhon fournit deux types de soldats aux armées du Roi: des cavaliers légers et des archers. Les jeunes gens suivent souvent leurs pères dans le service du Roi. Ce service, dans une garnison locale, est habituellement le premier échelon dans la carrière militaire.

Le gouvernement civil du Calenardhon - largement cérémonial - organise les festivités et les jours fériés, érige les édifices publics et les greniers à grains, supervise les marchés, trace les routes locales, bâtit les fontaines et aqueducs et détermine le montant exact que peut payer chaque administré pour entretenir la troupe.

A Calmirië et Dunlostir, le gouvernement civil est organisé sous la forme d'un conseil réunissant les plus éminentes personnalités de la ville. Le Conseil n'a aucun pouvoir coercitif sur les citoyens; en fait, sa grande influence dans toutes les affaires non-militaires et son autorité exercée avec tant de tact et de discrétion font que ses décisions sont rarement contestées.

LES CALENARDHONIENS

Origine Raciale: La grande majorité des ancêtres du peuple du Calenardhon, comme ceux de tous les Gondoriens, sont des Fidèles qui avaient quitté Númenor. Il y eut, jusqu'à un certain degré, un mélange avec certains peuples de Rhovanion et même avec les Harnedain mais il fut relativement limité.

Structure Politique: Tous les habitants du Calenardhon sont sujets du Roi du Gondor et se sont vus octroyer leurs terres par lui. Il est l'autorité suprême et ses décisions sont appliquées grâce à la présence de son armée, dispersée en garnisons sur tout le royaume. L'organisation politique locale varie de ville en ville.

Structure Sociale: Complexe et variable. Stratifiée mais basée sur le principe qu'il n'y a pas de "classe sociale inférieure". Il existe néanmoins une "classe supérieure" composée des nobles, de l'armée et de certaines personnalités politiques et religieuses. En dessous, se trouve une vaste "classe moyenne" qui exécute la majeure partie du travail manuel nécessaire à la vie de la société; cette "classe moyenne" ne souffre d'aucun des stygmates d'une "classe inférieure". Si une telle classe existe dans un royaume occupé par des Núménoréens exilés, elle est constituée de la population indigène.

Peuplement: Plusieurs villes assez importantes sont localisées en des points stratégiques. Entre chacune d'entre-elles sont éparpillés un grand nombre de petits villages, ainsi que des fermes isolées.

Structure Militaire: L'armée du Gondor est une entité séparée du reste de la population locale. Cependant, bien sûr, elle recrute dans la population civile, y compris parmi les Calenardhoniens. Les jeunes gens âgés de 17 ans peuvent s'engager. Ils se rendent alors en Osgiliath, la capitale, pour y subir un entraînement militaire ou sont cantonnés dans une des garnisons locales. Dans les deux cas, le soldat est fréquemment posté près de chez lui pour la durée de son service, s'il le désire.

Economie: Le peuple du Calenardhon utilise le troc pour l'obtention de production locale. Malgré tout, les pièces frappées à l'Hôtel de la Monnaie de Minas Anor circulent largement. La pièce d'argent est la pièce standard, bien que la majorité se serve de pièce de bronze (10 pb = 1 pa) ou de cuivre (5 pc = 1 pb). Seul l'or se retrouve entre les mains des riches marchands et des puissants (20 pa = 1 po). Grâce à l'impact économique du Gondor, son taux de change et ses pièces sont acceptées dans les régions frontalières. Les représentations de l'Arbre Blanc et du Roi sont largement répandues.

Langage: Le Westron ou Langage Commun est la langue de tous les citoyens du Gondor. Les titres et les noms de lieux sont, le plus souvent, en Sindarin et les noms de famille prennent souvent d'anciennes formes d'Adûnaic.

Apparence: Ils ont généralement la peau claire, les cheveux noirs et des yeux gris ou verts. Ils sont grands: la taille moyenne des hommes est de 1,88 m et celle des femmes de 1,67 m. La majorité n'a que peu ou pas de pilosité faciale. Ils sont vêtus de tuniques finement tissées en toile, coton ou soie. En hiver, le pantalon est souvent porté sous la tunique. Les robes immaculées, longues et flottantes, ne sont portées qu'au cours des cérémonies religieuses.

Habitat: Il existe une grande variété d'habitats parmi les citoyens du Calenardhon. Au bas de l'échelle, l'on trouve la chaumière en pierre, dotée de trois pièces: l'une pour dormir, la seconde pour la préparation de la nourriture et le stockage, la dernière faisant office de salle commune. Les fenêtres sont généralement petites et dotées de volets. En ville, les gens vivent dans des maisons d'un ou deux étages. La noblesse et les autres membres de la classe supérieure résident dans de grands manoirs, dans des domaines ou dans de grandes fermes.

Alimentation: Elle est à base de viande de bœuf, de mouton et d'agneau, de venaisons et de cochon sauvage. Les volailles sont également abondantes. Les arbres fruitiers, plantés sur ordre du Roi, produisent beaucoup; les douces collines donnent du grain à foison, surtout du blé pour le pain.

Religion: Comme tous les Fidèles, les habitants du Calenardhon et tous les Gondoriens, n'ont pas de religion structurée, ni ritualisée; au contraire, elle est centrée autour des jours sacrés du calendrier. A cette occasion, ils s'assemblent en des endroits ouverts et prient l'Unique, *Eru Iluvatar*, en méditant en silence ou par des chants. Ils respectent les Valar mais n'en font pas des déités car ils servent directement l'Unique.

Les bergers des Emnets et, dans une certaine mesure, les conducteurs de bestiaux prêtent serment d'allégeance à un clan descendant du Seigneur Núménoréen Hallatan qui possédait des troupeaux à Hyarrostar. Le chef de ce clan, qui porte le titre de Seigneur Berger, ne franchit jamais les portes d'aucune cité.

5.3 ARMES ET ARMURES

Le peuple du Calenardhon préfère l'arc à toute autre arme. Deux types d'arcs sont employés: l'arc court composite, aux extrémités recourbées, assez petit pour être utilisé par les archers à cheval, et l'arc long fait entièrement de bois. Au Calenardhon, l'arc creux en acier des Núménoréens n'est pas apprécié car les variations saisonnières de température (surtout en hiver) altèrent la précision du tir.

Les arcs composites sont fabriqués à Calmirië et peuvent y être achetés. Ils sont fait de la manière suivante: de fines bandes de cornes épaisses sont collées sur un cœur de bois dur et des fibres de tendons de bœufs sont fixées entre chaque couche afin d'obtenir une souplesse accrue. Les arcs composites mesurent en général 1,20 m et sont souvent utilisés par les chasseurs dans les forêts denses. Leur taille moindre leur retire une certaine précision par rapport aux arcs longs; néanmoins, ils possèdent un pouvoir de pénétration supérieur pour la même tension.

Les arcs longs sont également fabriqués à Calmirië, mais le bois d'if est importé du Gondor du Sud. Les arcs longs mesurent entre 1,50 m et 1,80 m et, entre les mains d'un archer expérimenté, ils sont d'une précision diabolique. Ils tendent à être plus résistants que les arcs composites et résistent mieux à l'humidité qui décolle parfois les parties de l'arc composite.

Les cordes d'arc sont faites en soie enduite de cire d'abeille. Les archers portent un bracelet - habituellement en cuir, parfois en ivoire - afin de protéger leur avant-bras lors du tir.

Les flèches sont également fabriquées à Calmirië et sont vendues par 24. Elles mesurent environ 90 cm et sont tirées jusqu'à l'oreille avant d'être décochées. Des plumes d'oie sauvage servent d'empennage à la flèche pour lui conférer plus de stabilité pendant le vol et sont utilisées pour toutes les flèches de chasse et de guerre. Les plumes de faisans sont aussi employées mais uniquement pour les flèches décoratives et d'honneur. Les archers portent toujours un carquois de flèches en bandoulière. La pointe d'une flèche de chasse est un peu plus large que celle d'une flèche de guerre, les chasseurs se rapprochant toujours le plus possible de leur cible, alors que les flèches de guerre sont étudiées pour obtenir le maximum de pénétration. Ces deux types de pointes sont en acier. Les pointes émoussées, pour la chasse des oiseaux et du petit gibier, sont faites en pierre. Les flèches creuses en acier, importées de Minas Tirith, peuvent également être vendues à Calmirië; elles sont plus précises que les flèches en bois, mais leur prix (1 pa pièce) limite leur utilisation.

Les arbalètes sont connues dans la province, mais peu prisées. Les hommes les considèrent comme des jouets pour les enfants et les femmes qui n'ont pas la force nécessaire pour bander un arc long ou composite. Les arbalètes utilisent un système à cliquet pour tendre la corde et elles décochent des carreaux longs d'environ 30 cm. Elles sont très efficaces pour le petit gibier et les oiseaux et ont une portée supérieure à 100 m.

Les lances en bois à pointe en acier sont, après l'arc, les armes les plus prisées des Calenardhoniens. La lance de chasse, légère et maniable, de cette province mesure entre 1,80 m et 3 m; des lances

LES DUNLENDINGS

Origine Raciale : Les ancêtres des Dulendings sont les Harnedain, un groupe qui émigra, au cours du Premier Age, d'un pays situé au Sud du Gondor. Leurs prédécesseurs constituent le Peuple d'Haleth.

Lieu d'Origine : Le Sud-Ouest des Monts Brumeux et les Montagnes Blanches.

Ecosystème Préféré : Climat froid et collines des contreforts montagneux.

Structure Politique : Il n'existe aucune unité. Les familles nombreuses sont vaguement rassemblées en organisation de type clan dans un lieu donné. Les interactions entre les clans sont très limitées, les Dunlendings étant un peuple farouchement isolationniste. Le clan est dirigé par un chef de famille, choisi après que les prétendants se soient affrontés au cours d'un combat sans mort d'homme. Le chef peut être défié à tout moment par un autre chef de famille. Sa fonction est de maintenir l'ordre au sein du clan; il est également juge en affaires criminelles, règle les différents entre membres et prend les décisions concernant le clan (comme par exemple le changement de campement, la défense, etc.)

Structure Sociale : Strictement patriarcale, linéaire (les liens familiaux sont tracés d'après le père) et patrilocale (l'épouse vit avec la famille de son mari). Les mariages au sein d'une même famille sont interdits. Une facette intéressante de leur société est leurs relations avec les Drúedain qui vivent parmi les Harnedain et le Peuple d'Haleth comme des personnages quasi-religieux. Les Drúedain possèdent des pouvoirs animistes ainsi qu'une connaissance profonde de la forêt et de l'artisanat lié au bois; ils ont été plus qu'heureux de la transmettre aux Harnedain. Cependant, après qu'ils aient émigré vers le Nord, les Dunlendings commencèrent à adopter la sorcellerie maléfique des agents de Sauron. Les Drúedain, quant à eux, refusèrent tout contact avec Sauron (et apparemment nul d'entre eux ne tomba sous l'emprise de Morgoth au Premier Age). Dans la querelle qui s'en suivit, les Drúedain quittèrent les Dunlendings et s'établirent en petites communautés. Pendant tout le Troisième Age, la conduite des Dunlendings est dictée par la peur et la suspicion vis-à-vis des Drúedain.

Peuplement : Trois à dix familles nombreuses, composées chacune de 5 à 25 membres, forment un clan. Le clan occupe un territoire précis, le cultive selon des méthodes archaïques. Leur culture est surtout basée sur la chasse et la cueillette.

Structure Militaire : Il n'en existe aucune. Les enfants sont entraînés dès l'âge de 8 ans au maniement des principales armes utilisées par les Dunlendings : la hache et l'arc court. Généralement, seuls les chefs de famille sont assez chanceux pour posséder une épée. Si le clan est menacé, sa défense sera assuré par toute personne pouvant tenir une arme ou un ustensile quelconque. Les Dunlendings, bien que sauvages et indisciplinés par rapport aux autres peuples, sont des guerriers terrifiants. Il est rare de les voir attaquer d'autres personnes, mais cela arrive lorsque leurs terres sont violées. Plus tard, dans le Troisième Age, plusieurs clans s'uniront souvent pour harceler les Rohirrim qu'ils haïssent avec passion. Leur armure est limitée au pourpoint en cuir, au casque en cuir renforcé et le petit bouclier en peau tendue sur une armature en bois.

Economie : Aucune. Le troc à l'intérieur du clan est la norme. Même le commerce entre les clans est rare.

Langage : Leur langue est dérivée de celle des Harnedain originels. Ses racines sont semblables à celles du langage des Drúedain, mais ces deux langues ont maintenant tellement divergées qu'elles sont devenues totalement distinctes. L'origine de ces deux langues est complètement différente de celle de l'Adûnaic.

Apparence : Ils sont robustes et assez grands, les hommes mesurant de 1,72 m à 1, 93 m et les femmes en moyenne 1,67 m. Bruns de peau, les Dunlendings ont également les cheveux noirs et leur pilosité corporelle est réduite. Ils portent de grossières tuniques en laine ou en cuir avec des jambières ainsi que de vulgaires surcots, des capes courtes et des chapeaux en fourrure.

Habitat : Leurs demeures sont petites, sans fenêtre, avec des murs en pierre bas et des toits en bois recouverts de chaume ou de peaux. Ces huttes sont souvent rondes avec un toit conique et une ouverture en son centre, afin de permettre à la fumée de s'échapper.

Alimentation : L'essentiel de leur nourriture se présente sous la forme de gibier soit frais, soit séché ou salé, avec pour complément quelques fruits, baies et des légumes et céréales que cultivent les femmes.

Religion : Les Dunlendings sont un peuple plus superstitieux que religieux, profondément dévoué à un grand nombre de rituels complexes auxquels sont associés une myriade de divinités vengeresses. Certaines sont vaguement basées sur la représentation des Valar associés aux éléments (vent, eau,) et le Soleil et la Lune, mais là s'arrête les ressemblances. En effet, ces dieux exigent constamment des sacrifices (du moins c'est ce que croient les Dunlendings) sous peine d'écraser leurs adorateurs sous leur colère. Des rituels barbares, avec sacrifices d'animaux, ont lieu à chaque solstice et équinoxe. Les éclipses solaires sont des temps de terreur pour les Dunlendings. Il est clair que cette tendance à la superstition est l'oeuvre des agents du Seigneur Ténébreux, cherchant, d'une part, à les isoler des autres cultures (y compris des Drúedain) qui n'ont rien à voir avec Sauron et, d'autre part, à présenter les Valar comme des divinités infernales.

plus courtes sont utilisées là où l'herbe est haute et dans les forêts des collines. Le fer de la lance, terminé par une pointe en forme de feuille, est contrebalancé à son autre extrémité par une pointe en bronze. Les lances militaires sont plus longues et plus lourdes que les lances destinées à la chasse et leur fer est en forme de diamant. Utilisés par les fantassins et par ceux ne possédant pas de monture, les lances sont particulièrement populaires chez les mariniers de l'Onodló qui utilisent une forme de trident pour harponner le poisson. Les lanciers à cheval portent souvent des javelots. Ils mesurent entre 0,90 m et 1,20 m et peuvent être lancés à grande distance (40 - 60 m) par un homme fort. Les meilleurs javelots sont importés du Gondor du Sud.

Les épées sont également importées, d'où leur prix élevé. Elles arment surtout les hommes servant dans la Garde Royale et les retraités de ce corps; les hommes riches portent parfois des épées au cours de cérémonies. Mais l'épée est rarement portée par les gens du commun car il n'existe pas de tradition de duel, ni de raison de s'en servir afin de préserver sa vie. Les hommes de la Garde Royale portent des épées droites d'une longueur moyenne. Beaucoup de Calenardhoniens possèdent une dague longue de 0,60 m, portée dans un fourreau. Des couteaux pour manger, plus petits, ou à dépecer sont souvent portés dans des fourreaux. Une boutique de Calmirië s'est spécialisée dans la fabrication de pommeaux en pierre sculptée ou en ivoire pour les épées ou les couteaux; elle offre également à la vente un grande variété de couteaux.

Les conducteurs de bestiaux portent et utilisent de longs fouets en peau de bœuf. Ces magnifiques fouets en cuir noir peuvent également être utilisé comme armes; ils atteignent des longueurs de l'ordre de 4,50 m à 6 m et peuvent, s'ils sont maniés d'une main experte, crever un œil ou faire tomber un homme.

Au Calenardhon, une armure métallique n'a pas vraiment d'utilité car la province est paisible et les marches sont loin. Toute personne portant une cotte de mailles ou un casque en métal sera soit un voyageur venant d'une lointaine terre étrangère, soit un membre de la Garde Royale. Les Gardes portent une livrée, vert et argent, et un cimier vert sur leur casque en acier; leur armure est composée de plaques de métal rivetées sur un pourpoint en cuir, décorées de médaillons d'argent, un par campagne où ils ont servi. Les armures en Mithril sont rares et hors de prix au Calenardhon; seuls les officiers supérieurs du Roi en portent. Plastrons, protections et gantelets, tous en cuir rigide, ainsi que casques et heaumes en cuir renforcé sont utilisés communément lors de la chasse à l'ours ou au cochon sauvage.

LES DRUEDAIN (WOSES)

Origine Raciale : L'origine des Drúedain (ou Drûgs comme ils aiment également se faire appeller) se perd dans les brumes incertaines de l'histoire du Premier Age. N'ayant jamais été très nombreux, ils vécurent, il y a très longtemps, au Beleriand au sein du Peuple d'Haleth. Ils y avaient une place privilégiée mal définie parmi les ancêtres des Dunlendings.

Ecosystème : La forêt est l'écosystème priviligié des Drúedain qui excellent dans le travail du bois et dans le Pistage et la Dissimulation.

Structure Politique : Après leur séparation d'avec les Dunlendings, les Drûgs furent contraints de modifier leurs structures politique et sociale car ils s'étaient spécialisés lorsqu'ils vivaient avec les Harnedain, ces derniers s'occupant de toutes les tâches physiques afin de permettre aux Drúedain d'accorder plus de temps à leurs recherches religieuses et mystiques - y compris la création de "gardiens" en pierre aux étranges propriétés. Les chefs Drûgs ont toujours été choisis parmi la population adulte mâle. La charge est décernée à vie mais n'est pas héréditaire. Etant peu nombreux, l'agriculture n'est pas indispensable à leur survie; la tâche de trouver et de préparer la nourriture est dévolue aux femmes qui n'ont aucun pouvoir politique. Le chef commande la tribu, elle-même divisée en plusieurs clans, chacun contrôlé par son plus vieux membre mâle.

Structure Sociale : Strictement patriarcale et patrilocale comme pour les Dunlendings. Les mariages se font à l'extérieur du clan, mais au sein de la tribu.

Peuplement : Il n'y a généralement qu'une seule tribu par territoire et, une fois établis, les Drúedain ne quittent leur terre qu'exceptionnellement. Les Drûgs sont si peu nombreux que chaque tribu est isolée des autres et il n'existe virtuellement aucune interaction entre elles. S'il arrive que plusieurs tribus partagent le même territoire, il existera alors une forte probabilité pour qu'elles s'unissent sous le commandement d'un seul chef et qu'elles commercent entre-elles. Par exemple, plusieurs tribus peuvent partager une même forêt. Les Drúedain sont capables de communiquer avec précision, sur de grandes distances, grâce à toute une série de battements de tambour codifiés transmis par une longue chaîne de guetteurs.

Structure Militaire : Le chef de la tribu est également le chef des guerriers. Tous les enfants, à partir de 5 ans, se voient enseigner la science de la forêt et l'usage de la sarbacane aux fléchettes enduites d'un poison mortel. Lorsque c'est possible, les Drúedain évitent une bataille rangée, préférant la tactique de la guérilla. S'ils sont acculés, ils savent assez bien se battre avec un marteau grossier ou un long poignard. Ce peuple n'aime pas la guerre et ne se bat que lorsque son territoire est menacé. Lorsque cela arrive, ils se transforment en ennemis redoutables.

Langage : D'origine inconnue, la langue des Drúedain n'a aucun rapport avec les langues, influencées par les langues Elfiques, qu'emploient les peuples ayant reçus des Immortels le don du langage. Ils n'utilisent pas l'écriture, hormis quelques pictogrammes simples.

Apparence : Petits (environ 1,20 m), trapus et robustes, les Drûgs paraissent des créatures repoussantes par rapport aux Elfes et aux Grands Edain. Leur chevelure est clairsemée et peu nombreux sont ceux portant la barbe (malgré tout, la barbe est un objet de fierté chez les Drúedain mâles). Ils sont assez casaniers et se ressemblent tous. Par rapport aux humains des Terres du Milieu, la race des Drúedain est celle dont la vie est la plus courte. L'un des traits inhabituels des Drûgs est que leurs yeux luisent, la nuit, d'une lueur rougeâtre. Leur vision nocturne est plutôt bonne, surtout en extérieur; dans ce cas, elle est même supérieure à celle des Elfes. Bien qu'ils soient considérés, par beaucoup, comme un peuple inférieur, les Drúedain ont le coeur libéré des passions qui agitent celui des Nains; ils rient souvent lorsqu'ils travaillent alors que les autres races se contentent de siffler ou de chanter. Leur rire est un son étranglé, étrange pour ceux qui ne l'ont jamais entendu.

Habitat : Les demeures des Drúedain sont le plus souvent de simples huttes en bois ou parfois des structures en pierre surmontées d'un toit en chaume. Dans ces deux cas, ces habitations sont bien construites et sont solides. Leurs portes sont souvent gardées par des Hommes Púkel, statues en pierre considérées comme vivantes et réputées posséder de mystérieux pouvoirs.

Alimentation : Les Drúedain sont tous, sans exception, végétariens; ils agrémentent leur régime de noix, fruits et baies avec les produits laitiers de leurs brebis.

Religion : La religion de ce peuple est assez sophistiquée et civilisée, surtout comparée à celle des Dunlendings qui tient (ou du moins tenait) les Drûgs en une estime quasi-religieuse. Les Drúedain ont une religion animiste, développant la force de leur foi en considérant les pouvoirs des êtres vivants comme l'oeuvre des Valar et d'Eru. Ce sont d'excellents sculpteurs sur pierre. Leurs statues sculptées à leur ressemblance semblent dotées de vie; ils s'en servent pour protéger leur demeure et les endroits importants (à Dunharrow, on peut trouver nombre de ces sculptures). En fait, cette apparence de vie suffit souvent à terrifier ceux qui voudraient faire du mal aux Drúedain. Les Orques sont particulièrement susceptibles d'éveiller leur colère. Des légendes affirment que ces statues sont dotées d'une pseudo-vie et qu'elles sont capables de se déplacer pour protéger leur maître. Il est certain que cette légende, qu'elle soit vrai ou non, ajoute à l'aura de mystère qui entoure les Hommes Púkel. Beaucoup de Drúedain sont des Animistes, un petit nombre se servent de l'Essence avec compétence. Le chef de tribu est aussi le maître en matière de religion, d'ailleurs il est souvent Animiste (bien que se ne soit pas une obligation).

5.4 L'HABILLEMENT

Le vêtement quotidien, au Calenardhon, est simple et confortable. Les hommes et les femmes portent une tunique de laine, sans manche, descendant jusqu'aux genoux; elle est attachée à la taille par une ceinture en cuir ou brodée. Les vêtements sont souvent d'une teinte jaune, bleu clair, orange ou verte. L'ourlet est souvent décoré de broderies à motifs (cheval, faucon ou aigle, par exemple). Le pantalon, souvent en cuir, peut être porté par commodité sous la tunique, en hiver lorsqu'il fait froid ou pour faire du cheval. Le pantalon est maintenu à la taille par une ceinture. Des capes vert foncé ou écarlates, longues ou courtes, sont utilisées pendant les mois d'hiver pour la protection et la chaleur qu'ils procurent. Des tricots épais en laine, des bas et des jambières de même matière sont couramment portés. Les manteaux et vestes en peaux de mouton sont populaires chez les conducteurs de bestiaux et les bergers. Les citadins et les mariniers de l'Onodló sont chaussés de sandales, tandis que les mocassins, en cuir plus souple, et les bottes sont appréciés des fermiers, surtout ceux du ValOuest. Les chapeaux à large bord en laine noire ou rouge ou en cuir (souvent surmontés d'une plume ou d'une épingle sertie d'une pierre précieuse) sont souvent portés par les hommes; le style des chapeaux varie avec chaque saison et chaque individu. Les femmes portent souvent des guirlandes de fleurs dans les cheveux; pendant l'été, elles portent des chapeaux en paille tressée.

Les robes blanches, sans ornement, coupées plus longues et plus amples que les vêtements ordinaires, sont portées les jours de fête et au cours d'importantes cérémonies. Si le temps le permet, les gens s'assemblent au-dehors et, nu-tête et nus-pieds, ils prient Eru.

5.5 LANGUAGE ET ECRITURE

Le peuple du Calenardhon parle le Westron ou Langage Commun, langue humaine dérivée de l'Adûnaic mais assouplie par les apports des diverses langues Elfiques. Peu de fermiers du Calenardhon font l'effort d'apprendre et d'utiliser le Quenya ou le Sindarin, bien qu'ils chantent certaines chansons en ces deux langues; il existe, loin dans les provinces méridionales du Gondor, des érudits qui travaillent sur des langues obscures; quiconque sera intéressé par l'apprentissage des langues anciennes, aujourd'hui oubliées, devra s'y rendre pour les étudier.

Les écrits et les scribes sont importants car ils sont la mémoire du considérable volume d'affaires traitées dans la province. Les contrats sont rédigés en Tengwar sur des parchemins en vellum. Les rapports et les messages sont transcrits sur un support plus grossier venant du Gondor. Pour l'écriture, la plume ou le pinceau sont utilisés.

La majorité des Calenardhoniens, bien qu'heureuse, est virtuellement illettrée et ne peut reconnaître que les mots et les chiffres les plus simples, ceux dont ils ont besoin pour mener à bien leurs transactions quotidiennes pas trop compliquées. Pour cette raison, les scribes sont souvent employés pour lire et rédiger les contrats. Afin de simplifier les choses, une grande partie des affaires est traitée sur la base de l'agrément des deux parties, il s'agit en fait de "contrats verbaux".

5.6 RELIGION ET CALENDRIER

La Datation Royale est utilisée au Calenardhon pour garder une trace du passage du temps. Les noms des mois de l'année sont: Narvinyë, Nénimë, Súlimë, Víressë, Lótessë, Nárië, Cermië, Urimë, Yavannië, Narquelië, Hisimë et Ringarë. Tous les mois sauf deux ont 30 jours. Il y a trois jours intercalaires placés de la manière suivante: Yestarë est le premier jour de l'année, Loendë est le jour du Milieu de l'Eté et Mettarë le dernier jour de l'année. Ces trois jours sont sacrés et fériés. Les noms des jours de la semaine sont: Elenya, Anarya, Isilya, Aldëa, Menelya, Eärenya et Valanya; ils sont nommés respectivement d'après les Etoiles, le Soleil, la Lune, l'Arbre Blanc, le Firmament, la Mer et les Valar (ou Puissances). Les noms des saisons sont: Tuilë (printemps), Lairë (été), Yávië et Quellë qui correspondent plus ou moins à l'automne et Hrívë et Coirë qui correspondent à l'hiver.

Comme tous les Fidèles, les Calenardhoniens croient en Eru Iluvatar, le père du monde et créateur de toute chose; ils révèrent également les Valar mais ne les conçoivent pas en tant que déités. La foi des Calenardhoniens est une foi paisible et vivante. Certains jours sont sacrés; ainsi Eru est loué par des couronnes de fleurs lors de l'Erukyermë (début du printemps), avec des fruits et des doux chants au festival de la Mi-été lors de l'Erulaitalë et après les moissons avec l'offre du grain lors de l'Eruhantalë. Le premier et le dernier jour de l'année sont également des jours sacrés.

A toutes ces célébrations, Eru, dieu vivant dont l'univers entier matérialise la pensée, est prié en plein air. Les croyants portent des vêtements blancs (avec parfois des couronnes et des guirlandes de fleurs) et marchent dans un calme silence vers un lieu d'une beauté sereine afin d'observer, de contempler et de célébrer la joie du monde d'Eru ainsi que leur propre place dans la Vision. Une période de 24 heures d'abstinence est ensuite observée, de l'aube (*Minuial*) jusqu'à l'heure de la première étoile (Aduial).

La foi des Calenardhoniens, et celle des Gondoriens ne souffrant pas d'un excès d'orgueil, est l'une des choses qui les met au-dessus des hommes communs; certains disent que c'est de cette foi que provient la claire lumière qui illumine leur regard à la manière d'un ciel étoilé.

5.61 LES PELERINAGES

Comme tous les Dúnedain qui ont échappé au destin de Núménor, le peuple du Calenardhon s'est toujours considéré comme un peuple d'exilés. Vivant loin des côtes, ils sont sujets à la nostalgie de la Mer et, de temps à autres, partent en pèlerinage vers les Provinces du Sud. Ces pèlerinages sont toujours très bien organisés et l'Arbre Blanc de Minas Anor est leur destination favorite. Un voyage vers le Sud est considéré comme une sorte de perte de temps si le voyageur ne rend pas visite à la côte. L'appel de la mer est difficile à vaincre. Certains voyageurs Calenardhoniens sont ravis de pouvoir contempler la houle de la mer; tandis que d'autres vont jusqu'à voyager en mer et pêcher. D'autres encore ne retournent jamais dans leurs vertes prairies au-delà des montagnes car la nostalgie de la mer les retient.

5.7 ARCHITECTURE

Les hommes du Calenardhon aiment construire en pierre. Les arbres sont très espacés dans les prairies où ils doivent être plantés et surveillés pendant des années, aussi les gens ne les abattent-ils que lorsqu'il n'y a pas d'autre matériau de construction disponible. Le marbre et le calcaire, qu'ils extraient des carrières dans les Montagnes Blanches, sont superbes. Les maisons des Calenardhoniens sont grandes, avec chambres et cuisine séparées; une cour intérieure est souvent le centre de la maison. Les premiers villages furent bâtis dans le ValEst et ils sont aujourd'hui assez peuplés; ils disposaient d'une conjonction heureuse entre le commerce, l'agriculture et la protection assurée par les forteresses de la région, tant et si bien que certains villages devinrent des villes et l'une d'entre-elles - Calmirië - une cité.

5.8 VILLES PRINCIPALES

Il y a quatre grandes villes au Calenardhon : Calmirië, Dunlostir, Onodrith et Tir-Anduin. Calmirië, dont le nom signifie "Vert Joyau" est la principale ville du ValEst et la capitale administrative de la province. Bon nombre de négociations commerciales et de manufactures s'y tiennent; les citoyens de cette ville tirent une certaine fierté à être plus "sophistiqués" que le reste de la province. Dunlostir ("Forteresse Occidentale") est une communauté agricole. Les céréales sont la principale culture et du bétail y est élevé. Bons fermiers, les habitants de Dunlostir sont amicaux, durs au travail et (aux yeux des citoyens de Calmirië) quelque peu provinciaux et simples.

La ville d'Onodrith se dresse à l'ombre de la forteresse qui garde les Gués de l'Onodló. De petits bateaux, à fond plat, naviguent sur ce cours d'eau en aval; la plus grande partie des récoltes du Calenardhon et de la laine brute descendent la rivière sur ces bateaux robustes. A l'origine Tir-Anduin était une ville située sur la frontière sauvage de l'Anduin près du Bas-Fond Sud et, bien que s'étant grandement développée, elle n'est jamais devenue complètement civilisée. C'est un important centre commercial pour tous les produits, descendant l'Anduin, dont une grande partie y est débarquée. La majeure partie du commerce engendré par le Rhovanion transite également par Tir-Anduin.

5.81 CALMIRIE

Calmirië est la ville principale du ValEst et, sous le régime du Gondor, de toute la province du Calenardhon. C'est une petite, mais magnifique, cité située sur une colline basse au Nord d'une grande vallée circulaire, flanquée par les hautes falaises vertigineuses des Montagnes Blanches. Cette vallée circulaire est le principal centre de regroupement des troupeaux destinés à Osgiliath et les provinces du Sud. Une grande partie de la population de Calmirië participe à ce commerce; certains éleveurs et conducteurs de troupeaux se sont ainsi enrichis. Cette cité est également importante pour son commerce de grains. Le tiers du tonnage qui parvient à Calmirië par bateau est ensuite transporté par chariot. Les deux tiers restant descendent l'Onodló sur des navires fluviaux. Les marchands et les minotiers de Calmirië contrôlent ce commerce.

Calmirië est également une étape importante pour tout voyageur se dirigeant vers ou venant du Gondor, ce qui explique la présence dans cette cité de nombreuses auberges de qualités diverses.

La forteresse de Calmirië est perchée au sommet d'une éminence de marbre, plusieurs dizaines de mètres au-dessus de la cité. La Grande Route Ouest, qui se trouve à 5 km de là, est aisément visible de cette hauteur. Les murs de marbre de la forteresse font 6 m de haut, ils sont surmontés de créneaux et sont protégés par des tours. Un chemin escarpé la relie à la cité.

Les voyageurs se présentant aux portes de la cité sont accueillis par des désœuvrés. Le portail se présente sous la forme d'une arche en marbre blanc, surmonté d'une reproduction de l'Irensaga (dont le pic recouvert de neige se découpant dans le ciel bleu clair est nettement visible de la forteresse). Pour de la menue monnaie, les désœuvrés exaltent les vertus de certaines auberges.

Après que la garde (3 hommes d'armes et 1 sergent) ait accordé le passage, le voyageur se retrouve sur une longue avenue ornée de fontaines, sur les côtés de laquelle s'érigent les demeures des riches marchands. Cette avenue, où chaque fontaine est plus belle que la précédente, monte jusqu'à la place centrale où se tient le marché; vues des portes de la cité, les fontaines semblent s'étendre en une ligne ininterrompue jusqu'à la place. La grande fontaine au milieu de la place est surmontée d'un pilier en pierre noire; si l'on s'en approche, les brumes qui l'entourent se dissipent et il ressemble alors au Monthanté, la montagne aux fantômes. L'eau jaillit, en cascades de tous les côtés, en ruisselets brillants et étincelants.

Le quartier des tisserands, qui se trouve à côté de cette magnifique fontaine centrale, grimpe sur la montagne vers la forteresse. C'est ainsi que la laine brute remonte et que les vêtements tissés descendent. La vente de la laine et des vêtements se fait dans la cité. Les marchands et les conducteurs de troupeaux concluent entre eux leurs affaires sur la place du marché ou dans les nombreuses auberges et tavernes alentour; les troupeaux sont parqués dans des corrals à l'extérieur de la cité.

Les entrepôts à grains municipaux, qui se trouvent près de la place centrale, sont d'une taille considérable; le volume de vente est tel qu'il faut la présence de marchands afin de contrôler le grain lorsqu'il se déplace. Les marchands paient aux fermiers leurs récoltes et eux-mêmes sont payés lorsque le grain parvient aux entrepôts du Roi au Gondor.

L'Avenue des Charrons va de la place centrale jusqu'à la base de la montagne; cette route traverse une forêt, jouxtant la cité, et dont le bois est largement exploité.

Calmirië est surtout construite en calcaire local, tiré des carrières situées à quelques kilomètres de la ville. Pour atteindre les carrières, l'on doit descendre l'Avenue des Charrons, passer les portes de la cité qui ne sont pas gardées de ce côté et traverser la forêt d'essences dures, à flanc de la montagne. La route, qui est pavée, épouse les contours de la montagne sans jamais avoir de pente excessive et s'élève légèrement en sortant de la vallée. Une rivière de taille appréciable, le Flotblanc, s'écoule également hors de la vallée et traverse la forêt jusqu'à atteindre - par une série de mares et de cascades - la plaine en contrebas. Au fur et à mesure que l'on s'approche de la sortie de la vallée, l'on entend un grondement de plus en plus fort; ce grondement provient du moulin à farine, loin dans la vallée, là où le Flotblanc est endigué.

Pour pénétrer dans la vallée, l'on doit obligatoirement emprunter un défilé tout juste assez large pour la rivière et la route; ensuite, la vallée s'élargit considérablement. Les carrières se trouvent dans les falaises à droite. La pierre est clivée en d'énormes blocs et dalles grâce à des coins en bois. Le moulin à farine local, une énorme bâtisse en calcaire à 800 mètres plus loin, remplit la vallée de son bruit caractéristique.

L'eau nécessaire à la cité est menée aux fontaines par un aqueduc souterrain. La forteresse, plus en hauteur, possède sa propre source.

Le marbre est surtout utilisé pour la décoration. Il est tiré d'une carrière située de l'autre côté de la cité, au-delà de la forteresse (où l'on trouve plusieurs importantes veines) non loin, donc, de la cité. Ces dépôts ne sont pas, malgré tout, assez purs pour avoir une quelconque valeur commerciale en dehors de la province.

Les charrons de Calmirië s'occupent de la création de chariots robustes, destinés au transport du grain et des vêtements vers le Gondor. Ces chariots font parfois le voyage vers le Gondor avec une cargaison et, une fois arrivés, ils sont tous deux vendus; les chariots atteignent un bon prix car ils sont réputés pour leur solidité. Parfois, ces mêmes véhicules retournent au Calenardhon avec une cargaison de sel, de colorants ou de bois d'arc. L'Armurerie Royale du Calenardhon, située à l'intérieur de la forteresse de Calmirië, fabrique des arcs longs et composites pour les besoins de l'armée; les arcs sont vendus localement et les surplus sont destinés à l'exportation vers le Gondor.

