

# Les Dunedain

<b>1 – Introduction.....</b>	<b>1</b>	<b>Auxiliaires.....</b>	<b>5</b>
<b>Histoire.....</b>	<b>1</b>	Dunéens du Cardolan .....	5
<b>Tactiques.....</b>	<b>2</b>	Dunéens du Rhudaur.....	5
<b>Alliés.....</b>	<b>2</b>	Hommes des Collines.....	5
<b>Adversaires.....</b>	<b>2</b>	Hommes des Rivières .....	5
<b>2 - Les Troupes.....</b>	<b>2</b>	<b>Mercenaires.....</b>	<b>5</b>
<b>Cordagar .....</b>	<b>2</b>	Cavalier Northron (R6 / A+2D).....	6
Arnorochen Hail (G10 / 4A+D).....	2	Rochen (R8 / A+2D).....	6
Chef des Rôdeurs (G12 / 5A+D).....	2	Rorivilyr (R4 / A+D).....	6
Ernil (G12 / 4A+D).....	3	<b>3 – Aventuriers.....</b>	<b>6</b>
Arequain (L10 / 2A+2D).....	3	Aragorn II (GH15 / 4A+2D)*.....	6
Arequain Yaur (C10 / 3A+D).....	3	Elendil (K15 / 5A+D)*.....	6
Roi Dunadan (K15 / 5A+D).....	3	Elessar (K15 / 5A+2D)*.....	6
<b>Le Dagarim.....</b>	<b>3</b>	Grandpas (C12 / 3A+D)*.....	6
Arohtari (R8 / 2A+D).....	3	Isildur (K12 / 5A+D)*.....	6
Arohtari Yaur (R10 / A+2D).....	3	<b>4 - Technique.....</b>	<b>6</b>
Cuohtari (R8 / 4A+D).....	3	<b>Règles Spéciales .....</b>	<b>6</b>
Curivilyr (R6 / 4A+D).....	3	Dons des Dunedain.....	6
Ohtari (R8 / A+D).....	3	Arc d'Acier (+3A).....	7
Requain (L10 / A+2D).....	4	<b>Objets Culturels.....</b>	<b>7</b>
Requain Ereter (C10 / 2A+2D).....	4	Dague d'Ouistrenesse (+10).....	7
Rivilyr (R6 / A+D).....	4	Elenriss (+10).....	7
<b>Les Rôdeurs.....</b>	<b>4</b>	Arc Numénoréen (+10).....	7
Eclaireurs d'Arnor (R4 / 3A).....	4	<b>5 - Composition d'Armées.....</b>	<b>7</b>
Huendraug Aran (A+D).....	4	<b>L'Arnor.....</b>	<b>7</b>
Huendraug Gelydh (A+D).....	4	Tulkrim.....	7
Rôdeurs (R6 / 4A).....	4	Tolkainrim.....	7
Rôdeur du Nord (R8 / 4A+D).....	4	<b>Les 3 Royaumes.....</b>	<b>8</b>
Rôdeur Royal (L10 / 4A+2D).....	5	Arthedain.....	8
<b>Supplétifs.....</b>	<b>5</b>	Cardolan.....	8
Cudiras (R4 / 3A).....	5	Rhudaur.....	8
Diras (var).....	5	<b>Table de Coût.....</b>	<b>8</b>
Meithir (I4 / D).....	5	Classes.....	9

## 1 – Introduction

### *Histoire*

Les Dunedain regroupent ceux des Edain qui choisirent de vivre sur l'Île de Numénor après la Guerre de la Colère qui vit la chute de Morgoth le Noir Ennemi à la fin du premier âge du soleil.

Ils reçurent des Valar une durée de vie quadruple de celle des hommes jusqu'à ce que l'Ombre s'étendit sur leurs cœurs et leur île qui finit par sombrer à la fin du Second Âge lorsqu'une partie d'entre eux choisit d'envahir Valinor.

Les Fidèles réussirent à s'enfuir vers les Terres du Milieu, établir les Royaumes d'Arnor et du Gondor. Ils mirent fin à la domination de Sauron sur Endor lors de la Guerre de la Dernière Alliance, et lui subtilisèrent son Anneau qui fut perdu peu après lors du Désastre des Champ aux Iris.

La Société Dunadan de l'Arnor puis plus tard d'Arthedain est une société féodale idéale, c'est-à-dire sans travers ni dérives seigneuriales autant que royales. Les Dunedain forment un peuple sage, qui sait gouverner et a retenu la douloureuse leçon de l'Akallabêth, la Chute de Numénor, d'autant plus que l'Arnor a très tôt attiré les plus contemptifs des dunedain. La noblesse est de souche numénoréenne, et ne s'est pas beaucoup mélangé avec le peuple d'Eriador : le nombre de dunedain ne cesse de diminuer. Pour ces raisons, les Dunedain savent mettre de côté leurs différences lorsque l'Angmar s'agite, et leurs prouesses ainsi que leur obstination leur confère la loyauté des troupes qui sont sous leurs ordres.

