

# Organisation de la cour d'Arthedain

## Maison du Roi

**Le Capitaine de la Garde Royale :** Chef de la Garde, veille à la protection de la famille royale.

**Le Hérault d'Armes :** Officier de liaison royal entre le monarque, le Connétable et les Barons.

**Le Connétable :** Chef du Ban, de l'Arrière-Ban et des Compagnies Errantes.

**Le Maître de Guerre :** Chef des Compagnies-Libres.

**Les Barons :** Chefs des Bans régionaux.

**Le Grand-Chambellan :** Officier chargé du train de la cour. (A sous ses ordres les *chambellans ordinaires*, le *Grand Pannetier*, les *Cuisiniers*, les serviteurs)

**Le Chancelier :** Chef du gouvernement civil, sous l'autorité du roi. (A sous ses ordres les *Tabellions Royaux*)

**Le Grand-Trésorier :** Chargé de la gestion des finances de la couronne. (A sous ses ordres les *huissiers du Trésor*)

**Le Maître des Chasses :** Chargé de l'entretien des meutes et des chasses royales. (A sous ses ordres les fauconniers et les veneurs royaux)

## Maison de la Reine

**Le Capitaine de la Garde Royale.**

**La Première Dame d'Atours :** Chargée de l'étiquette auprès de la reine.

**Le Maître de Musique**

**Le Maître de Danse**

## Fornost

**L'intendant** (Baron Rammas)

**Les Maîtres-Marchands des Confréries** (*Confrérie des Drapiers, Confrérie des Maçons, Confrérie des Epiciers, Confrérie des Febvres, Confrérie des Tanneurs....*)

### Plan de Fornost

- I. Nécropole royale
- II. Rampe du Regret
- III. Château royal
- IV. Maisons de guérison
- V. Halles
- VI. Place du Marché
- VII. Abattoirs
- VIII. Arsenal
- IX. Tour brûlée
- X. Auberge : L'étoile du Nord
- XI. Auberge : La taverne du Houblon
- XII. Auberge : Le cochon de lait
- XIII. Auberge : La rôtissade
- XIV. Hôtel d'Annuminas
- XV. Hôtel des Hauts
- XVI. Hôtel d'Evendim
- XVII. Hôtel de Chet
- XVIII. Hôtel de l'Intendant
- XIX. Hôtel de Norlande
- XX. Drapier (Maître Eustaise Futaine)
- XXI. Tanneur (Maître Welf Pochat)
- XXII. Armurier (Maître Clodomir Rivet)
- XXIII. Herboriste (Maître Flore Plantain)
- XXIV. Fauconnier (Maître Wisibald Ergot)

# Petit guide de Fornost

## 1. *Nécropole royale*

A flanc de colline, sous les murailles du château et les escaliers de la Rampe du Regret, s'élève un oratoire de pierre grise. De facture sobre, l'oratoire s'adosse au coteau assez raide – c'est en fait l'antichambre des caveaux royaux, creusés dans la roche. Il est entouré par une esplanade dallée semi-circulaire, gardé par un demi-cercle de statues. Elles représentent les rois d'Arnor, casqués et couronnés, appuyés sur leurs épées.

## 2. *Rampe du Regret*

Entre la Poterne de l'Adieu, qui s'ouvre dans la muraille sud du château royal, et la Nécropole royale, s'étire la Rampe du Regret. Il s'agit d'un grand escalier de pierre qui descend la colline en lacets, garni par une double haie de grands cyprès noirs.

## 4. *Maisons de guérison*

Une grande demeure de pierre blanche, dotée d'un étage. Une frise sculptée représentant des feuillages entrelacés court le long du premier étage ; les fenêtres, hautes et géminées, sont dotées de croisillons aux coloris délicats.

A l'intérieur, deux jardins intérieurs où sont cultivées les herbes médicinales et où gazouillent de gracieuses fontaines. Les jardins sont entourés par des galeries où les convalescents peuvent se promener ou s'asseoir sur des bancs de pierre ; des liserons et des plantes grimpantes se lovent autour des fines colonnes de pierre des galeries. Les chambres des malades sont situées à l'étage ; elles ouvrent sur les jardins par des fenêtres géminées, et possèdent de grands lits à alcôve.