Les femmes de Calmirië sont célèbres pour leurs broderies; leurs tapisseries ont souvent pour sujet des scènes forestières ou des vues de montagne. Les fils colorés nécessaires sont produits dans la cité même. Certains colorants sont importés du Gondor, d'autres venant de Rhovanion. Une ou deux de ces couleurs, surtout un vert riche de bonne qualité, sont dérivées de productions locales.

La production de vêtements en laine, industrie artisanale à travers le ValEst, est centralisée à Calmirië; les métiers à tisser y sont également fabriqués. Les femmes controlent le commerce des vêtements, celui des broderies ainsi que celui des tapisseries. Elles possèdent également quelques-unes des meilleures auberges de la ville. Elles sont supposées se marier et avoir des enfants, mais nulle loi ne les y force.

5.811 Alimentation

Les habitants de Calmirië jouissent d'une grande variété de crudités à partir desquelles ils font des plats simples mais appétissants. Ils se nourrissent bien mais sans ostentation, utilisant la grande variété de produits comestibles afin de nourrir le corps et alimenter l'esprit.

Les réunions autour d'une table sont assez rares à Calmirië. Généralement, toute la maison mange ensemble dans la salle à manger commune. Les mets sont apportés dans de grands plateaux en métal et mangés dans des plats en métal ou dans des poteries en forme de bols. Des couverts de toutes tailles sont utilisés (cuillères et couteaux). Les fourchettes sont inconnues à table; cependant les grands modèles à deux dents sont utilisés dans les cuisines. Le pain fait à partir de farine de blé est servi à chaque repas. Les gâteaux d'avoine, cuits à la cendre, sont souvent servis avec du miel au petit déjeuner, de même que la bouillie d'avoine; cette bouillie est habituellement servie avec du miel et de la crème. Pendant l'hiver, le cidre, le vin et la bière sont servis comme boissons chaudes.

5.812 Foires et Jours de Marche

Elenya et Melenya sont les deux principaux jours de la semaine durant lesquels se tient le marché; beaucoup de fermiers de la contrée viennent en ville à cette occasion pour vendre leur production et acheter tout ce dont ils ont besoin. Les autres jours, le marché est moins fréquenté; certains produit comme le gibier, la volaille et la crème se vendent quotidiennement. Les boutiques qui vendent des articles d'agriculture, des cordes ou des harnais sont ouvertes tous les jours. Une armurerie se trouve sur le chemin du fort; on trouve des lances pour la chasse, des arcs et des flèches en ville. Les jours de marché, la cité est animée des premières heures du jour jusqu'au milieu de l'après-midi; pendant les foires, la citée est emplie d'un brouhaha indescriptible pendant toute une semaine.

La Foire à la Laine

Les bergers - la majorité venant des Emnets et du Wold - apportent de la laine brute. La plupart des balles sont achetées et utilisées sur place pour le tissage de vêtements ou la production de fils colorés, tandis que la laine restante, écrue, est exportée. Une grande partie prend le chemin du Sud, sur le Bain-des-Ents, à bord d'embarcations à fond plat. Les marchands de vêtements des provinces du Sud attendent impatiemment la date de la foire; ils y achètent des coupons de tissus, des couvertures et tapisseries brodées, du fil à broderie. Les marchands de tissus apportent des vêtements de femmes tissés en Osgiliath. Les marchands de colorants attendent également la foire et un commerce vivant de pots, d'herbes médicinales et d'épices a lieu. Les transactions s'effectuent partout dans la cité et les marchands n'emplissent pas seulement la place centrale du marché mais aussi toute l'Avenue des Fontaines. Des gâteaux au miel, légers et croustillants, recouverts de crème pulvérisée sont préparés spécialement pour cette occasion et consommés avec délice. Les bergers, qui campent à l'extérieur de la cités, se lancent des défis sur leur consommation d'alcool, organisent des compétitions musicales et des barbecues ainsi que des combats entre leurs plus beaux béliers.

La Foire aux Chevaux

Cette foire, qui se tient à l'extérieur de la cité, au milieu de l'été, est l'occasion pour les archers de montrer leur adresse, pour les buveurs de bière de parier sur leur capacité respective et pour les joueurs de miser sur la course de chevaux quotidienne. Le commerce de chevaux se fait au cours de réceptions privées qui ont lieu à toute heure du jour et de la nuit en d'étranges endroits; les représentants de la Cavalerie Royale sont parmi les importants acheteurs. Les harnais, semences et outils destinés à l'agriculture sont également vendus à cette occasion en même temps que s'élaborent les contrats pour la vente des futures récoltes entre marchands et fermiers. Des parties de chasse à l'aspic sont également organisées. Les auberges sont bondées et bon nombre de personnes campent à l'extérieur des murs. Les gens viennent de tout le Calenardhon, et d'aussi loin que Minas Anor et Osgiliath, pour assister à la Foire aux Chevaux.

Il y a une course de chevaux chaque soir aux environs de cinq heures; le prix d'entrée, qui est de 2 po par personne, est utilisé pour moitié comme prix remis au gagnant de la grande course qui clôture la foire. Une course, se déroulant dans la plaine en contrebas de la cité sur une distance de 3200 m entre un village et les portes de Calmirië (comprenant le passage de deux rivières), est le point culminant de chaque journée. Il n'est pas rare de voir s'engager 50 à 80 chevaux. Les juments courent (en plusieurs classes) l'avant-dernier jour de la foire. Les chevaux qui se sont bien comportés (1er à 8ème) au cours des cinq premières courses sont invités à courir lors de la grande course de clôture ayant lieu le dernier jour de la foire; le prix du vainqueur est remis par les aubergistes de Calmirië qui récupèrent leur argent en augmentant leurs tarifs durant toute la durée de la foire. Le prix varie d'une année sur l'autre mais n'est jamais inférieur à 100 po. En ouverture a lieu une course de chariots, réservée aux fermiers. La totalité des habitants se précipitent sur le parcours de la course et il y a une grande bousculade pour l'attribution des meilleures places. Les propriétaires concourent souvent sur leurs propres chevaux.

Les concours d'archers se tiennent à l'Est de la cité. Les trois premiers jours, les archers tirent sur des poteaux puis sur des cibles. La distance s'accroît avec chaque jour qui passe; elle est au départ de 30 m pour atteindre 80 m; le tir se fait par groupes de six. Seuls les vainqueurs se présentent à la compétition du lendemain. Ils n'ont la permission d'utiliser qu'un seule flèche le 1er jour, 2 le 2ème, 3 le 3ème, etc.; le dernier jour, les compétiteurs encore en lice disposent de six flèches. Lors du tir à cheval, les archers font prendre à leur monture un petit galop et ils tirent sur chaque cible se présentant à eux. Le vainqueur de chaque catégorie d'épreuve reçoit un cor en argent, 10 flèches empennées de plumes de paon dans un carquois serti de joyaux ainsi qu'une couverture brodée par les dames de la cité et enfin la moitié de la recette des entrées (1 po par personne), soit environ 100 à 150 po, car les hommes du Calenardhon aiment tester leur adresse au tir face à leurs compagnons. L'autre moitié de l'or collecté est divisée équitablement entre les finalistes de chaque catégorie.

La Foire aux Bestiaux

Contrairement à la Foire aux Chevaux, la Foire aux Bestiaux est une institution plus commerciale et plus calme qui dure 3 semaines en automne. Les prix ne varient pratiquement pas d'une année sur l'autre, aussi la spéculation y est-elle rare. Les éleveurs font descendre. leurs troupeaux jusqu'à la grande prairie à l'extérieur de la cité et ils se les vendent entre-eux ou à des marchands de bestiaux qui engagent ensuite des vachers afin de convoyer les troupeaux jusqu'au Gondor. Un troupeau de grande taille est acheté chaque année par l'Intendance Royale pour l'Armée et la Marine; il est envoyé vers le Sud et réparti dans les garnisons. Les troupeaux de moindre importance, destinés à l'alimentation des provinces méridionales, partent chaque jour et comptent entre 100 et 300 têtes de bétail. La piste n'est pas particulièrement dangereuse et les retards sont rares.

De grandes quantité de grains changent également de mains à cette occasion; mais, contrairement à la vente du bétail (qui est physiquement présent dans les prairies en contrebas de Calmirië), celle du grain se fait après qu'il soit acheminé par des péniches sur le Bain-des-Ents. Malgré tout, les fermiers sont payés à Calmirië.

Les chariots et autres équipements destinés à l'agriculture - charrues, faux, meules, fléaux, seaux, chaînes, harnais, cordes, chaudrons, moules à fromage, pressoirs et jarres, pour n'en nommer que quelqu'uns - sont également vendus à cette foire. Beaucoup de fermiers emmènent avec eux leurs épouses qui achètent des démêloirs, des coupons de tissus en laine, des rubans brodés et des moules à beurre.

5.82 DUNLOSTIR

Dunlostir a été bâtie dans la partie centrale du ValOuest, à environ 64 km des montagnes. Lorsque l'on se rapproche de Dunlostir, celle-ci se présente comme une île d'un vert sombre entourée par une mer de terre; puis l'on remarque les rayons du soleil réfléchis par les bâtiments en marbre et les greniers brillants tout au long des avenues et enfin les bosquets plantés tout autour de la ville.

A l'origine, Dunlostir n'était qu'un village sans importance jusqu'au jour où l'introduction dans la région de la charrue au soc d'acier permit de cultiver les prairies ce qui amena un flot de fermiers vers les riches terres du ValOuest. Dunlostir fut alors développée pour répondre aux souhaits des habitants de la région qui voulaient qu'il y ait plus d'arbres; les habitations sont bien espacées et des arbres ont été plantés. Le canton entier est une sorte de faubourg. Les habitants de Dunlostir sont des fermiers aimant la terre; la fertilité de cette terre noire rend leur labeur productif sans qu'ils aient besoin de s'endetter excessivement.

Les habitants de Dunlostir aiment jouer de la musique et chanter, comme ils aiment écouter leurs voisins faire de même. Leur instrument favori, le Houmhaune, dont le son est semblable à celui du basson, est fait à partir de cornes de boeufs sauvages; sa tonalité est riche et grave. De nombreux chants traditionnels sont entonnés par des chorales d'hommes et de femmes lors des festivités du Nouvel An.

Il y a de nombreux greniers et d'aires de battage à Dunlostir. Les greniers, bâtis en marbre blanc, sont visibles de loin. Leurs toits ont une teinte de terre rouge et ils sont disséminés dans toute la ville pour éviter les invasions de souris et de rats.

C'est pour la même raison que les femmes de Dunlostir possèdent des chats. Le brassage de la bière et la boulangerie sont deux activités pour lesquelles les femmes sont renommées. La bière de Dunlostir est célèbre dans des cités aussi éloignées qu'Osgiliath.

Chevaucher à travers les prairies pour aller chasser au faucon est leur principal divertissement; les femmes portent à cette occasion des arbalètes légères. Les enfants de Dunlostir utilisent l'arbalète pour chasser les rats.

L'eau est obtenue grâce à de profonds puits dont la paroi est recouverte de marbre. L'eau de pluie est collectée dans des citernes en pierre et sert de supplément à la ville.

Le fort le plus proche (sur la Grande Route Ouest) se trouve à 40 km, car Dunlostir est dépourvue de valeur stratégique et ne se trouve pas sur la route principale. La majorité des visiteurs sont des marchands de grains; les marchands de vêtements y passent aussi, après la Foire à la Laine de Calmirië. La petite garnison de la ville (18 à 30 hommes d'armes sous les ordres d'un capitaine) est fournie par les levées locales et agit comme une force de police.

Les femmes de Dunlostir sont souvent très belles, bien que ce fait soit peu connu à l'extérieur de la ville - les femmes voyagent rarement. En fait, elles ont tendance à demeurer chez elles. Elles ont de longs cheveux noirs et les yeux aussi bleus qu'un ciel de printemps au Calenardhon.

5.83 ONODRITH

Onodrith se trouve légèrement en aval des gués de l'Onodló, là où la rivière retrouve son lit. Il y a des maisons et de champs sur les deux rives et des hangars où sont entreposés le grain, la laine et les peaux. Cependant, la vie réelle de la ville est située sur la rivière elle-même. Beaucoup de gens vivent sur leurs bateaux. Les canoës sillonnent la rivière car les bateliers aiment voyager, pique-niquer et pêcher. Ils vivent sur leurs bateaux car le doux et calme Onodló, dont les eaux ne se dérobent jamais et débordent rarement, est toute leur vie.

La rivière s'est frayée un chemin à travers le sol jusqu'à son lit rocheux; ses rives mesurent de 1,20 à 1,50 m de hauteur. De

nombreux arbres poussent sur les deux rives et ces arbres se conjuguent aux hautes rives pour donner l'impression que la vie aquatique s'est sereinement retirée du monde.

Les grains entreposés dans les hangars sur les rives sont chargés dans des sacs. Un escalier en pierre descend jusqu'aux embarcadères. Les sacs vides constituent souvent la cargaison de retour d'Osgiliath. Une grande partie des demeures d'Onodrith situées sur les rives de l'Onodló sont en bois, la pierre de construction devant être importée des Montagnes Blanches par des caravanes de chariots, d'où son prix prohibitif par rapport au bois transporté à partir des premières pentes de ces mêmes montagnes. Les saules et les sycomores que l'on trouve au bord de l'eau ne conviennent pas à la construction. Les embarcations sont souvent construites en bois de mélèze provenant des Montagnes Blanches.

Pendant environ 5 km en aval de la ville, la rivière, s'écoulant sur un lit rocheux, est large et calme. Après cela, son cours se rétrécit et s'approfondit. Le grain est transporté sur l'Onodló jusqu'à ce que la glace hivernale interrompe le trafic et cela jusqu'au printemps. Les années où les hivers sont cléments, le trafic demeure ininterrompu toute l'année.

Une grande quantité de grains est transportée jusqu'en Osgiliath par des embarcations à fond plat dont les dimensions varient entre 9 et 11 m de long et entre 2 et 2,5 m de large. Les proues sont arrondies pour permettre de se dégager plus aisément d'un banc de sable. Les poupes sont hautes, rondes et incurvées. Une tente peut être installée en poupe pour se protéger des intempéries, bien que certains bâtiments soient équipés de cabines en bois. Deux hommes suffisent pour faire remonter le fleuve à un bateau vide, ce qui est souvent le cas; par contre, en charge, deux hommes supplémentaires seront nécessaires. Le grain et la laine descendent la rivière vers l'Anduin; une fois sur ce grand fleuve le voyage est aisé jusqu'en Osgiliath. Les voiles et les rames sont utilisées pour remonter le courant jusqu'à la confluence avec l'Onodló; ensuite, les bateaux sont manœuvrés à la perche. Les rames sont nécessaires, ici ou là, pour freiner le bateau lorsque le cours est trop rapide. Par Décret Royal, il a été creusé un canal, dragué régulièrement lorsque l'Onodló traverse une région marécageuse.

Le voyage jusqu'à l'Anduin par l'Onodló prend d'une semaine à dix jours; à partir de là, il ne faut plus que deux jours et deux nuits pour rallier Osgiliath. Le voyage de retour prend environ trois semaines. Les bateaux équipés de cabines peuvent prendre des passagers pour un prix modique; souvent l'espace que l'on pourrait libérer pour des passagers est utilisé par la famille du capitaine. Ces bateaux sont munis d'un fanal rouge placé en poupe lorsqu'ils descendent le cours de la rivière et de deux fanaux verts lorsqu'ils la remontent. La nuit, ces lampes sont visibles à une grande distance dans les prairies au-delà des berges.

5.84 TIR-ANDUIN

Tir-Anduin est située de part et d'autre du Bas-Fond Sud. Elle se trouve sur la principale route commerciale Est-Ouest au plus important lieu de passage de l'Anduin. Cette ville est très cosmopolite et difficile à gouverner; des gens de toutes races et nationalités s'y rencontrent pour sceller des contrats à toute heure du jour ou de la nuit. La grande forteresse de pierre surplombant le passage de l'Anduin se trouve à 6,5 km vers le Sud, où les derniers contreforts des Emin Muil rejoignent le fleuve. La garnison de la forteresse est considérable mais elle ne patrouille pas la rive orientale où débute le Rhovanion.

Tir-Anduin est en fait deux villes réunies en une seule: sur la rive occidentale se dressent les demeures de pierre et les entrepôts des marchands, sur la rive orientale se trouve une cité de tentes, habitée par des barbares et des nomades sauvages ou à demi-civilisés qui viennent souvent de loin afin de vendre leurs produits ou acheter ceux du Gondor. La ville de toile est un immense bazar dans lequel tout s'achète et tout se vend. Il y a un considérable commerce d'ambre, sous sa forme naturelle ou en joaillerie, importé de la Mer de Rhûn. Les glandes d'Aspic Vert y atteignent une valeur confortable. Il y a de nombreuses armureries où peuvent être achetées armes et armures en acier.

Les tavernes et les auberges, d'une qualité souvent médiocre, abondent. Vous pouvez avoir tout ce que vous voulez à Tir-Anduin, à condition d'y mettre le prix, mais ce que vous gagnerez le plus facilement seront les ennuis. C'est là que s'organisent les caravanes en partance vers l'Est traversant le Rhovanion jusqu'à la Mer de Rhûn. Les marchands désirant se rendre au Gondor ont trois possibilités: ils peuvent prendre la piste traversant le Calenardhon jusqu'à ce qu'ils rejoignent la Grande Route Ouest, ils peuvent descendre le cours de l'Onodló après deux jours de voyage à travers le Wold ou ils peuvent descendre l'Anduin jusqu'aux Chutes du Rauros.

5.9 TRANSPORT

Comme le peuple de Núménor avant que son coeur ne se tourne vers la Mer, le peuple du verdoyant Calenardhon aime monter à cheval. Les boeufs sont utilisés comme bêtes de somme, pour l'agriculture et tirer les chariots; les chevaux sont réservés au transport personnel. Le manque d'essieux en métal a empêché le développement de chariots confortables, mais les marchandises sont transportées dans des chariots à quatre roues tirés par des attelages de boeufs. En plus du trafic terrestre normal, une grande partie des céréales et de la laine est expédiée par l'Onodló.

5.91 LA GRANDE ROUTE OUEST

Cette route traverse le Calenardhon dans toute sa longueur des Gués de l'Isen jusqu'à la Rivière Limite, s'écartant le plus possible des Montagnes Blanches et de ses contreforts. Au Calenardhon, la Route est pavée; elle est bordée d'arbres pour l'embellir et apporter ombre et fraîcheur aux voyageurs. Les chênes et les hêtres sont les essences les plus nombreuses; ils atteignent des tailles étonnantes. Entre ces arbres, d'autres, fruitiers ceux-ci, ont été plantés par décret royal ainsi que des arbres à fleurs et des arbustes pour que les voyageurs trouvent le temps moins long, puissent contempler leurs fleurs et se reposer. Une grande étendue d'herbe verte d'une largeur de 400 m a été laissée de chaque côté de la Route afin que les voyageurs puissent faire paître leurs chevaux et leurs boeufs. Des bosquets d'arbres ont été plantés de loin en loin pour abriter ceux qui désirent passer la nuit à la belle étoile.

Les auberges le long de la Route sont de deux catégories: la petite auberge rattachée à la demeure d'un fermier, et qu'il dirige, et l'auberge commerciale plus grande que l'on trouve souvent dans les villages. Toutes sont accueillantes et hospitalières et l'on peut y demeurer une ou plusieurs nuits; elles sont en nombre suffisant le long de la Route pour accueillir tous les voyageurs (sauf pendant la période des foires où les auberges sont bondées). Les auberges de grande taille servent également de relais aux Courriers Royaux; des chevaux frais peuvent souvent y être trouvés.

Les forts, qui assurent la tranquilité des voyageurs, sont espacés de façon à ce qu'il y ait toujours une petite garnison à 10 km à la ronde. Les hommes d'armes du Roi patrouillent également le long de la Route par paire, aidant les voyageurs en difficulté. Ces hommes portent une livrée verte et argentée. Il y a un fort en pierre avec une garnison de 50 à 100 hommes tous les 80 à 100 km; ces forts ont toujours sous leur protection un village avec une auberge ou deux.

5.92 AUTRES ROUTES

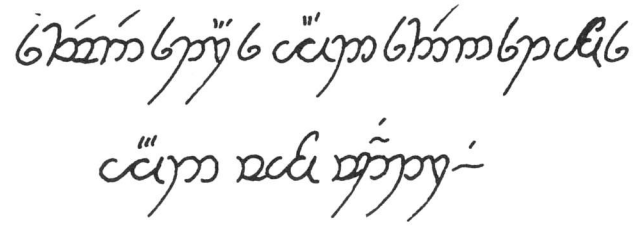
La Grande Route Ouest est généralement pavée; les autres ne le sont pas, sauf sur de courtes distances et là où le sol est marécageux. L'autre route importante du Calenardhon relie le Bas-Fond Sud aux Gués de l'Onodló; elle y rejoint la Grande Route Ouest lorsqu'elle traverse la rivière Limesneige. C'est une route secondaire, peu utilisée sauf pour la circulation locale et par les chariots transportant les céréales du centre du ValOuest jusqu'à Dunlostir, continuant vers la Grande Route Ouest pour la rejoindre près d'Aglarond. Toutes sortes de personnes, venues parfois de très loin, empruntent la Grande Route Ouest puis la Route Nord à partir de Tir-Anduin.

5.93 CHARRETTES ET CHARIOTS

Les charrettes et les chariots, la plupart construits à Calmirië, sont tirés par des boeufs et utilisés pour le transport des céréales, de la laine, des peaux et autres produits à travers tout le pays. Les gens voyagent rarement dans les chariots; le voyage y est incommode. Les charretiers conduisent souvent leurs attelages à pied. Lors de longs voyages, ils dorment sous leur chariot.

5.94 TRAFIC FLUVIAL SUR L'ONODLO

Il est relativement aisé de trouver passage sur une embarcation allant ou revenant d'Osgiliath. L'on peut également descendre la rivière à canoë. Le voyage sur la rivière est plaisant, sauf lorsque l'on passe dans une partie marécageuse de son cours. Le prix du passage varie avec les saisons mais il est de l'ordre d'une pièce d'argent pour descendre la rivière et de deux pour la remonter, sauf si le passager accepte d'aider à la manœuvre (dans ce cas, il ne paiera rien). En amont d'Onodrith, l'Onodló n'est naviguable que sur un canoë, et ce, jusqu'à la Forêt de Fangorn sauf pendant les saisons exceptionnellement sèches.



6.0 LES FORTERESSES DU CALENARDHON

Il y a trois forteresses principales au Calenardhon : Orthanc, Aglarond (Fort Cor) et Calmirië. Orthanc possède une longue histoire qui plonge ses racines jusqu'au milieu du Deuxième Age lorsque les Núménoréens bâtirent la citadelle d'Angrenost (Isengard) dans le chaudron d'un volcan éteint afin de protéger l'Eriador des attaques des forces de Sauron. Aglarond fut, quant à elle, construite par les hommes du Gondor au début du Troisième Age après la Guerre de la Dernière Alliance pour renforcer un point faible de leur frontière occidentale dans la Trouée du Calenardhon. La Forteresse Royale de Calmirië, érigée vers 3A 450, fonctionnait surtout comme le centre administratif de la province.

6.1 ORTHANC ET ANGRENOST

A la fin du Premier Age, plus d'un siècle après la défaite des Elfes et des Hommes à la bataille de Nirnaeth Arnoediad (Batailles des Larmes Innombrables), l'Armée de Valinor sortit de l'Ouest pour attaquer Morgoth dans sa forteresse de Thangorodrim en Angband. De tous les Humains, seuls les Edain se joignirent aux Vanyar et aux Noldor de Valinor au sein de la "Glorieuse Armée" qui traversa le Beleriand. La terre elle-même trembla et le Beleriand fut englouti au cours de la bataille qui s'ensuivit. Les forces de Morgoth furent mises en déroute; dans un effort désespéré pour reprendre l'initiative, Morgoth fit sortir pour la première fois ses cruels Dragons ailés. Eärendil combattit le plus grand de ses monstres: Ancalagon le Noir et le tua. Dans sa chute, le Dragon mortellement blessé écrasa les énormes tours de Thangorodrim. Morgoth implora la clémence, mais les Valar le firent passer par les Portes de la Nuit dans le Vide Eternel par-delà les Murs du Monde. Les Valar pardonnèrent aux Elfes des Terres du Milieu et leur permirent de revenir à Valinor, s'ils le désiraient. Les Gardiens récompensèrent les Edain pour leur courage au cours de la Guerre de la Colère en leur octroyant un royaume insulaire, Núménor, qu'ils firent surgir des flots entre les Terres du Milieu et les Terres Eternelles.

Malheureusement, un grand nombre des serviteurs maléfiques de Morgoth échappèrent à la Colère des Valar et demeurèrent fidèles à son message, qui n'employait que les instruments de la Terreur et de la Haine. Le chef de ces serviteurs maléfiques était Sauron; il ne chercha pas le pardon en Aman comme le lui avait ordonné Eönwë, le Hérault des Valar. Au contraire, il se cacha dans les Terres du Milieu et choisit finalement le Mordor comme résidence permanente. Là, abrité par les Ephel Dúath (Montagnes de l'Ombre), Sauron érigea Barad-Dûr, la Tour Noire, du sein de laquelle se déversèrent ses serviteurs afin d'imposer sa domination sur les Humains demeurant dans les Terres du Milieu.

Malgré ces avances et face à leur refus, Sauron décida de détruire ou de chasser les Elfes des Terres du Milieu. Durant de longues années, il réunit ses forces au Mordor; puis, renforcé par le pouvoir de l'Anneau Unique qu'il avait forgé en Orodruin, il sortit du Mordor et passa par la Trouée du Calenardhon à la tête d'une puissante armée. Il vainquit les Elfes d'Eregion, tua Celebrimbor et s'empara des 16 Anneaux Mineurs. Victorieux, Sauron repoussa Elrond, le Semi-Elfe, vers le Nord, talonné par les armées du Mordor qui pénétrèrent en Eriador. Gil-Galad, dont les forces étaient insuffisantes, fut vaincu. Sauron, après cette nouvelle victoire, contrôla presque tout l'Eriador et prit le titre de "Seigneur de la Terre". Les Elfes furent défaits.

L'espoir vint de Núménor. Le Roi Tar-Minastir envoya une grande flotte et une armée de Dúnedain. Ils débarquèrent aux Havres Gris et, après leur jonction avec les forces de Gil-Galad, repoussèrent Sauron au-delà des Monts Brumeux. Pour prévenir toute future invasion de l'Eriador par les forces du Mal, les Núménoréens érigèrent la forteresse d' Angrenost, à l'ombre du Methedras, le Dernier Pic des Monts Brumeux.

Sauron, qui craignait le pouvoir de Núménor, se replia et ne s'opposa pas ouvertement aux Dúnedain en Angrenost, à Pelargir (bâtie en 2A 2350) ou en Umbar (fortifiée en 2A 2280). Le pouvoir des Dúnedain grandit; puis, les siècles passant, l'orgueil et la cruauté s'emparèrent de leurs Rois et ils exigèrent des tributs de plus en plus exhorbitants des peuples inférieurs des Terres du Milieu. Durant ces années, la citadelle d'Angrenost prit l'aspect d'un colonie terrestre.Les gens qui y vivaient maintenaient l'amitié traditionnelle avec les Elfes. D'Angrenost, les Núménoréens exerçaient leur pouvoir sur un territoire vaste, mais peu peuplé, qui s'étendait des deux côtés de l'Isen jusqu'à la Mer; ils contrôlaient la plus grande partie de ce qui serait un jour le Calenardhon jusqu'à la rive occidentale de l'Onodló (Rh. "Bain-des-Ents") ainsi que certaines parties de l'antique royaume des Elfes d'Eregion, sur la rive orientale du Flotgris.

Finalement, le Roi Núménoréen Ar-Pharazôn envoya une armée contre Sauron; le Seigneur Ténébreux, constatant qu'il ne pourrait pas soumettre les Dúnedain par les armes, se soumit au Roi qui le ramena prisonnier à Núménor. Pendant des années, les propos mielleux et la ruse de Sauron corrompirent lentement le Roi, jusqu'au jour où les Dúnedain abandonnèrent leur ancienne allégeance envers les Elfes et se dressèrent contre les Valar. Vaincus par leur orgueil, les Núménoréens entreprirent d'armer une flotte immense pour envahir les Terres Eternelles. Les Valar abandonnèrent leur mission de protection des Terres du Milieu et Eru Lui-Même fit s'ouvrir l'océan pour engloutir Núménor. La flotte d'Ar-Pharazôn fut entièrement détruite lors du cataclysme. La Chute des Núménoréens fut le plus grand triomphe de Sauron.

La garnison d'Angrenost, à part quelques hommes, était partie vers les Terres Eternelles. Ceux qui restèrent acceptèrent de reconnaître la suzeraineté d'Elendil et de ses héritiers qui avaient échappé à l'anéantissement de leur race. Après la création du Gondor, Angrenost devint le principal lien de communications entre le Royaume Septentrional d'Arnor et le Royaume Méridional. Alors, les Gondoriens sculptèrent une colonne naturelle en Laen Noir qui devint Orthanc. Au centre de la citadelle, ils installèrent l'un des *Palantíri*, ou Pierres de Vision, qu'ils avaient emmenés par-delà la Mer.

Après la défaite de Sauron devant Gil-Galad et Elendil, lors de la Guerre de la Dernière Alliance, l'importance stratégique d'Angrenost et d'Orthanc diminua car la citadelle se trouvait du mauvais côté de l'Isen; les hommes du Gondor érigèrent une autre forteresse en Aglarond pour protéger la frontière occidentale du Calenardhon qui allait jusqu'à l'Isen.

Le Palantír d'Orthanc fut utilisé pour des recherches astronomiques et comme moyen de communications; il fut laissé une garnison suffisante pour défendre les portes de la citadelle qui se trouvaient dans le mur circulaire. Cette garnison aidait également à la protection des Gués de l'Isen.

6.11 DESCRIPTION GENERALE D'ANGRENOST (ISENGARD) ET D'ORTHANC

La citadelle d'Angrenost fut bâtie, par les Núménoréens, dans une vallée abritée à la limite méridionale des Monts Brumeux. Son but principal était, à l'origine, de défendre la Trouée du Calenardhon ainsi que les Gués de l'Isen contre les attaques des forces de Sauron. Dotée d'énormes fortifications, Angrenost fut conçue pour être entièrement autonome (ainsi pouvait-elle soutenir par elle-même un siège indéfiniment). Sous le contrôle de Núménor, elle prit quelques caractéristiques d'une cité coloniale. La garnison était si importante et la forteresse si bien construite que Sauron ne défia jamais ouvertement sa puissance jusqu'après la Chute.

Creusée dans la pierre volcanique noire, l'enceinte extérieure fut érigée en rendant lisse le versant d'un volcan éteint qui entoure une plaine de 1600 m de diamètre. Au centre de cette plaine, les hommes du Gondor érigèrent l'inexpugnable Tour d'Orthanc.

6.12 LE MUR EXTERIEUR D'ANGRENOST

L'enceinte circulaire fait plus de 30 m de haut. Sa surface extérieure est lisse, les fissures et les trous ayant été bouchés par les Núménoréens. Le sommet du mur mesure 24 m de large et un chemin de ronde court tout le long. Le faîte du mur, bien que non crénelé, est à 1,50 m au-dessus du chemin de ronde, ce qui est suffisant pour protéger les défenseurs. Il y a des embrasures à intervalles réguliers; les tours de garde ne sont pas nécessaires car une armée importante pourrait prendre place sur le mur en cas d'attaque.

Creusant directement à travers la roche volcanique, les Núménoréens créèrent une cité entière à l'intérieur de la base du mur. On y trouve des quartiers pouvant loger une armée entière, avec de nombreuses salles et chambrées, des écuries, des armureries et des forges. Un tunnel long de 60 m et haut de 10,50 m a été creusé à l'intérieur du mur d'enceinte. Ce tunnel est l'unique accès connu à la plaine intérieure.

6.13 LES PORTES ET LES TUNNELS

Les portes qui protègent l'entrée d'Angrenost sont en Fer. Elles ont été si bien posées qu'elles tournent aisément sur leurs gigantesques gonds d'acier. Il existe une double porte de ce type à chaque extrémité du tunnel. Les deux double portes peuvent être bloquées à l'aide de barres en acier. D'énormes blocs de pierre, dissimulés dans le plafond du tunnel, sont prêts à tomber sur les envahisseurs qui réussiraient à forcer les premières portes.

Les portes extérieures sont protégées par de gigantesques tours de garde, hautes de 30 m, véritables excroissances de la roche du mur d'enceinte. Elles sont équipées de nombreuses embrasures par lesquelles l'on peut tirer avec des armes défensives. Un passage secret, truffé de pièges, relie le dernier étage des tours avec la salle de garde. Ces passages sont minés de manière à s'effondrer sous les envahisseurs grâce à l'action d'un simple levier.

Deux énormes herses en acier peuvent être descendues à l'intérieur du tunnel, de part et d'autre de la salle de garde. Les attaquants, piégés entre les deux herses, peuvent être abattus à coup de flèches par les embrasures. Sur le côté gauche du tunnel (lorsque l'on pénètre dans la forteresse), se trouve un escalier reliant le tunnel à la salle de garde qui est dotée de plusieurs ouvertures donnant sur le tunnel. La salle de garde est chauffée et éclairée par une cheminée et deux salles adjacentes contiennent des provisions et des armes.

Les portes intérieures sont protégées par des pièges tout au long du tunnel. En supposant que des envahisseurs aient réussi à se frayer un chemin à travers les portes extérieures, le tunnel et les portes intérieures, ils s'apercevront que deux petits ouvrages fortifiés, creusés à même le roc de chaque côté des portes intérieures, permettent aux défenseurs de les prendre à revers ou de leur tirer dans le dos lorsqu'ils se presseront à l'assaut. Derrière deux ouvrages en terre situés l'un à 15 m des portes intérieures et l'autre à 30 m, un grand nombre de défenseurs peuvent se réunir pour attaquer les assaillants piégés. Pour s'assurer de la conquête des fortifications extérieures, les attaquants devront submerger les défenseurs sous le nombre et nettoyer, un à un, tous les ouvrages fortifiés; huit de ces ouvrages le sont assez pour que leur prise pose de sérieux problèmes.

6.14 PLAINE INTERIEURE

L'enceinte circulaire entoure une plaine de 1600 m de diamètre. Jusqu'à la corruption de Saruman par le Maître de Barad-Dûr (env. 3A 2851), cette plaine sera un lieu paisible et agréable. Des bosquets d'arbres fruitiers et des prairies verdoyantes où paissaient vaches et moutons, tel était le spectacle qu'offrait cet endroit. Un petit lac fournissait en eau les besoins de la garnison et procurait du poisson en cas de siège prolongé. Il y a également, ici et là, depetites sources et des puits. Huit routes partent de la Tour centrale vers les barraquements fortifiés de l'enceinte.

6.15 LA TOUR D'ORTHANC

Orthanc signifie "Mont Croc" en langue Elfique; par une étrange coïncidence, cela signifie aussi "Objet de Ruse" dans la langue que parleront plus tard les Rohirrim. La Tour elle-même est inexpugnable et indestructible (sauf face à une force aussi considérable que la colère des Valar). Les Ents firent tout leur possible pour la détruire, durant la Guerre de l'Anneau, lançant contre elle, pendant des heures, d'énormes blocs de pierre sans aucun résultat. La technologie employée pour façonner et durcir la pierre d'Orthanc fut également utilisée pour la construction du pilier blanc et du globe au Cap d'Umbar qui commémorent la victoire d'Ar-Pharazôn sur Sauron.

La Tour d'Orthanc mesure plus de 150 m de haut. Quatre piliers massifs aux nombreuses facettes en pierre noire jaillissent de la plaine. Chaque pilier se termine en un "croc" en pierre dont les arêtes sont aussi tranchantes que la lame d'un couteau. La pierre semble lustrée et humide. C'est en fait du Laen noir: une roche volcanique dure, transparente et extrêmement résistante. La Tour se rétrécit à son sommet. A l'endroit où jaillissent les quatre crocs se trouve un espace où ont été tracés des symboles et des runes de pouvoir. A partir de ce point, l'on a une vue avantageuse sur la plaine en contrebas et jusqu'au-delà des Gués de l'Isen.

Une série de 27 marches escarpées en pierre conduisent à la porte d'entrée, qui est faite de la même roche que le reste de la Tour. Cette porte se trouve sur le côté Est de la Tour; elle en est l'unique entrée. Immédiatement au-dessus de la porte, se trouve un balcon avec une balustrade. La porte du balcon est également en Laen noir. De nombreuses petites fenêtres et embrasures sont creusées dans la pierre de la Tour; elles fournissent la ventilation et la lumière dans toute la Tour.