*Guérisseurs* : **Maître Aripert** est le Maître des Herbes ; c'est un homme grand et maigre, au sourire doux, qui porte d'ordinaire un tablier de jardinier sur une longue cote brune. **Maître Vitigès** est le Maître Guérisseur ; petit, le poil blanc, le verbe autoritaire, il possède une personnalité assez forte, mais fait preuve d'humanité et de douceur dans les soins qu'il apporte. **Dame Godiva**, une femme mûre au charme souriant et posé, est la sage-femme attachée aux Maisons de Guérison ; elle est aussi une guérisseuse très compétente.

## 10. *Auberge : « L'étoile du Nord »*

Une auberge sise dans la partie haute de *La chaussée du Roy*, non loin de l'Hôtel des Hauts. C'est une grande maison de pierre blanche, dotée de trois étages ; son toit, couvert d'ardoise bleue, et ses pignons sont ornés deux girouettes en forme d'étoile radiée. La façade est garnie de nombreuses fenêtres géminées, aux vitres losangées dotées de couleurs éclatantes.

Sur le côté de la façade, une porte cochère permet de passer sous le bâtiment et de déboucher dans une grande cour intérieure où gazouille une petite fontaine et où se trouvent des écuries spacieuses. Une autre porte, ornée d'une enseigne dorée en forme d'étoile, permet d'entrer dans la salle commune. C'est une pièce vaste et claire, dotée de nombreuses fenêtres et de deux âtres qui diffusent une agréable chaleur. Des coussièges permettent de boire accoudé à une fenêtre en regardant la rue ; des tables dotées de chaises et de cathèdres rembourrées invitent à profiter de la cuisine... Enfin, les étages offrent des salons particuliers pour les affaires délicates et pour les rendez-vous galants...

*Propriétaire* : **Maître Chaisjuché** est un homme petit, bien en chair, à la faconde souriante, qui se pique de poésie et y va souvent de son compliment rimé. A cette fin, il porte une plume fichée dans sa toque et gribouille parfois un quatrain, plus ou moins heureux, qu'il s'empresse de déclamer à sa clientèle. Il est assisté par un chef-cuisinier Hobbit venu du Pays de Bree, **Maître Theodolon Fouine**, par un échanton aux manières délicates, **Eboard**, et par deux garçons d'auberge empressés et malins, **Tibert** et **Gwenn**.

*Clientèle* : Il s'agit riches commerçants, d'officiers, de membres de la noblesse et de la cour. Il n'est pas rare que le prince Aranth et ses compagnons dissipés viennent boire un verre et railler la poésie de Maître Chaisjuché... La reine ou certaines hautes dames emploient parfois les salons particuliers pour entrer discrètement en contact avec des personnes qu'on ne désire pas, pour une raison ou une autre, voir à la cour. On trouve toujours un ou deux argousins dans la salle d'auberge, mais ils sont généralement repérés par tous, car ils paraissent plus modestes que la clientèle habituelle.

*Prix* : Choppe de bière, brassée par la maison : 7 sous de cuivre  
Pichet de vin clair, coteaux de Chet : 4 sous de bronze  
Pichet d'hydromel au miel doux de Nennual : 3 sous de bronze  
Pichet d'hypocras aux épices de Belfalas : 4 sous de bronze  
Salade folle et sa garniture de noix douces : 2 sous de bronze  
Repas du jour : 1 sou d'argent  
Repas plantureux : 2 sous d'argent

Box pour animal de trait ou de monte : 6 sous de cuivre  
Chambre : 1 sou d'argent  
Salon particulier : 1 sou d'argent  
Suite (chambre & salon) : 1 sou d'argent & 8 sous de bronze

Quelques exemples de quatrains que Maître Chaisjuché peut déclamer à ses clients :

A de nouveaux clients :

*Pour gros mangeurs et fins gourmets,  
C'est le paradis du palais  
Et les joies de la bonne chère  
Que goûterez en nos souprières.*

A des Hobbits :

*Aux petites gens de Comté,  
Gosiers secs, estomacs vaillants,  
Nous offrons nos mets succulents  
Et nos nectars les plus fruités.*

A des clients nobles :

*Aux chevaliers et gens bien nés  
Ne baillons bouillons ni piquette  
Ni pauvre soupe aux herbelettes  
Mais vins vieux et chapons dorés.*