La porte d'entrée peut être bloquée, si nécessaire, par une énorme dalle de pierre qui glisse du plafond du hall d'entrée. Ce hall est vaste et caverneux; le plafond en dôme atteint 45 m de haut. Quelques rares et hautes fenêtres éclairent faiblement la salle. Placés à intervalles réguliers sur le périmètre du hall, se trouvent 4 escaliers menant aux coeurs des quatre grands piliers, jusqu'à une haute plateforme. Neuf mètres au-dessus du sol du hall, une galerie, accessible par les quatre escaliers, court sur tout le périmètre de cette salle. Une porte relie la galerie au balcon extérieur. Les escaliers ne permettent le passage que d'une seule personne à la fois, aussi 5 à 10 gardes suffisent pour défendre les étages contre une armée entière.

On trouve aux étages des armureries, des salles emplies de trésors et d'autres de réserves de vivres. Il y a des pièges ici et là, surtout dans les escaliers. Les dix étages les plus hauts sont dévolus à une bibliothèque centrée sur l'astronomie. Le Palantír est situé plus haut, deux étages avant le sommet de la Tour.

6.16 LE PALANTIR D'ORTHANC

De grands navires et de grands Rois
Trois fois trois
Qu'apportèrent-ils de leur terre natale
Par-delà la mer écumante ?
Sept Etoiles et sept Pierres
Ainsi qu'un Arbre Blanc.

Les sept pierres auxquelles se réfère ce chant ancien sont les Palantíri ou "Pierres de Vision". Le nom est Elfique et signifie : "Ce qui permet de voir au loin". Les Palantíri furent donnés à Elendil par les Noldor comme preuve d'amitié. Ils furent créés lors du Premier Age, peut-être par Fëanor lui-même, et peuvent être utilisés par des personnes ayant suivi un entraînement intensif et particulier, destiné à leur permettre d'avoir connaissance d'événements se passant au loin ou enfouis dans le passé. Additionnellement, ils ont le pouvoir de communiquer la pensée de chaque utilisateur à celui avec qui il est en phase. Le Palantír d'Osgiliath, qui est la Pierre Suprême, peut surveiller instantanément toutes les autres Pierres qui, étant de taille plus réduite, ont des fonctions limitées. Les petits Palantíri se trouvent à Minas Anor, à Minas Ithil et en Orthanc pour le Gondor; en Arnor, ils se trouvent en Amon Sûl, en Annúminas (sur le rivage du lac Nenuial) et sur la côte en Elostirion. Ils sont sévèrement gardés de jour comme de nuit et, lorsqu'ils ne sont pas utilisés, ils sont recouverts d'une housse spéciale.

Si elles sont utilisées par une personne ne disposant pas de la force mentale et de l'entraînement nécessaires, les Pierres produiront une série de visions chaotiques ou demeureront obscures. Bien qu'elles puissent voir à travers des obstacles physiques tels que murs ou montagnes, elles ne peuvent voir un endroit si celui-ci est plongé dans l'obscurité. Elles ne transmettent pas les sons car elles ne permettent que la transmission d'images et d'impressions mentales entre utilisateurs.

Le Palantír d'Orthanc est un globe d'une substance cristalline sombre de 20 cm de diamètre. Il se trouve sur une table, ronde et basse, en marbre noir posée directement sur le sol volcanique de la Tour. Sur la table est gravée une carte d'une partie des Terres du Milieu à portée de détection de la Pierre. Le Palantír peut "voir" des images jusqu'à 800 km de distance; au-delà, les images sont trop petites pour être d'une quelconque utilité.

Les Palantíri ne sont accessibles de droit qu'aux héritiers d'Elendil et à leurs représentants reconnus. En Orthanc, la mission de scruter périodiquement le Palantír incombe au commandant de la forteresse (il doit également le scruter lorsque les circonstances l'exigent); ainsi, il peut faire son rapport sur l'état de la région qu'il administre aux ministres du Roi en Osgiliath. Après la chute de Minas Ithil en 2002, les Intendants du Gondor, craignant que la Pierre d'Ithil ne soit tombée sous le contrôle de Sauron, restreignirent l'usage des autres Palantíri, et leur existence devint un secret conservé durant pratiquement un millier d'années, jusqu'à la fin du Troisième Age.

ORTHANC

La Tour inexpugnable d'Orthanc, aménagée par les Exilés Núménoréens du Gondor à la fin du Deuxième Age, est l'une des plus grandes créations architecturales des Terres du Milieu. Mesurant plus de 150 m de hauteur, son sommet est constitué d'Adamant, substance noire que l'on trouve rarement en telle quantité; les techniques qui ont permis de la construire sont toutes, à part quelques-unes, oubliées depuis longtemps. La roche de la Tour est un minerai d'origine volcanique, le Laen de couleur noire. La forme de la Tour naît de la fusion de quatre énormes piliers coniques en une seule et unique structure. C'est seulement près du sommet que les piliers se séparent, formant quatre crocs à l'aspect redoutable semblant s'enfoncer dans les cieux. Après que les architectes aient terminé la structure générale, ils s'occupèrent naturellement de l'aménagement intérieur. Grimpant jusqu'au sommet de chaque flèche se trouve un "puits de service" qui contient en son centre une cheminée et soit un réseau de réservoirs, soit des toilettes desservant la Tour (2 de chaque). Un escalier s'enroule autour de chaque puits et chaque croc possède le sien en colimaçon, partant de la base jusqu'au sommet - mais, dans la plupart des cas, l'escalier est interrompu et l'intrus se retrouve dans une impasse. Il y a de nombreuses fenêtres creusées dans les flancs d'Orthanc, toutes étroites, surtout aux étages du bas, puis elles s'élargissent aux étages supérieurs, ceux-ci étant inaccessibles aux assaillants. Les fenêtres se trouvent au fond de profondes embrasures dont l'ouverture vers l'extérieur est étroite. La lumière à l'intérieur, en plus de celle fournie par le jour, émane de feux de cheminées ou de lampes en Fer forgé munies de plaques en cristal. Ces lampes sont scellées dans les murs, les cages d'escalier, les halls ou suspendues en groupes, au plafond dans certaines salles. La flamme des lampes dégage peu de fumée et les serviteurs veillent à les maintenir toujours pleines. Pratiquement

toutes les fixations, dans la Tour, sont en alliage de Fer absolument noir et insensible à la rouille. Il existe, bien sûr, du mobilier richement ouvragé; mais, malgré ce mobilier, n'importe quel visiteur retire de cet endroit une impression de surfaces sombres et dures, d'échos sans fin, de passages et d'escaliers tourmentés et envahis par l'ombre, surtout après que Saruman en ait fait sa résidence permanente.

Toutes les portes intérieures d'Orthanc, sauf spécification, sont en chêne sombre poli avec des gonds et des bandes de renforcement en Fer noir, insensible à la rouille; elles sont dotées de serrures Difficiles (-10) à crocheter. Toutes ces portes font 2,40 m au sommet de l'arche de style gothique et s'ouvrent vers la pièce. Chacune des serrures est d'un type différent. Pourtant, il existe une clef, la Clef d'Orthanc, qui possède des propriétés inhabituelles. Elle est non seulement l'unique clef de la porte d'entrée, mais elle sert aussi de clef maîtresse, c'est-à-dire qu'elle ouvre toutes les portes de la Tour. Le Maître d'Orthanc porte traditionnellement cette clef autour de son cou, de jour comme de nuit. Lorsque Saruman arriva à contrôler la forteresse, il porta la clef sur lui. Les autres clefs sont distribuées, selon les besoins, aux serviteurs et aux gardes.

(Les plans des étages supérieurs d'Orthanc sont représentés sur l'encarté en couleurs. En vous servant de cette vue en coupe, gardez présent à l'esprit que certains éléments architecturaux de la Tour ont été ôtés afin de rendre la vue plus facile. Dans la plupart des cas, les séparations entre étages sont en réalité plus grandes qu'elles n'apparaissent; de même, les hauteurs des pièces sont, en général, inférieures à celles représentées.)

REZ-DE-CHAUSSEE

1. Salle de garde.
Quatre hommes d'armes sont postés en permanence dans chacune d'entre elles.

2. Quartiers des hommes d'armes.
Ils peuvent accueillir un maximum de 48 hommes d'armes montant leur garde en 3 rotations par jour.

3. Armurerie.
On y trouve un grand assortiment d'armes standard, +5, et quelques-unes +10: épées courtes, dagues, arcs composites, armure de cuir et cottes de mailles. La porte de cette salle est fait de la même matière que la Tour: en Laen. Encastrée dans le mur près de la porte, se trouve une plaque en métal carrée avec une serrure. Seul le capitaine des gardes en possède la clef; serrure Extrêmement Difficile (-30) à crocheter.

4. Toilettes.

5. Réservoirs.
Constamment remplis par des serviteurs qui puisent l'eau dans le petit lac voisin.

6. Cheminées. La fumée est évacuée par des conduits d'aération vers la cheminée, située au centre de la colonne.

7. Escaliers. En spirale, autour des "puits de service", se trouvent 4 escaliers. Aucun d'entre eux n'est interrompu, ce qui rend l'accès à tous les étages délicat pour celui qui n'est pas un familier d'Orthanc.

PREMIER ETAGE

8. Porte.
Cette porte, unique entrée d'Orthanc, fait face à l'Est au sommet d'une volée de 27 marches en Laen; elles sont bordées d'une rambarde en alliage de Fer. La porte elle-même mesure 3 m de haut et est épaisse de 10 cm, elle est également en Laen. Elle coulisse vers l'intérieur sur des gonds résistants et est munie, en plus d'une barre épaisse la fermant de l'intérieur, d'une serrure qui ne peut être ouverte que par la Clef d'Orthanc ou par un Crochetage de difficulté Absurde (-70). La porte dispose d'une défense supplémentaire sous la forme d'une dalle en pierre de 30 cm d'épaisseur qui glisse, dans des rainures, du plafond jusqu'au sol, quelques centimètres derrière la porte, ce qui scelle l'entrée. La dalle peut être abaissée par un système de contrepoids contrôlé par un levier situé dans les petits postes de garde juste au-dessus et flanquant la porte. Le contrepoids peut être déconnecté, transformant la dalle en un poids mort de plusieurs tonnes.

9. Hall d'entrée. C'est une vaste salle de 21 m de diamètre et de 45 m de haut.

10. Postes de garde. Deux petites salles, légèrement surélevées par rapport à l'entrée, avec des embrasures très étroites donnant sur les marches devant la porte d'entrée. Il y a toujours un garde dans chacun d'entre eux. Les embrasures sont pratiquement invisibles de l'extérieur.

11. Salle des clefs. Petite pièce dont les murs sont occupés par des patères en Fer où sont accrochées les clefs des différentes pièces d'Orthanc. Sur chaque patère est inscrit un symbole runique (les symboles sont un code utilisable uniquement en Orthanc). La porte de cette pièce est toujours fermée et la clef est entre les mains du capitaine de la garnison; serrure Extrêmement Difficile (-30) à crocheter.

12. Salle d'attente.
Salle confortable avec, en son centre, un magnifique tapis circulaire. C'est là que les dignitaires mineurs et les invités sans crédit particulier attendent une audience du maître de la Tour.
Pièces des Pages. Deux des huit pages de l'Isengard s'y tiennent afin d'introduire les visiteurs. Les autres pages de service sont généralement utilisés comme messagers et sillonnent la Tour et le périmètre extérieur et parfois au-delà.

13. Quartier des pages.
Les pages d'Orthanc se partagent ces chambres.

14. Escaliers.
Remarquez que les 4 escaliers sont accessibles à ce niveau; il y a une porte qui sert de séparation entre chaque escalier et le hall.

DEUXIEME ETAGE

15. Galerie intérieure.
A 9 m au-dessus du niveau du sol se trouve une galerie en Laen, ornée d'une frise en Fer, qui fait tout le périmètre de l'étage; elle permet d'accéder au balcon au-dessus de la porte de la Tour ainsi qu'aux quartiers des invités et des visiteurs.

16. Balcon.
Une petite bande en Laen jaillit de la Tour 9m au-dessus de la porte. C'est un petit balcon équipé d'une balustrade, en Fer, très élaborée. On accède à ce balcon par la galerie intérieure puis par une petite porte, également en Laen, dotée de gonds en alliage résistant. Son loquet est inaccessible de l'extérieur.

17. Appartements des invités.
Ces chambres bien qu'agréablement meublées et décorées de panneaux en bois sur les murs ne valent pas celles des hôtes de marque du septième étage.

18. Quartier des serviteurs.
Y résident les cuisiniers, les femmes de chambre et les valets qui servent les gardes et les hôtes résidant à cet étage.

19. Salle à manger.
Réservée aux hôtes résidant à cet étage.

20. Cuisine.

21. Réserves.

TROISIEME ETAGE

22. Galerie supérieure/Bibliothèque principale.
Cette galerie supérieure, avec sa balustrade en Fer, permet d'accéder à la principale bibliothèque d'Orthanc. Le plafond est en forme de dôme avec, en son centre, une ouverture qui permet d'accéder par un puits au laboratoire de recherches au-dessus. L'ouverture est fermée à son sommet par une plaque en Laen transparent. Les livres portent sur l'Histoire, les langues de l'Ouest, la littérature, la chimie de base (les textes traitant de l'alchimie se trouvent dans une autre salle), la physique, l'astronomie, la météorologie, la géologie, la musique et la technologie (celle des Numénoréens à leur apogée). A l'extérieur de la galerie se trouvent des salles de lecture: petites bibliothèques qui abritent des ouvrages plus spécifiques.

23. Bibliothèque d'alchimie.
Elle contient des ouvrages traitant de chaque aspect de l'alchimie. Un grand nombre d'ouvrages, que l'on retrouve en Orthanc à la fin du Troisième Age après l'occupation de Saruman, sont de la main même du Magicien Blanc. Remarquez que l'escalier de cette colonne n'est pas relié au deuxième étage; il n'est connecté qu'aux troisième et quatrième étages. On ne peut donc accéder à ce niveau par l'étage de la galerie inférieure. La porte séparant la Bibliothèque principale de celle consacrée à l'alchimie est toujours fermée; serrure Extrêmement Difficile (-30) à crocheter.

23. Bibliothèque de langues (après l'occupation de Saruman).
On y trouve des ouvrages traitant des langues des régions orientales. Tous sont écrits ou ont été ramenés de l'Est par Saruman. La porte est toujours fermée; serrure Très Difficile (-20) à crocheter.

24. Bibliothèque de magie.
On n'y trouve pas seulement des ouvrages consacrés à la magie et à l'Essence mais aussi des livres contenant tous les sorts communément connus des 3 Royaumes ainsi que des livres de sorts créés par Saruman. L'escalier de cette colonne n'est pas relié à cette bibliothèque; au contraire, il dépasse cet étage comme s'il n'existait pas et continue jusqu'au quatrième étage. La porte reliant cette salle à la galerie est toujours fermée; serrure Extrêmement Difficile (-30) à crocheter.

25. Salle de lecture générale.
Cette salle est élégamment meublée de chaises confortables.

26. Salle des cartes.
On y trouve des étagères en Fer garnies de cartes et d'atlas décrivant une grande partie de la géographie des Terres du Milieu.

27. Bureau du bibliothécaire.

28. Appartements du bibliothécaire.
Ils sont confortables et suffisamment spacieux pour le gardien de la Bibliothèque d'Orthanc et son assistant.

29. Salle de travail.
C'est là que le bibliothécaire et son assistant copient des livres, les font ou les restaurent.

QUATRIEME ETAGE

30. Laboratoire de recherches. A l'origine, c'était une salle de réunion, mais Saruman en a fait son laboratoire de recherches. Cette pièce comporte de nombreuses tables en bois, dont la plupart supportent de complexes appareillages chimiques et des récipients à produits chimiques. Les tables présentent souvent des traces de brûlures là où des produits chimiques se sont renversés. Au centre du plancher se trouve un cercle, c'est en fait l'ouverture supérieure du puits à lumière de la bibliothèque. Cette ouverture est fermée par une plaque en Laen transparent, de niveau avec le plancher. Remarquez les bandes de marbre rouge incrustées qui courent sur le sol. Elles font, en fait, partie du système de défense de la salle. Quiconque pénétrera dans la salle sans avoir, au préalable, dit en Sindarin "Que les pierres ne brûlent pas", déclenchera le piège cinq secondes après; les bandes de marbre s'enflammeront jusqu'à créer plusieurs Murs de Feu qui s'élèveront jusqu'au plafond. Les Murs de Feu brûleront pendant dix minutes ou jusqu'à ce que la phrase clef soit prononcée.

31. Réserve.
Les murs sont couverts d'étagères en Fer sur lesquelles se pressent des fioles en porcelaine contenant des produits chimiques sous forme de poudres ou de liquides. Les fioles sont répertoriées en Uscaran, le langage technique des alchimistes. On trouve également tout un assortiment d'appareils destinés aux expériences. Cette salle est toujours fermée; serrure Très Difficile (-20) à crocheter.

32. Laboratoire de recherche de sorts.
Au-dessus de l'étage de la Bibliothèque d'Alchimie, l'escalier de cette colonne relie les deux salles entre-elles. C'est dans cette salle que Saruman a fait la plus grande partie de ses recherches dans la fabrication d'objets magiques. C'est également là qu'il a forgé des objets de Pouvoir. Remarquez la petite forge près de la cheminée. Cette salle est séparée des autres laboratoires par une porte qui est toujours fermée; serrure Extrêmement Difficile (-30) à crocheter.

33. Réserve des plantes.
Là sont très soigneusement entreposées des plantes dans des jarres et des pots en verre scellés; ce sont des herbes médicinales et des potions aussi bien naturelles que synthétiques. La porte est toujours fermée; serrure Très Difficile (-20) à crocheter.

34. Réserves générales.
On y trouve de belles boîtes et autres conteneurs remplis d'éléments métallliques comme l'Or, le plomb, le mercure, etc. Ainsi que des récipients contenant des liquides et des gaz.

CINQUIEME ETAGE

35. Réserve de viande.
Des aliments fumés pendent du plafond, suspendus à des crochets.

36. Réserve de céréales.
On y trouve des sacs emplis de grains.

37. Réserve de vins.
D'un côté du mur se trouvent les grosses barriques de bière et de vin de qualité inférieure. De l'autre côté, sur des étagères, sont couchées toute une série de bouteilles de vieux Dorwinion. La porte de ce cellier est toujours fermée; serrure Très Difficile (-20) à crocheter.

38. Fausse citerne. Il est Extrêmement Difficile (-30) de se rendre compte que c'est en réalité un lieu d'aisances. Cela ressemble à une citerne normale sauf que la cuvette et le broc à eau sont inhabituellement en Mithril serti de gemmes (valeur inappréciable). Malheureusement, le sol, dans un rayon de 0,90m, devant le piédestal sur lequel reposent la cuvette, le broc et la réserve d'eau est piégé, Pure Folie (-50) à détecter. Quiconque pénètre dans ce périmètre verra le sol s'affaisser sous ses pieds plongeant la victime malchanceuse dans le puits d'évacuation. A cet endroit, environ 90m au-dessous de la fosse aux déchets, la victime, tombant dans de l'eau, ne subira des dommages que si elle avait chutée de 45m. Si elle réussit une manœuvre Chutes, la hauteur à considérer ne sera que de 15m. Néanmoins, elle devra alors faire face au Mange-Déchets - cf. les Salles Inférieures. Après avoir précipité sa victime dans le vide, le mécanisme s'arme de nouveau.

39. Escalier.
Remarquez que cet escalier commence à cet étage et monte jusqu'au septième étage.

40. Réserve de fruits.
Des barils de pommes et autres fruits, ainsi que du beurre, sont conservés dans cette pièce.

41. Monte-charge.
Servant aux transport des marchandises, il relie les Salles Inférieures à cet étage.

42. Réserve de papier.
De grandes quantités de papier de tous types y sont stockées. On trouve même 50 feuillets de parchemin runique conservés dans un casier spécial fermé à clef; serrure Extrêmement Difficile (-30) à crocheter. Il y a également des volumes aux pages entièrement blanches. Dans un petit réduit, dans le mur, se trouve toute une collection de plumes et d'encriers.

43. Réserve de vêtements.
Des douzaines de balles de tissus de tous types sont entreposées sur des étagères en Fer. Y sont également stockées toutes les fournitures de couture.

44. Réserve d'uniformes.
Les uniformes des gardes d'élite d'Orthanc ainsi que les livrées des domestiques sont conservés ici.

45. Trésorerie.
La porte de cette salle est faite du même Laen noir que le reste de la Tour et est équipée de trois serrures, chacune Pure Folie (-50) à crocheter. Les trois seules clefs pouvant les ouvrir, hormis la Clef d'Orthanc, sont conservées par le gardien d'Orthanc. De plus, la porte est protégée par un piège: si les serrures sont actionnées dans le bon ordre (de la plus basse vers la plus haute), le piège est désarmé. Le piège est une *Rune d'Aveuglement* de niv. 20 de Mentalisme; cette Rune est inscrite sur une porte en verre située 1,50m plus loin dans le couloir menant à la trésorerie. Ainsi, quand la porte piégée est ouverte, la porte-rune est révélée. Quiconque près de cette porte, quand elle est ouverte, doit réussir un JR ou être aveuglé pendant une heure par 10 points d'échec au JR. Le piège est Pure Folie (-50) à détecter ainsi qu'à désarmer; il en est de même pour connaître la séquence d'ouverture. Si les 3 serrures sont activées dans le bon ordre, la porte en Laen noir coulisse dans le plafond. Si le piège n'est pas désarmé, ceux qui ont résisté à la Rune devront briser la porte en verre ou accomplir une opération Absurde (-70) car elle est maintenue fermée par plusieurs verrous. Elle est relativement facile à briser. A l'intérieur de la trésorerie se trouvent trois coffres: le premier contient 12.000 po, le second (beaucoup plus petit) contient 300 pm et le troisième 5.000 po et 17.000 pa. Les fenêtres sont en verre et peuvent être brisées et même ouvertes de l'extérieur si l'on parvient à forcer - Très Difficile (-20) - les loquets. Cependant, si l'une des embrasures entourant ces fenêtres est touchée, un piège se déclenchera projetant violemment l'intrus à 90 m de hauteur. Un aspect intéressant de ce piège a été ajouté par Saruman. Il s'agit d'un sort de *Dissipation Suprême* qui s'active immédiatement après que le premier piège ait fonctionné. Ce sort

annule tout sort des 3 royaumes dans un rayon de 3m d'où les problèmes que rencontrera toute personne tentant de pénétrer par un sort de *Vol*.

46. Réserve de métaux précieux.
Protégée par une porte en Laen munie d'une seule serrure (Pure Folie, -50, à crocheter), reliée toutefois à un piège vicieux. Si les aventuriers pensent à inspecter cette porte et réussissent un jet de Perception au-dessus de 120, ils remarqueront de minuscules fentes sur les murs et au plafond, débutant à 3 m de la porte. Si le piège n'est pas désarmé (Extrêmement Difficile, -30), toute personne se trouvant dans cet espace de 3m de long sera littéralement hachée par des morceaux de verre tranchants, propulsés des fentes, subissant 1-10 Coups Critiques C de Taille. De plus, s'il y a un poids quelconque (quelqu'un par exemple) reposant sur la portion de couloir située entre 3 et 6m de la porte, une portion de plafond correspondante épaisse de 90cm s'effondrera infligeant 1-10 Coups Critiques E de Contusion. Le plafond est relié à des câbles qui, par un système de contrepoids, lui font reprendre sa place automatiquement. A l'intérieur de la salle se trouvent plusieurs caisses contenant des lingots pesant chacun 250 g. La valeur de ces lingots est approximative et peut varier d'un marché à l'autre. Des métaux ou substances rares, comme le Laen ou le Galvorn, ne peuvent être vendus à leur prix véritable qu'à des Forgerons ou Alchimistes confirmés. La grande majorité ne reconnaîtra pas ces matériaux, connaîtra encore moins leur valeur et ne saura pas comment les travailler. Considérez la pièce d'or pesant 7g. La valeur totale du matériau est donnée entre parenthèses. On trouve : 60 lingots de Laen clair - pouvant être chimiquement teint (30.000 po), 100 lingots d'Or (6.400 po), 500 lingots d'acier supérieur (1.000 po), 300 lingots d'alliage de Fer pouvant servir à la fabrication d'armes +15 (3.000 po), 10 lingots de Galvorn, métal supérieurement résistant, dont on peut tirer des armes +30 (100.000 po), 4 lingots de Kregora, un métal extrêmement rare, doré et malléable qui, en quantité suffisante, supprime toute magie (Essence, Mentalisme et Théurgie), y compris celle des objets à proximité (40.000 po).
On trouve également des casiers contenant des matériaux supplémentaires comme le Mercure, le sable, etc.

47. Réserve de joyaux.
La porte est une porte normale en bois avec une serrure Extrêmement Difficile (-30) à crocheter mais, 1,50 m avant cette porte, se dresse une herse en alliage de Fer avec au centre des barreaux un fin filament de Kregora qui empêche l'emploi des sorts de transport pour passer au-delà. Toutefois, quiconque essaiera se verra repoussé jusqu'à tomber sur son séant et devra faire un jet sur la Table d'Echecs des Sorts. Il y a une plaque de métal sur le mur près de la herse avec un trou de serrure. C'est un piège, car quiconque tentera d'introduire une clef ou de forcer la serrure recevra un *Eclair Foudroyant* à 4x les Points de Coup. Si la personne s'entête, elle recevra une décharge à chaque essai. Ce piège ne peut être désarmé car il n'est pas prévu qu'il le soit. La herse est munie d'un contrepoids et est facilement relevable manuellement, bien qu'une manœuvre Extrêmement Difficile (-30) soit nécessaire pour s'en rendre compte; la serrure n'est là qu'en tant que piège. A l'intérieur de la salle se trouvent plusieurs niches, creusées dans le mur, où sont entreposées douze de magnifiques cassettes remplies d'une grande variété de joyaux et de gemmes taillées. La valeur totale de cette collection est d'environ 100.000 po.

48. Pièce secrète.
Le mur du fond d'une des niches est factice; Extrêmement Difficile (-30) à constater, même en le détaillant précisement. Pour l'ouvrir, il suffit d'exercer une pression sur ce mur qui s'enfoncera de 5cm pour ensuite coulisser dans le plafond révélant une cache d'objets magiques. On y trouve 4 épées en Mithril, deux cottes de mailles en Mithril, une épée dont le fil est en Galvorn, 2 épées en Laen, une dague en Laen, 3 bâtons: de *Boule de Feu*, d'*Eclair de Feu* et d'*Eclair d'Eau*. Il y a aussi un anneau qui lance *Hâte* et *Invisibilité* sur le porteur 3x par jour et d'autres objets magiques. La composition de ce butin variera selon la période historique; naturellement, après que Saruman se soit établi en Orthanc, le nombre d'objets magiques sera plus important, car il en a beaucoup créés.

SIXIEME ETAGE

49. Salles de garde.
Dans chacune d'elles sont postés en permanence 4 gardes d'élite qui contrôlent l'accès aux étages supérieurs. Les escaliers ne s'arrêtant pas à ce niveau ont leur palier dans les salles de garde, aussi tout visiteur les empruntant sera automatiquement intercepté.

50. Escaliers.
Chacun d'eux s'arrête à ce niveau. Ils reprennent au septième étage.

51. Quartiers des serviteurs.
Les serviteurs personnels des gardes d'élite, des hôtes et du Seigneur de la Tour y résident.

52. Cuisines.

53. Garde-manger

54. Réserve.
On y trouve tous les aliments séchés nécessaires au service des étages supérieurs.

55. Quartier des gardes d'élite.
C'est ici que résident les meilleurs gardes de la Tour.

56. Quartier des capitaines.
C'est là que résident les deux capitaines de la garde.

57. Quartiers du Gardien de la Tour.
Ce sont les appartements et le bureau du commandant de la garnison d'Orthanc et de tout l'Isengard.

SEPTIEME ETAGE

58. Salle de réception.
C'est une salle vraiment somptueuse, meublée avec élégance et ornée d'objets d'Art inestimables, certains venant du déchu Núménor. Les murs sont recouverts par des panneaux en bois et des tapisseries.

59. Salle des banquets.
Complétant la salle de réception, cette salle à manger est somptueusement meublée, mais l'objet qui attire le plus l'attention est l'énorme table en Laen noir au centre de la pièce pouvant accueillir jusqu'à vingt convives.

60. Passage secret.
L'entrée se fait par les appartements de Saruman (65) par l'escalier secret (cf. 68). De nombreux œilletons camouflés permettent d'espionner les allées et venues et tout ce qui se dit dans la salle de réception et la salle des banquets.

61. Appartements des hôtes spéciaux/aides.
C'est dans ces suites que résident les invités les plus favorisés d'Orthanc et, dans certains cas, des hommes de confiance du Maître de la Tour (en son temps, Grima "Langue-de-Serpent" y résida).

62. Escalier.
Remarquez que cet escalier, débutant à cet étage, dépasse sans s'y arrêter l'étage où réside Saruman et celui du Palantír. Il continue à grimper en colimaçon jusqu'à l'accès au toit et au sommet de la Tour. Il n'y a, bien sûr, pas de toilettes, ni de citernes à ces étages et pas plus de cheminées.

63. Escalier.
Remarquez que cet escalier s'arrête à ce niveau. Il reprend à l'étage de Saruman et monte jusqu'au toit sans donner accès à l'étage du Palantír.

HUITIEME ETAGE

64. Escalier.
Remarquez que cet escalier continue au-dessus des appartements de Saruman en dépassant l'étage du Palantír; en fait, il existe une porte secrète les reliant; Pure Folie (-50) à détecter. La porte n'est pas piégée et s'ouvre par une forte poussée; ses gonds sont reliés à des ressorts spéciaux qui font qu'elle se referme lentement automatiquement. Une fois de l'autre côté, la porte peut être verrouillée par 3 gros verrous. Une fois la porte ouverte, l'on se retrouve dans un petit couloir incurvé dont l'extrémité est barrée par une belle porte en bois poli, renforcée de bandes d'Argent rivetées sur lesquelles sont gravées des runes en Or, écrites en Quenya, et dont la signification est "Chambre des Visions". Cette porte est un piège. Elle est accolée à un bloc de Laen, épais de 1,80m, adhérant au chambranle. La porte en elle-même n'est qu'une fine couche de bois plaqué sur un alliage de Fer. La poignée est le déclencheur du piège: l'actionner provoque l'ouverture violente et rapide de la porte, plaquant la victime contre le mur. De plus, les rivets des bandes d'Argent ont des effets de lances de 1,80m, infligeant 2-20 Coups Critiques D de Perforation en plus du Coup Critique E de Contusion dû à la porte, à la malheureuse victime. Ensuite, la porte se referme. Les PJ les plus perceptifs constateront, entre l'ouverture et la fermeture de la "porte", qu'une porte en Laen noir se tient juste derrière (bien sûr, ce n'est qu'une fausse porte, entrevue un court instant). Le désarmement du piège se fait par une manœuvre Extrêmement Difficile (-30). L'entrée réelle dans la pièce au Palantír se fait par une autre porte secrète, 6m plus haut, qui est une Pure Folie (-50) à détecter. Le passage au-delà de cette

nouvelle porte secrète mène à une autre porte qui bloque l'accès à la pièce au Palantír. Cette porte est une porte secrète lorsqu'on se trouve dans la pièce au Palantír, étant cachée par des panneaux en bois recouvrant les murs. Pour plus de détails sur cette pièce, cf. le Neuvième Etage.

65. Appartements de Saruman.
Ce sont, sans conteste, les plus luxueux appartements de toute la Tour. La chambre à coucher occupe à elle seule la surface de la salle centrale. Au centre de la pièce se trouve une cage en Fer entourant le grand lit rond. Au-dessus du lit est suspendu un curieux instrument d'Astrologie. Il y a de nombreux équipements incrustés de joyaux qui, sur un mot du Maître, projettent sur le plafond du dôme une représentation précise des cieux. Cet objet a un second usage: sur un autre ordre, il devient un système d'alarme. Lorsqu'il est activé, il réagit à la présence de quiconque (sauf dans le secteur du lit) en émettant une brillante lumière et en faisant résonner un gong, jusqu'à ce qu'il soit arrêté par le mot approprié. On trouve également dans cette chambre un journal en plusieurs volumes: ce sont les récits des voyages de Saruman dans l'Est.

66. Salle à manger privée.

67. Salle de bains décorée.

68. Porte secrète.
Donne sur le passage secret du septième étage par un escalier étroit (cf. 60).

69. Salon.

70. Garde-robes.
On y trouve une grande variété de robes et de manteaux ainsi que de nombreux déguisements.

71. Chambre-forte secrète.
L'étagère en bois sur le mur est en fait un camouflage destiné à protéger une chambre-forte secrète, Pure Folie (-50) à détecter. Trois des ouvrages sur l'étagère sont faux, leurs titres sont tellement rébarbatifs qu'ils ne sont pas susceptibles de fournir un quelconque intérêt (*"Des Roches métamorphiques dans le Nord du Rhûn"*, *"De la soie et des techniques de tissage chez les Ibaavi"* et *"Dix-huit méthodes intéressantes pour tondre un mouton"*). Ils doivent être retirés dans l'ordre précités. Les livres ne se déplacent que de 10 cm, étant rattachés par la tranche inférieure à un gond. Une fois la séquence correctement effectuée, la porte secrète s'ouvre faisant s'escamoter l'étagère. Si la séquence n'est pas respectée, un piège se déclenchera. Le piège actionnera des plaques d'acier épais de 2,5cm qui bloquent toutes les sorties. Elles ne peuvent être soulevées tant que le cycle d'alerte du piège n'est pas terminé (alors les plaques reprendront leur place et les livres leur alignement préalable). L'orbe au-dessus du lit commence alors à tourner et plusieurs lames jaillissent de ses côtés, elle prend ainsi l'aspect d'un oursin géant hérissé de piquants. L'orbe, de plus, commence à décrire des cercles concentriques tandis que le câble auquel elle est accrochée s'allonge lentement. Ceux qui réalisent instantanément ce qui se passe (dans le round où cela débute et grâce à une manœuvre Extrêmement Difficile, -30, réussie) pourront se précipiter, à l'intérieur de la cage, près du lit, pour se retrouver en sécurité à l'intérieur du périmètre. Mais au bout de quelques secondes, il sera trop tard pour les malheureux qui n'auront pu gagner le lit, car l'orbe tourne de plus en plus vite et repousse les intrus vers les murs; toute tentative de gagner l'abri du lit fera l'objet d'une manœuvre Absurde (-70) car l'orbe est descendue au point que quelques lames sont proches du sol. Etrangement, elles ne touchent, ni n'endommagent le mobilier à la périphérie de la pièce. Puis, lentement, l'arc de révolution de l'orbe augmente afin d'empêcher toute évasion: tous ceux n'étant pas à l'intérieur du périmètre de la cage autour du lit subiront 1-10 Coups Critiques E de Taille ET 1-10 Coups Critiques E de Perforation. Même ceux qui s'aplatissent sur le sol ou grimpent au plafond, avec des habilités de Voleur ou en Vol, seront rattrapés par l'orbe qui après avoir rasé les murs, frôlera le plancher et rasera le plafond. Même le câble de l'orbe est impossible a attraper car il est hérissé d'une myriade de barbelures pouvant réduire une armure de plaques en morceaux de ferraille et faisant éclater les chairs. Finalement, après avoir terminé sa terrifiante oeuvre de mort, l'orbe s'élève de nouveau et reprend sa position initiale tandis que les lames rentrent dans leurs logements. Les panneaux d'acier se lèvent et les gardes, qui ont été alertés, font irruption dans la pièce prêts à faire prisonnier d'éventuels survivants. Derrière eux viendra l'équipe de nettoyage pour remettre la pièce en état.