### 11. **Auberge** : « **La taverne du Houblon** »

Il s'agit d'une taverne située sur le côté sud de la Place du Marché. Grande maison étroite à arcades, la taverne occupe les arcades et deux caves basses au sol de terre battue, auxquelles on accède par un escalier assez raide. Sous les arcades, les buveurs ont une vue directe sur la place, mais sont exposés à tous les vents – assez coupants en hiver ; on y commande souvent des vins chauds. Les caves sont obscures, surpeuplées et enfumées. Le feu du grand âtre rougeoie au fond de la taverne, des chandelles et des lampes à huile brasillent çà et là, découpant le profil des clients au milieu de la pénombre.

*Propriétaire* : **MaîtreBoson Lebrasseur**, un petit homme affairé et affable, au front dégarni, au sourire facile et au franc parler apprécié. Il est assisté par deux aides, **le grand Gaugeric**, un garçon maigre et un peu simple qui intervertit souvent les commandes, et le **vieux Papoul**, un petit vieillard sec et ronchon, toujours en train de récriminer mais très rapide dans son service.

*Clientèle* : Il s'agit pour l'essentiel de gens du peuple : maraîchers, petits métiers, apprentis, manœuvres, valets, ainsi que paysans de passage au marché. Dissimulés dans la clientèle, on trouve toujours un ou deux argousins (généralement repérés par Maître Lebrasseur) ainsi que quelques maraudeurs d'Urraca, qui se font passer pour des réfugiés du Nord.

*Prix* : Choppe de bière : 3 sous de cuivre  
Pichet de vin (piquette) : un sou de bronze  
Pichet d'hydromel : un sou de bronze  
Pichet d'hypocras : non disponible  
Plat de brouet : un sou de bronze  
Pain & lard grillé : 2 sous de bronze

### 12. **Auberge** : « **Le cochon de lait** »

Une auberge au nord-est de la Place du marché, non loin des Halles. Il s'agit d'un bâtiment de deux étages ; le rez-de-chaussée est occupé pour moitié par la salle d'auberge, pour moitié par une écurie. La salle commune possède un dallage, et se trouve éclairée par de petites fenêtres aux verres en cul-de-bouteille. Il y règne une grande cohue, car bon nombre de voyageurs descendent au « Cochon de lait », et il est difficile de s'y trouver des places, même au coude à coude. Quelques musiciens itinérants égaient parfois l'atmosphère. Les étages sont occupés par les chambres (dont un grand dortoir au-dessus des écuries). On y accède par un escalier de bois extérieur et des mezzanines qui dominent la place du marché, depuis lesquelles on a une assez belle vue sur le château royal.

*Propriétaire* : **Maître Rustique**, un gaillard gros, rouge, souriant : une caricature de l'aubergiste bon-vivant. Il est assisté par ses deux filles, **Tecla**, une jolie rousse effrontée, et **Mantie**, une fille grasse et blonde, bien en chair et gourmande. En outre, son garçon d'écurie, **Sunno**, un grand gaillard bâti en hercule, peut lui servir de vider.

*Clientèle* : Il s'agit de voyageurs, grossis de bon nombre de réfugiés, ainsi que d'artisans et de petits commerçants. Dissimulés dans la clientèle, on trouve toujours un ou deux argousins (généralement repérés par Tecla) ainsi que quelques maraudeurs d'Urraca, qui se font passer pour des réfugiés du Nord.

*Prix* : Choppe de bière : 4 sous de cuivre  
Pichet de vin (piquette) : un sou de bronze  
Pichet de vin clair : 2 sous de bronze  
Pichet d'hydromel : un sou de bronze & 2 sous de cuivre  
Pichet d'hypocras : non disponible  
Plat de brouet : un sou de bronze & 2 sous de cuivre  
Pain & lard grillé : 2 sous de bronze & 4 sous de cuivre  
Repas du jour : 4 sous de bronze  
Repas plantureux : 6 sous de bronze  
Box pour animal de trait ou de monte : 2 sous de cuivre  
Paillasse au dortoir : 2 sous de cuivre  
Chambre : 5 sous de bronze