Quelle que soit l'époque, il y a toujours une chambre-forte derrière l'étagère de livres dont la porte est en alliage de Fer et il semble qu'elle se tire vers la droite comme le prouvent les gonds placés à droite et les trois serrures et les trois boutons de porte placés verticalement sur le côté gauche. Quel est le bouton commandant l'ouverture de la chambre-forte ? Aucun, se sont tous des pièges alors que les gonds sont faux et qu'il suffit d'une poussée ferme pour que la porte s'ouvre vers *l'intérieur*; il faudra que la pression exercée soit suffisante, un simple tâtonnement ou des petits coups ne suffisant pas, Pure Folie (-50) à détecter. Les pièges sur les boutons sont tous Absurdes (-70) à désarmer (ils ne peuvent être désamorcés, c'est un moyen disuasif). Si le bouton et/ou la serrure supérieurs sont touchés, le bouton sortira de son logement sur 90cm, infligeant une attaque par masse à +100 à celui qui a officié. Si le bouton et/ou la serrure du milieu sont manipulés, le bouton central se décalera pour laisser partir 10 dards enduits d'Acaana en direction du visage de la cible. Les attaques de dards se font comme des attaque de dague à +50; à chaque CC infligé, un JR contre le poison devra être réalisé; chaque dard manquant sa cible peut toucher des personnes situées derière elle. Le bouton inférieur est factice et tourne sur lui-même. La serrure adjacente, si elle est crochetée (Très Difficile, -20), *fermera* la porte bien qu'il semble qu'elle soit déverrouillée. Au-delà de cette ultime défense se trouvent les pièces principales du trésor de Saruman. Chaque objet est placé dans un coffret en acajou dont l'intérieur est tapissé de velours. Parmi les objets, citons un Anneau de Capture de Sort en Or serti d'une gemme claire. Il emmagasine tout sort ratant un JR contre niv 50 lancé par le porteur; ce sort peut être lancé par le porteur lorsqu'il le désire. Cet anneau peut contenir 3 sorts au maximum. Un Bâton de Transposition Libre en chêne noueux. Il permet au porteur de lancer *Transposition Libre 90m* 1 fois/j; pour se faire, il suffit de frapper le sol avec le Bâton et d'indiquer la direction et la distance souhaitées. Un miroir de Rétro-Vision: c'est un miroir de grande taille sur pieds, pouvant s'orienter grâce à un axe horizontal placé en son milieu. Il peut être réduit à 10cm de haut en appuyant simultanément sur les protubérances à chaque extrémité de l'axe. Le miroir semble normal. Néanmoins, quelqu'un se tenant debout devant lui, prononçant le commandement "Fait moi voir le passé !" et précisant l'année désirée (maximum 5.000 ans d'écart) verra le Miroir devenir brumeux puis aussi transparent qu'une fenêtre; l'utilisateur pourra alors voir la région à l'époque désirée. Ce miroir ne peut être utilisé qu'une heure par jour et ne montrera pas plus de 3 périodes différentes durant ce temps. Un caillou de Pierre en Feu: ce caillou ressemble à d'autres cailloux (de la taille d'un poing) jusqu'à ce qu'on le jette sur une surface en pierre et que l'on prononce le commandement "Que la Pierre en Feu soit !"; alors, une surface en pierre de 90 m2 s'enflammera jusqu'à une hauteur comprise entre 0,90 et 1,50 m, flammes infligeant un Coup Critique C de Chaleur par round d'exposition. L'incendie durera 10 rounds avant de s'éteindre; à ce moment là, le caillou pourra être récupéré. Il peut être utilisé indéfiniment, mais une seule fois par jour. Il y a beaucoup d'autres objets, trop nombreux pour être tous décrits.

NEUVIEME ETAGE

72. Escalier.
Remarquez que cet escalier constitue l'unique accès à l'étage du Palantír et, même ainsi, on y accède par un passage secret. L'on pourrait très facilement monter toutes les marches sans se rendre compte qu'il y a une pièce de l'autre côté du mur.

73. Chambre du Palantír.
Les murs sont recouverts de panneaux de chêne et les arches du plafond sont très élégantes; la chambre du Palantír est l'une des plus élégantes d'Orthanc. Les seuls meubles de la pièce sont une grande chaise semblable à un trône et une table en Laen noir où est posé le Palantír. Sur la surface de la table a été gravée une représentation abstraite de la région sur un rayon de 800 km (le rayon d'action du Palantír) avec les noms des lieux importants écrits en incrustation de gemmes. Au centre de la table se trouve le Palantír d'Orthanc de 20 cm de diamètre, reposant au sein d'une dépression. La housse du Palantír est rangée dans une niche secrète dans l'un des murs et est placée sur la Pierre lorsqu'elle n'est pas utilisée.

DIXIEME ETAGE (LE TOIT)

74. Les quatre escaliers aboutissent tous au toit et continuent jusqu'aux petits postes d'observation, au sommet des quatre crocs. Les portes donnant sur le toit sont en Laen; leurs serrures sont Pure Folie (-50) à crocheter. L'un des quatre escaliers (celui équipé de toilettes à cet étage) est également doté de portes en Laen noir de part et d'autre de cet étage, ce qui permet d'isoler cet étage, seulement accessible par le toit. Sur le plancher de la terrasse, 150 m au-dessus de la plaine, sont gravés plusieurs runes et symboles de Pouvoir, y compris une *Rune d'Emprisonnement* qui empêche toute personne d'arriver ou de quitter la terrasse par des moyens magiques. C'est au moyen de cette rune que Saruman retint Gandalf prisonnier.

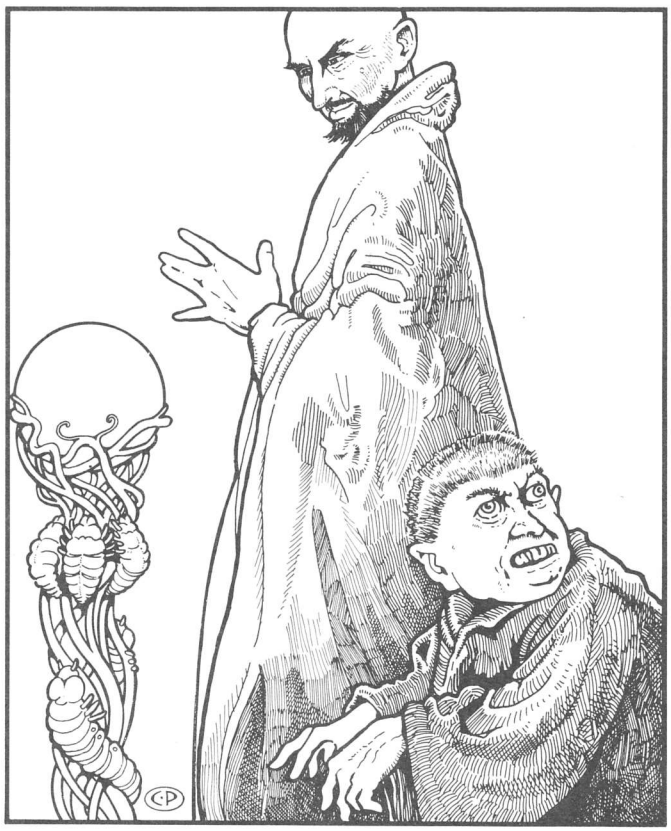
SARUMAN LE BLANC

Saruman le Blanc, premier des Istari, est un personnage de tragédie. Au Valinor, il était Curunír, l'un des Maiar; il fut choisi par le Vala Aulë pour être l'un des cinq qui iraient dans les Terres du Milieu afin d'aider les Peuples Libres à lutter contre Sauron. Comme on le sait, il s'écarta de ce noble dessein et devint esclave du Seigneur Ténébreux, celui contre lequel il aurait dû se battre.

En vérité, Saruman était très sage et très habile de ses mains; il avait poussé ses recherches Alchimiques à l'extrême et ses connaissances étaient vastes, véritables fruits de ses voyages et de ses expériences. Malheureusement, l'orgueil et la jalousie trouvèrent prise sur lui et les circonstances ne l'aidèrent jamais à combattre ces traits de caractère. Lorsque les Magiciens arrivèrent dans les Terres du Milieu, Círdan donna Narya, l'Anneau Elfique du Feu, à Gandalf. Saruman l'apprit et en devint jaloux. Il fut élu Chef du Conseil Blanc, un groupe comprenant les Istari et des Eldar (parmi eux, Elrond et Galadriel), mais beaucoup de choses se passaient dans son dos. En tant qu'expert dans la Tradition des Anneaux, il s'investit totalement dans les Arts de la Forge et la soif de possession de l'Anneau Unique grandit peu à peu en lui. Peut-être l'étude intense du Mal et de ses artifices suffit-elle à corrompre Saruman, mais il est aussi possible qu'il ait été prédisposé à suivre cette voie par sa nature même. Il est intéressant de remarquer que tous les serviteurs d'Aulë dont il est fait mention, et même le Vala, sont prédisposés à l'orgueil et à l'impatience. Aulë ne pouvait attendre l'heure à laquelle Eru créerait les Peuples, aussi inventa-t-il, seul et en secret, la race des Nains. Finalement, il regretta sa folie mais le mal était fait. Les Nains eux-mêmes, bien que n'étant pas mauvais, sont prédisposés à l'avarice et à la possession. A l'origine, Sauron, le Seigneur Ténébreux du Mordor, était également l'un des Maiar d'Aulë.

Finalement, le désir de Saruman atteignit un degré tel qu'il risqua le tout pour le tout et conseilla le Conseil Blanc de ne pas chasser le Nécromancien de Dol Guldur, soupçonné d'être Sauron déguisé, espérant ainsi, en son for intérieur, que l'Anneau Unique finirait par se révéler afin qu'il puisse s'en emparer. Son avidité croissant, sa sagesse l'abandonnait. Il transforma l'Isengard en un modèle réduit du Mordor et Orthanc en une ombre pathétique de Barad-Dûr, tel un enfant voulant imiter son père. Enfin, il décida de prendre le nom de Saruman le Multicolore, considérant le Blanc comme un simple début. Gandalf le chassa alors de l'Ordre pour cette trahison et son pouvoir fut brisé avec son bâton.

Comme tous les Istari, Saruman dut accepter d'abandonner certains de ses pouvoirs, inhérents aux Maiar, lorsqu'il accepta de se rendre dans les Terres du Milieu en qualité d'émissaire des Valar. Il revêtit une forme humaine, celle d'un vieil homme sage au long visage et au front dégagé, couvert d'une barbe et de cheveux blancs parsemés de poils noirs aux tempes et autour de la bouche. Saruman était le plus puissant des Magiciens; lorsque ceux-ci arrivèrent dans les Terres du Milieu, il le resta jusqu'à quelques décades avant la Guerre de l'Anneau, au cours de laquelle il perdit beaucoup de ses pouvoirs. Son déclin vient aussi, peut-être, de l'investissement croissant de son pouvoir en des objets inanimés, comme Sauron le fit pour l'Anneau Unique; peut-être aussi est-il dû au violent combat mental qu'il livra contre sa volonté subjuguée par Sauron. Toutes ces raisons sont probables et contribuèrent, sans aucun doute, à sa déchéance finale. Saruman fut soumis, durant cette période, à une terrible tension mentale torturé par le fait qu'il savait que le Seigneur Ténébreux était sur le point de récupérer l'Anneau Unique. Cela a dû être terrible pour lui d'apprendre que Gandalf, son inférieur, savait où se trouvait l'Anneau et qu'il refusait de partager avec lui ce secret. Vu sous cet éclairage, le traitement qu'il fît subir à Gandalf, vu son état mental, fut relativement civilisé. Lorsqu'éclata la Guerre de l'Anneau, Saruman n'était que l'ombre pâle de ce qu'il fût; il conserva bien peu de pouvoir, il garda pourtant sa Voix.



	Rolemaster			JRTM	
FO :	90	AG :	98	FO :	90
RP :	100	AD :	75	AG:	98
EM :	102	RS :	100	CO:	101
IT :	101	ME :	101	IG:	101
PR :	103	AP:	110	IT:	101
CO :	101	PR:	103	AP:	110

PROFESSION :	(Istar)*
NIVEAU :	(100)/50**
POINTS DE COUP :	200
BONUS MELEE :	+100
BONUS PROJECTILES :	(-25)
TYPE D'ARMURE :	12 (BD/120)
BONUS SORT :	+40/+90 Eclair Foudroyant; +90 Eclair de Feu
RACE :	Maia
POINTS DE POUVOIR :	(150 x 10) = 1500

* La profession de Saruman est Alchimiste-Astrologue (JRTM: **Mage**) car il a le pouvoir de créer de puissants objets magiques et sa vision mentale et sa voix font partie du domaine de l'Astrologie. En plus des Listes de Base d'**Alchimiste** et d'**Astrologue,** Saruman connaît les Listes de Base de **Magicien** ***Voies du Feu*** et ***Voies de la Lumière***, ainsi que plusieurs listes de sorts utilitaires des trois Royaumes.

** Le niveau donné ici est celui de Saruman au faîte de sa puissance, probablement juste avant qu'il ne soit piégé par Sauron en 3A 3000. A l'époque où se situe ce module (1640), il est (80)/40ème niveau. A l'époque de la Guerre de l'Anneau, dépourvu de ses objets magiques, il n'était plus que (50)/40ème niveau. Le nombre entre parenthèses indique le niveau de Pouvoir, utilisé principalement pour les JR et indicatif de sa force interne. Saruman a vu son niveau de Pouvoir tomber très bas sur la fin car il devait mettre une grande partie de sa force dans ses objets magiques.

Objets Magiques

Bâton: En bois, dont l'extrémité supérieure est en métal argenté; elle est faite de plusieurs vrilles en spirale enserrant une petite sphère en cristal. Objet très joliment travaillé. C'est ce bâton qui fut donné à Saruman, ainsi qu'aux 4 autres Istari, avant leur départ pour les Terres du Milieu. C'est un x10 PP; il procure à son porteur une Protection Suprême permanente, +30 à son BD et +20 à tous ses jets de lancer de sorts. C'est un véritable objet de pouvoir; il aide Saruman dans ses opérations alchimistes. Il est lié à Saruman et, par conséquent, ne peut être utilisé par quelqu'un d'autre.

Anneau: Forgé par Saruman grâce à son savoir sur la tradition Elfique des anneaux. Il est en Mithril et serti d'une gemme claire qui étincelle de mille feux. Il peut emmagasiner 10 sorts par jour et double les dégâts infligés par attaques de feu de Saruman et rend ce dernier virtuellement immunisé au feu et au froid. Cet anneau détient un pouvoir bien plus subtil: celui de détecter les illusions (autorise un JR) et de le rendre résistant aux détections (+20 JR); de plus, il lui donne +20 au BD.

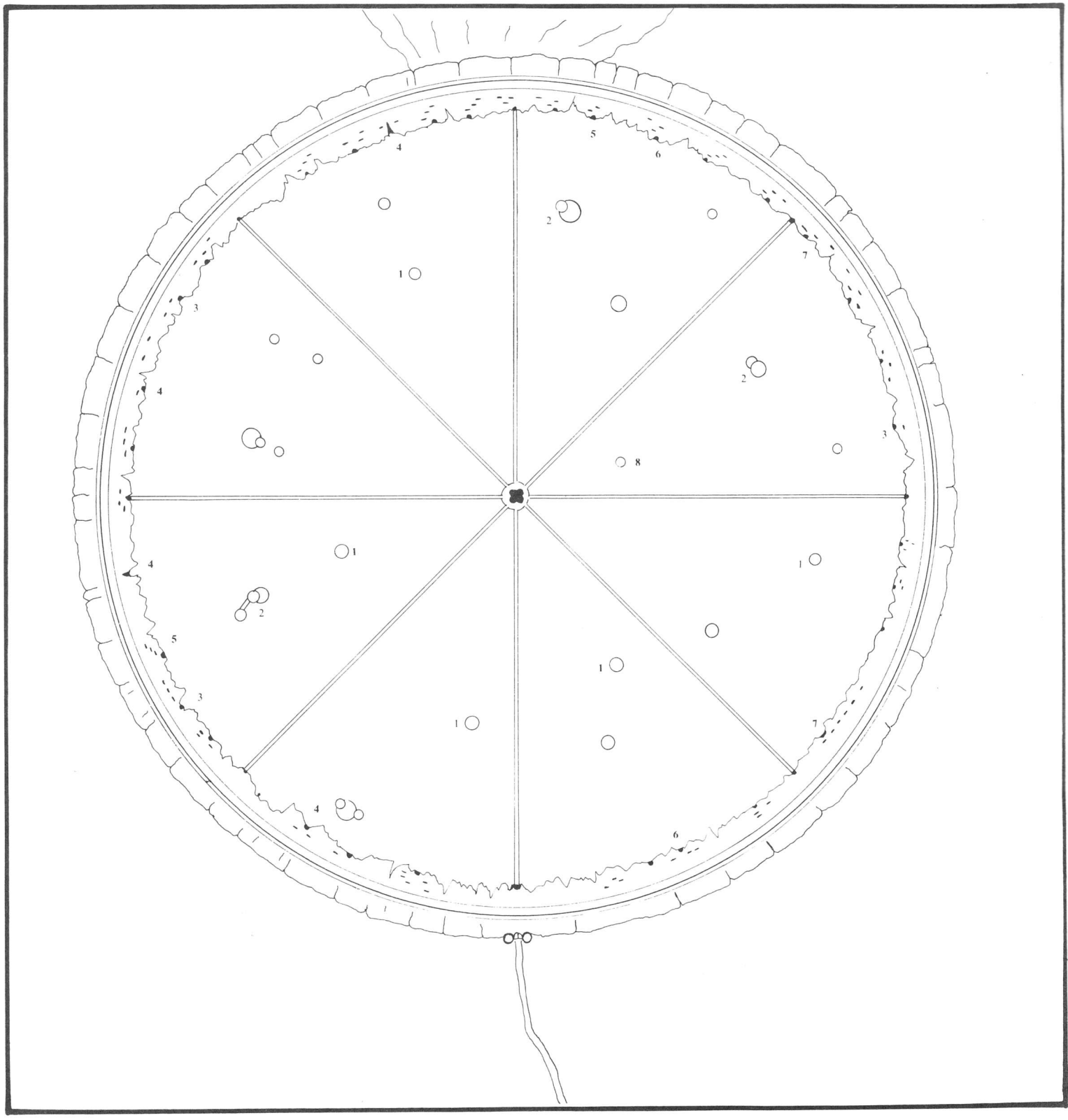
Robe: Au prime abord, elle semble blanche; après une examination de plusieurs minutes, elle s'avère être tissée de fils de toutes les couleurs qui miroitent et changent à chaque mouvement. Par sa nature, elle lui offre +30 au BD.

Epée: Lame en Mithril, c'est une épée large +20 de fabrication Elfe.

L'ISENGARD SOUS SARUMAN

Ce qui suit est un plan de l'Isengard montrant la localisation des principales installations sous le règne de Saruman le Blanc. Remarquez qu'une grande partie des bâtiments construits sous la plaine ont des conduits de ventilation par lesquels s'échappe régulièrement de la fumée.

1. Forge
2. Fonderie
3. Entrepôt
4. Cavernes des Orques
5. Armurerie
6. Tanière des Wargs
7. Caserne des Dunlendings
8. Rampe d'accès aux entrepôts souterrains



ANGRENOST

Angrenost (*S."Forteresse de Fer", connue plus tard sous le nom d'Isengard, traduction identique en Rohirric*) est une énorme forteresse constituée d'une vallée circulaire de 1600 m de diamètre encerclée par un mur qui était à l'origine l'anneau estallé, Saruman procéda à quelques altérations: les arbres furent abattus et ceux encadrant les routes furent remplacés par des piliers de pierre et de métal. Le lac fut asséché et des puits creusés. Les ouvrages souterrains et entrepôts originaux furent e vergers ainsi que d'un lac qui fournissait le poisson. La forteresse a été conçue pour être totalement autonome de manière à pouvoir subir un siège éternel. Huit routes rayonnaient d'Orthanc vers le mur et toutes étaient bordées d'arbres. Après s'être inxtérieur d'un ancien volcan et qui, à présent, est tout à fait lisse, véritable muraille aménagée grâce à la science des Núménoréens. Au centre de la vallée se dresse Orthanc, la "Tour des Crocs". A l'origine, la Tour n'était entourée que de cultures et ddgrandis et de nouveaux étages ajoutés, car Saruman voulait se doter d'une armée. Les cheminées des forges et des ateliers jaillissaient en lieu et place des champs verts et plaisants de jadis. Rapidement la fumée a tué toute vie végétale en Isengard.

Le Mur du Périmètre

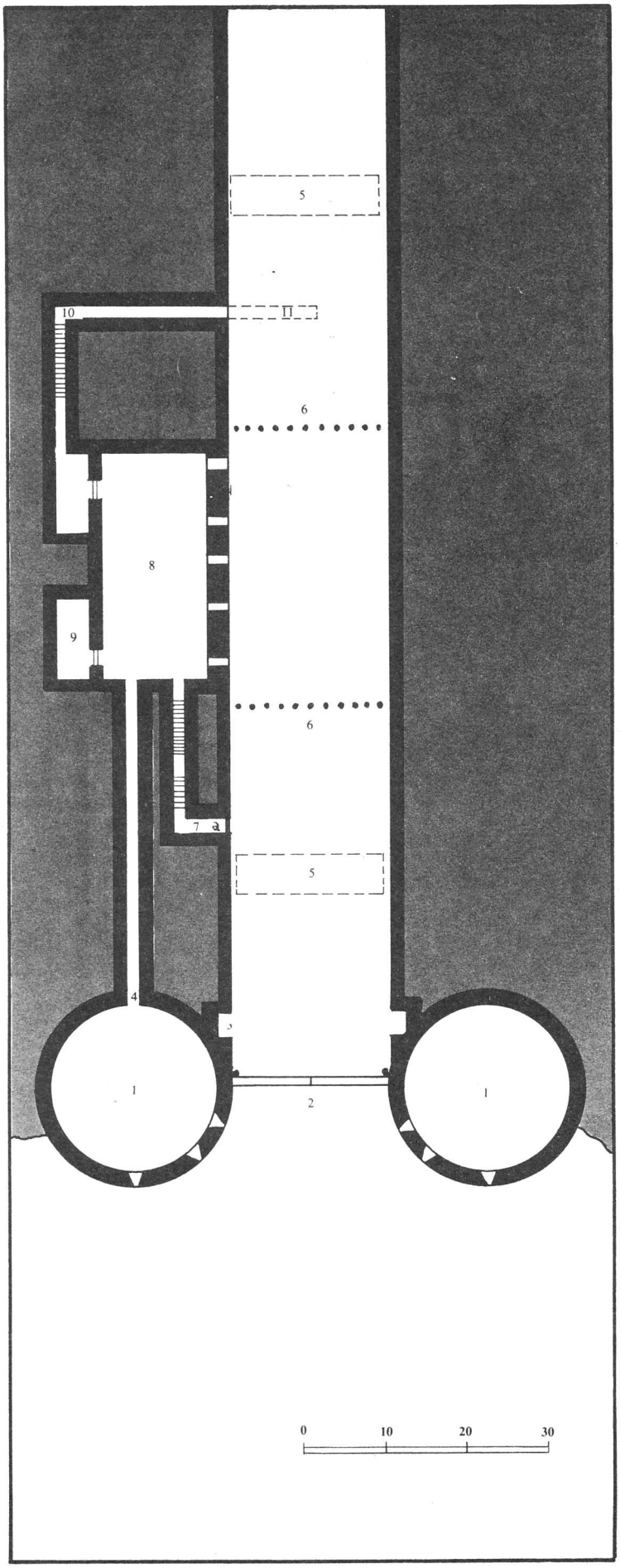
Haut de 30 m, le mur du périmètre de l'Isengard est large de 2,40 m au sommet, avec un parapet haut de 1,50 m. La surface extérieure du mur est entièrement lisse, sans aspérité; elle est pratiquement verticale. Les ingénieurs ont creusé des casernements et entrepôts dans la roche dure du mur afin d'abriter la garnison entière. On y accède par les portes situées à la base du mur ou encore par des trappes situées à intervalles réguliers au sommet du mur lui-même.

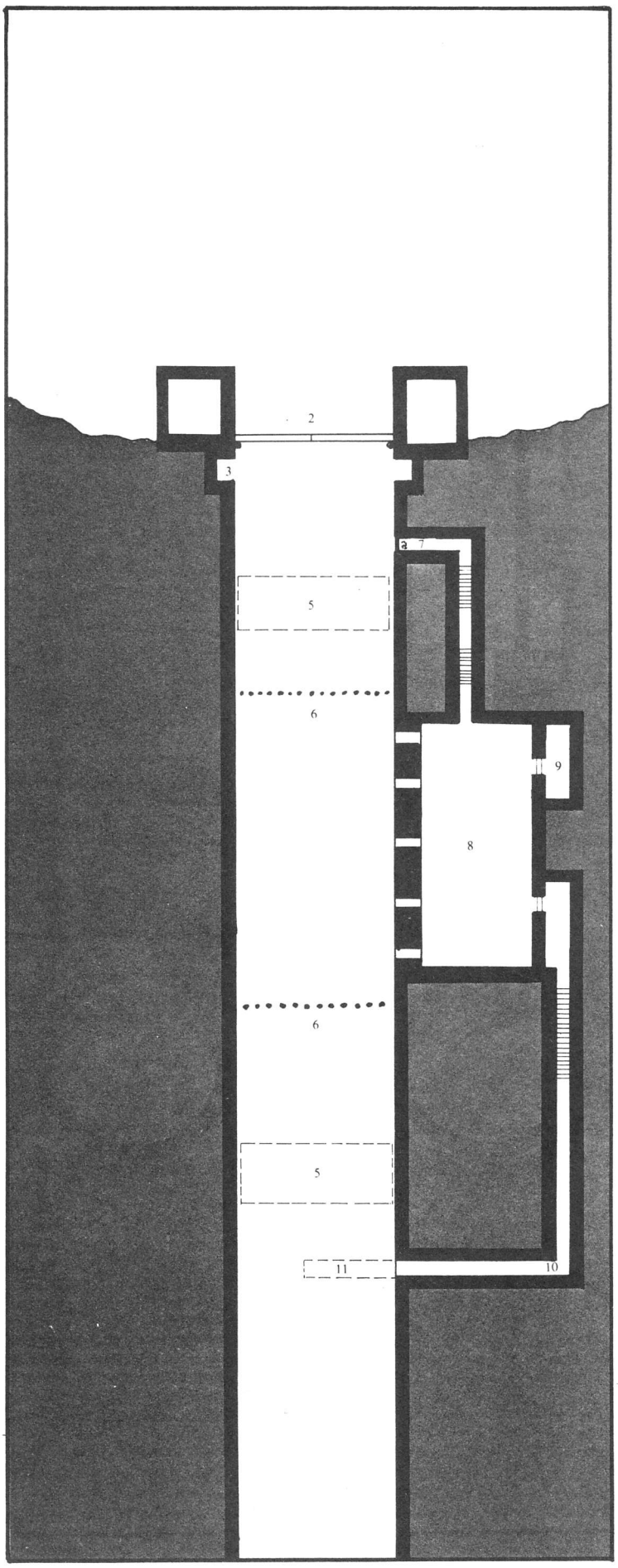
Les Portes

L'unique entrée, couramment utilisée, de l'Isengard (il existe des sorties secrètes dont l'existence n'est connue que de quelques personnes et accessibles seulement à celui qui détient la Clef d'Orthanc; elles plongent sous la surface et continuent sur plusieurs kilomètres, jusqu'au bout de la vallée de *Nan Curunír*) est un tunnel creusé dans le flanc Sud du périmètre. Ce passage fait 60 m de long sur 10,50 m de haut et est puissamment défendu. Les portes extérieures sont protégées par deux tours jaillissant de la muraille faisant 30 m de haut. Creusées sur leurs côtés, l'on trouve des meurtrières, munies de volets en fer, pouvant être fermées et barrées en cas de besoin. L'unique accès aux tours se fait par l'intérieur du mur. Séparant la sortie du reste du tunnel, l'on trouve deux énormes portes en fer si bien montées sur leurs gonds qu'elles peuvent être facilement ouvertes. Elles sont, malgré tout, épaisses et renforcées, car elles sont forgées avec l'alliage de fer utilisé dans toute la Tour d'Orthanc. Ces portes, comme celles de l'autre bout du tunnel, peuvent être bloquées grâce à d'énormes barres que l'on place dans des niches creusées à cet effet. De plus, de nombreux passages et pièces sont creusés, de part et d'autre, du tunnel.

LE TUNNEL D'ENTREE

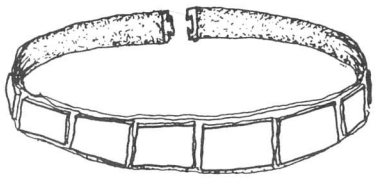
1. Tours.
Elles font 5 étages de haut et flanquent les portes.
2. Portes.
En alliage de fer.
3. Postes d'observation.
Les gardes en faction sont prêts à ouvrir les portes dès qu'ils en reçoivent le signal des tours.
4. Passage.
Mène de la Tour à un poste d'observation au-dessus du tunnel. C'est dans cette casemate que sont contrôlés les herses et le plafond prêt à s'écrouler sur les envahisseurs.
5. Plafond piégé.
Tous ceux écrasés par ce piège subissent 1-10 CC E de Contusion.
6. Herses en fer.
7. Accès à la salle de garde.
7a. Porte secrète.
Cette porte, menant du passage à un escalier qui lui-même donne sur la salle de garde, peut être fermée grâce à plusieurs puissants verrous inaccessibles du tunnel.
8. Salle de garde.
Remarquez les meurtrières.
9. Entrepôts.
10. Passage.
Relie la salle de garde au secteur de tir.
11. Secteur de tir.
Equipé d'arbalètes lourdes et de carreaux, ainsi que de flèches, les défenseurs peuvent faire feu sur toute personne coincée entre les herses.





SALLES SOUTERRAINES D'ORTHANC

Il y a trois principaux niveaux souterrains sous Orthanc, niveaux où les fondations ont été élargies pour former plusieurs salles. Pourtant, 60 m sous la surface de la plaine, se trouve une immense caverne avec un lac récupérant les eaux usées et les déchets. Dans ce lac réside un monstre dont la nature exacte est inconnue; comment il est venu là reste inconnu. Il vit au milieu des immondices et prospère. Il existe une ouverture, une cheminée naturelle, qui débouche loin dans la plaine. A part cette cheminée, et les chutes qui remplissent le lac, il n'y a pas d'issue.



NIVEAUX SOUTERRAINS

Certaines de ces salles existent depuis la création d'Orthanc, mais Saruman a beaucoup agrandi le complexe souterrain, augmentant le nombre des forges et des fonderies. Ce qui suit est une description partielle du complexe, à l'apogée du pouvoir du Magicien Blanc.

Premier Niveau Souterrain

1. Escalier.
C'est l'escalier qui descend du premier étage d'Orthanc jusqu'au premier niveau inférieur. Il est protégé par une porte secrète au premier étage (serrure Pure Folie, -50, à crocheter) que nul ne peut ouvrir s'il n'a pas la Clef d'Orthanc. Il mène à ce niveau où les 3 autres escaliers aboutissent et tous 4 relient ces niveaux.

2. Quartiers des forgerons d'élite.

3. Salle à manger.

4. Cuisines.

5. Salle de détente.

6. Prison.
Ce complexe comprend plusieurs cellules individuelles ainsi que deux grandes salles communes, équipées de chaînes scellées aux murs, pouvant accueillir chacune 20 prisonniers.

7. Salle des tortures.
Elles sont extrêmement bien équipées, les instruments sont très persuasifs et Saruman y a ajoutés quelques techniques apprises dans l'Est.

8. Quartiers de la garnison d'élite.
Ce sont les membres de la garde d'Orthanc, essentiellement des Dunlendings, qui y demeurent.

9. Salle d'études réservée à la garde d'élite.

10. Mess de la garde d'élite.

11. Cuisines.

Deuxieme Niveau Souterrain

12. Escaliers.
Les quatre escaliers passent par ce niveau.

13. Foyer.
C'est une grande salle qui entoure complètement l'élévateur.

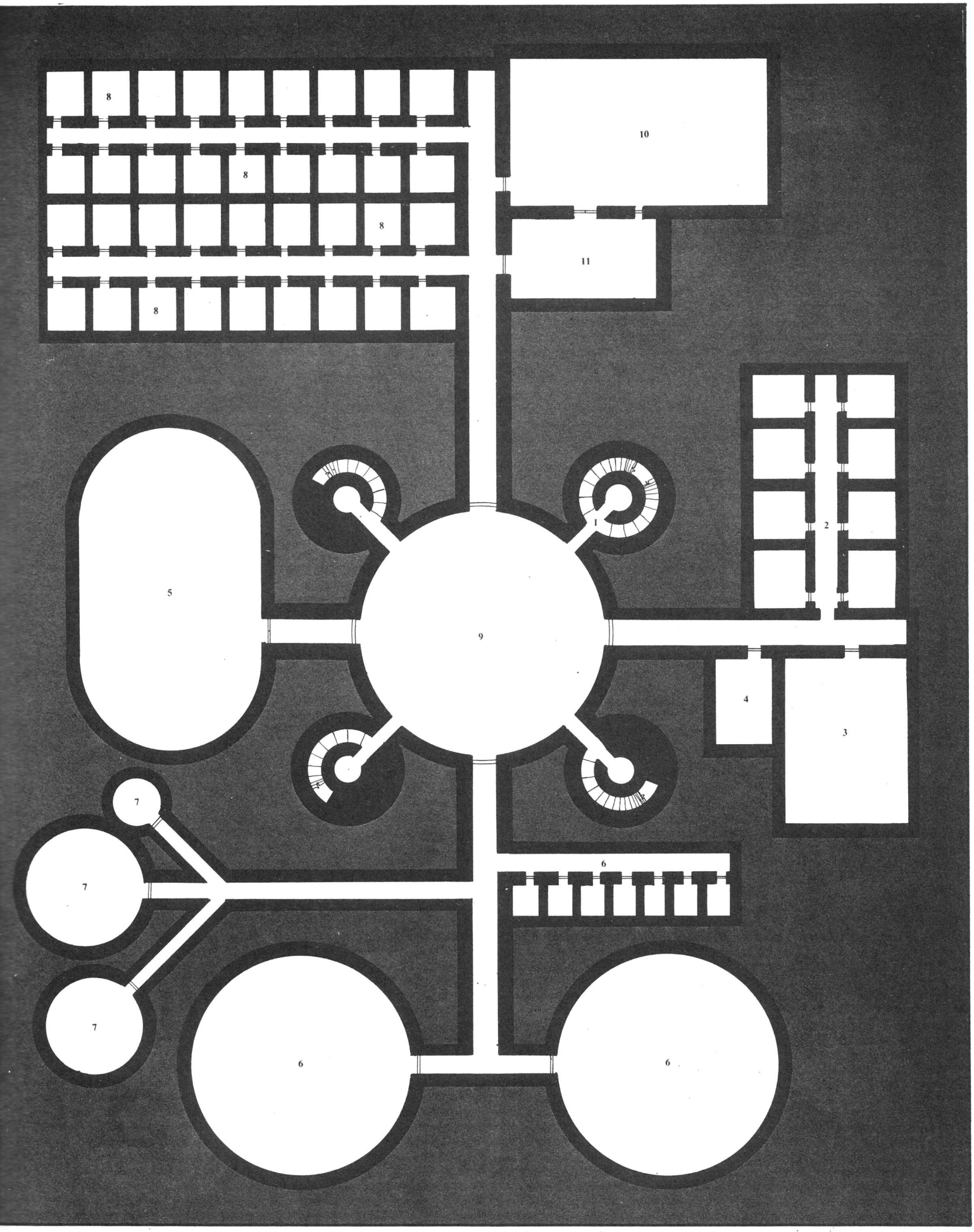
14. Elévateur.
Manœuvré par contrepoids à partir de la salle 15. Il descend au troisième niveau et permet de transférer d'énormes charges d'un niveau à l'autre.

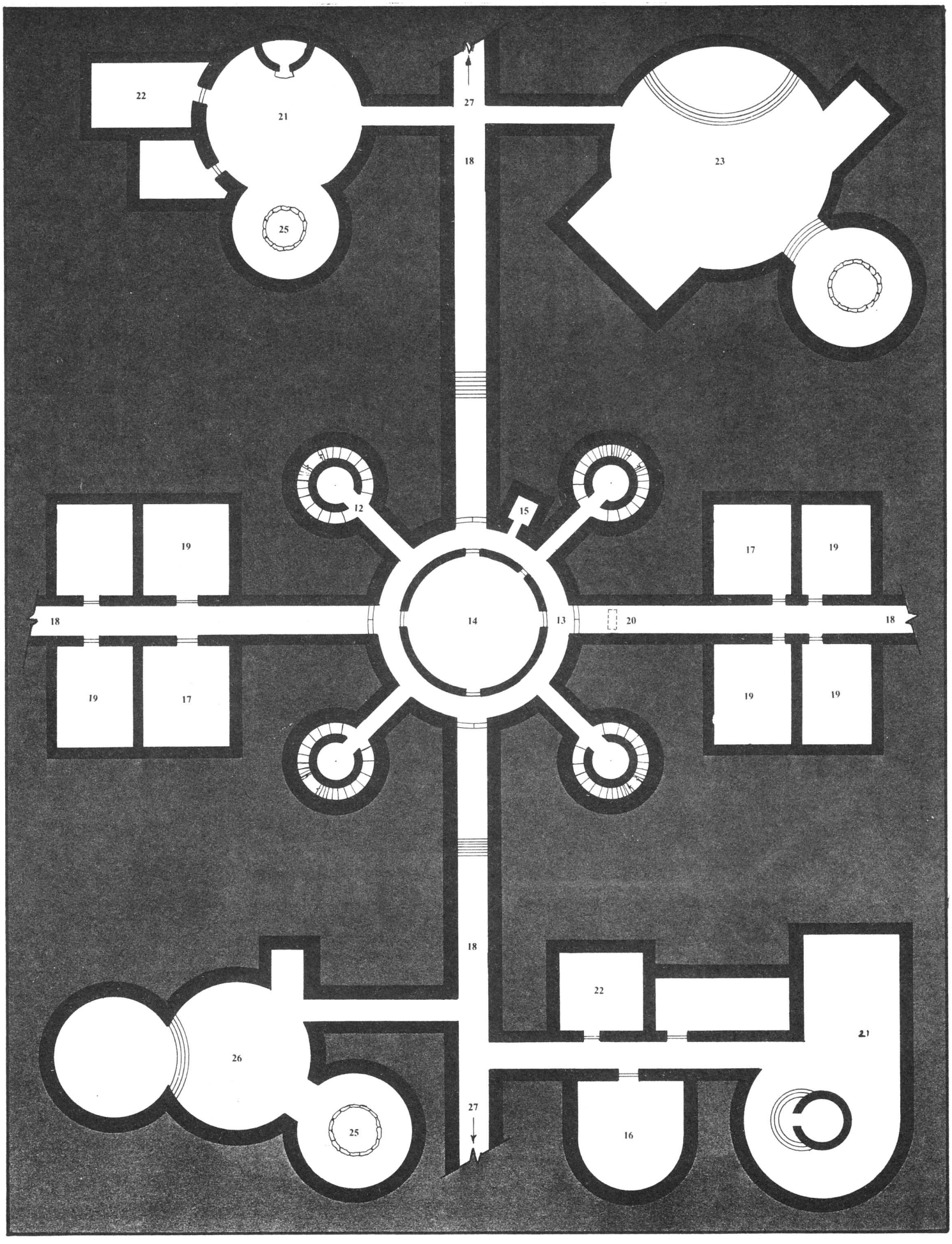
15. Salle de contrôle de l'élévateur.