### 13. *Auberge* : « *La rôtiade* »

Une auberge située dans la rue de la Peine-Gagnée, dans la Vieille Ville. C'est une grande maison au rez-de-chaussée de pierre noircie, et aux étages de bois à colombage. (En fait, l'architecture du rez-de-chaussée trahit un ancien hôtel noble, de style numéroréen, détruit au cours de la guerre de 1409, et dont les murs servent désormais de fondation à l'auberge). Le rez-de-chaussée, vaste et obscur, fait office de salle commune ; les deux étages sont construits en mezzanine autour d'un espace central. Le sol est en partie en terre battue et en partie dallé (de vieilles pierres usées, ou des fragments de mosaïques anciennes). Dans l'espace central rôtit généralement un bœuf entier, entouré de marmitons massifs au torse nu et luisant de sueur et de graisse ; dans le fond de l'auberge, un immense âtre élégant, mais noir de suie, accueille également force marmites et broches. Des tonneaux impressionnants garnissent les murs. L'atmosphère est bruyante, très chaude et très enfumée ; on y entonne souvent chansons à boire et chansons paillardes, pas forcément juste....

*Propriétaire* : **Dame Ausgarde**, une énorme cuisinière forte comme trois hommes, capable de couvrir tout le vacarme de la taverne par son rire ou ses rugissements ; **Bobila** est une fille de salle, à la jolie frimousse semée de taches de rousseur, pas très farouche avec les hommes ; **Ursin** et **Uron** sont deux marmitons, larges de panse et d'épaules comme des garçons bouchers, qui s'occupent de l'âtre en portant des tabliers sur leur torse nu, musclé et luisant de sueur.

*Clientèle* : Il s'agit de voyageurs, grossis de bon nombre de réfugiés, ainsi que d'artisans et de petits commerçants. Dissimulés dans la clientèle, on trouve toujours un ou deux argousins (généralement repérés par Maître Lebrasseur) ainsi que quelques maraudeurs d'Urraca, qui se font passer pour des réfugiés du Nord.

*Prix* : Choppe de bière : 4 sous de cuivre  
Pichet de vin (piquette) : un sou de bronze  
Pichet de vin clair : 2 sous de bronze  
Pichet d'hydromel : un sou de bronze & 2 sous de cuivre  
Pichet d'hypocras : non disponible  
Plat de brouet : un sou de bronze & 2 sous de cuivre  
Pain & lard grillé : 2 sous de bronze & 4 sous de cuivre  
Repas du jour : 4 sous de bronze  
Repas plantureux : 6 sous de bronze  
Box pour animal de trait ou de monte : 2 sous de cuivre  
Paillasse au dortoir : 2 sous de cuivre  
Chambre : 5 sous de bronze

### 19. *Hôtel de Norlande*

Une grande bâtisse de la rue des Trébuchets. L'Hôtel domine de très haut les maisons voisines, et passerait pour une demeure impressionnante s'il n'était lui-même écrasé par la masse de la Tour Brûlée, qui se dresse au sommet de la rue et domine l'ensemble des toits.

La façade est formée par un bâtiment composite : une tour ronde, rébarbative et noircie, se dresse au sud ; un corps de bâtiment est accolé contre elle et remonte vers le nord de la rue. Les deux premiers étages de la tour et le rez-de-chaussée sont construits en énormes pierres de taille, usées et noircies, ornées çà et là de gribouillis aux 3/4 effacés – il s'agit de restes du rempart détruit en 1409. Les étages supérieurs sont construits en belle pierre blonde, dans une architecture élégante aux fenêtres en meneaux. Des gargouilles gracieuses, en forme de cygnes ou de goëlands, débordent largement sur la rue.

L'entrée, une arche plutôt basse, à double battant, et fermée par des portes impressionnantes : renforcées de barres de fer épaisses et orfévrées, de têtes de clou larges comme le poing, elles semblent appartenir à une

forteresse. Au premier étage, la façade est orné de plusieurs blasons de pierre aux armes des Hauts : un faucon planant sur fond d'entrelacs.

# Organisation de l'ost d'Arthedain

## I. Organisation générale

L'ost est l'armée royale d'Arthedain. A l'origine purement féodale, son organisation a été perfectionnée et rationalisée au cours des guerres civiles contre le Cardolan et le Rhudaur, puis lorsqu'il a fallu résister aux assauts d'Angmar. Elle comprend plusieurs corps d'armées :

- La Garde Royale (127 hommes de guerre)
- Le Ban (2520 hommes de guerre)
- L'Arrière-Ban (7056 gens de guerre)
- Les Compagnies Errantes (1400 rôdeurs)
- Les Libres-Compagnies (850 soudoyers)

Chaque corps d'armée dispose d'une organisation et d'une hiérarchie propres. C'est naturellement le roi qui est le chef de l'armée.

## II. Détail des troupes

### 1) La garde royale

**Officier général** : Le Roi (Arvedui II)

**Officier supérieur** : Le Capitaine de la Garde (Sire Calion)

**Officier en second** : Le Hérault Royal (Sire Bedywere)

**Officiers subalternes** : Les Gonfalonnières (Cinq officiers, dirigeant chacun quatre lances, soit vingt-quatre hommes de guerre).

**Effectif** : Cent hommes de guerre, sept officiers. Les gardes royaux sont des chevaliers d'ancienne lignée ou des officiers vétérans issus d'autres corps d'armées. Il s'agit pour l'essentiel de Dunedain, mais quelques hommes communs valeureux sont aussi entrés dans leurs rangs. La Garde Royale est un corps d'élite : ses hommes de guerre sont des champions, dont la fidélité à la couronne a été mise à l'épreuve sur le champ de bataille pendant plusieurs années avant qu'ils n'aient pu gagner le droit d'entrer dans cette compagnie. Les gardes possèdent un rang équivalent à celui d'officiers subalternes dans le Ban et d'officiers en second dans l'arrière-ban et les compagnies errantes. Les Gonfalonnières de la garde possèdent le rang d'officiers en second dans le Ban et d'officiers supérieurs dans l'Arrière-Ban. Le capitaine et le Hérault Royal figurent au rang de Pairs du Royaume – mais ce privilège n'est pas héréditaire.

La Garde Royale est divisée en cinq compagnies de 4 lances, soit de 24 gardes (une lance rassemblant six hommes de guerre). Chaque compagnie est commandée par un Gonfalonnier.

### 2) Le Ban

**Officier général** : Le Connétable – Pair du Royaume (Sire Ancalatur)

**Officiers supérieurs** : Les Barons (Chefs des bans régionaux) – Pairs du Royaume

**Officiers en second** : Les Gonfalonnières (Chaque Gonfalonnier dirige une compagnie de 10 lances, soit soixante hommes de guerre)

**Officiers subalternes** : Les Sénéchaux (Officiers chargés de l'intendance de la troupe).

**Effectif** : Le Ban forme l'arme noble de l'armée d'Arthedain : sa cavalerie. Il s'agit également de troupes expérimentées, astreintes à un service militaire annuel de 40 jours ou plus, au cours desquels les engagements contre les troupes d'Angmar sont monnaie courante. Le Ban est divisé en six Bans régionaux, dirigés par six Barons, qui proviennent des différentes marches du Royaume. Il s'agit du Ban d'Etten, du Ban de Chet, du Ban d'Evendim, du Ban de Nenuial, du Ban des Hauts et du Ban de Fornost.

Chaque Ban comporte un nombre variable de compagnies, composées chacune de 10 lances (60 hommes de guerre). Chaque lance comporte un chevalier (cavalier lourd, combattant d'élite), un écuyer et deux sergents montés (cavaliers légers ; les sergents montés sont des combattants d'élite) et deux couteliers (valets d'armes, combattants à pied). Au total, chaque compagnie comporte donc quarante cavaliers et vingt hommes de pied. Les chevaliers et les écuyers sont des Dunedain, les sergents montés et les couteliers sont généralement des hommes communs.

Le Ban d'Etten compte quatre compagnies (à l'origine, il en comptait neuf, mais les guerres incessantes contre Angmar ont saigné ses effectifs). C'est toutefois le Ban le plus renommé, et ses hommes d'armes figurent parmi les plus redoutables de l'ost royal. Il est dirigé par le Baron Feathalion. (Armoiries : Trois écus noirs sur fond écarlate)

Le Ban de Chet compte quatre compagnies. Il est dirigé par le Baron Tauradan. (Armoiries : deux chevaux cabrés affrontés, sur fond rouge.)