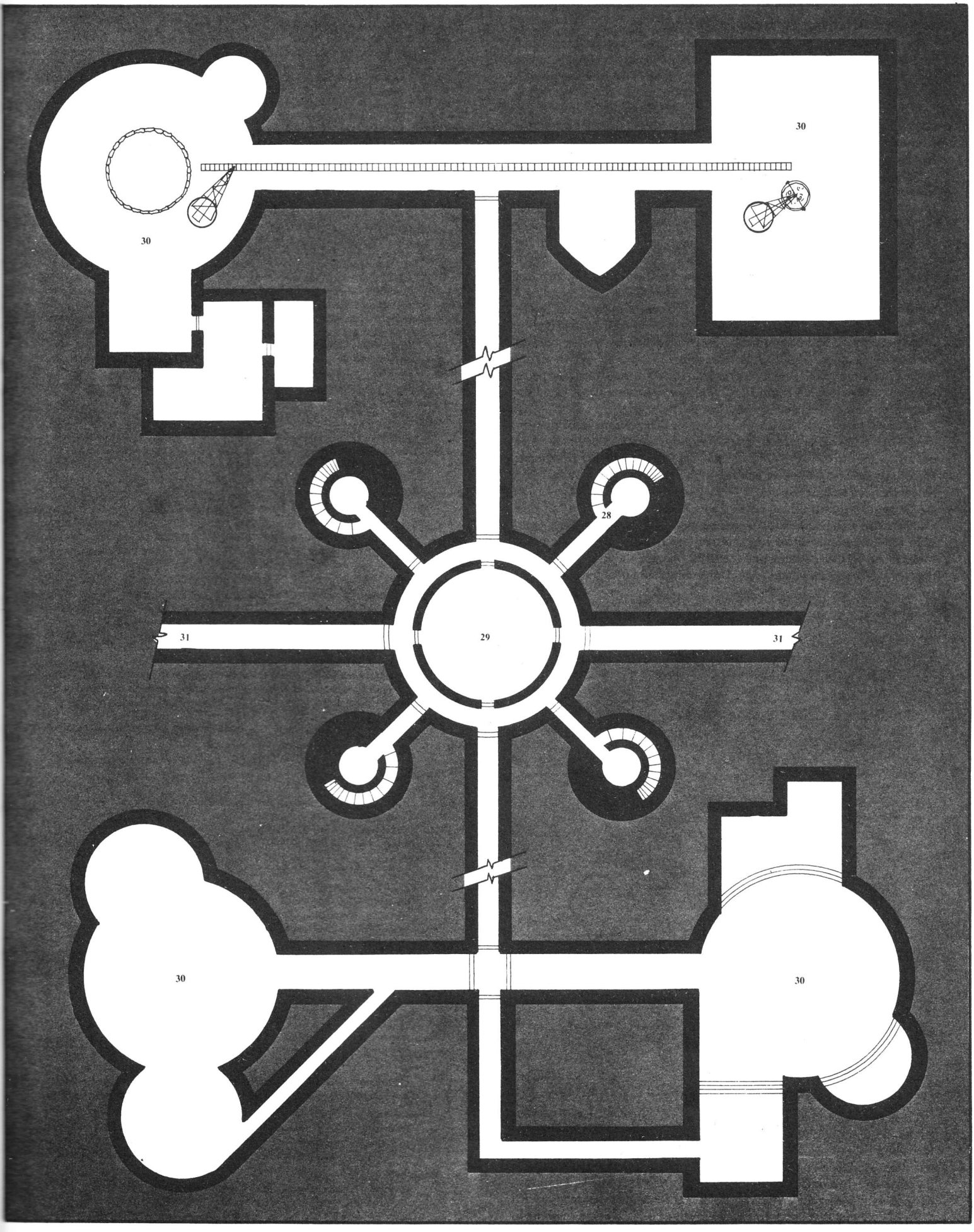
16. Armurerie.

17. Salle de garde.
Constamment occupée par quatre hommes d'armes.

18. Corridor d'accès.
Ces salles se trouvent sous les routes partant d'Orthanc, elles sont leur contrepartie souterraine et permettent d'accéder à la Tour en venant du mur circulaire sans que personne ne le sache. Les corridors peuvent être isolés du secteur central grâce à d'énormes portes en Laen qui glissent du plafond. Le contrôle de ces portes se trouve au foyer tout proche.


8
8
8
8
10
11
1
2
5
9
4
3
7
7
7
6
6
6


22
21
27
18
23
25
12
15
19
17
19
18
14
13
20
18
19
17
19
19
18
22
21
26
27
25
16


30
30
28
31
29
31
30
30

19. Entrepôt.
De vastes dépendances s'alignent le long des divers couloirs et s'étendent loin sous la plaine. Il y a de nombreux chariots destinés au transport des marchandises.

20. Monte-charge.
Semblable à celui de la salle 41, il permet de transférer aisément les marchandises des niveaux inférieurs jusqu'aux étages supérieurs d'Orthanc.

21. Principales forges.
C'est là qu'ont lieu les principales activités de forgeage. Des cheminées montant vers la surface partent de la plus grande salle de ce secteur.

22. Réserves.
De petites quantités de marchandises d'usage courant sont stockées ici en attendant leur emploi; elles sont réapprovisionnées par les ouvriers en fonction des besoins.

23. Forge spéciale.
L'armement sophistiqué y est fabriqué grâce à des alliages plus raffinés. Les forgerons qui y œuvrent sont les meilleurs.

24. Réserve de forge.
Certains alliages utilisés dans la salle 23 sont stockés ici, ainsi que des moules et des outils.

25. Citernes.
Elles fournissent l'eau nécessaire aux forges. Les conserver pleines est un labeur éprouvant car les aides des forgerons ont sans cesse besoin d'eau pour refroidir les métaux dans les bacs à refroidissement.

26. Fonderie/forge expérimentale.
C'est là que sont créés et testés de nouveaux alliages dans l'éternel recherche de métaux toujours plus résistants et durables afin de forger des armes.

27. Entrepôt.
On y trouve des lingots de divers métaux, des moules et des instruments, du sable pour la vitrification, du mercure, etc.

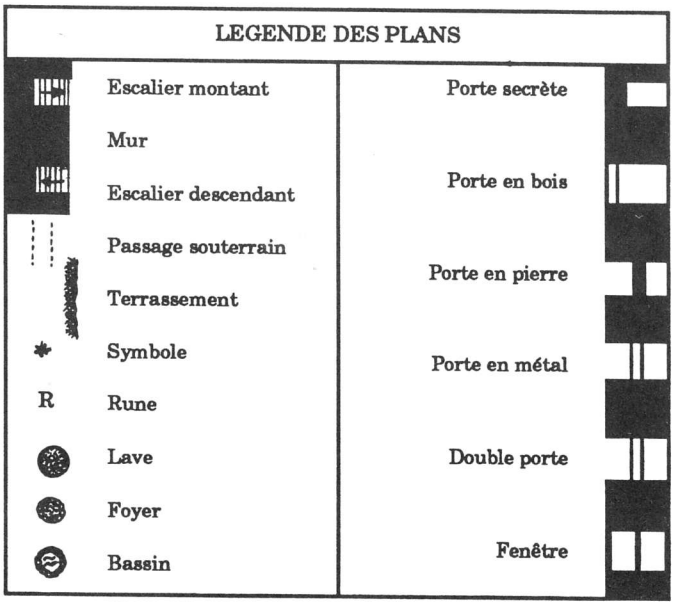
Troisieme Niveau Souterrain

28. Escaliers.
Les quatre escaliers aboutissent à ce dernier niveau.

29. Elévateur.
Il est relié au niveau immédiatement supérieur.

30. Fonderie.
Le fer brut, ainsi que d'autres minerais, sont transformés ici en métaux malléables. Les lingots sont stockés en attendant leur utilisation dans la fabrication d'armes et d'instruments. Il y a une ouverture circulaire au plafond qui mène jusqu'à la surface et par laquelle les fumées et les vapeurs s'échappent.

31. Fosses de reproduction.
Loin au bout de ce couloir, c'est là que, derrière des portes fermées à clef, Saruman fait ses sinistres expériences en vue de produire une nouvelle et meilleure race d'Orques.

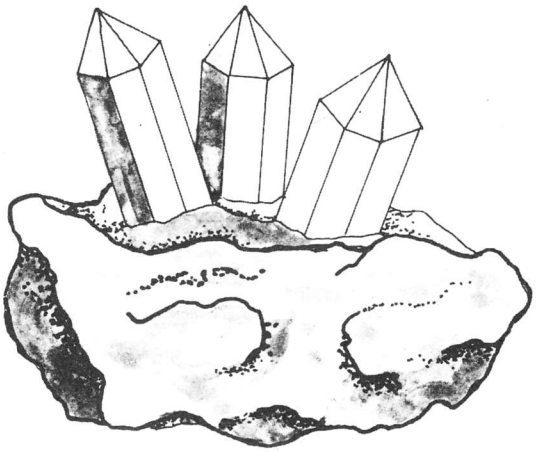


6.2 AGLAROND: LE FORT COR

La forteresse d'Aglarond, également connue sous le nom de Fort Cor, fut érigée par les Fidèles peu de temps après la Chute de Núménor, alors qu'ils créaient le Royaume Méridional du Gondor. La mission d'Aglarond était de protéger la Trouée du Calenardhon, point faible dans la défense du Royaume, contre une invasion venant de l'Ouest. En effet, l'Isengard n'était pas une protection suffisante car elle se trouvait de l'autre côté de la rivière et nécessitait la présence, afin de maintenir son statut de place forte, d'une énorme garnison (la précédente ayant péri dans les vagues de la Chute de Núménor).

Des murs extérieurs et intérieurs, de forme concentrique, protègent le Fort Cor. La forteresse fut bâtie sur un piton rocheux à l'embouchure d'une étroite vallée qui traverse la montagne jusqu'aux Cavernes Etincelantes. Un autre mur, le Mur du Gouffre, fut construit plus tard reliant les falaises à la forteresse et fermant l'accès à la vallée. Sur le côté Nord de la citadelle, une rampe en pierre, assez large pour laisser le passage à une unité de cavalerie, conduit jusqu'aux Grandes Portes. Ces portes font 9 m de haut; elles sont en chêne, renforcé de plaques d'acier, et sont fermées par des barres en fer. Ces portes sont flanquées de deux tours. Du côté Nord, près des falaises, une petite poterne s'ouvre dans le mur extérieur, un sentier escarpé la relie au bas du Piton du Cor. Ce Piton forme un glacis, assez pentu, situé à la base du mur extérieur, et se dresse à 24 m de hauteur tout en s'incurvant légèrement. Le mur intérieur, légèrement plus haut que le mur extérieur, protège la cour de la citadelle. En cas de guerre, les chevaux sont installés dans des écuries de la cour extérieure.

Aglarond dépend de la Couronne du Gondor. Le commandement de la forteresse, vitale pour la défense du Royaume, est toujours octroyée par le Roi à un de ses meilleurs lieutenants. La charge n'a jamais été héréditaire et il est extrêmement rare qu'un commandant conserve cette charge plus de dix ans. Vers la fin du Troisième Age, lorsque Cirion l'Intendant octroya le Calenardhon aux Eotheód, il leur confia également Aglarond. Le commandant de la forteresse est également responsable de toutes les fonctions administratives du gouvernement royal dans la partie Ouest du Calenardhon, ainsi que dans les terres situées entre l'Adorn et l'Isen, territoire principalement peuplé de Dunlendings.



6.21 LES CAVERNES ETINCELANTES

Les cavernes, fomées par l'action de l'eau sur le calcaire soluble, s'étendent profondément dans les entrailles des Montagnes Blanches. La garnison du Fort Cor a transformé certaines des cavernes, les plus près de l'entrée, en réserves de vivres; en temps de guerre, les soldats peuvent s'y retirer et y mener leur dernier combat. Plus à l'intérieur se trouvent d'énormes cavernes, de longs tunnels, des chambres et des salles, ainsi que des lacs et des chutes souterrains. Au cœur même de la montagne, on peut trouver de riches veines d'Or et d'Argent ainsi que des dépôts de gemmes précieuses. Les personnes souhaitant explorer les Cavernes Etincelantes d'Aglarond pourront trouver des gemmes, mais il ne pourront peut-être plus jamais retrouver le chemin de la sortie.

PLAN DU FORT COR

1. Fossé.
Un fossé surmonté d'un mur a été creusé sur toute la largeur de la vallée, c'est-à-dire sur 1600 m. Il se trouve, à son point le plus rapproché, à 400 m du fort. Il y a une large brèche par laquelle passent la route menant à la citadelle et la Rivière du Gouffre.

2. Rampe.
Elle relie, par-dessus la Rivière Profonde, le fossé au fort.

3. Grandes Portes.
Les doubles-portes font 3,60 m de haut et 4,50 de large. Elles sont constituées de planches épaisses de 8 cm dont les gonds et les renforcements sont en fer.

4. Poterne.
Cette poterne se trouve à l'intérieur d'une tour du mur extérieur. On y accède par un sentier étroit, creusé dans la falaise même, au pied de la citadelle. Ce sentier mène pas très loin des Grandes Portes.

5. Mur Extérieur.
Haut de 9 m et large de 3, il est couronné de remparts hauts de 1,80 m.

6. Ecurie.
C'est là que se trouvent les chevaux de la cavalerie de la petite garnison ainsi que les montures des courriers et celles, personnelles, des officiers.

7. Porte de derrière.
Au-delà d'une épaisse porte en bois, se trouve un long escalier, creusé dans le Piton du Roc, qui descend jusqu'au fond du Gouffre. Cet escalier peut être utilisé, si le mur extérieur est tombé, par les défenseurs voulant se réfugier dans les cavernes afin d'y livrer leur dernier combat. Toute personne empruntant cet escalier le fera au risque d'une chute.

8. Tour.
Comme les autres tours du mur, celle-ci fait un étage de haut et son toit est en ardoise. L'accès au niveau supérieur se fait par un escalier en pierre, raide et étroit, qui monte en spirale le long de l'intérieur du mur de façon à ce que le défenseur droitier puisse utiliser son bouclier vers le centre et qu'il ait toujours une arme prête. Le niveau inférieur est fermé par deux portes épaisses en bois renforcées de bandes de fer ainsi que de barres du même métal, sur le côté donnant sur la citadelle. Comme pour les autres tours, les portes se ferment de l'intérieur. Un escalier grimpe sur 6 m pour relier le sommet du Mur du Gouffre à cette tour, ce qui permet l'accès à la partie centrale.

9. Mur du Gouffre.
Haut de 6 m et large de 3, il est couronné de remparts hauts de 1,80 m. Trois escaliers descendent côté intérieur vers le fond de la Combe.

10. Goulet. Une trouée dans le mur permet à la Rivière du Gouffre de s'écouler (c'est un point faible dans la défense de la forteresse).

11. Tour. Voir 8.

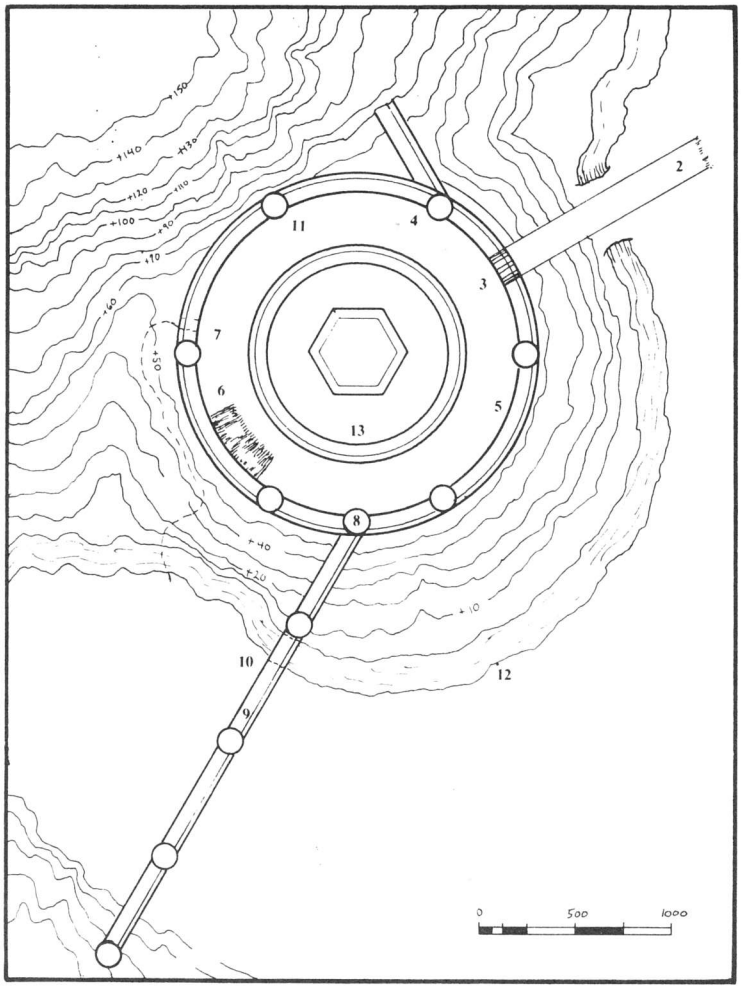
12. Rivière du Gouffre.

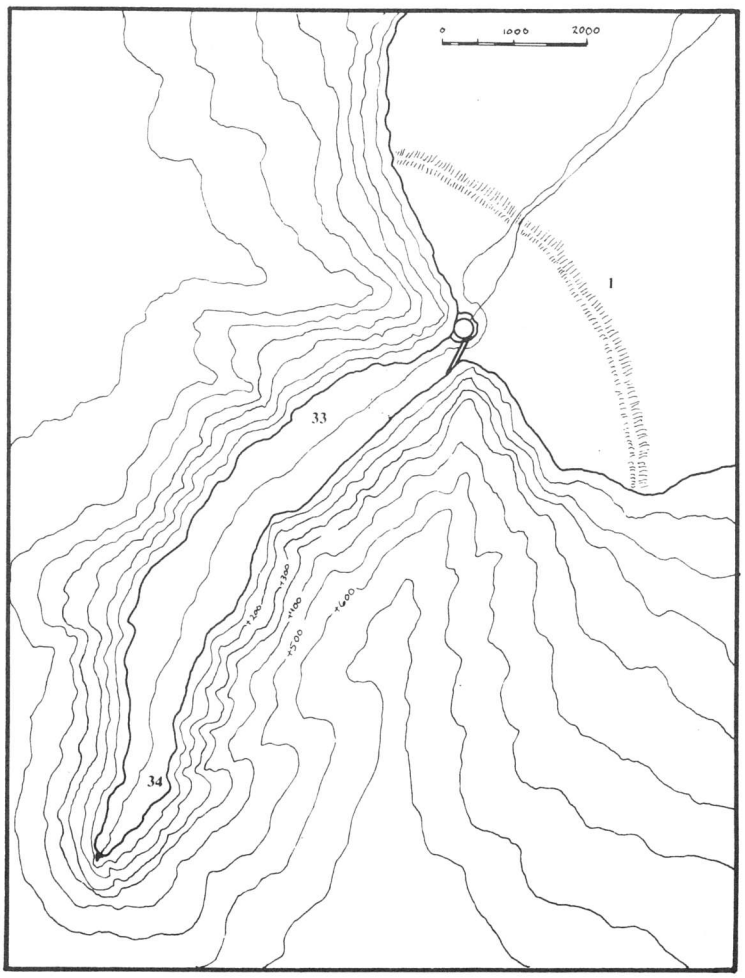
13. Enceinte intérieure.
Semblable au mur extérieur mais construite sur une base située 3 m plus haut. L'enceinte intérieure n'a qu'une porte située dans le prolongement des Grandes Portes du mur extérieur.

LE FORT
REZ-DE-CHAUSSEE

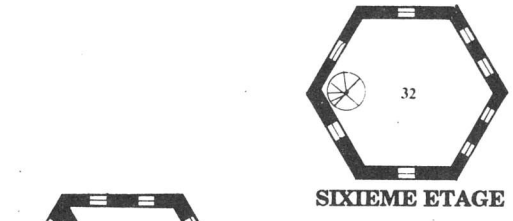
14. Portes Principales.
Elles se présentent sous la forme de plaques d'acier rivetées qui glissent sur de solides gonds et sont scellées par de lourdes barres de fer, à la base et au faîte de la porte ainsi qu'entre elles. Ces portes font 4,50 m de haut sur autant de large. Trois mètres plus loin dans le tunnel d'accès, une herse d'acier peut être abaissée pour bloquer le passage. De chaque côté du passage ont été percées, dans les murs, des meurtrières permettant aux défenseurs de décocher flèches et carreaux sur les envahisseurs atteignant la herse. Cette herse est contrôlée par contrepoids à partir de la petite salle d'observation située au-dessus.

15. Corridor de combat.
Remarquez les meurtrières le long du mur intérieur.

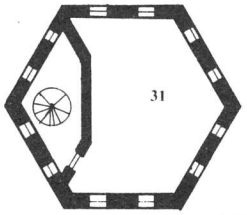




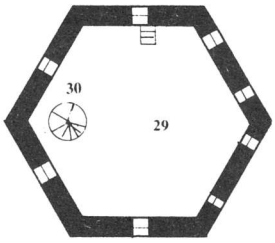
LE FORT COR



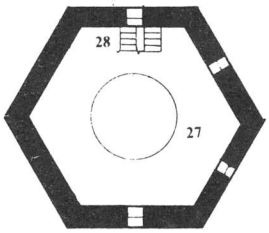
SIXIEME ETAGE



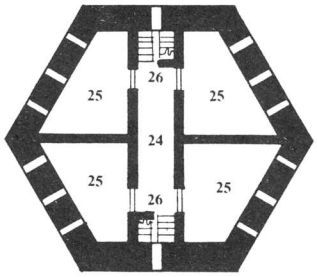
CINQUIEME ETAGE



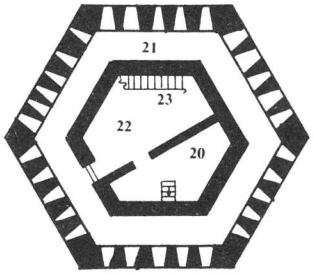
QUATRIEME ETAGE



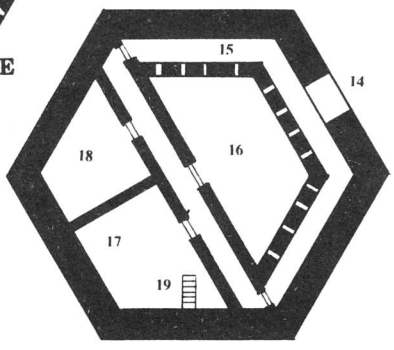
TROISIEME ETAGE



DEUXIEME ETAGE



PREMIER ETAGE



REZ-DE-CHAUSSEE

16. Salle de garde.
Elle est en permanence occupée par au minimum quatre hommes d'armes; tous les archers savent se battre en combat rapproché.

17. Logement des gardes.

18. Armurerie mineure.
On y trouve des épées courtes, arcs composites, flèches, boucliers de tous types et cottes de maille.

19. Escalier.
Il mène au premier étage.

PREMIER ETAGE
20. Salle de garde.

21. Corridor d'observation.
Faisant tout le périmètre de la tour, ce couloir est percé par des meurtrières situées à intervalles réguliers. Ces embrasures peuvent être fermées avec des volets en fer, si nécessaire.

22. Quartier des gardes.
Ils accueillent 24 hommes d'armes par 3 équipes de 8.

23. Escalier. Il mène au second étage.

DEUXIEME ETAGE
24. Salle de garde.

25. Quartier des invités.
Ce sont quatre chambres richement meublées qui attendent les hôtes officiels du commandant de la citadelle. Il y a de hautes fenêtres étroites dans chaque chambre avec des volets en acier pouvant être rabattus en cas d'attaque.

26. Escalier.
Il mène au troisième étage.

TROISIEME ETAGE
27. Salle de réunion.
Dominée par une grande table circulaire, cette pièce est dotée de quatre grandes fenêtres avec des volets en bois épais. Des tentures en velours recouvrent toutes les fenêtres et un magnifique tapis couvre le dallage. Sur les murs se trouvent des étagères avec des livres ainsi que des rateliers à cartes et parchemins.

28. Escalier.
Il mène au quatrième étage.

QUATRIEME ETAGE
29. Bureau du commandant.
Il est meublé avec élégance.

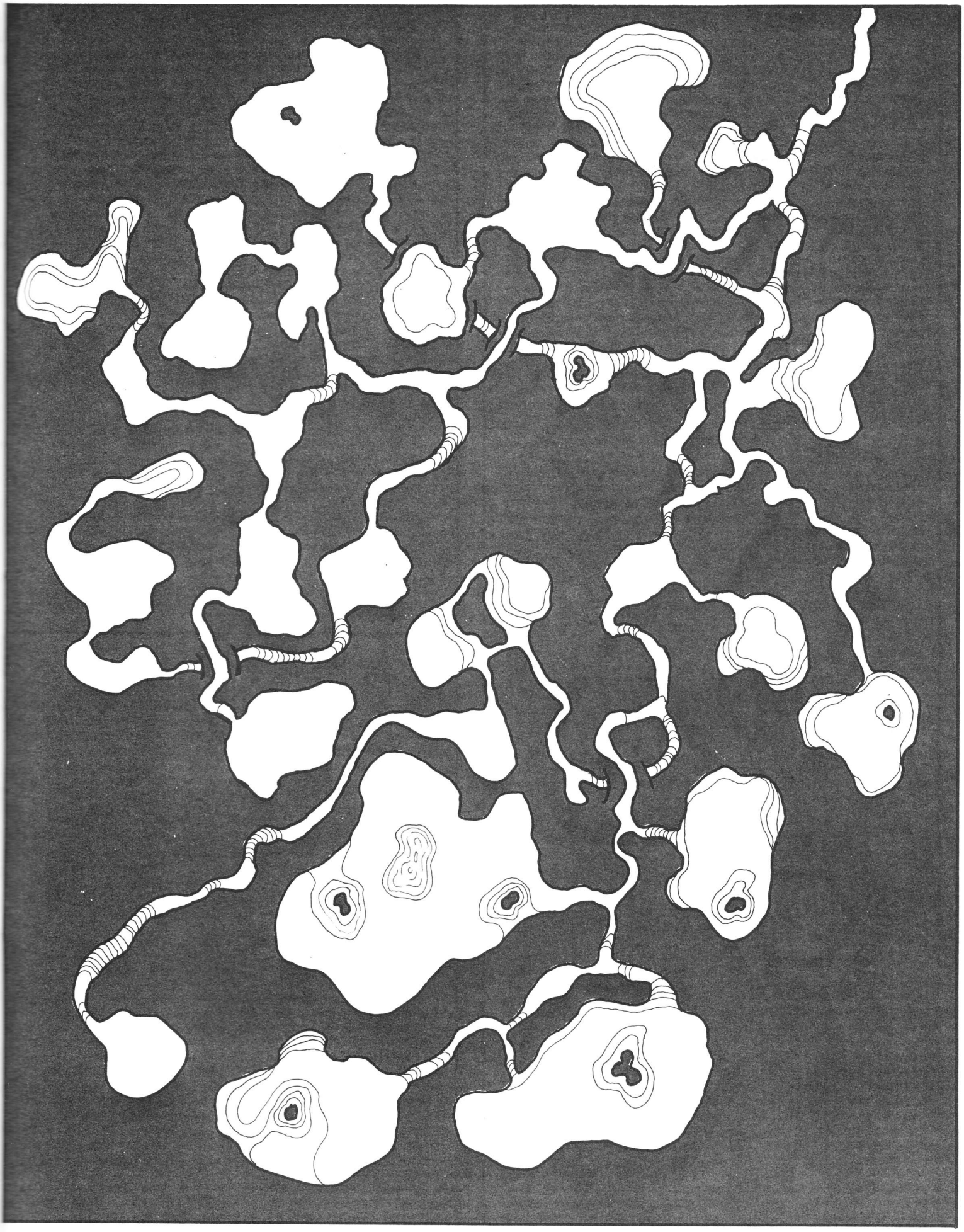
30. Escalier en colimaçon.
Cet escalier relie cet étage aux deux derniers niveaux de la tour.

CINQUIEME ETAGE
31. Appartements du commandant.
Décorée de meubles en matériaux très raffinés, cette pièce reflète toutefois l'austérité qu'affectionnent les officiers de l'armée du Gondor.

SIXIEME ETAGE
32. Salle d'observation.
Cette pièce, haut perchée, est meublée de chaises élégantes et d'un petit télescope. Les fenêtres (au nombre de huit) sont faites en verre fin et clair. Elles peuvent être ouvertes et sont équipées d'épais volets en bois.

LE GOUFFRE
33. Casernes.
Les principales casernes de la forteresse, elles peuvent accueillir jusqu'à 400 hommes.

34. L'Aglarond.
C'est un labyrinthe de passages et de cavernes dont les plus extérieures sont utilisées comme entrepôts et écuries supplémentaires par la garnison. C'est également le lieu de l'ultime retraite et un bon endroit pour livrer son dernier combat.



6.3 CALMIRIE

La forteresse de Calmirië fut érigée sur un affleurement de marbre qui surgit de la montagne juste au-dessus de la cité et qui lui donne une vue imprenable sur les prairies du ValEst. La forteresse est également le centre administratif de la province et, en tant que tel, n'a pas été conçue pour soutenir un siège interminable. Sa position au sommet d'une falaise de marbre et son unique, étroite et raide, route d'accès, en font cependant un site facile à défendre en cas de danger. L'affleurement de marbre qui relie les fondations de la forteresse à la montagne a été transformé en carrière d'où ont été tirés les blocs de pierre nécessaires à l'érection du rempart, haut de 15 m. La falaise sous la forteresse ajoute encore 15 m d'à-pic. Les murs sont dotés de créneaux et protégés par des tours d'angle. Les portes s'ouvrent sur un passage creusé dans le roc qui débouche dans la cour de la forteresse. Une herse peut être descendue au milieu du passage et d'énormes blocs de pierre, se trouvant de part et d'autre du passage, peuvent être aisément pousser afin de bloquer l'entrée ou pour écraser tout ennemi se présentant dans le passage. Les blocs sont assez larges pour occuper la moitié du passage et, dans le plafond arqué, se trouvent des machicoulis par où l'on peut déverser l'huile bouillante ou le plomb fondu. La tour se trouve sur la partie arrière de la forteresse pour interdire toute attaque par les falaises. Elle fait 24 m de haut et est dotée de meurtrières par lesquelles archers et arbalétriers peuvent décocher leurs traits avec précision et en toute impunité. Les falaises au-dessus de Calmirië sont virtuellement inaccessibles. L'eau est le point faible de la forteresse; pour corriger ce défaut, une gigantesque citerne est toujours pleine (elle se trouve à la base de la tour).

6.4. ONODRITH

Le fort d'Onodrith - à peine plus qu'un corps de garde doté d'un mur - est situé sur la rive occidentale de l'Onodló à 800 m en aval du gué. Un mur en pierre, haut de 3,60 m, équipé de créneaux, entoure le terrain d'exercice, l'écurie et le bâtiment du commandement. Les soldats de la garnison, environ une centaine, patrouillent le long de la Route Royale, du milieu du Wold jusqu'à la Limesneige. Ils louent des embarcations s'ils ont à faire sur la rivière.

6.5 TIR-ANDUIN

La forteresse de Tir-Anduin est une structure imposante qui commande le Bas-Fond Sud. Située près du fleuve au sommet d'un tertre, la forteresse fut érigée après que Sauron se soit établi à Dol Guldur (aux environs de 3A 1100). Les murailles sont en pierre grise de l'Emyn Muil et font 6 m de haut. Le mur qui fait face au fleuve est protégé par deux tours de garde; il a un haut parapet avec de nombreuses embrasures qui y ont été pratiquées afin de permettre aux Archers Royaux de décimer les vagues d'assaillants. Les Quais Royaux sont situés sur le fleuve et directement sous les murs de la forteresse.

7.0 POUVOIR ET POLITIQUE

Lorsque les hommes du Gondor arrivèrent pour la première fois au Calenardhon, ils ne trouvèrent pas la région complètement vide d'habitants, il y avait des hommes dans les prairies et les vallées des montagnes. Certains, surtout des Dunlendings, s'étaient tournés depuis longtemps vers le Mal, soit en adorant le Seigneur Ténébreux et son Trône, soit en tolérant les membres de cette religion; ces hommes combattirent le Gondor et furent tués ou repoussés. D'autres encore, comme les Hommes du Nord, qui se considéraient comme parents lointains des Gondoriens, se souvenaient de la cruelle avidité avec laquelles les Núménoréens avaient assis leur pouvoir lors de leurs tractations avec les Humains inférieurs des Terres du Milieu, avant la Chute, commencèrent par craindre les Hommes du Gondor. Mais ils furent rapidement conquis par l'amour et la courtoisie des Fidèles envers ceux qui combattaient Sauron. Acceptant, sans querelle, la supériorité d'hommes qui faisaient remonter leur généalogie au-delà de la Mer, les Hommes Communs voulurent adopter le mode de vie des Hommes du Haut et ils apprirent avec avidité tout ce que leur enseignèrent les hommes du Gondor. C'est ainsi que les races se réunirent, la majeure et les mineures se réjouissant toutes de cette union, jusqu'au jour où elles ne devinrent qu'un seul peuple, les Calenardhoniens, heureux de vivre dans leurs prairies d'au-delà des montagnes et loin de la Mer, mais non séparés des habitants des Provinces Méridionales, car tous les hommes étaient les féaux du Roi.

Le Roi est la source de tout pouvoir, militaire et civil, au Calenardhon. La province n'a jamais été octroyée à un grand seigneur et le Calenardhon est trop loin de la Mer pour que ces nobles puissent vouloir le convoiter. Le Roi nomme lui-même les commandants de forteresse qui protègent la Grande Route Ouest et les Marches. Les Commandants Royaux sont nommés pour un nombre d'années indéfini; ils servent aussi longtemps qu'il plase au Roi de les maintenir dans leur fonction et ils peuvent être rappellés à tout instant. Ce sont généralement des hommes dotés d'un bon lignage mais pas parmi les plus hauts venus des Provinces du Sud, souvent aussi se sont des Calenardhoniens. Les commandants nommés au Calenardhon sont des hommes qui ont gagné leur expérience militaire à la suite de longues années de service dans l'armée ou la marine du Gondor, mais en aucun cas le commandement est héréditaire; ainsi, le pouvoir militaire est séparé du pouvoir civil dans les prairies du Calenardhon.

Cette séparation des pouvoirs dans cette région n'est pas la norme dans le Royaume du Gondor. Elle naquit ainsi: au cours des premiers siècles du Troisième Age, lorsque la présence du Gondor se limitait à une petite chaîne de forts le long de la Grande Route Ouest et au Bas-Fond Sud, il n'y avait pas assez d'habitants pour que le cumul des fonctions civiles et militaires sous l'autorité d'une seule personne soit efficace. A cette époque, les garnisons étaient toutes importées. Plus tard, après que la province ait été plus densément peuplée, il n'y avait aucun besoin de cette union car les frontières avaient été repoussées grâce aux conquêtes de Rómendacil sur les Easterlings en 3A 500 qui transformèrent le Calenardhon en une paisible base arrière, plus tard l'attention du Royaume fut entièrement tournée vers la Mer.

Au Calenardhon, le pouvoir civil émane directement du peuple. Sa révérence envers la lignée d'Elros et pour les héritiers d'Anárion est la conséquence naturelle de son orgueil envers ce lignage et de sa fierté d'appartenir à ce peuple. Les descendants des Fidèles qui vinrent au Calenardhon, bien que n'étant pas de lignée exaltée, étaient clairement supérieurs aux Humains ordinaires. Ils étaient plus grands, vivaient plus longtemps, possédaient une étrange lueur dans leurs yeux et leur civilisation et leur technologie étaient les plus avancées. Au début, ils ressemblaient plus aux Eldar qu'aux hommes ordinaires et étaient des chefs-nés. Même après que des mariages entre les deux peuples, et des centaines d'années de cohabitation, aient brouillé les différences entre les héritiers de Núménor et les hommes ordinaires, ils sont restés les maîtres et le peuple compte toujours sur eux.

Pour être sûr de ne rencontrer aucune résistance active au Calenardhon, Castamir nomma les commandants, et leurs garnisons, à de nouvelles affectations dans le Sud. Il les remplaça par ses propres hommes, soldats et marins d'Umbar et de Pelargir, des hommes qui avaient combattu à ses côtés lors de la Lutte Fratricide; il quadrupla également la taille des garnisons. Ceci fait, Castamir découpa le Calenardhon en trois fiefs et les octroya à trois capitaines qui s'étaient vaillamment battus pour lui ouvrir la voie du trône. Alandur reçut Calmirië et le ValEst (il était son second cousin). L'Emnet Est, Tir-Anduin et les forts de l'Emyn Muil furent octroyés à Sorondothor, un homme originaire d'Umbar. La forteresse d'Aglarond et le ValOuest furent confiés à Finlong, autre favori de Castamir.

Ces nouveaux seigneurs apportèrent la richesse et la splendeur du Sud au Calenardhon; ils apportèrent également un nouveau type de gouvernement imposé par la force et des lois destinées à briser le peuple de la province. Pour la première fois dans son histoire, le Calenardhon fut gouverné - et gouverné par une main de fer - par un pouvoir étranger.

Si Castamir s'était montré un souverain sage et avisé, les choses se seraient probablement arrangées au cours de son règne; malheureusement il ne vivait que pour sa Flotte, les croisières et les conquêtes de nouveaux territoires dans le Sud. En partie pour punir le Calenardhon de son hostilité à son égard lors de la Lutte Fratricide et en partie pour enrichir la Flotte, Castamir tripla les impôts et exigea leur paiement en espèces. Après quelques années, il commença à faire des plans pour le transfert de la capitale d'Osgiliath à Pelargir.

7.1 LA LUTTE FRATRICIDE

La longue ère de paix et d'harmonie prit brusquement fin avec l'accession au trône d'Eldacar en 1435. L'orgueil cruel et funeste, qui avait amené la ruine sur les Núménoréens dans le passé, causa une ruineuse guerre civile qui troubla tout le royaume pendant des années. Valacar, le père d'Eldacar, avait épousé Vidumavi, une princesse du Rhovanion. C'était la première fois que l'héritier du trône du Gondor se mariait en dehors de la lignée d'Elros.

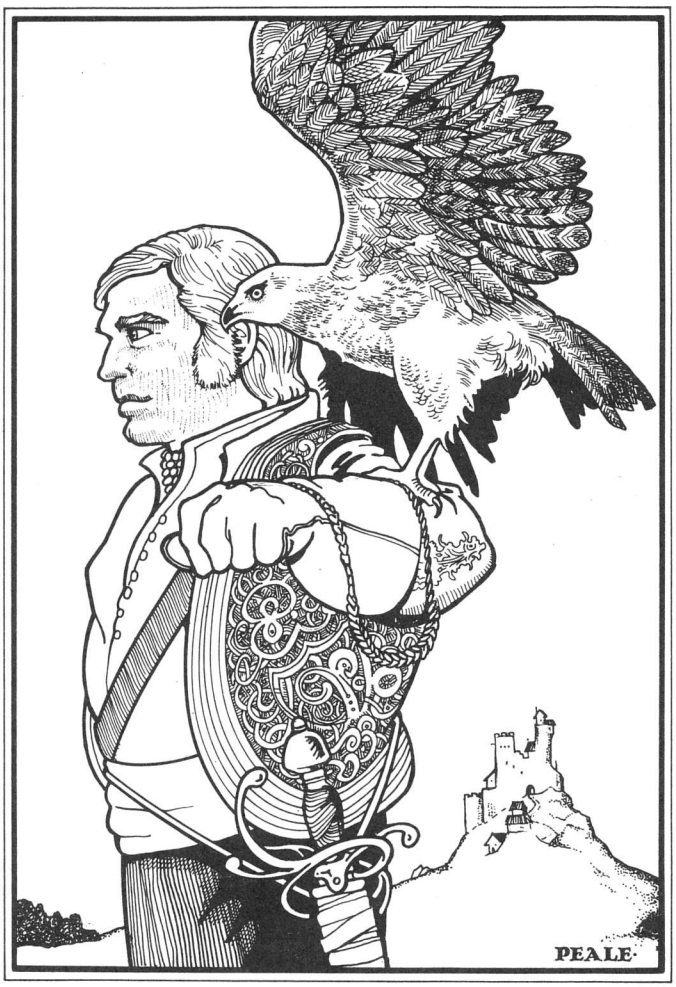
Les Grands Seigneurs des Provinces Méridionales refusèrent de reconnaître le fils de Vidumavi, Eldacar, à cause non seulement de son sang en partie Septentrional, mais aussi parce qu'il n'avait jamais vu la Mer. Se ralliant sous la bannière de Castamir, Prince et Capitaine des Vaisseaux, les seigneurs rebelles (la majorité venant de Pelargir et d'Umbar) attaquèrent Osgiliath par terre et par l'Anduin. Les familles furent divisées dans leur loyauté et de nombreux hommes braves moururent des deux côtés. La cité tomba après un long siège. Le Palantír d'Osgiliath disparut lors de l'incendie de la cité qu'ordonna Castamir; Eldacar réussit, malgré tout, à se réfugier au Rhovanion chez le peuple de sa mère.

Usurpateur cruel et sans scrupule, Castamir agit rapidement pour asseoir son pouvoir. Il ne montra aucune pitié pour ceux qui avaient pris les armes pour Eldacar; il en exécuta beaucoup et dépouilla les autres. Il plaça ses hommes aux principaux leviers de commande. Après s'être emparé du pouvoir, Castamir envoya son armée au Calenardhon (qui s'était déclaré en faveur d'Eldacar, lui fournissant hommes, navires et approvisionnement en Osgiliath durant le conflit) pour "pacifier" la province.

Il n'y eut que peu de résistance au début. La majorité des partisans d'Eldacar, les plus en vue, l'avaient rejoint au Rhovanion. Les autres - ceux qui n'avaient pas combattu dans le Sud - attendaient de voir ce que ferait le nouveau Roi. Au début, beaucoup espéraient des changements bénéfiques. Ils croyaient que la situation reviendrait à un état de *statu-quo ante*. Les Grands Seigneurs du Sud arrangeaient tout à leur avantage; tandis qu'au Calenardhon les céréales poussaient, les moutons étaient prêts pour la tonte, Osgiliath et le nouveau Roi semblaient bien loin.

Et les choses en apparence se passaient ainsi, mais Alandur possède le secret d'un certain type d'encens du Sud, préparé à partir de fleurs de la jungle qui, lorsqu'il est brûlé dans une pièce ou sous une tente, délie la langue des hommes et rend impossible la conservation du moindre secret. Mais Alandur est très prudent quant à l'utilisation de cet encens et il préfère souvent, par l'intermédiaire de son épouse, soutirer des informations aux autres femmes de la province. Il récompense bien ses informateurs, en secret car les gens deviendraient soupçonneux, mais avec subtilité de façon à ce que ses hommes, par ailleurs tous d'honnêtes personnes, puissent avancer en estime et en prospérité. Leur conscience, qui pourrait les troubler, est calmée en partie par le charme d'Alandur et aussi parce qu'il semble ne tirer aucun parti des informations récoltées sur les ennemis du Roi. Au contraire même, il semble les honorer et les invite à ses réceptions.

Cela est dû au fait qu'Alandur pense que tuer des gens, au mépris de la loi, est une brèche dans l'édifice social par laquelle peut passer une certaine hostilité dans la province. Il préfère empoisonner les gens - à regret, si cela s'avère nécessaire - lorsqu'ils viennent dîner chez lui. Il utilise deux poisons subtils à l'action lente. Le premier, le *juth* s'attaque à l'esprit quelques semaines après son absorption. Les effets sont lents à se déclarer et les premiers symptômes apparaissent sous la forme d'incidents isolés révélant d'étranges comportements. Ces incidents se multiplient peu à peu jusqu'à ce qu'il devienne évident que la personne a perdu la raison. Le second poison, le slota, agit sur la moelle épinière causant une paralysie qui s'intensifie lentement; elle commence par attaquer les jambes et progresse jusqu'à atteindre le cœur, ce qui cause la mort. Les premiers symptômes apparaissent sur les doigts de pied 3 ou 4 jours après l'absorption,



ceci dépendant de la vitalité de la victime. Les effets du slota sont irréversibles car centrés sur le système nerveux et entraînent la mort de l'individu touché, parfois au bout de deux mois.

Henderch, le sénéchal, est un homme puissant aux bras de gorille et portant une longue barbe noire. Originaire d'Umbar, Henderch a accompagné Alandur lors de tous ses voyages dans le Sud, s'élevant du rang de simple matelot jusqu'à la situation de commandant en second d'Alandur. Henderch méprise Calmirië car c'est une cité de l'intérieur des terres et parce que les hivers y sont froids; il est entièrement dévoué aux intérêts d'Alandur. C'est un adepte de l'épée large et est également un archer de première force; il porte toujours sur lui une dague enduite de poison et un corselet en Mithril sous ses vêtements. Si quelqu'un émet des réserves sur les nouveaux impôts du Roi Castamir ou sur ses méthodes de perception, Henderch, qui est un assassin jovial méprisant tous les hobereaux, l'encouragera à en parler à Alandur lors d'un dîner. Henderch assure qu'Alandur prête toujours l'oreille aux doléances. Sa charge de sénéchal exige de lui qu'il parcoure la province. Il est toujours accompagné de cinq archers à cheval et de cinq lanciers lourds ainsi que de son gros chien, Sournois, qui est dressé pour l'attaque.

Henderch aime boire dans les tavernes et son œil s'attarde souvent sur les dames. Il possède un appartement à la Taverne du Taureau et de l'Ours à Calmirië et l'on dit qu'il est amoureux d'Astrith, fille d'un noble campagnard.

7.2 CALMIRIË ET LE VALEST

Castamir octroya Calmirië et toutes les terres à l'Ouest de l'Onodló à Alandur, un grand marin blond de Pelargir, pour le récompenser de ses services au cours de la Lutte Fratricide (Alandur commandait la force des marins qui ont pris d'assaut les portes d'Osgiliath lors de l'attaque finale). Il a fait trois voyages dans les terres du Sud aux côtés de Castamir, à qui il a donné sa totale loyauté. C'est à cette époque et au cours de ces voyages qu'il a appris tout ce qu'il sait sur les poisons; il se bat d'ailleurs toujours avec une épée enduite d'un substance mortelle.

Alandur fit agrandir la forteresse de Calmirië dans les flancs de la montagne et au-dessus de la ville et s'y fit construire un palais en marbre. Sa garde personnelle, composée de Suderons coiffés de turbans et armés de cimeterres, étonne toute la ville. Affable,

souriant, plaisant et diplomate de haut lignage, Alandur a adapté rapidement le gouvernement de son domaine à ses intérêts. Administrateur capable, il a tout fait pour réconcilier les Calenardhoniens avec leur nouvelle administration. Il a nommé deux de ses lieutenants, les plus dignes de confiance, comme gouverneurs du ValEst et d'Onodrith; indolent par nature, il a abandonné tout le travail déplaisant, comme la perception de lourdes taxes, à ces hommes et à son sénéchal, Henderch. Alandur passe le plus clair de son temps à la chasse au faucon qui est la seule activité semblant lui faire oublier, pour quelques temps, la Mer. Il fait deux fois par an le tour de la province, surveillant l'administration de ses terres et se familiarisant avec le peuple qu'il gouverne.

Alandur et Saranelda, sa magnifique épouse à la chevelure brune, sont célèbres pour leur somptueuse hospitalité. Les voyageurs sont toujours les bienvenus à leur table et Alandur prend soin d'inviter tous les hommes importants de la province à dîner dans son palais en marbre lorsque leurs affaires les amènent à Calmirië. Il fait clairement comprendre qu'il espère le même accueil et la même courtoisie lors de ses tournées d'inspection, quel que soit le motif de sa visite et même si c'est uniquement pour le plaisir de chasser dans cette partie de son domaine.

Les taxes, déclare Alandur, ont été levées par le Roi, pour le bien du Royaume et il est du devoir de tout honnête homme de les payer. Malgré tout, si quelqu'un se présente à son palais avec une plainte justifiée, Alandur fait ce qu'il peut pour alléger ses impôts allant jusqu'à annuler une partie des taxes dues dans l'année courante.

C'est ainsi qu'Alandur a rapidement gagné le respect de nombre de Calenardhoniens. Le peuple du Calenardhon et surtout de Calmirië est fasciné par la splendeur des manières de leur nouveau seigneur; les invitations à ses réceptions et à ses chasses sont très prisées. Alandur semble se confier à beaucoup de gens; il insinue que le Roi allègerait sûrement les impôts de la région jusqu'à leur niveau antérieur si la loyauté du Calenardhon lui était assurée. Hélas, Alandur sait qu'il y a beaucoup de gens qui doute de leur nouveau Roi, nombre d'entre elles étant toujours des alliés d'Eldacar. Cela ne veut pas dire qu'il souhaite punir ces hommes; au contraire, il voudrait avoir une chance de les convaincre qu'en apportant leur soutien à Castamir, ils feraient beaucoup pour le bien commun. Il est clair, assure Alandur, que quiconque l'aiderait à maintenir la province selon le vœu de Castamir serait récompensé. Avant la fin de la première année, Alandur disposait d'un réseau de plusieurs "espions" et il semble que personne ne peut s'empêcher de lui dire la vérité.

7.3 ONODRITH ET LA RIVIERE

Onodrith, qui est une partie du fief d'Alandur, est une épine considérable pour Henderch. Il y existe, ainsi que chez les bateliers de la rivière, une nette hostilité envers le nouveau Roi, essentiellement parce que Castamir, voulant punir ces derniers d'avoir approvisionné Osgiliath durant la guerre, envoya un fort détachement de soldats qui remontèrent la rive droite de la rivière avec l'ordre de détruire toutes les embarcations qu'ils pourraient trouver. Plus de la moitié furent brûlées durant ce raid et de nombreux bateliers furent tués. Pour envenimer les choses, Castamir institua une nouvelle taxe sur les licences des navires (1 po par an) et une autre taxe sur le bois employé pour la construction des embarcations (5 po). Une douane fut construite, à 5 km en amont des fondrières, où les bateliers devaient non seulement payer une nouvelle taxe sur les marchandises qu'ils transportaient mais aussi un droit de passage à chaque montée et descente de la rivière.

Bien qu'Alandur ait fait tout ce qu'il a pu pour gagner la confiance des bateliers, en leur disant par exemple que lui aussi vivait de l'eau, rien ne pouvait leur faire oublier que Castamir avait ordonné de brûler leurs navires. Leurs cœurs étaient tournés contre le nouveau Roi.

Alandur nomma Telfar, le neveu de sa femme, gouverneur d'Onodrith. Telfar n'est ni cruel ni incapable, mais étant donné qu'il est chargé de la perception des nouvelles taxes levées sur les bateliers, il est méprisé et l'on a tenté, plusieurs fois, de l'assassiner.

7.4 AGLAROND, DUNLOSTIR ET LE VALOUEST

Castamir a nommé Finlong, l'un de ses favoris, au poste de commandant d'Aglarond et lui octroya l'Emnet Ouest et une grande partie du ValOuest. Marin sans peur mais dépourvu de toute expérience du gouvernement, Finlong est devenu un gouverneur au peu d'entendement, méprisable et avide. Les prospères fermes du ValOuest constituaient une grande richesse (à condition de laisser les fermiers tranquilles), mais Finlong voit des espions partout. Il accuse souvent les fermiers de conspirer afin de renverser le Roi - cela lui donne un prétexte pour saisir les propriétés. Il garde les prisonniers, accusés de trahison, dans les cachots d'Aglarond où ils sont enchaînés aux murs. Il est rapidement devenu évident aux propriétaires terriens de Dunlostir que la possession d'un riche patrimoine ou le fait d'avoir une trop jolie fille était un danger. Finlong, qui parle avec un léger bégaiement, attend toujours la plus petite occasion de dispute afin d'avoir l'excuse d'écraser les personnes sous des impôts supplémentaires puis il les accuse de trahison ou de crime de lèse-majesté et les fait enchaîner s'ils s'insurgent contre ce nouvel impôt. Les voyageurs sont également accusés des mêmes crimes s'ils paraissent riches. Le principal divertissement de ce tyran consiste à chevaucher à travers le ValOuest, à la tête d'un grand nombre de soldats et de belles femmes, chassant à courre ou au faucon et piétinant les récoltes.

7.5 TIR-ANDUIN ET L'EMNET EST

Castamir octroya Tir-Anduin à Sorondothor. Ce domaine inclut tout l'Emnet Est; il est bordé à l'Est par l'Anduin, à l'Ouest par l'Onodló (Bains-des-Ents), au Sud par les Fondrières et au Nord par la Forêt de Fangorn et la Clairechaux. Le contrôle de Castamir sur le Rhovanion étant très contesté, Tir-Anduin est devenue de fait une province frontalière. Sorondothor fut choisi comme Nouveau Seigneur de ce fief, non seulement parce que lui et sa famille ont largement contribué financièrement à la victoire de Castamir, mais aussi parce qu'il était né et avait vécu dans les marches frontalières du Sud d'Umbar (où sa famille administre un domaine avec beaucoup de compétence).

Dernier d'une famille de 10 enfants, Sorondothor a été capitaine au long cours durant un grand nombre d'années. Il mesure 1,52 m - ce qui est très petit pour un Dúnadan - et est presque aussi large que haut. Il porte une barbe rousse séparée en deux pointes. Dans sa jeunesse, ses cheveux roux et sa petite taille l'ont fait surnommé Kirinki (petit oiseau rouge de Núménor). Il a une quinzaine d'années de plus que Castamir qui lui sauva la vie un jour où leur navire s'était brisé sur les récifs d'une île. Sorondothor est convaincu que Sauron se trouve derrière l'accession au trône d'Eldacar. Administrateur très capable, il est également un guerrier confirmé et le genre de chef qui peut galvaniser ses hommes au plus fort du combat. Sachant aussi bien se battre au cimeterre et à la hache d'arme qu'à la masse, Sorondothor a une grande présence d'esprit; malgré son caractère flamboyant, il n'a jamais perdu le contrôle de lui-même lorsqu'il menait ses troupes au combat ou lors de ses activités d'administrateur.

Sorondothor a fait fortune et l'a perdue plusieurs fois tout au long de ses voyages de commerce dans les Terres du Sud. Il a appliqué son intelligence des marchés au bazar de Tir-Anduin et y a introduit quelques réformes simples: il a ainsi créé un système permanent de transbordeurs capables de transporter de grosses cargaisons; il a également pavé la grande place du marché et installé de nouveaux quais des deux côtés du fleuve; ses soldats patrouillent le long de la rive orientale, la rendant plus sûre pour d'honnêtes marchands; il a quadruplé le volume du commerce en seulement quelques années, ajoutant des milliers de pièces d'or au Trésor Royal. Bien qu'il ne sache que peu de choses sur les moutons et les bergers, Sorondothor a encouragé la production de laine en faisant creuser des puits dans l'Emnet Est et le Wold et en faisant tout son possible pour que les bergers tirent le meilleur bénéfice de la vente de leur laine brute. Il a fait construire de nouveaux dépôts et un quai à 1.500 m en aval d'Onodrith et envoie toujours un agent à la foire à la laine de Calmirië.

Les gardes frontières de Sorondothor, chacun étant un guerrier valeureux, portent une livrée rouge et argent. La plupart sont originaires d'Umbar ou du Sud du Gondor. Leur casque d'acier est surmonté d'une crête de plumes rouges. En hiver, ils portent tous de longs manteaux de laine rouge et sont armés de cimeterres et de boucliers. Pour décourager la contrebande et encourager les gens à payer les Taxes Royales (1 pa pour toute personne pénétrant dans le domaine de Sorondothor), les marches sont sillonnées par des détachements de cavalerie légère, constitués de deux archers à cheval et de trois lanciers. La Clairechaux et l'Anduin sont patrouillés par des petits navires à rames qui sont très rapides et stables sur l'eau; six rameurs, trois archers et un barreur forment l'équipage habituel. Les rameurs sont des guerriers armés de pied en cape. La patrouille fluviale est une mission agréable qui est très demandée par les fantassins en garnison dans les forts. Le domaine de Sorondothor inclut également un fort sur la rive Ouest de l'Anduin en amont des rapides de Sarn Gebir. Les forteresses d'Amon Lhâw et d'Amon Hen sur les collines surplombant le fleuve, lorsqu'il s'engouffre dans l'étroit chenal conduisant aux Chutes du Rauros, sont occupées par les hommes de Castamir en tant que frontière des provinces natales.

7.6 ANGRENOST (ISENGARD)

Caranthir, commandant de la garnison d'Angrenost lorsque débuta la Lutte Fratricide, a été nommé à ce poste par le père d'Eldacar et, normalement, sa sympathie alla vers ce dernier lorsque la guerre éclata. La garnison d'Orthanc n'était pas assez importante pour permettre à Caranthir d'envoyer une aide significative aux forces d'Eldacar, mais lorsque Castamir usurpa le trône, Caranthir refusa de remettre les clefs de la forteresse. Il avait assez d'hommes pour tenir les portes et garnir les murailles de la citadelle contre l'ennemi, sauf si celui-ci lui opposait une grande armée; il se mit en position d'attente pour voir ce que l'avenir apporterait (le Palantír en sa possession lui permit de confirmer les rumeurs selon lesquelles Eldacar se serait échappé des ruines d'Osgiliath et se serait réfugié au Rhovanion). Rapidement, un grand nombre de fidèles d'Eldacar ayant réussi à le rejoindre, malgré le cordon de troupes qui stationnait à l'entrée de la vallée sur l'ordre de Finlong, permirent à Caranthir de faire des sorties au cours desquelles il pu repousser les hommes de Finlong et finalement arriva à s'emparer de la rive droite de l'Isen jusqu'aux Gués.

7.7 L'OPPOSITION A CASTAMIR ET AUX NOUVEAUX SEIGNEURS

L'opposition à Castamir aurait rapidement été étouffée dans l'œuf après qu'il ait usurpé le trône s'il s'était montré un souverain avisé. La longue succession de Rois de Núménor puis du Gondor comporte un ou deux antécédents où l'on a vu des hommes s'emparer du pouvoir par la force. Les partisans de Castamir avaient prouvé, durant la Lutte Fratricide, que leur parti était le plus fort et que Castamir possédait plus de sang royal qu'Eldacar, non seulement parce qu'il était l'arrière petit-fils de Minalcar du côté de son père mais aussi par l'évidence de son appartenance à un haut lignage par sa mère. Castamir se révéla rapidement un seigneur orgueilleux et rapace et son avidité fit vaciller son trône sous lui. Rapide à s'offenser et lent à oublier ce qu'il considérait comme des insultes envers la Couronne, Castamir est un administrateur incapable, ayant tendance à nommer ses favoris aux plus hautes charges de l'état (quelles que soient leurs capacités) étant ainsi sûr de pouvoir compter sur leur loyauté. La conduite violente de Castamir au cours de la longue et terrible Lutte Fratricide, ajoutée aux nouvelles taxes qu'il instaura pour enrichir la Flotte, ainsi que sa volonté de transférer la capitale d'Osgiliath à Pelargir, créèrent rapidement un terrain fertile pour les partisans d'Eldacar qui avaient été ragaillardis par la confirmation des rumeurs selon lesquelles ce dernier avait échappé à la ruine d'Osgiliath et qu'il vivait avec le peuple de sa mère au Rhovanion.

Au Calenardhon, les sympathies du peuple allaient à Eldacar; en fait, plusieurs des hommes les plus importants de la région l'avaient rejoint au Rhovanion. La route très fréquentée qui relie le Calenardhon et l'Anórien à Minas Anor est à présent sillonnée par les fidèles d'Eldacar (qui se font passer pour des commerçants ou des marchands). Les messages et l'argent circulent, surtout sous la forme de joyaux. Ostensiblement, se faisant passer pour des marchands, des hommes franchissent le fleuve à Tir-Anduin et ne reviennent jamais. Ils rejoignent la bannière d'Eldacar: des aigles blancs et l'Arbre Blanc sur un champ vert.

7.8 INTENSIFICATION DE LA RESISTANCE CONTRE CASTAMIR: 3A 1442

En 3A 1442, la résistance à Castamir prit sa forme définitive. Les partisans d'Eldacar opéraient en réseaux secrets qui passaient l'argent et les messages du Calenardhon au Rhovanion. Ils ont à présent un espoir réel de renverser le régime cruel de Castamir: Eldacar, selon tous les rapports, recrute et entraîne une grande armée.

A Calmirië, qui est la halte principale pour les voyageurs empruntant la Grande Route Ouest (et dont les nombreuses foires fournissent une bonne excuse pour se rendre dans la cité), l'Auberge du Taureau et de l'Ours est tenue par les fidèles d'Eldacar. Le noble local, Vardamavi, aidera quiconque lui donnera le bon mot de passe qui se présente sous la forme d'un poème dont chaque vers doit être connu pour moitié par chaque personne:

Un nuage de tempête *est suspendu au-dessus de la mer*
Les grains *des champs ont été récoltés*
Les aigles blancs *retournent sur l'arbre*
Et les gens *entrent en possession de leurs biens*

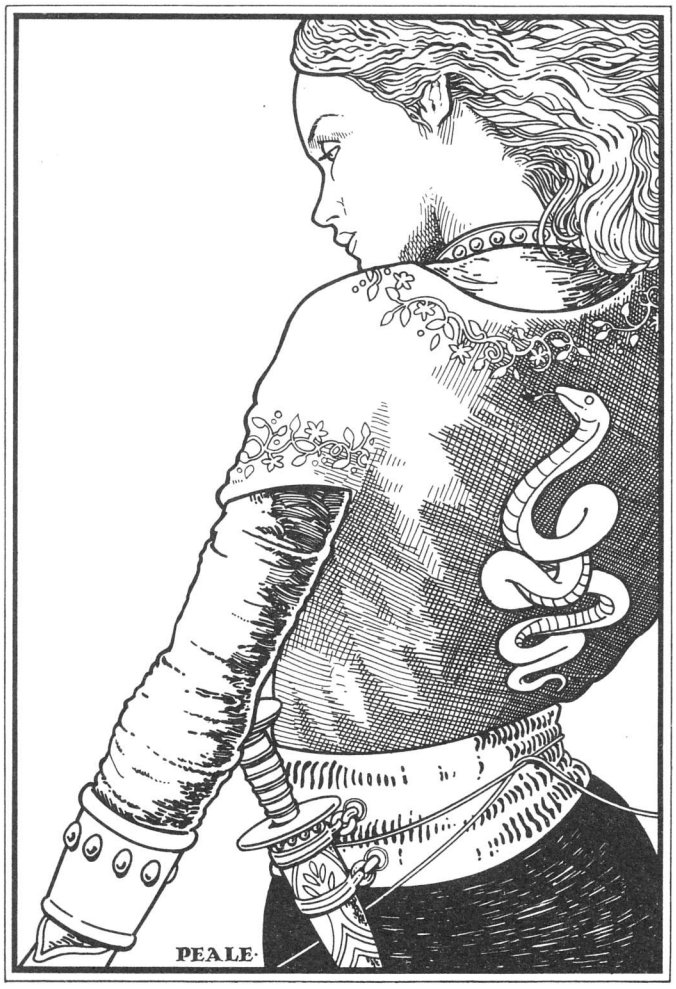
Alandur, bien sûr, est au courant de ce quatrain et, grâce à ses nombreux espions, il se trouve en position de force afin de tirer avantage de son réseau d'informateurs. De nombreux voyageurs sont invités à sa table, car telle est la coutume. Aucun n'est arrêté et tous repartent sans dommage. Plusieurs fidèles d'Eldacar répéteront plus tard à leurs compagnons de route que le nouveau Seigneur de Calmirië est un homme affable à qui l'on peut tout faire croire. Ils apportent si souvent des messages à Vardamavi que celui-ci oublie souvent qui le lui a délivré et à qui il est destiné.

La fille de Vardamavi, Astrith, une magnifique jeune femme aux yeux sombres et tristes méprise ouvertement les tentatives de son père afin d'aider les partisans d'Eldacar. Elle pense qu'il ne sortira rien de bon des activités rebelles de son père, hormis des ennuis. "Donnez-moi les bras solides d'un marin" dit-elle, se moquant d'Henderch lorsque celui-ci se trouve à Calmirië (en fait Astrith est une Ranger du 10ème niveau). Elle a hérité ses talents de sa mère, une beauté aux yeux sombres de Dunlostir, qui mourut lorsqu'Astrith n'avait que 10 ans.

Il y a peu de temps, après la Foire à la Laine, Vardamavi s'est rendu à la demeure d'Alandur, avec d'autres aubergistes, pour préparer la Foire aux Chevaux.

Henderch continue à se rendre à l'Auberge du Taureau et de l'Ours, même depuis qu'il sait que Vardamavi complote contre le Seigneur Alandur; cela ajoute du piment à ses relations avec Astrith qui lui a dit plusieurs fois qu'elle tenait son père pour fou. Henderch, qui peut engloutir un nombre incroyable de chopes de bière sans perdre la tête, ne croit pas un instant qu'un ramassis de fermiers, de charretiers et de bergers puissent se dresser contre le Seigneur Alandur (qui connaît le nom de tous les conjurés); il pense au contraire qu'une petite révolte dans la province rendrait son travail plus aisé. Il pourrait ainsi se débarrasser de quelques-uns des plus importants fauteurs de trouble, et si seulement les flegmatiques fermiers de Dunlostir pouvaient étouffer Finlong sous une pile de sacs de grains, Alandur agrandirait son domaine et lui-même recevrait certainement Dunlostir en fief. Et tout comme Eldacar se dit Roi du Rhovanion, Henderch pense que lui aussi pourrait se tailler un royaume.

Pourtant, quelques temps plus tard, même le confiant Henderch devint inquiet de la situation. Un nouveau chef se dresse au Calenardhon: l'Aspic Vert. Deux des "informateurs" d'Alandur ont été tués par de courtes flèches vertes empoisonnées et Alandur, malgré les informations fournies par ses autres espions qui ont réussi à faire parler des gens ayant rencontré ce nouveau chef, n'est pas encore en mesure de percer l'identité de ce mystérieux Aspic Vert. Et cela devient sérieux: trois soldats ont été tués aux portes de la cité le dernier jour de la Foire à la Laine; les meurtres



venaient juste d'être découverts lorsque toutes les pièces d'eau de l'Avenue des Fontaines se mirent à cracher une écume verte. Ceci, combiné au meurtre des trois soldats, mit à rude épreuve la patience d'Alandur.

Personne ne sait qui est l'Aspic Vert. Parfois, il semble qu'il s'agisse de plusieurs personnes; ainsi une patrouille de cavalerie est tombée dans un embuscade, sur la Grande Route Ouest près de la Rivière Limesneige, le matin suivant le meurtre des soldats aux portes de la ville. Le seul survivant rapporta qu'un essaim d'Abeilles Terrestres - ou peut-être plusieurs - avait effrayé les chevaux qui dans leur panique firent vider les étriers à leurs cavaliers. Sa propre monture s'emballa et galopa sur une longue distance. Lorsqu'il réussit enfin à calmer son cheval, il lui fit faire demi-tour et retrouva morts tous ses compagnons. Atteints de blessures superficielles, ils avaient été tués par de courtes flèches vertes empoisonnées.

Comme si cela ne suffisait pas, les bateliers se révoltèrent; la Douane Royale fut incendiée et Castamir veut savoir pourquoi les coupables ne sont pas encore capturés et punis.

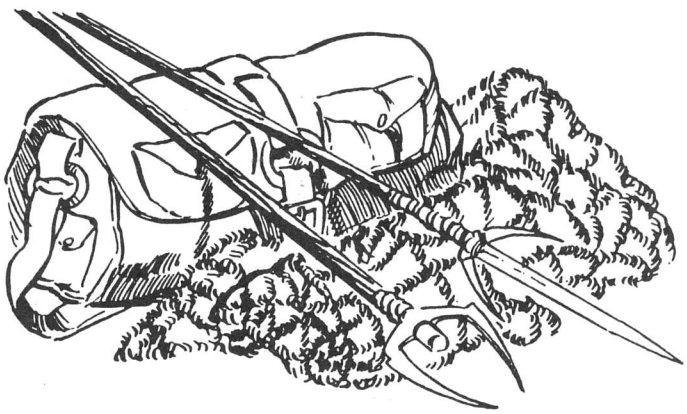
A Tir-Anduin, Sorondothor s'est retrouvé avec une guerre frontalière sur les bras et a été obligé de doubler la force de ses patrouilles; elles comptent à présent 10 cavaliers chacune. Il ne dispose pas d'assez d'hommes pour attaquer les rebelles de l'autre côté du fleuve, aussi se contente-t-il de raids sur leurs camps. Il a d'ailleurs commandé plusieurs de ces attaques à la tête de ses Kirinsiredain. Il n'y a plus de volontaires pour les patrouilles fluviales, mais l'activité croissante frontalière convient aux hommes de Sorondothor car ils aiment se battre et croient toujours qu'Eldacar n'est qu'une marionnette entre les mains de Sauron.

Le commerce dans le bazar a considérablement diminué car l'accès à Tir-Anduin est devenu risqué. Sorondothor, arrivant à tirer profit de toutes les situations, a pris la décision d'exiger une caution de trois pièces d'or pour toute personne désirant traverser le fleuve vers le Rhovanion. Les honnêtes marchands peuvent bien sûr récupérer leur dépôt à la fin du jour, mais les personnes rejoignant Eldacar enrichissent ainsi le trésor de Sorondothor.

Par-dessus tout, Sorondothor a été impressionné par l'habilité des commandos attaquant son territoire. Ils se battent bien et ne maltraitent pas leurs prisonniers. Ils sont également bien armés, se retirent en bon ordre et n'accordent aucun quartier à leurs ennemis. Ces attaques lui causent un maximum de pertes tout en n'utilisant qu'un nombre réduit de soldats; cette guérilla ruine le commerce et le prive donc de ressources monétaires.

Mais ce n'est pas la seule chose qui déroute Sorondothor: ses soldats lui ont rapporté le nombre croissant de "fous", venant du Calenardhon pour commercer dans le bazar. L'un deux, par exemple, dégaina son épée et se précipita sur une charrette transportant de la laine; il y plongea et replongea sa lame jusqu'à l'épuisement. Il reprit ses esprits en prison et déclara alors avoir combattu un Mûmakil; après une fouille minutieuse, la découverte de certains documents révélèrent qu'il s'agissait d'un agent d'Eldacar.

Dans le ValOuest, plusieurs percepteurs de Finlong ont été assassinés et leurs corps, traînés et écartelés par des bœufs, ont été abandonnés en évidence sur la Grande Route Ouest. La riposte de Finlong a été, bien sûr, de jeter encore plus de monde dans ses cachots. En1442, plus d'une centaine de fermiers, les plus prospères de la région, étaient emprisonnés en Aglarond, et la population ne rêve plus que de les faire évader. Pour l'instant, personne n'a élaboré un plan réellement viable, mais les fermiers sont en communication permanente avec les forces de Caranthir en Orthanc.



8.0 AVENTURES AU CALENARDHON

Les aventures au Calenardhon durant la Lutte Fratricide ne peuvent, généralement, être que de deux catégories: soit les aventuriers traverseront le Calenardhon afin de rejoindre Eldacar ou se joindront à ses partisans dans la province elle-même ou dans les Provinces du Sud; soit ils feront partie de la résistance clandestine à Castamir et à ses Nouveaux Seigneurs - Alandur, Finlong et Sorondothor.

Dans les deux cas, l'identité de l'Aspic Vert est d'une importance primordiale car ce chef est la figure principale du mouvement de résistance. L'Aspic Vert, ce mystérieux personnage qui est un véritable problème pour Alandur et Henderch, n'est autre que la merveilleuse Astrith, fille de Vardamavi. Nul ne sait dans la province, pas même son père, le secret de sa double identité.

Alandur, ce charmant empoisonneur, est d'évidence un personnage extrêmement dangereux et il devra autant que possible être évité; la nature de ses lents poisons devra être cachée aux PJ tant qu'ils n'auront obtenu les informations suffisantes.

Des petits groupes d'aventuriers, envoyés par Eldacar, pourront entrer en contact avec ses partisans des prairies et de Calmirië; les bateliers sont une source naturelle d'aide pour les ennemis de Castamir. S'aventurer près de Tir-Anduin et dans l'Emnet Est est une aventure périlleuse, demandant une connaissance des combats de guérilla. Sorondothor et ses hommes sont des adversaires valeureux et l'on peut parfois les convaincre d'épargner leurs prisonniers; en effet Sorondothor ne croit pas aux exécutions et il préfère profiter de la situation en échangeant un de ses prisonniers contre une rançon de 50 à 60 pièces d'or ou contre un de ses Kirinsiredain.