Le Ban d'Evendim compte dix compagnies. Il est dirigé par le Baron Coronbar. (Armoiries : Tête de cerf sur fond sinople - émeraude)

Le Ban de Nenuial compte dix compagnies. Il est dirigé par le Baron Tumadan d'Anuminas. (Armoiries : Trois tours blanches dominées par une couronne sur fond de sable - noir)

Le Ban des Hauts (du Nord) compte huit compagnies. Il est dirigé par le Baron Formensul. (Armoiries : Un faucon planant sur fond d'entrelacs)

Le Ban de Fornost compte six compagnies. Il est dirigé par le Baron Rammas. (Armoiries : un heaume d'argent couronné, sur fond de sable)

Au total, le Ban rassemble donc quarante-deux compagnies, soit 2520 hommes de guerre expérimentés, dont 1680 cavaliers.

### **3) L'arrière-Ban**

L'arrière-ban est formé par la piétaille (les fantassins). Il s'agit de troupes nombreuses, mais assez hétéroclites, car leurs armes, leurs origines et leur expérience sont très variables. Au sein de l'arrière-ban, on dénombre en fait deux types de compagnies : les Archers et les Gens de Pied.

Les Archers et les Gens de Pied dépendent directement des six Barons du royaume ; ils sont organisés en arrières-bans régionaux.

#### *Compagnies d'archers*

**Officier général :** Le Connétable – Pair du Royaume (Sire Ancalatur)

**Officiers supérieurs :** Les Barons (Chefs des bans régionaux) – Pairs du Royaume

**Officiers en second :** Les Enseignes (Chaque Enseigne dirige une compagnie de 108 archers)

**Officiers subalternes :** Les Maîtres-Archers (Chaque Maître-Archer commande un peloton de douze archers, lui compris).

**Effectif :** Chaque compagnie compte neuf pelotons de douze archers. Il s'agit généralement d'hommes communs, levés dans la paysannerie.

L'Arrière-Ban d'Etten compte deux compagnies d'archers. (Il en comptait trois à l'origine, mais les sévères pertes subies au cours des années précédentes ont conduit le baron Feathalion à fondre les survivants en deux compagnies.)

L'Arrière-Ban de Chet compte six compagnies d'archers dirigées par le Baron Tauradan. (Deux de ces compagnies sont formées uniquement de hobbits, mais elles restent le plus souvent en garnison dans le Pays de Bree).

Le Ban d'Evendim compte deux compagnies d'archers dirigées par le Baron Coronbar.

Le Ban de Nenuial compte quatre compagnies d'archers dirigées par le Baron Tumadan d'Anuminas.

Le Ban des Hauts (du Nord) compte deux compagnies d'archers dirigées par le Baron Formensul.

Le Ban de Fornost possède trois compagnies d'archers dirigées par le Baron Rammas.

Au total, l'Arrière-Ban rassemble donc dix-sept compagnies d'archers, soit un total de 1856 hommes (et hobbits...).

#### *Compagnies de Gens de Pied*

**Officier général :** Le Connétable – Pair du Royaume (Sire Ancalatur)

**Officiers supérieurs :** Les Barons (Chefs des bans régionaux) – Pairs du Royaume

**Officiers en second :** Les Centeniers (Chaque Centenier dirige une compagnie de quatre quartiers, soit 100 sergents de pied)

**Officiers subalternes :** Les Quarteniers (Chaque Quartenier commande un quartier de 25 sergents de pied).

**Effectif :** Chaque compagnie compte quatre quartiers de 25 sergents de pieds. Il s'agit généralement d'hommes communs, levés dans la paysannerie. Il sont armés de piques, de lances et d'armes d'hast, et se battent en hérisson sur le champ de bataille.

L'Arrière-Ban d'Etten compte six compagnies de Gens de Pied. (Il en comptait 10 à l'origine, mais les sévères pertes subies au cours des années précédentes ont conduit le baron Feathalion à regrouper les survivants dans six compagnies.)

L'Arrière-Ban de Chet compte quatre compagnies de Gens de Pied dirigées par le Baron Tauradan.

Le Ban d'Evendim compte douze compagnies de Gens de Pied dirigées par le Baron Coronbar.

Le Ban de Nenuial compte quatorze compagnies de Gens de Pied dirigées par le Baron Tumadan d'Anuminas.

Le Ban des Hauts (du Nord) compte dix compagnies de Gens de Pied dirigées par le Baron Formensul.