Les aventures dans le ValOuest tournent autour de la libération des prisonniers d'Aglarond; pendant le laps de temps nécessaire au coup de main, les habitants de Dunlostir feront tout ce qu'ils pourront afin de gêner Finlong et ses agents. Il y a un grand nombre de partisans d'Eldacar à travers tout le ValOuest; ils recoivent des informations et des conseils de Caranthir en Orthanc.

Il existe de nombreuses autres possibilités d'aventures au Calenardhon qui ne sont pas directement liées aux intrigues politiques de la Lutte Fratricide. Les aventuriers trouveront sans problème tout ce qu'ils désirent au cours de l'une des foires de Calmirië. Il existe des possibilités de commerces étranges, rapportant gros, au cœur du grand bazar non-structuré de Tir-Anduin. Certaines personnes pourraient vouloir consulter le Palantír d'Orthanc (ceci devra être fait sans le consentement du Commandant Royal et s'avérera très difficile) ou compulser les ouvrages de la Bibliothèque située au troisième étage de la Tour. Les Cavernes Etincelantes d'Aglarond conservent en leur sein la promesse de grandes richesses (en joyaux et métaux précieux) pour toute personne connaissant le métier de la mine, mais cela se révélera une quête dangereuse car la garnison de la forteresse n'autorisera pas une telle activité. La chasse au sanglier dans les forêts du ValEst est excitante et périlleuse; de braves aventuriers peuvent recevoir la mission de tuer un sanglier particulièrement redoutable qui terrorise la contrée depuis des mois et des années. Des épieux spécialement adaptés à cette chasse, appelés étocs, pourront être achetés à Calmirië. Des expéditions en montagne pour récolter des plantes médicinales peuvent être organisées avec l'appui de guides locaux; elles aboutiront la plupart du temps sur des rencontres avec des montagnards hostiles. En été, dans l'Emnet Est, la chasse à l'aspic est très rentable, les glandes séchées trouvant facilement acquéreur à Tir-Anduin, mais aussi très dangereuse.

A cause de la guerre, il existe de nombreux réfugiés et avec eux viennent les bandits. Des rumeurs circulent selon lesquelles des bandes organisées de brigands attaqueraient les voyageurs; elles seraient éparpillées aux pieds des montagnes, tant au Nord qu'au Sud. Plus tard, l'on parlera d'Orques installés dans la région méridionale des Monts Brumeux et pillant les fermes des plaines.

8.1 SUGGESTIONS D'HISTORIQUE DE PERSONNAGES JOUEURS

Ce qui suit est une liste des possibles historiques personnels des PJ s'aventurant au Calenardhon.

— Le fils ou la fille de l'un des riches marchands, arrêté injustement par Finlong, et qui tente de délivrer son père.
— Un membre d'un groupe d'aventuriers payé par Caranthir d'Angrenost pour entrer en contact avec l'Aspic Vert afin de solliciter son aide et/ou de sceller une alliance.
— Un Dunlending (fils ou fille d'Urdrek) qui veut retrouver la vallée du tombeau caché.
— Une jeune personne à l'esprit aventureux décidée à explorer les cavernes d'Aglarond et à s'emparer de certaines de leurs richesses.
— Un jeune Elfe venu de la Lórien toute proche, ayant entendu parler de la tyrannie des gouverneurs de Castamir et qui souhaite rencontrer l'Aspic Vert pour se joindre à sa bande.
— Un lieutenant de l'Aspic Vert ayant rendez-vous avec un émissaire d'Eldacar afin de lui transmettre un message. Il doit rencontrer l'émissaire dans un lieu précis du Wold, mais ce dernier ne vient pas...
— Un jeune rebelle, membre de la bande de l'Aspic Vert, qui reçoit la mission d'intercepter les courriers qu'envoie Alandur vers Minas Tirith et ramener les messages à l'Aspic Vert.
— Un espion envoyé d'Orthanc pour s'infiltrer dans l'entourage d'Alandur et renseigner Caranthir sur ses activités.
— Un érudit, versé dans la tradition des Drúedain et recherchant les derniers membres de cette race, a entendu parler du secret d'une plante conférant le Don de Vie.
— Un Elfe de la Lórien souhaitant utiliser le Palantír d'Orthanc afin de localiser sa fiancée mystérieusement disparue.
— Un érudit versé dans la tradition des Elfes ayant appris que des Premiers Nés vivent dans la forêt au Sud d'Onodrith et voulant les rencontrer afin d'en apprendre plus sur leurs usages.

Légendes du Calenardhon

Urdrek était le chef de sa tribu, comme l'était son père et le père de son père. Son père, Furnuren, boitant depuis l'adolescence et plus lettré que guerrier, tenta de défier les Prêtres du Chemin, ce qui lui valut d'être destitué et banni. La tribu d'Urdrek adorait la Puissance des Ténèbres dont le nom était Melkor. Les Prêtres étaient nombreux et omniprésents dans la vie quotidienne. Urdrek refusait cet état de fait mais n'osait se dresser contre les mielleuses paroles des Prêtres, qui menaient son peuple à une destruction certaine, car il savait qu'il serait chassé comme son père.

Lorsqu'il était encore enfant et que son père était encore chef, ce dernier lui avait raconté l'histoire de la mort prématurée de son grand-père, Undarak. Undarak avait accueilli favorablement les Prêtres, ne réalisant pas les coutumes maléfiques qu'ils apportaient avec eux. Lorsqu'il comprit son erreur, il était trop tard. Il fouilla alors dans les archives de son peuple, pour trouver un moyen de se débarrasser des Prêtres. Undarak découvrit ainsi une carte où figurait l'emplacement sacré de la tombe d'un ancêtre des Dunlendings, une tombe qui avait la réputation de renfermer des objets magiques. Elle se trouvait dans une caverne donnant sur un lac, dans une haute vallée des Montagnes Blanches. Tout autour du lac, ce n'étaient que falaises et à-pics creusés de cavernes. Il y avait également des allusions étranges faisant référence à des "Géants de Pierre" lançant des rochers sur les indésirables. Ces légendes n'arrêtèrent pas Undarak, il réunit dix de ses guerriers les plus sûrs et partit à la recherche de la tombe sacrée. Ce n'est que sept semaines plus tard que l'un des membres de l'expédition revint, seul. Il délirait, ayant apparemment perdu la raison après avoir vu quelque chose de terrifiant; il ne portait pas de blessure et était incapable de s'exprimer clairement ou même de reconnaître ses amis. Il balbutiait des propos incohérents sur des "Géants lançant des rochers du haut de leurs repaires dans les falaises" et comment "ils descendirent de leurs cavernes pour démembrer et éventrer mes compagnons, avant de les dévorer comme des lapins rôtis". L'homme avait échappé à la mort car il s'était, la veille, fait une légère entorse et se reposait quand ses camarades pénétrèrent dans la vallée. Alerté par leurs hurlements, il se précipita et les découvrit en train de se faire écraser par des rochers. Son dernier souvenir fut la vision d'un Géant qui, après avoir décapité Undarak en riant, l'enfourna dans sa bouche béante. Alors l'homme, fou de terreur, s'enfuit.

La vallée, située dans la partie centrale du plan, est habitée par d'énormes créatures ressemblant à des Géants et pouvant lancer des rochers avec une précision terrifiante à une distance maximale de 90 m. Ils ne quittent jamais la vallée et toute personne y pénétrant se trouvera en danger de mort. Les ruines d'un château se trouvent sur la rive Nord du lac, mais la tombe Dunlending se trouve dans une petite caverne, sur un ilôt au centre du lac (les Géants n'iront pas sur l'eau et attendront le retour de toute personne s'étant enfuie par le lac; ils peuvent atteindre l'autre côté de la rivière avec leurs blocs de roche). A l'intérieur de la caverne se trouve une petite crypte et dans le cercueil il y a une épée +25, en Mithril, et un Bâton. Ce bâton est un Bâton des Tempêtes; il permet à son porteur d'invoquer un violent orage sur 5 km de rayon. L'utilisateur peut également évoquer la foudre sur un individu à moins de 60 m de lui tant que l'orage est actif. Les effets sont déterminés sur la Table des Eclairs Foudroyants, à +50 au Jet d'Attaque Elémentale et avec 5x les PdeC infligés. La foudre peut frapper 5 fois par orage avant que l'Essence de cet orage soit épuisée. Le Bâton possède 4 charges maximum; il peut donc invoquer 4 orages. Voir la Table des Principales Créatures pour les Géants.

Dans les âges passés, lorsque les Valar combattirent Morgoth pour le contrôle des Terres du Milieu, la terre subit des convulsions et la forme des continents fut altérée. De vastes réseaux de cavernes souterraines se formèrent lorsque de nouvelles montagnes surgirent, réseaux stupéfiants par leur étendue et leur aspect labyrinthique. De fait, certains croient que toutes les cavernes des Terres du Milieu sont reliées entre elles, formant un réseau ininterrompu de passages souterrains. Au cours des jours sombres du Premier Age, Morgoth utilisa ces tunnels pour envoyer à de grandes distances ses serviteurs maléfiques sans qu'ils soient remarqués. Ils se glissaient par milliers dans ces passages noyés de ténèbres glacées pour émerger, dans la nuit, loin de la forteresse de leur maître. Lorsque d'autres bouleversements géologiques se produisirent, bon nombre de ces passages furent ensevelis sous des tonnes de roche. C'est ainsi que de nombreux serviteurs de Morgoth furent piégés loin de leur repaire lorsque celui-ci fut détruit et beaucoup survécurent à la chute de leur Seigneur, causant la terreur pendant des millénaires. Profondément enfoui sous l'Aglarond, se trouve, paraît-il, l'antre de l'un de ces monstres, un Démon Hors Marge; il rôde dans les ténèbres, à travers les couloirs et les salles, attendant que viennent de malheureux aventuriers attirés par l'appât des richesses des cavernes. Créature véritablement effrayante, ce Démon selon les légendes se nourrit du sang de ses victimes. Il ne s'approche jamais des cavernes proches de la surface qui sont utilisées comme entrepôts et écuries; les cavernes les plus profondes constituent, seules, sont domaine, là où des gemmes et des joyaux dorment dans les ténébres, près de l'eau glaciale des lacs souterrains. Nombreux sont ceux qui ne croient pas à l'existence de ce Démon, prenant les témoignages pour des hallucinations d'hommes effrayés et considérant que les explorateurs qui ne sont jamais ressortis d'Aglarond se sont égarés ou sont tombés dans quelque précipice. Cependant, ceux qui affirment avoir aperçu la créature savent qu'elle n'est pas le fruit de leur imagination. Ce Démon est grand et noir, disent-ils, limoneux et d'une humidité miroitante, avec des mains et des pieds griffus ainsi qu'une grande gueule dotée de crocs redoutables. Ses yeux brûlent d'un éclat rouge funeste dans les ténèbres et il peut broyer des pierres avec ses mains.

Tout ce que l'on raconte sur ce Démon est vrai, en fait il y a quatre Démons qui se trouvent dans différentes parties du complexe. Ils ne sont pas très intelligents mais cohabitent relativement bien; en fait, lors de l'une des rares fois où l'un d'eux a été attaqué, les autres sont venus à son aide. Les démons gardent les secteurs les plus riches des cavernes inférieures. Au milieu des ossements de leurs victimes, l'on peut trouver des armes et des objets magiques. Voir la Table des Principales Créatures pour les Démons.

Dans une vallée, au sein des Montagnes Blanches, se trouvent les ruines d'un mystérieux ouvrage des Drúedain: un étrange complexe mégalithique, érigé sur un haut tertre. L'entrée de ce lieu est gardée, dit-on, par des statues en pierre d'Hommes Púkel qui prennent vie et tuent tous les intrus. L'on raconte également que, enfouie et cachée sous le tertre, se trouve un complexe de tombes Drúadan empli de trésors mais avant d'y parvenir il faut trouver la vallée, échapper à la vigilance des Púkel et désarmer les nombreux pièges attendant les pillards.

8.2 OBJETS MAGIQUES

TRES PUISSANTS

NELDELHACH *(S."Triade de Flammes Jaillissantes")*
L'une des possessions parmi les plus importantes du Magicien Maléfique Shaan Tur, il se présente sous la forme d'un bâtonnet en bois noueux long de 30 cm, doté à son extrémité de trois appendices en fer, longs également de 30 cm. Au bout de chaque appendice se trouve un gros rubis, grossièrement taillé en forme de griffe. Seuls les Utilisateurs d'Essence peuvent l'utiliser. Lorsqu'il est activé, une Triade de Feu jaillit des gemmes. Chaque Eclair de Feu peut être dirigé sur une cible différente (3 maximum), à condition que les 3 cibles soient dans un arc de 180° et dans le champ de vision de l'utilisateur. Celui-ci ne peut attribuer son BO qu'à un seul Eclair de Feu. L'Eclair inflige 4x les PdeC normaux. En théorie, le Neledlhach reste toujours chargé; néanmoins, à chaque fois qu'il n'est pas à son maximum de charges, il cherchera à retirer l'énergie de toute source de feu à moins de 30 m. La quantité d'énergie prélevée est à l'entière appréciation du MJ, mais plus le nombre de charges est faible, plus intense sera le prélèvement (le Bâton devient "désespéré"); cela peut aller jusqu'à réduire en cendres un feu de camp par calcination du combustible. Le porteur n'a aucun contrôle sur le processus de "rechargement".

CIRMEGIL *(S."Briseuse d'Epées")*
C'est une épée large +20, en alliage noir, qui possède le pouvoir de briser les épées. Lors d'un combat contre quelqu'un se servant d'une arme métallique à tranchant, si l'opposant tente une Parade et que le porteur de Cirmegil rate le coup dans la gamme de valeurs due à la Parade (signifiant que le porteur a eu son arme bloquée par l'arme de l'opposant), toute arme non-magique, +10 ou moins, sera brisée en deux. Les armes magiques ou possédant un bonus supérieur à +10 ont droit à un JR, à la discrétion du MJ.

CIRYANIBSIR *(S."Petite Embarcation Fluviale")*
C'est une magnifique maquette sculptée longue de 10 cm qui, lorsqu'elle est posée sur l'eau et que le mot "Grandit" est prononcé, se transforme en une véritable embarcation de 7,50 m de long. Le bateau ne redeviendra une maquette que lorsque le mot "Réduit" sera prononcé et que plus personne ne se trouvera à bord.

FANUIBAUGLIR *(S."Maître des Nuages")*
C'est une orbe cristalline de 60 cm de diamètre (pas facilement transportable) qui ne peut être utilisée que par un Utilisateur du Mentalisme. Le Fanuibauglir agit comme le sort Maîtrise en Nuages (niv 50) de la Liste Réservée Manipulation des Gaz du Mentalisme; il contrôle tous les nuages dans 16 kmR, y compris altérant leur formation ou les faisant se déverser de leur eau. Les nuages ne peuvent cependant pas être créés.

PUISSANTS

MIRLAMMENRIM *(S."Joyau des Langues")*
C'est une boucle d'oreille en Or sertie d'un saphir bleu. C'est un puissant objet ne pouvant servir qu'à un Utilisateur du Mentalisme. Il traduit tout language parlé dans une langue familière du porteur. De plus, il lui permet de communiquer mentalement avec quiconque de telle façon que l'auditeur croira que le porteur lui parle dans sa propre langue.

THOLHOLLIN *(S."Heaume Fermé")*
Cet armet est de style et de fabrication Elfique, mais il est curieux car il ne possède pas de fentes pour la vision. Il est incrusté, à l'extérieur, d'un matériau en métal noir vitreux; tant qu'il n'est pas placé sur la tête, il semble qu'on ne puisse voir avec. Néanmoins, dès qu'il est mis, le porteur voit parfaitement bien; de plus, il est immunisé aux Coups Critiques aux yeux et au visage et obtient un modificateur de +30 aux JR impliquant la vision des choses (Runes, etc.).

CULOK *(S."Arc Indirect")*
C'est un arc composite, d'une étrange nature. En plus d'être +10, cet arc décoche des flèches qui ont la propriété de tourner dans les angles pour atteindre leur cible. Dans ce cas, la victime doit avoir tourné le coin depuis au plus un round, sinon l'archer devra être au courant de la localisation générale de sa cible (par un sort de Présence, par exemple). Les flèches peuvent tourner trois fois dans leur course mais selon des angles ne totalisant pas plus de 180°. Dans tous les cas, la distance parcourue devra être inférieure ou égale à la portée normale d'un arc composite; les modificateurs de distance sont applicables. Parmi les essences utilisées dans la fabrication de cet arc, on trouve du Dyr qui est un bois noir; l'arc est ouvragé en Mithril.

HESTAGURTH *(S."Brise de Mort")*
Cette sarbacane, longue de 60 cm, est d'origine Drúadan, soigneusement taillée et sertie d'Or et de petites gemmes. Cette sarbacane est x3 les PP et est conservée dans une boîte plate avec 10 fléchettes finement taillées, dotées d'une pointe en Mithril (où les Drûgs se sont procurés du Mithril est une intéressante question). Chaque fléchette est pourvue d'un petit réservoir contenant du poison qui est injecté lors d'un Coup Critique (Perforation). Les fléchettes sont +20 et la sarbacane +10, ce qui fait +30 si la sarbacane et les fléchettes sont utilisées ensembles.

MODESTES

HENECHOR *(S."Bandeau de Vision")*
Cet objet se présente sous la forme d'un bandeau constitué de plusieurs petites plaques métalliques rectangulaires, insérées dans une bande de cuir flexible pouvant être porté à hauteur des tempes. Ce bandeau peut être utilisé par toute créature humanoïde et permet d'avoir, lorsqu'il est porté, une vision de 360°. Cependant, le porteur doit désirer voir, même momentanément, car il est possible d'embusquer le porteur s'il n'est pas sur ses gardes.

UIMERETH *(S."Festin à Volonté")*
Ce sont un plat et une coupe en Etain; ils sont bien faits mais on ne peut les distinguer d'autres éléments de vaisselle. Cependant, lorsque le nom des objets est prononcé en Sindarin, il apparaît dans le plat un repas complet chaud de plusieurs mets et du vin dans la coupe. Avec la pratique, l'utilisateur apprendra à visualiser le mets souhaité jusqu'à son apparition sur le plat. L'Uimereth produira 3 repas complets par jour.

9.0 TABLES

9.1 PRINCIPALES HERBES

Code des Climats: Représenté par une lettre minuscule. a = aride, d = tempéré doux,e = froid éternel, g = glacial, h = humide et chaud, s = semi-aride, t = tempéré froid.

Code des terrains: Représenté par une lettre majuscule. A:alpin, B = broussailles/bruyères/garrigues, C = herbe courte, D = désert, E = berges/côtes (eau douce), F = forêts diversifiées d'arbres à feuilles caduques, G = glacier/champ de glace, H = herbe haute, J = jungle/forêt tropicale humide, L = littoral mer/océan, M = montagne, O = oueds/failles, S = souterrains (cavernes, etc.), T = terres incultes, V = volcan, Z = forêts de conifères (feuillage persistant).

Fréquence: Basée sur une échelle de 1-100; ces valeurs indiquent le pourcentage de disponibilité à l'état sauvage.

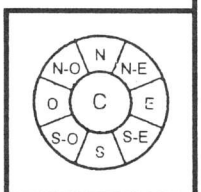
Code de localisation: Le dernier code indique la région des Terres du Milieu où l'herbe est indigène ou la plus répandue. U = universelle, C = centre d'Endor, les autres lettres majuscules correspondent aux directions de la rose des vents.

Préparation (PREP): bl = brûlé, bo = bouilli, br = broyé, bu = boire, ca = cataplasme, fr = frotté, im = immersion, inf = infusion, ing = ingéré, inh = inhalé, ma = mâché, so = solution.

Prix: Prix d'achat moyen dans les zones commerçantes.

NOM	CODES	FORME	PREP	PRIX	EFFETS
Acuités sensitives					
Agaath	eG90O	baie	ing	5po	Consommation moindre en oxygène (25% et +); 1 fois tous les 2 jours.
Ankii	sO10 O	baie	ing	100po	Repose comme un bon sommeil; utilisations durant une semaine donnée: 1 fois = CO -1, 2 fois = CO -5; 3 fois = CO -25 (temporaire).
Atigax	gB20 N-O	racine	bo/bu	40po	Protège les yeux des lumières et réverbérations intenses; permet de voir en dépit d'une lumière soudaine ou aveuglante; 9 h.
Bonherbe Piédémi	dE39 O	graines	so/bu	23po	Pour les "Bons", insuffle confiance en un but (+25) pendant 1-4 h.
Breldiar	dV25 U	fleur	ing	25po	-30 aux Manoeuvres et en Mêlée, +50 aux Sorts et aux Projectiles; euphorisant; 1 h.
Fleurs de Magnolia	dF10 N-O	nectar	bu	7po	Intoxicant, provoque des rêves, procure 1 jour de nourriture.
Joef	tO6 C	poudre	inh	35po	Permet l'appel mental d'un ami connu (30m/niv de l'utilisateur).
Kathkusa	gT20 N	feuille	ma	50po	2x la Force (2-5 rd).
Klagul	sC17 U	bouton	bo/ma	27po	Infravision (6 h).
Panier d'Elben	tC10 N-O	racine	bo/bu	10po	Stimulant cardiaque; double la vitesse pour 1 rd une fois par heure.
Yeux bleus brillants	dC5 O	fleur	bo/bu	15po	Vision améliorée (x3 et légère infravision) pendant 3h; 1 fois/j.
Zulsendura	aS10 U	champignon	ing	70po	*Hâte* (3 rd).
Zur	fS30 C	champignon	inf/bu	12po	Améliore odorat et ouïe (x3 pendant 1 h).
Soins des PdeC					
Arlan	tH82 N-O	feuille	ca	13pa	Soigne 4-9; sauvage, soigne 1-6.
Cusamar	fB16 N	fleur	bl/inh	30po	Soigne 15-60 (10+5D10).
Darsurion	fM55 U	feuille	fr	35pb	Soigne 1-6.
Draaf	sL40 O	feuille	ing	7pa	Soigne 1-10.
Gariig	aF35 U	cactus	sève/bu	55po	Soigne 30.
Gefnul	eV90 N	lichen	ing	90po	Soigne 100.
Grarig	hV75 U	feuille	ing	60po	Soigne 30.
Mirenna	fM85 U	baie	ing	10po	Soigne 10; instantané.
Moutarde Sans Souci	dZ10 O	graine	ca	10po	Soigne 3-30 en 1 h.
Rewk	tF65 U	nodule	br/inf/ma	7po	Soigne 2-20.
Thurl	tF80 U	gousse	inf/bu	2pa	Soigne 1-4.
Winclamit	fZ7 N	fruit	bo/ing	100po	Soigne 3-300.
Yavethalion	dL15 O	fruit	ing	45po	Soigne 5-50.
Antidotes et Soins des maladies					
Eldanna	fL63 N	feuille	inf/bu	99po	Antidote du Silmaana; soigne la Laideur d'Orn.
Menelar	fZ43 N	cône de pin	br/inf/bu	65po	Soigne les infections; antidote du Sharduvaak.
Mook	tZ28 N	baie	ing	30po	Antidote du Jegga.
Panier d'Elendil	gB77 N	racine	bo/bu	8po	Purifie l'eau; ralentit par 10 fois les effets d'un poison; dure 12 heures; 1 seule dose autorisée par jour.
Shen	tE15 U	feuille	séchée/ing	27po	Antidote de l'Acaana.
Ul-Naza	eT10 N	feuille	ma	430po	Antidote universel d'un poison si pris avant un jour; neutralise tout poison de niv inférieur à 50.
Modificateurs des Caractéristiques					
Lestagii	aF1 C	cristal	ma	520po	Restore toute perte dans une seule caractéristique n'étant pas due à l'âge.
Merrig	sC8 C	épine	inf/bu	90po	Une fois par jour, augmente la PR de 5; l'effet est apparent après 10 jours d'utilisation et une assuétude se manifeste au bout de 2 semaines. Une interruption de la prise quotidienne n'annule pas l'assuétude et se traduit par -10 en CO, -15 en RS et en ME.

NOM	CODES	FORME	PREP	PRIX	EFFETS
Soins Spécifiques					
Aloès	tB5 U	feuille	pommade	5pb	Double la vitesse de guérison des brûlures et des coupures mineures; de plus, soigne 5 PdeC résultant de brûlures.
Anserke	hL10 S	racine	pâte	75 po	Stoppe un saignement en refermant la blessure; 3 rd avant de prendre effet. Le patient ne peut se déplacer qu'en marchant sinon la blessure se rouvrira.
Arfandas	fE15 N	pétiole	ca	2pa	Double la vitesse de guérison des fractures.
Arkasu	dH20 C	mélange	pommade	12po	Soigne 2-12 PdeC; double la vitesse de guérison des blessures majeures.
Arnuminas	dC80 N	feuille	ca	6pb	Double la vitesse de guérison des entorses, des ligaments déchirés et des cartilages endommagés.
Arpsusar	tE15 U	tige	bo/ing	30po	Soigne les muscles meurtris.
Arunya	dC45 U	racine	inf/bu	2pb	Provoque le sommeil et une rapide inconscience; 1 h de ce sommeil correspond à 4 h de sommeil normal; assuétude si pris plus de 2 j consécutifs.
Athelas	tZ5 N	feuille	bo/inh	300po	Soigne n'importe quoi tant que le patient est vivant; l'importance du soin dépend du praticien; pleins effets uniquement entre les mains d'un Roi couronné; ne donne pas la vie, ni ne la préserve.
Attanar	tE10 U	mousse	ca	8po	Soigne la fièvre.
Belramba	sZ8 C	lichen	bo/bu	60po	Soigne les nerfs.
Brorkwilb	dV40 U	fleu	ing	9po	Euphorisant; permet d'avoir des rêves en commun avec des membres de sa famille situés à moins de 160 km/niv de l'utilisateur; très forte assuétude.
Bursthelas	tC3 C	tige	inf/bu	110po	Soigne les fractures.
Chausson d'Arlan	fM70 U	racine	bo/inh	1pb	Décongestif; +20 aux JR contre les refroidissements courants; quintuple la vitesse de guérison des maladies respiratoires.
Culkas	aF30 C	feuille	fr	35po	Soigne 1 m^2 de tout type de brûlures.
Dagmather	sC12 U	épine	inf/bu	28po	Soigne les dégâts cartilagineux.
Degiik	hL15 U	feuille	br/ma	100po	*Rétention Vitale* (1 j).
Delrean	fZ65 U	écorce	pommade	3pa	Répulsif d'insectes; forte odeur remarquable.
Ebur	dL12 O	tige de fleur	ma	22po	Soigne les entorses.
Edram	fE3 N	mousse	tiède/ing	31po	Réduit les fractures.
Febfendu	fE10 O	racine	bo/ing	90po	Restaure l'ouïe.
Felmather	dL9 U	feuille	br/bl/inh	105po	Appel mental d'un "ami" (être ou animal); portée 90m/niv de l'utilisateur; soigne le coma.
Galenas Douce	dB50 N-O	feuille	bl/inh	5pa	Relaxant (-75) pendant 1-10 rd.
Gylvir	dL11 U	algue	séchée/ing	45po	Permet de respirer uniquement sous l'eau pendant 4 h.
Harfy	sC8 U	résine	ca	175po	Stoppe immédiatement toute forme de saignement.
Hoak-Foer	sC60 C	fleur	ing	67po	Hallucinogène; soigne la perte de mémoire et les maladies mentales mais immobilise pendant 1-10 semaines.
Jojojopo	gM25 U	feuille	séchée/fr	9pa	Soigne les gelures; soigne 2-20 PdeC dus au froid.
Kelventari	tH30 U	baie	fr	19po	Soigne les brûlures du 1er et du 2ème degré et 1-10 PdeC dus à la chaleur.
Latha	fE50 N	pétiole	br/inf/bu	9pa	+10 aux JR contre les maladies; soigne les refroidissements courants et 1-2 PdeC.
Laurelin	dL1 O	feuille	dans la bouche	999po	*Don de la Vie* pour les Elfes si administrée 28 j avant la mort.
Megillos	fM30 U	feuille	ing	12pa	Double la perception visuelle pendant 10 mn.
Nelisse	sV25 U	feuille	inf/bu	9pa	Euphorisant (-50) pendant 1 h; nourrit 1 j.
Nur-Oiolossë	gE2 U	gousse	dans la bouche	200po	*Don de la Vie* (1 j); tue 1 j plus tard à moins qu'une noix de Sorul soit ingérée.
Oiolossë	gE1 U	gousse	dans la bouche	600po	*Don de la Vie* pour les Elfes si administrée 7 j avant la mort.
Olvar	gL1 N	fleur	dans la bouche	200po	*Rétention Vitale* (2-20 j).
Pathur	aB43 C	nodule	br/inf/bu	35po	*Rétention Vitale* (1 h).
Siran	sC8 C	gousse	ing	80po	Restaure 1 organe ou une zone; effet secondaire: maladie de peau (PR 10% de la normale) et, quand la peau est exposée en plein soleil, 6 PdeC/rd .
Siriena	sS9 U	herbe	inf/im	70 po	Préservation de tout matériau organique.
Suranie	tE45 U	baie	br/inh	2po	Soulagement d'Etourdissement (1 rd).
Tyr-Fira	gA1 U	feuille	dans la bouche	1200po	*Don de la Vie* si administrée 56 j avant la mort.
Yaran	tC60 O	pollen	inh	9pa	Odorat et goût augmentés (1 h).
Alimentation					
Cram	Pain de Route Nain		ing	3pb	Nourrit 1 j.
Chêne Soyeux	dF40 N-O	gland	ing	5pb/500g	Nutrition.
Faîne	dF60 N-O	gland	ing	1pb	Nutrition (5/j).
Sarah-sort-la-tête	dF20 N-O	racine	ing	12po	Vieillie, nourrit 3 semaines.
Ukur	gB50 N	noix	ing	3po	Nourrit 1 j.



PROCEDURE:

1. Localisez la région sur la rose des vents.
   a. La région représentée par le Centre d'Endor est toujours adjacente aux autres régions.
   b. Les Herbes Universelles sont distribuées uniformément.
   c. Les autres régions sont représentées par les directions sur la rose des vents (N, N-E, E, S-E, S, S-O, O, N-O). Le prix de base est celui de l'habitat principal mais il est aussi utilisé dans toute région contenant une des directions (ex. E est dans N-E et dans S-E). Le prix à 1 région de distance est 2 fois plus cher; à 2 régions de distance, il est 4 fois plus cher.
2. Multiplicateurs suggérés des prix. Disponibilité indigène: x0,5; disponibilité courante ou import fréquent: x1; import périodique ou hors saison: x2; disponibilité rare: x3; disponibilité interdite: x5.

3. a. Si une Herbe n'est pas universellement disponible, elle sera difficile à vendre, particulièrement où des équivalents bon marchés sont disponibles.
   b. Les prix sont calculés en fonction de la demande normale; là où il n'y a pas de demande pour une Herbe spécifique, celle-ci coûtera 50% du prix de l'équivalent local le moins cher qui est normalement demandé et disponible. Toute fraction du prix est arrondie à l'inférieur.
   c. Sauf autres indications (dues à la culture, à la localisation, aux circonstances, etc.), les PJ vendent leurs Herbes à moitié prix.
4. Le poids d'une dose d'Herbe est de 15 g; cela peut varier dans certains cas à la discrétion du MJ.

TROUVER UNE HERBE DANS LA NATURE:

1. Cette formule permet au MJ de déterminer le nombre de doses trouvées par le groupe après 10 h de recherches dans un lieu préalablement inexploré (non-exploité dans les 6 derniers mois) et où l'Herbe est susceptible de pousser.
2. Un groupe réuni obtient un jet de dé par recherche organisée; déterminez aléatoirement le nombre de doses trouvées par chaque individu.
3. Un groupe peut se séparer pour obtenir autant de jets qu'il y a de sous-groupes; ces sous-groupes ou individus doivent couvrir des lieux différents, être hors de portée de se parler et ne doivent pas être en contact durant la période en question.
4. Formule:

nombre de doses trouvées = Jet Sans Limite 1D100 + modificateurs + valeur de la fréquence - 100, le tout divisé par 5 **OU** la valeur de la fréquence; **de ces 2 valeurs la plus petite correspond au nombre de doses.**

5. Modificateurs:

Recherche dans un lieu déjà exploité ces 6 derniers mois	-50
Recherche dans une région de la rose des vents adjacente à la région où l'Herbe est indigène	-50
Chaque Animiste dans le groupe	+30
Chaque Ranger dans le groupe	+20
Chaque chercheur en plus	+2
Chaque jour de recherche infructueuse	+5

Note: La plupart des Herbes, utilisées trop fréquemment, créeront une assuétude (dépendance); le MJ peut décider ce qu'en seront les effets secondaires.

9.2 POISONS ET ASSIMILES

NOM	TYPE	SOURCE	FORME	APPARENCE	EFFET	NIVEAU	FREQUENCE
Acaana	Poison	Fleur	Pollen	Pâte noire	Tue instantanément	15	Rare
Ajkara	Anesthésique	Fleur de jungle	Encens	Fumée	Cible révèle des secrets	10	Rare
Angurth	Maladie	Sang de la puce	Bactérie	Invisible	Mort lente et douloureuse	2	En voie de disparition
Gort	Anesthésique	Plante tropicale	Feuilles	Poudre blanche	Euphorisant (1 h) récréatif	5	Courant
Gurth-nu-fuin	Maladie	Gens	Virus	Invisible	Mort lente et douloureuse	3	En voie de disparition
Jegga	Poison	Chauve-Souris	Venin	Pâte brune	1-100 PdeC	10	Rare
Jeggarukh	Poison	Chauve-Souris	Venin	Pâte brune	10-100 PdeC	0	Très rare
Juth	Poison	Scorpion	Venin	Liquide noir	Insanité progressive	3	Rare
Ondokamba	Poison	Chauve-Souris	Venin	Vert	Transforme (1-4) mains et/ou pieds en pierre	7	Très rare
Slota	Poison	Araignée	Venin	Pâte	Lente paralysie et mort	5	Très rare
Venin d'Aspic	Poison	Aspic Vert	Venin	Pâte	Perte du membre touché	5	Courant

9.3 PRINCIPALES TROUPES

TYPE	PATRIE/RACE	Nb	NIV	PdeC	TA(BD)	BOUC	BO MELEE	BO PROJ	NOTES
URUK-SHARAK	ISENGARD (après 3A 2963)								
Commandant Uruk	Uruk-Hai	12	18	145	16(35)	O15	160el	135ao	Ote les paupières des ennemis tués.
Commandant Uruk	Uruk-Hai	48	9	115	4(40)	O10	115el	75ao	Utilise le poison.
Gardes du Grand Lurg	Orque inf.	120	7	90	13(35)	O5	85hh	45ao	
Chefs de Lurg	Orque inf.	720	6	70	13(30)	O	80ci	50ao	Découpent les nez en trophée.
Guerriers	Orque inf.	4800	3	45	8(20)	O	50ci	20ao	Certains se servent d'armes d'hast.
Jeunes guerriers	Orque inf.	2400		35	7(0)	N	40ah	10ao	Certains se servent de haches ou cimeterres.
Loups de Guerre	Grand Loup	1000	8	160	4(40)	N	110GMo	-	Très Rapide; Rapide si monté.
Loups de Guerre	Grand Loup	3000	4	115	3(30)	N	75GMo	-	Très Rapide; Rapide si monté.
DRUEDAIN	(REGIONS BOISEES)								
Garde d'élite	Drúadan	10	15	140	1(60)	O10	120hh	140sb	Gardes du Chef.
Guerriers d'élite	Drúadan	30	10	110	1(45)	O	100hh	115sb	Dirige un groupe de 10.
Guerriers	Drúadan	300	5	80	1(35)	O	80hh	90sb	Gardes frontaliers.
Sentinelles	Drúadan	20	10	100	1(50)	O10	90hh	110sb	Tous ont des sorts de **Ranger**; éclaireurs; se servent aussi d'arcs courts.
Chasseurs	Drúadan	500	4	65	1(30)	N	70hh	80sb	Groupes de chasse; se servent aussi d'arcs courts.
Púkel	(statues de Woses)	?	10	200	20(30)	N	100ma (main)	120sb	Statues animées de Drúedain.
DUNLENDINGS	(VALLEES DES MONTAGNES BLANCHES)								
Garde du clan	Homme inf.	40	10	130	9(35)	O	110ec	80ao	Gardes du corps du chef.
Guerriers d'élite	Homme inf.	400	7	100	5(35)	O	90ec	65ao	Commande 1 unité de 10 Guerriers.
Guerriers	Homme inf.	4000	4	60	5(25)	N	60ec	40ao	Combattant standard.
FORCES DU GONDOR	(CALENARDHON)		Armée Occidentale						
Targaen	Dúnadan inf.	4	20	180	19(45)	O10	180el	180ac	Commande 1 unité de 500 fantassins.
Targaen montés	Dúnadan inf.	2	20	180	19(10)	N	180dm	180lc	Commande 1 unité de 500 cavaliers.
Cheval Lourd	-	-	8	180	4(30)	-	70MPi	-	Cheval de guerre entraîné.
Thengyn	Dúnadan inf.	20	12	150	19(30)	O10	155el	155ac	Commande 1 unité de 100 fantassins.

TYPE	PATRIE/RACE	Nb	NIV	PdeC	TA(BD)	BOUC	BO MELEE	BO PROJ	NOTES
Thengyn montés	Dúnadan inf.	10	12	150	19(30)	O10	155el	145lc	Commande 1 unité de 100 cavaliers.
Cheval Lourd	-	-	6	160	4(25)	-	50MPi	-	Cheval de guerre entraîné.
Ohtarinna	Dúnadan inf.	100	8	110	15(40)	O5	110el	110ac	Commande 1 unité de 20 fantassins.
Ohtarinna montés	Dúnadan inf.	50	8	110	15(25)	O5	100el	115lc	Commande 1 unité de 20 cavaliers.
Cheval Lourd	-	-	4	140	4(20)	-	45MPi	-	Cheval de guerre entraîné.
Requain	Dúnadan inf.	400	5	75	15(35)	O10	85el	80ac	Chevaliers entraînés.
Requain montés	Dúnadan inf.	200	5	75	15(25)	O5	85el	80lc	Chevaliers entraînés.
Cheval Lourd	-	-	3	130	4(20)	-	45MPi	-	Cheval de guerre entraîné.
Ohtari	Dúnadan inf.	2000	3	35	15(30)	O5	75el	70ac	Troupe de garnison.
Ohtari montés	Dúnadan inf.	1000	3	35	15(20)	O	75el	70la	Troupe de cavalerie; se servent aussi de lc.
GARNISON D'ORTHANC									
Targaen	Dúnadan inf.	2	20	180	19(45)	O10	180el	180ac	Commande 1 unité de 500 fantassins.
Thengyn	Dúnadan inf.	10	12	150	19(10)	N	155el	155ac	Commande 1 unité de 100 fantassins.
Thengyn montés	Dúnadan inf.	5	12	150	19(30)	O10	155el	145lc	Commande 1 unité de 100 cavaliers.
Cheval Lourd	-	-	6	160	4(25)	-	50MPi	-	Cheval de guerre entraîné.
Ohtarinna	Dúnadan inf.	50	8	110	15(40)	O5	110el	110ac	Commande 1 unité de 20 fantassins.
Ohtarinna montés	Dúnadan inf.	25	8	110	15(25)	O5	100el	115lc	Commande 1 unité de 20 cavaliers.
Cheval Lourd	-	-	4	140	4(20)	-	45MPi	-	Cheval de guerre entraîné.
Requain	Dúnadan inf.	200	5	75	15(35)	O10	85el	80ac	Chevaliers entraînés.
Requain montés	Dúnadan inf.	100	5	75	15(25)	O5	85el	80lc	Chevaliers entraînés.
Cheval Lourd	-	-	3	130	4(20)	-	45MPi	-	Cheval de guerre entraîné.
Ohtari	Dúnadan inf.	2000	3	35	15(30)	O5	75el	70ac	Troupe de garnison.
Ohtari montés	Dúnadan inf.	500	3	35	15(20)	O	75el	70la	Troupe de cavalerie; se servent aussi de lc.

a. Les Uruk-Hai peuvent opérer sans malus en plein jour. Les Orques Inférieurs combattent avec un malus de -100 sous la lumière réelle du jour et -25 sous une lumière du jour magique ou enchantée; une lumière artificielle ne les gêne en aucune façon. Des Orques affamés peuvent manger leurs ennemis tués, voire leurs propres morts.

b. Le bouclier procure un BD de 20 ou 25. Une astérisque (*) signifie que l'armure est magique ou spécialement faite.

c. Les valeurs des BD tiennent compte des caractéristiques et du bouclier éventuel; les valeurs des boucliers incluent parfois un bonus de qualité: O5 signifie "Oui, un bouclier +5". Cf. paragraphe 1.3 pour avoir des explications sur les caractéristiques, les bonus, les Types d'Armure, les sorts. Certains combattants non-entraînés dans un type d'arme (ex. des Orques non-entraînés au combat par projectile) subissent un malus de -25 lorsqu'ils s'en servent. Les BO de mêlée et aux projectiles comprennent le bonus de la meilleure arme du combattant dans cette catégorie.

d. Abréviation des armes: ac-arc composite, ah-arme d'hast, al-arc long, ao-arc court ou de cavalier, ard-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, lc-lance de cavalerie, ma-masse, mg-marteau de guerre, pg-pioche de guerre, sb-sarbacane.

e. Sauf indication contraire, les troupes montées ont leur plein BO lorsqu'elles combattent en selle.

9.4 PRINCIPALES CREATURES DU CALENARDHON

TYPE	NIV	Nb	T/V	PdeC	TA	BD	ATTAQUES (BO) Pri/Sec/Tert/Autre	TABLE DES CC
Abeilles	1	1-100	P/RA	1	1	40	-10TDa/-/-/essaim: 20TDa	Normale
Aspic Vert	8	1-2	G/TR	100	4	60	75MMo/Spécial/-/-	Normale
Chat des Prairies	3	1-10	M/TR	100	3	50	40MGr/60MBo/60MMo/-	Normale
Démon d'Aglarond	10	1-4	G/RA	150	11	40	150GGr/100MBo/100MMo/-	Grandes
Ent	35	1-?	E/RA	400	20	30	80ESa/50ECh/160 les 2/Variable	Très Grandes
Géant	8	2-10	E/MR	300	4	30	150EBo/-/-/rocher portée 60m 100ECh	Grandes
Huorn	25	1-?	E/TL	400	20	0	60ESa/30ECh/120 les 2/Variable	Grandes
Kine Sauvage	5	1-10	G/MO	200	3	30	80GBo/90GCh/-/-	Grandes
Loup Gris	3	2-40	M/TR	110	3	30	60GMo/-/-/30MGr	Normale
Ours Brun	5	1-4	M/RA	150	4	20	50GSa/50GGr/30MBo/25MMo	Normale
Sanglier Sauvage	5	1-4	G/RA	140	4	40	40GCo/30MBo/20MPi/-	Normale

Codes:

T/V = Taille et Vitesse; **Taille:** Enorme-E, Grande-G, Toute petite-T, Moyenne-M, Petite-P. **Vitesse:** Rapidité Aveuglante-AV, LEnt-LE, MOyenne-MO, Modérément Rapide-MR, RampanT-RT, RApide-RA, Très Lent-TL, Très Rapide-TR.

Attaques: Le code des attaques débute par le Bonus Offensif de l'attaquant. La première lettre indique la taille de l'attaque (T = Toute petite, P = Petite, M = Moyenne, G = Grande et E = Enorme). Les 2 dernières lettres indiquent le type d'attaque (Tp = Tous Petits Animaux, Be = Pince/Bec, Bo = Coup de Boutoir/de Bélier/ Enfoncement/ Aplatissement, Mo = Morsure, Gr = Griffe/ Serre, Ch = Chutes/ Projections/ Ecrasement, Co = Corne/ Défense, Da = Dard, Pi = Piétinement, Sa = Saisir/ Agripper/ Envelopper/ Avaler et Am = Arme.

Pri/Sec/Ter/Autre: Chaque créature initialise le combat en se servant de son Attaque Primaire. En fonction de la situation ou de la réussite de l'Attaque Primaire, elle peut ensuite utiliser son Attaque Secondaire, Tertiaire ou son Autre mode d'Attaque; "les 2" signifie que les 2 attaques sont uniquement utilisées le rd après que l'Attaque Primaire ait été réussie.

Table des CC: Le type de Table utilisée pour résoudre un Coup Critique contre cette créature. La Table Normale est celle utilisée pour les êtres de taille humaine et les créatures de même vulnérabilité; les Tables de Coup Critique des Grandes et Très Grandes Créatures reflètent une protection accrue.

9.5 PRINCIPAUX PNJ

Nom	Niv	PdeC	TA	BD	Bouc	BO MELEE	BO PROJ	Notes
CALMIRIE								
Alandur	20	105	17	50*	O10	130el	120ac	**Guerrier** Dúnadan; Gouverneur de Calmirië. Cotte de mailles en Mithril; el +15, se sert de nombreux poisons. AD 89, CO 95, AG 93, ME 93,RS 78, FO 96, RP 86, PR 95, IT 78, EM 67.
Saranelda	13	90	1	20	N	50da	80ac	**Animiste** Dúnadan; Femme d'Alandur; adepte aussi dans l'utilisation des drogues et poisons. AD 57, CO 89, AG 96, ME 89, RS 77, FO 65, RP 97, PR 96, IT 93, EM 89.
Henderch	10	130	15	40	O	150el	110ac	**Guerrier** Dúnadan; Sénéchal de Calmirië. el +15. AD 87, CO 98, AG 96, ME 65, RS 63, FO 100, RP 97, PR 74, IT 79, EM 56.
Vardamavi	6	80	5	40	O	80da	90ao	**Guerrier** Dúnadan; Aubergiste de "Au Taureau et l'Ours". AD 88, CO 90, AG 94, ME 65, RS 76, FO 95, RP 85, PR 86, IT 56, EM 89.
Astrith	10	100	1	60	O15	120el	160ao	**Ranger** Dúnadan; fille de Vardamavi, alias "L'Aspic Vert". el +20; cape Elfique d'invisibilité; poisons; anneau (la forme d'un Aspic Vert) x4 PP; 120 PP. Sorts: 6/Ranger 10, 2/Théurgie 5. AD91, CO 96, AG 100, ME 87, RS 75, FO 99, RP 100, PR 96, IT 100, EM 65.
Luinil	8	110	1	50	O10	110el	140ao	**Larron** Dúnadan; lieutenant d'Astrith. Cape Elfique; el +10; ao +10; bracelet x3 PP; 24 PP. Sorts: 3/Essence Libre 5. AD 89, CO 99, AG 100, ME 78, RS 79, FO 99, RP 98, PR 95, IT 63, EM 91.
AGLAROND								
Finlong	12	100	17	45*	O10	100el	110ac	**Guerrier** Dúnadan; Gouverneur d'Aglarond et du ValOuest. Armure en Mithril; el +10. AD 62, CO 87, AG 96, ME 71, RS 88, FO 100, RP 95, PR 87, IT 76, EM 56.
TIR-ANDUIN								
Sorondothor	13	130	17	50*	O10	130ci	120ac	**Guerrier** Dúnadan; Gouverneur de Tir-Anduin. Armure en Mithril; ci +10. AD 49, CO 89, AG 92, ME 76, RS 63, FO 95, RP 96, PR 89, IT 67, EM 59.
Nhâk-Bûran	25	120	1	65	O20	140mg	150sb	**Animiste** Drúadan. mg+20; Bâtonnet x4 PP; 200 PP. Sorts: 6/Animiste 20 (Prêtre-Roi des Drúedain), 5/Théurgie 10. AD 78, CO 89, AG 100, ME 86, RS 87, FO 98, RP 101, PR 95, IT 99, EM 93.
MONTS BRUMEUX								
Wuftana	12	110	9	40	O	130ec	100ao	**Guerrier** Dunlending; chef de la tribu Wularan. AD 67, CO 87, AG 93, ME 58, RS 51, FO 96, RP 88, PR 76, IT 64, EM 39.
MONTAGNES BLANCHES								
Urdrek	11	115	13	35	O	125hh	105ao	**Guerrier** Dunlending; chef de la tribu Freawul. AD 81, CO 90, AG 95, ME 68, RS 66, FO 94, RP 96, PR 88, IT 75, EM 83.
ORTHANC								
Caranthir	17	140	17	70*	O20	160el	140ac	**Guerrier** Dúnadan; Capitaine de la garnison d'Angrenost/Isengard. Armure en Mithril; bouclier +20; el +20; ac +10. AD 85, CO 96, AG 97, ME 89, RS 87, FO 99, RP 96, PR 89, IT 78, EM 60.
ORTHANC (après 3A 2759)								
Saruman	50	200	12	120*	N	100el	-25	Istar; **Alchimiste/Astrologue** Maia. Bâton x10 PP; 1500 PP. Sorts: 6/Alchimiste 50, 6/Astrologue 50, 3/Base de Magicien 20, 5/ Essence 20, 5/Théurgie 30. AD 75, CO 101, AG 98, ME 101, RS 100, FO 90, RP 100, PR 103, IT 101, EM 102.
Grima Langue-de-Serpent	8	80	1	30	N	70da	-25	**Voleur** Rohir. da +10; anneau +3; 8 PP. Sorts: 3/Essence 5. AD 67, CO 65, AG 96, ME 65, RS 49, FO 78, RP 96, PR 69, IT 77, EM 43.

Notes: Les codes des armes et des boucliers sont les mêmes qu'en 9.3. Une astérisque (*) indique un bonus au BD dû aux vêtements ou à l'armure (i.e. les Nains et les Elfes portent des cottes de mailles en Mithril).

PP: Points de Pouvoir. Le symbole " + " et "x" suivant la description d'objets correspond respectivement au nombre de sorts supplémentaires pouvant être lancés par jour (Additionneur de Sorts) et au multiplicateur des PP (Multiplicateur des Points de Pouvoir). Un Multiplicateur de PP permet à l'utilisateur d'augmenter ses PP quotidiens normaux par le multiple indiqué (ex. un objet x3 PP, pour 12 PP normaux, permettra de disposer de 36 PP).

Sorts: la valeur précédant le "/" est le nombre de Listes de Sorts d'un certain type; la valeur suivant le type de Liste de Sorts est le niveau maximum auquel est connue la Liste. Essence (ou Théurgie ou Mentalisme) = Listes d'Essence (ou Théurgie ou Mentalisme) Libres ou Réservées connues. Certains PNJ particuliers (ex. Thranduil) peuvent ne pas suivre les règles normales d'obtention des Listes de Sorts.

10.0 LE CALENARDHON EN D'AUTRES TEMPS

Ce qui suit est un bref commentaire sur les événements de la province du Calenardhon à des périodes autres que celle sur laquelle est centré ce module (3A 1442).

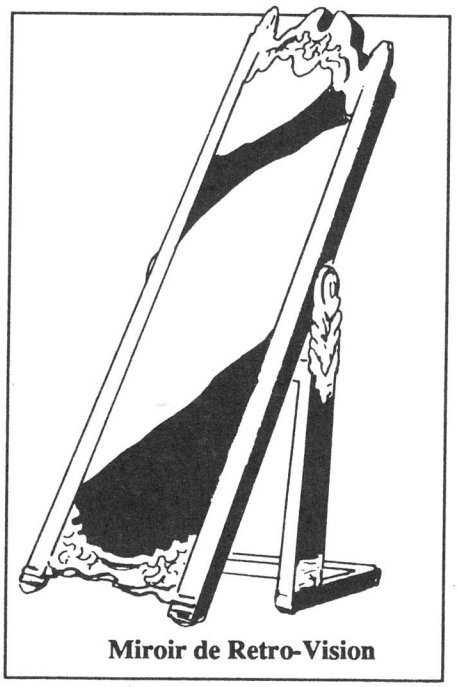
10.1 LA FRONTIERE SEPTENTRIONALE EN 3A 1

C'est une période de grande expansion pour les Gondoriens qui s'établissent au Nord et à l'Ouest, à travers les régions fertiles des Terres du Milieu. A cette époque, la citadelle d'Angrenost est encore en construction, tout comme la Tour d'Orthanc. Les colons se font plus nombreux et ils bâtissent leurs demeures; dans le même temps, ils plantent les graines dans le sol, pour la première fois destiné à l'agriculture.

Cette période n'est cependant pas dépourvue de problèmes car le Calenardhon n'était pas inhabité; en fait, deux cultures coexistaient dans les vallées des montagnes au Nord et au Sud du Calenardhon: les Dunlendings et les Drúedain. Les Dunlendings sont un peuple originaire des vallées des Montagnes Blanches et, bien que certains aient accueillis les Hommes du Haut et leurs usages, la majorité en était jalouse et craignait de perdre leurs terres. D'une certaine façon, cela s'avéra exact car les Dúnedain, dans leur expansion, chassèrent les peuples originels.

L'autre race, celle des Drúedain, est plus mystérieuse et secrète. Il y a longtemps, ils vivaient au milieu des Dunlendings et occupaient un place particulière dans leur société, leurs fonctions étant surtout religieuses; cependant lorsque les Dunlendings commencèrent à s'écarter des voies de la Lumière, ils se séparèrent de ces derniers. Les Drúedain, ne voulant rien avoir à faire avec le culte de Sauron, quittèrent donc les Dunlendings et fondèrent leur propre société dans les forêts denses des vallées montagneuses. C'est là qu'ils s'établirent, évitant tout contact avec les étrangers. Mais les bandits étaient attirés par leurs sanctuaires et pillaient les tombes de leurs ancêtres à la recherche d'objets magiques. Si les tombes ne sont pas systématiquement violées, c'est grâce à la présence des Hommes Púkel, leurs gardiens de pierre les défendant contre tous les intrus.

Les Orques hantent toujours les cavernes et les bois sombres dans les premières années du Troisième Age, restes éparpillés des armées de Sauron qui furent défaites par la Dernière Alliance des Hommes et des Elfes lorsque l'Anneau Unique tomba de l'annulaire tranché de Sauron. Ces Orques sont peu nombreux et désorganisés, mais sont une menace, surtout la nuit, pour les voyageurs insouciants le long de la frontière du Calenardhon et ils attaquent parfois les fermes isolées. Plus tard dans cet Age, ils seront peu à peu détruits par un long processus qui les repoussera dans leurs cavernes.



Miroir de Retro-Vision

10.2 LA CHUTE DE CASTAMIR ET LE DECLIN DU CALENARDHON: 3A 1447

Quelques Dunlendings et Drúedain s'accrochent encore à leur territoire; pour y arriver, certains Dunlendings n'hésitent pas à s'allier aux Orques pour harasser les peu nombreux Calenardhoniens restants.

Après dix ans d'exil, Eldacar revient du Nord à la tête d'une vaste armée, franchit l'Anduin au Bas-Fond Sud et rallie le peuple du Calenardhon sous sa bannière. Sorondothor s'enfuit vers le Sud à travers l'Emyn Muil accompagné de ses Kirinsiredain et, après avoir été blessé aux Gués de l'Erui, se replie en Umbar avec les autres Seigneurs Rebelles. Alandur est assiégé dans la citadelle de Calmirië et préfère s'empoisonner plutôt que de capituler devant ses ennemis. Caranthir sort d'Orthanc à la tête d'une armée importante. Il assiège Finlong en Aglarond; Finlong menace alors d'exécuter ses prisonniers si ses murs sont attaqués. Caranthir divise ses troupes et, laissant une force suffisante pour investir le Fort Cor, rejoint Eldacar dans le Sud. Finalement, Eldacar est victorieux et tue Castamir en combat singulier, mais de nombreux Seigneurs Rebelles réunissent une grande flotte et fuient vers Umbar. A l'annonce de ce désastre, Finlong capitule et est condamné à l'exil.

Pendant deux siècles la vie au Calenardhon redevient aussi paisible que jadis avant la Lutte Fratricide, mais en 1635-36 la Grande Peste frappe et ce désastre modifie radicalement la structure sociale de la province. La population, dont la moitié a péri, périclite au cours des années suivantes car l'exode s'établit vers les Provinces du Sud. Finalement, le Calenardhon devient si dépeuplé que trouver des hommes pour le défendre devient, pour les Rois du Gondor, un véritable problème surtout après la chute du Rhovanion. Un problème qui ne trouvera sa solution que dans l'octroi, par Cirion l'Intendant, de la province entière aux Cavaliers Rohirrim, en 3A 2510.

Les aventuriers traversant le Calenardhon après l'épidémie (1640) trouveront des fermes vides, des champs en friche qui retournent à leur état originel (herbe haute). La province entière est, une fois de plus, la marche du Gondor. Les habitants étant peu nombreux, les aventuriers rencontreront des animaux sauvages, des loups, des bandits et même, de temps à autres, des Orques. Dunlostir, durement frappée par l'épidémie, est quasiment une ville fantôme. Le commerce des céréales périclitant, de nombreux bateliers de l'Onodló sont partis pour Osgiliath. Tir-Anduin reste pourtant un bazar bourdonnant d'activités jusqu'au début des invasions des Easterlings en 1856. Calmirië perd graduellement son aspect prospère, mais ses habitants et les peuples du ValEst, en assimilant les réfugiés du reste de la province, réussissent à survivre plus longtemps. La terre retrouve lentement son état de prairie d'herbes hautes mais demeure si fertile et si belle qu'elle reste une tentation permanente pour les barbares de l'Est.

Quiconque fouillera les fermes abandonnées durant le siècle suivant l'épidémie, court un léger risque (2%) d'être frappé d'une forme bénigne de la maladie.

10.3 LE CALENARDHON DEVIENT LE ROHAN

Pendant près de 900 ans après l'épidémie, le Calenardhon dégénère lentement vers l'état sauvage qui fut le sien autrefois et devient, de ce fait, un fardeau de plus en plus lourd pour un Gondor faiblissant. En 3A 2500, la province est virtuellement désolée; les avant-postes manquent d'hommes et les voyages à travers le pays deviennent très dangereux, car les Dunlendings et les bandes d'Orques se livrent au pillage en toute impunité. De fait, nombreux sont ceux qui, devant traverser la région, louent les services de mercenaires ou voyagent en caravanes. Il est certain que l'invasion des Orques et du Balchoth, sans l'aide des Eothéod, aurait finalement submergé le Calenardhon.

C'est alors, en l'an 2510, que Cirion, l'Intendant du Gondor, octroie le Calenardhon à Eorl et aux Rohirrim; le pays devient alors le Rohan. La culture des Rohirrim est si riche qu'elle est l'objet d'un autre module.

10.4 ORTHANC EN D'AUTRES TEMPS

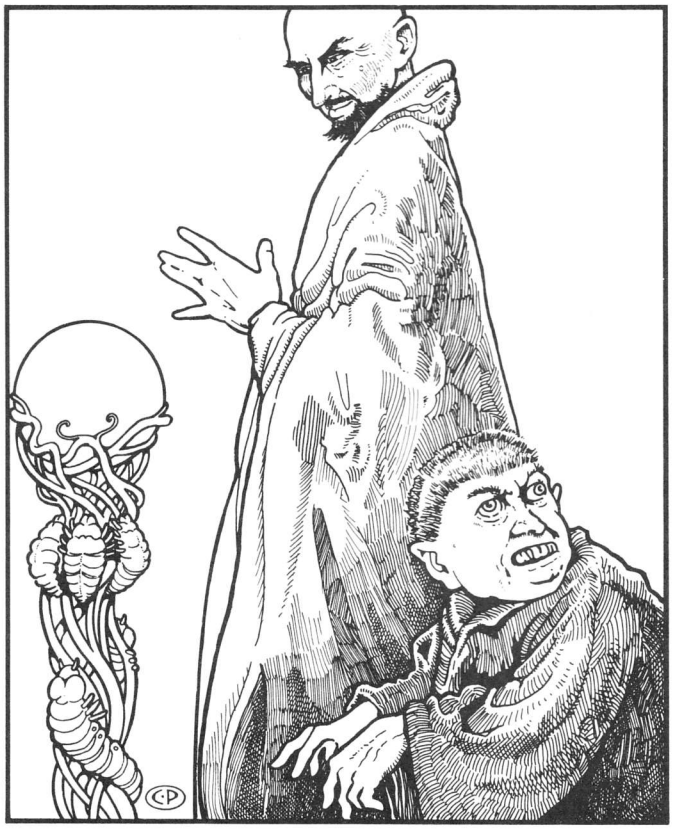
Orthanc étant décrite dans ce module, il est pertinent de mentionner le rôle qu'elle continuera de jouer tout au long de cet Age. Même après que le Calenardhon ait été attribué aux Eothéod, l'Isengard demeura dans la mouvance du Gondor et fut fermé, le cercle extérieur abandonné. Le lieu est rarement utilisé, sauf parfois par un Astrologue royal voulant employer les installations d'Orthanc. Finalement, il sera récupéré et jouera un rôle capital dans la crise qui clôturera le Troisième Age.

SARUMAN ET L'ISENGARD

L'Isengard demeura une installation militaire du Gondor durant la Grande Peste et les années troublées qui suivirent jusqu'à l'octroi du Calenardhon aux Rohirrim en 2510. A cette époque, l'Orthanc fut fermée et l'Isengard déserté. En 2700, les Dunlendings s'emparèrent de l'Isengard et l'utilisèrent comme place forte jusqu'à ce que, en 2759, le Roi Fréalf du Rohan les chassât d'Angrenost et de la majeure partie du Royaume. C'est cette même année que Saruman, de retour de ses voyages dans l'Est, demanda et obtint les clefs d'Orthanc. Au cours des années qui suivirent, il aida beaucoup le peuple du Rohan, lorsque les Rohirrim étaient peu nombreux et en guerre avec les Dunlendings. Durant cette période, la forteresse d'Isengard ne fut guère occupée que par Saruman et quelques-uns de ses serviteurs.

Cependant, le temps passant, Saruman décida que des "aménagements" étaient nécessaires. Il rassembla alors une force à l'intérieur de l'Isengard afin de reconstruire ses défenses. A partir de 2963, le Magicien prit le contrôle absolu de toutes les installations et commença à les fortifier. Il prit à son service de nombreux Dunlendings et débuta ses reproductions d'Orques et Wargs, les installant dans le labyrinthe d'alvéoles creusées dans le mur intérieur de la grande enceinte. Les magnifiques bosquets qui s'alignaient le long de la route furent abattus et remplacés par des colonnes de métal, reliées entre-elles par des chaînes. Les ouvriers creusèrent des puits profonds dans la plaine et construisirent des machines dans les cavernes. La nuit, des volutes de vapeur et de fumée jaillissent de ces puits et, illuminées par des lueurs effrayantes, peuvent être vues éparses dans la plaine. La nuit tombée, obéissant aux ordres de Saruman, des bande de ses créatures s'aventurent à l'extérieur pour harceler les Rohirrim et endommager la Forêt de Fangorn.

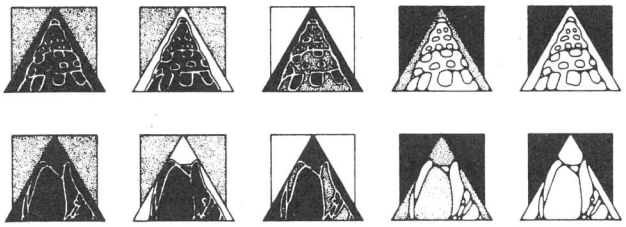
Apparemment Saruman connaissait, depuis le début, l'existence du Palantír d'Orthanc et c'est évidemment l'une des raisons qui l'a poussé à choisir l'Orthanc comme résidence permanente. Les Intendants du Gondor avaient depuis longtemps oublié l'existence des Pierres de Vision. Au début, Saruman n'utilisa pas le Palantír ou alors sur de courtes distances et non pour contacter d'autres Pierres de Vision. Pourtant sa confiance en son propre pouvoir, et peut-être son désir de l'Anneau Unique, le poussa à utiliser le Palantír de plus en plus fréquement. A partir de 3A 3000, son œil fut attiré vers Barad-Dûr; il fut piégé par Sauron qui possédait, bien sûr, la Pierre d'Ithil. Depuis lors, bien qu'il ne l'ait pas réalisé, Saruman est devenu l'esclave de Sauron.



NOTES DE CONVERSION

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

NOTE : *AD&D®* est une marque déposée par TSR (Lake Geneva, WI, USA) pour leur JRAF. Cette référence à TSR n'indique en aucune manière qu'un des produits de ICE est sous licence de TSR.



CONVERSION EN CARACTERISTIQUES D'*AD&D®*

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

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

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

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

Classe d'Armure (CA) : Utilisez la correspondance entre le Type d'Armure (TA) de ***RM/JRTM*** et la Classe d'Armure d'*AD&D®* : TA 1-4 = CA 10; TA 5-9 = CA 8; TA 10-12 = CA 6; TA 13-17 = CA 5; TA 18-20 = CA 3. Si un bouclier est utilisé, améliorez la CA de 1.

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

LES CREATURES

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

RT = 1-3"	LE = 6-7"	MR = 10-12"	TR = 16-20"
TL = 4-5"	MO = 8-9"	RA = 13-15"	AV = 21" et plus

Résistance à la Magie : Le modificateur au Jet de Résistance pour ***RM/JRTM*** peut être utilisé comme la valeur de la Résistance à la Magie dans *AD&D®*.

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

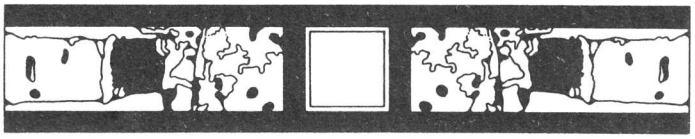
Nombre d'Attaques : Une créature peut faire une attaque pour chaque attaque décrite dans la Table des Principales Créatures(i.e. primaire, secondaire, tertiaire).

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

Pe = 1-2	Bo = 1-10	Gr = 1-4	Sa = 1-3	Pi = 1-8
Be = 1-6	Mo = 1-6	Ch = 1-12	Co = 1-10	Da = 1-4

Ensuite, utilisez la taille de l'attaque de ***RM/JRTM*** pour modifier les Dégâts par Attaque. (Rappelez-vous : ce n'est qu'une règle générale).

Miniscule T	: fixe, en général 1-1, 1-2 ou 1-3.
Petite P	: Dégât maximum diminué de la moitié au plus (i.e. 1-8 deviendrait 1-7, 1-6, 1-5 ou 1-4).
Moyenne M	: attaque normale, normalement sans changement.
Grande G	: nombre de dés doublé OU +3 maximum aux dégâts (i.e. 1-8 deviendrait 2-9, 3-10, 4-11 ou 2-16).
Gigantesque E	: nombre de dés doublé ou triplé OU +6 maximum aux dégâts (i.e. 1-8 deviendrait 2-9 à 7-14 ou 2-16/3-24).



LES PERSONNAGES

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

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

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

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

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

Magicien (Mage) : Sorts manipulant principalement les éléments : terre, eau, air, chaleur, froid et lumière.

Illusionniste : Sorts de renseignements erronés et illusions manipulant principalement les éléments affectant les sens : vue, audition, toucher, odorat, impulsions mentales et combinaisons de sens.

Alchimiste : Sorts manipulant principalement la matière pour former des objets et pour implanter des sorts dans des objets.

Clerc (Animiste) : Sorts directement en rapport avec la vie : communier avec les déités, appeler des créatures vivantes, se protéger des servants des déités opposées, etc.

Animiste (Animiste) : Sorts en relation avec la nature : plantes, animaux, la nature en général et le climat.

Guérisseur (Animiste) : Sorts en relation principalement avec les soins que l'on peut se prodiguer et avec la capacité à se transférer à soi-même les blessures des autres.

Mentaliste : Sorts en relation avec la détection de Présence mentale, la communication mentale, le contrôle mental, l'attaque mentale, la fusion mentale et le contrôle des sens.

Sorcier : Sorts résultant en la destruction spécifique de matière animée ou non.

Mystique : Sorts de renseignements erronés et de modifications basés sur l'illusion et sorts modifiant la matière.

Astrologue : Sorts d'obtention d'informations : détection, communication, prémonition et communion.

Les trois professions suivantes ne peuvent lancer que des sorts de puissance limitée.

Moine : Sorts de mouvement pour soi-même et de contrôle de son corps et de son esprit.

Ranger (Ranger) : Sorts en relation avec l'extérieur et les éléments (climat).

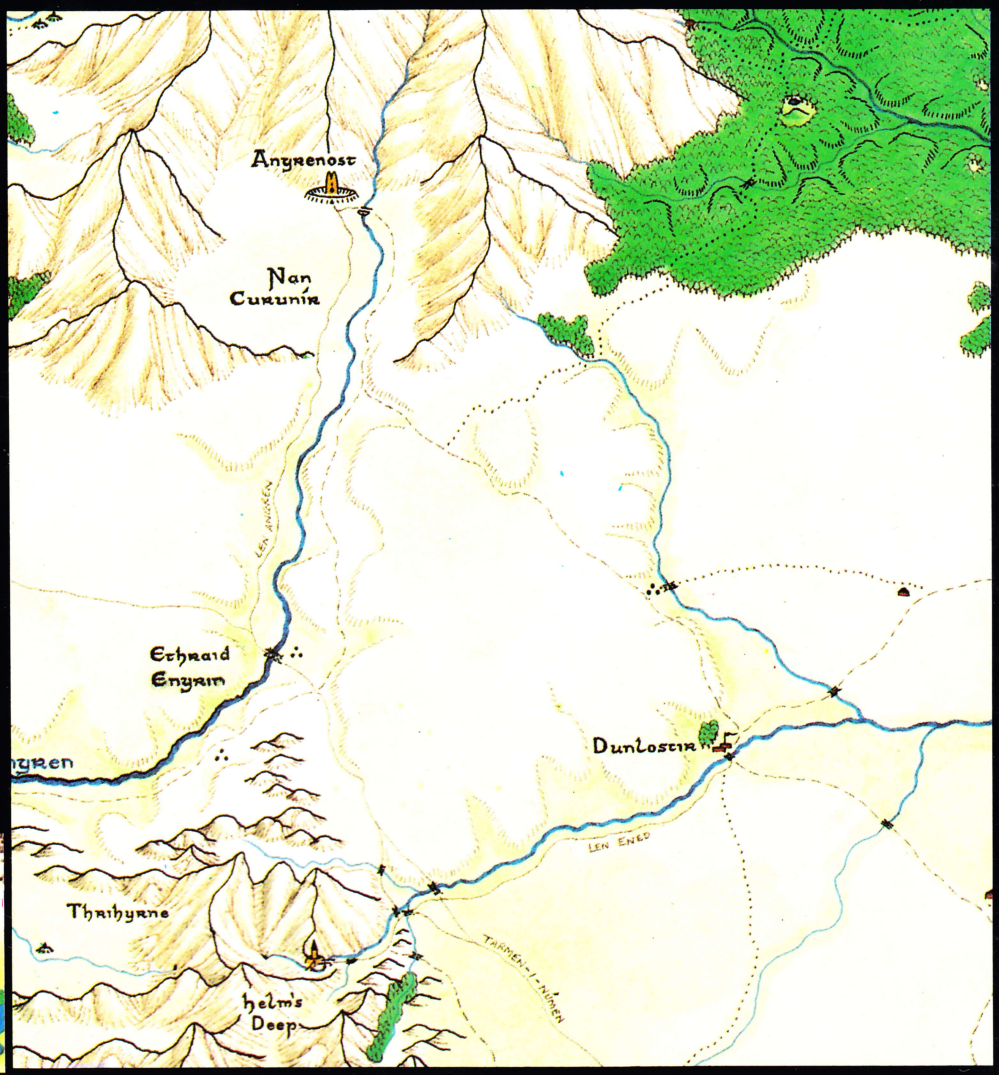
Barde (Barde) : Sorts en relation avec les sons, la connaissance et l'utilisation d'objets.

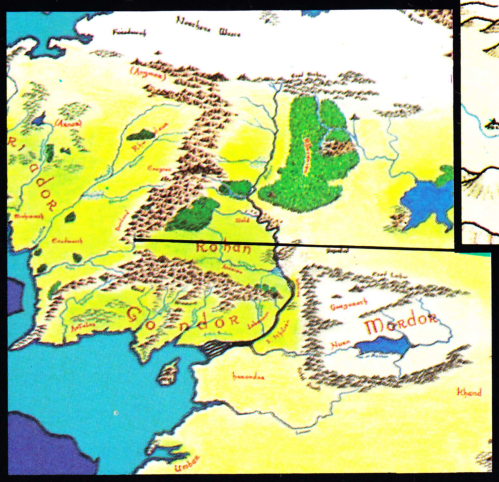
Isengard

et le Gondor du Nord

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

La citadelle de l'Isengard fut bâtie par les Núménoréens dans une vallée abritée à la limite Sud des Monts Brumeux. Son rôle principal était de défendre la Trouée du Calenardhon et les Gués de l'Isen contre les attaques des forces de Sauron. Se suffisant à elle-même et enchantée, elle devint, plus tard, le refuge pratiquement inexpugnable de Saruman le Blanc. Aucune flèche dans toutes les Terres du Milieu n'était aussi puissante, à l'exception de la Tour Sombre du Mordor.





Dans L'ISENGARD ET LE GONDOR DU NORD vous trouverez:

- **8 PAGES EN COULEURS: une carte régionale sur 2 pages, les plans de Calmirië et de Dunlostir et 4 pages sur la Tour d'Orthanc.**
- **PLANS PRINCIPAUX: les Niveaux Souterrains d'Orthanc, le Tunnel d'Entrée et le Fort Cor.**
- **LA FORTERESSE DE L'ISENGARD: l'une des plus grandes réalisations architecturales de toutes les Terres du Milieu.**
- **LES AUTRES HABITANTS DU CALENARDHON: les Calenardhoniens, les Dunlendings et les Drúedain.**

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

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

Créé par Iron Crown Enterprises, Produit et distribué sur le marché français par HEXAGONAL, 8 Galerie Montmartre, 75002 PARIS.

00314