Le Ban de Fornost compte six compagnies de Gens de Pied dirigées par le Baron Rammas.

Au total, l'Arrière-Ban rassemble donc cinquante-deux compagnies de Gens de Pied, soit un total de 5200 hommes d'armes.

### **4) Les Compagnies Errantes**

**Officier général :** Le Connétable – Pair du Royaume (Sire Ancalatur)

**Officiers supérieurs :** Les Barons (Chefs des bans régionaux) – Pairs du Royaume

**Officiers en second :** Les Capitaines (Chaque Capitaine dirige une compagnie de 100 rôdeurs)

**Officiers subalternes :** Les Courriers et les Francs-Tireurs (Les Courriers sont les messagers chargés de traverser les lignes ennemies ou les territoires dangereux ; les Francs-Tireurs sont

les chefs de détachements chargés de harceler l'ennemi ou de reconnaître le terrain).

**Effectif :** Chaque compagnie compte deux à trois bandes dirigées par des Francs-Tireurs. L'effectif total est de 100 hommes environ par compagnie. La grande majorité est formée de Dunedain, et forme des troupes d'élite.

L'Arrière-Ban d'Etten compte quatre Compagnies Errantes sous les ordres du Baron Feathalion.

L'Arrière-Ban de Chet compte deux Compagnies Errantes dirigées par le Baron Tauradan.

Le Ban d'Evendim compte deux Compagnies Errantes dirigées par le Baron Coronbar.

Le Ban de Nenuial compte deux Compagnies Errantes dirigées par le Baron Tumadan d'Anuminas.

Le Ban des Hauts (du Nord) compte quatre Compagnies Errantes dirigées par le Baron Formensul.

Le Ban de Fornost ne compte aucune Compagnie Errante.

Au total, l'Arrière-Ban rassemble donc quatorze Compagnies Errantes, soit un total de 1400 Rôdeurs.

## **5) Les Libres-Compagnies (ou Soudoyers)**

**Officier général :** Le Connétable – Pair du Royaume (Sire Ancalatur)

**Officier supérieur :** Le Maître de Guerre (Sire Sangahyando, le proscrit d'Umbar). Il s'agit d'un officier élu par les Francs-Capitaines.

**Officiers en second :** Les Francs-Capitaines (Chaque Franc-Capitaine dirige une compagnie de soudoyers, ou mercenaires, aux effectifs variables)

**Officiers subalternes :** Les Routiers sont les chefs de bande au sein de chaque compagnie.

**Effectif :** Les compagnies sont de tailles variables, de cinquante à deux-cents combattants. La plupart sont composées de fantassins irréguliers ; certaines comptent des troupes bien organisées (comme la phalange naine) ou des bandes de cavaliers (comme les Nortmen de Rhovanion). La plupart des soudoyers sont des combattants expérimentés, mais leur moral est très variable – en fonction de la solde et de la puissance de l'ennemi.

Les Libres Compagnies sont formées par les troupes suivantes :

- Deux compagnies de cavaliers Nortmen, venus du Rhovanion, formées de cinquante hommes chacune. Leurs Francs-capitaines sont Wycla et Grimleod.

- Trois compagnies d'archers du Cardolan, de cent hommes chacune, formées d'hommes communs et de quelques Dunedain. Elles sont dirigées par les Francs-Capitaines Atanaer, Barahir et Camadan.
- Deux compagnies d'Hommes de Dun (venus du Houssaye méridional), formées de deux-cents Gens de Pieds chacune. Leurs Francs-Capitaines sont Owein et Dianncecht.
- Une phalange de cinquante Housekarls Nains, dirigés par Frumgar-le-Bref.

Au total, les Libres Compagnies rassemblent 750 fantassins et 100 cavaliers.





## **Aranarth de la lignée d'Elendil, prince héritier d'Arthedain**

*Désespoir : 1*

### **CARRURE : Robuste**

**Dé : 10**

**Fatigue : 4**

**Blessures Légères : 4**

**Blessures Graves : 4**

**Bonus aux dégâts : 0**

*Bagarre 5*

*Endurance 4*

*Epées 6*

*Lances 4*

*Lutte 4*

*Natation 3*

*Sauter 4*

### **GRACE : Aérien**

**Dé : 20**

**Actions/Tour : 4**

**Initiative : 6**

**Course: 6**

*Acrobatie 3*

*Archerie 2*

*Danse 5*

*Equitation 6*

*Escalade 4*

*Esquive 5*

*Lancer 3*

*Parade 4*

*Poignards 5*

*Se cacher 3*

### **EVEIL : Curieux**

**Dé : 12**

**Magie Naturelle : 0**

**Points de Communion : 3**

*Orientation 2*

*Empathie animale 3*

*Mémoriser 4*

*Perception 5*

*Perspicacité 2*

*Vénérie 3*

### **ERUDITION : Cultivé**

**Dé : 12**

**Magie Runique : 0**

**Haute Magie : 0**

**Sorcellerie : 0**

**Points de Sagesse : 2**

**Adunaic : 5**

**Westron : 3**

*Géographie 4*

*Sindarin 3*

*Lecture de runes 3*

*Lire/Ecrire 4*

*Stratégie 3*

*Tactique 4*

### **POESIE : Esthète**

**Dé : 12**

**Magie elfique : 0**

**Magie d'Aman : 0**

**Points de Rêve : 4**

*Chant 2*

*Comédie 6*

*Luth 2*

### **NOBLESSE : Droit**

**Dé : 12**

**Dons thaumaturgiques : 2**

**Ténèbres : 0**

**Points de Majesté : 5**

**Points de Malice : 0**

*Inspirer confiance 2*

*Résistance à la Sorcellerie 5*

*Résistance aux Ténèbres 6*

*Sens de l'honneur 4*

*Thaumaturgie royale 4*

### **PRESTANCE :**

**Charismatique**

**Dé : 20**

**Charme : 6**

*Baratin 4*

*Commander 6*

*Eloquence 5*

*Intimidation 6*

*Dons thaumaturgiques : Ralliement, Imposition des mains*

*Armes : Dague (1d4, +1 Initiative, portée 5 pas, Entrelacs Runique de Prouesse )*

En cas de joute ou de guerre, Aranarth porte les armes suivantes :

*Epée longue (1d8, +1 contre broignes & demi-plates, Entrelacs Runique de Sérénité)*

## **Sangahyando, le Maître de guerre**

*Désespoir : 3*

**CARRURE : Vigoureux**

**Dé : 12**

**Fatigue : 5**

**Blessures Légères : 5**

**Blessures Graves : 5**

**Bonus aux dégâts : +1**

*Bagarre 4*

*Endurance 7*

*Epées 7*

*Lances 4*

*Lutte 4*

*Masses 6*

*Natation 6*

*Sauter 4*

**GRACE : Véloce**

**Dé : 12**

**Actions/Tour : 3**

**Initiative : 5**

**Course: 5**

*Archerie 5*

*Danse 3*

*Equitation 7*

*Escalade 4*

*Esquive 5*

*Lancer 4*

*Parade 6*

*Poignards 6*

*Se cacher 4*

**EVEIL : Attentif**

**Dé : 10**

**Magie Naturelle : 0**

**Points de Communion : 2**

*Orientation 6*

*Empathie animale 2*

*Empathie marine 6*

*Mémoriser 5*

*Navigation 5*

*Perception 6*

*Perspicacité 4*

**ERUDITION : Cultivé**

**Dé : 12**

**Magie Runique : 0**

**Haute Magie : 0**

**Sorcellerie : 0**

**Points de Sagesse : 2**

**Adunaic : 5**

**Westron : 3**

*Géographie 7*

*Suderon 3*

*Lecture de runes 2*

*Lire/Ecrire 5*

*Premiers soins 2*

*Stratégie 4*

*Tactique 6*

**POESIE : Esthète**

**Dé : 12**

**Magie elfique : 0**

**Magie d'Aman : 0**

**Points de Rêve : 4**

*Comédie 3*

*Composition poétique 2*

**NOBLESSE : Larron**

**Dé : 8**

**Dons thaumaturgiques : 2**

**Ténèbres : 0**

**Points de Majesté : 0**

**Points de Malice : 2**

*Résistance à la Sorcellerie 3*

*Résistance aux Ténèbres 3*

*Sens de l'honneur 3*

*Sentir le mal 3*

**PRESTANCE :**

**Charismatique**

**Dé : 20**

**Charme : 6**

*Commander 6*

*Eloquence 4*

*Intimidation 6*

**Armes :**