La Société Dunadan s'appuie aussi sur un fort contingent de sang-mêlée par fois appelée Dunadan Inférieur, dont les origines remontent aux mélanges entraînés par les longues Campagnes Numénoréennes en Terre du Milieu tout au long du Second Âge.

## Tactiques

Les Dunedain utilisent essentiellement les tactiques d'infanterie lourde. Ils combinent l'effet de masse d'archers en nombre dotés d'un arc puissant, à une force d'infanterie très solide et entraînée aux manœuvres les plus délicates sur le champ de bataille. L'armement offensif est articulé autour d'une Lance, d'une Epée courte appelée *Eket*, et d'une arc en acier crux à double courbure.

Les Dunedain emploient le **Mur de Bouclier** qu'ils appellent *Thangail*, et tous leurs combattants sont à même de le pratiquer. Ils utilisent aussi une formation offensive en pointe de lance appelée *Dirnaith*, dans laquelle les Ohtari et Requain opèrent en tête soutenu par les lanciers.

Même aux temps les plus tardifs, la cavalerie reste essentiellement un moyen de transport, agissant ainsi comme une Infanterie Lourde et Montée très mobile. Lorsque les adversaires ou le terrain s'y prête, les Dunedain font appel à leurs alliés pour fournir une force suffisante de cavalerie lourde et/ou légère.

En général, les Dunedain sont presque toujours en infériorité numérique, surtout contre des Orques et des Gobelins. Alors laissez venir les ennemis s'écraser contre votre Mur de Boucliers, et envoyez des Chevaliers ou Capitaines contre les leaders adverses, ou arrosez-les avec des Rôdeurs et autres Archers.

## Alliés

Les Dunedain bénéficient bien entendu de leurs excellentes relations avec les Elfes, qu'ils soient du Lindon sur leur frontière occidentale, ou bien de l'est en la maison d'Elrond. Bien qu'ils aient tendance à quitter les Terres du Milieu pour les Rivages de Valinor, les Eldars peuvent venir en aide aux hommes de l'Ouest de manière ponctuelle.

Dans les Territoires de l'Ouest de l'Arnor, appelés Numériador, les quelques colonies de Nains existantes fournissent aussi de l'aide lorsque les Orques des Forodwaith descendent profondément au sud le long des Montagnes Bleues.

## Adversaires

L'Angmar forme l'adversaire traditionnel des dunedains d'Eriador, dans la mesure où le Roi-sorcier souhaite la disparition des Hommes de l'Ouest. Corrompant certains hommes moindres du Rhudaur, il a réussi très tôt à s'allier le Pays (1356). Puis en 1409, il réussit à détruire la Lignée Royale du Cardolan, précipitant le pays dans la ruine. Il lui faudra attendre 1974 pour détruire l'Arthedain, non sans perdre son propre royaume lors de la riposte des Peuples Libres.

L'Angmar utilise les différentes tribus orques déjà installées dans la zone. Certaines d'entre elles sont directement rattachées aux froces de l'Angmar (), tandis que les autres opèrent dans les zones tampons près des frontières des royaumes Dunedain du Nord.

Le Roi-sorcier fait aussi appel à des humains, en général des Estaravi qui proviennent du Rhovanion Septentrionale et paient déjà un tribu au Roi Orque du Mont Gundabad. Mais il a aussi recours à des immigrés

Easterlings du Nord, discrètement emmenés via des passes détournées jusque dans la Vallée d'Angmar.

Lorsqu'il le peut, le Roi-sorcier essaie de diviser ses adversaires par la corruption et la peur pour compenser l'indiscipline et la qualité inférieure de ses troupes.

# 2 - Les Troupes

Les Dunedain présentés ici correspondent essentiellement aux Contingents du Cardolan pré 1409 et de l'Arthedain avant 1974, ces deux royaumes ayant le plus conservé les traditions et la civilisation Numénoréenne. Les pions appartiennent à la Planche-Dunedain.pdf, et quelques pions sont aussi présents sur la Planche-Elfe.pdf (Rôdeurs Royaux). Ces troupes représentent aussi celles du Royaume d'Arnor avant sa scission en 961.

Le Rhudaur est un pays à part, dans la mesure où il ne connut de règne Dunadan que durant à peine 5 siècles. Il conserve donc une organisation à base de tribus et de clans, hérités de la culture des Hommes des Collines.

Le Gondor réponds quant à lui à des pressions différentes, tant venue de l'Est que du Sud et des populations autochtones des Montagnes Blanches et de leurs contreforts.

## Cordagar

Le Cordagar (S. « Cercle de Guerre ») forme l'Etat-major suprême de l'Arnor : il rassemble les Princes (Ernil) des 7 Maisons Nobles, ainsi que les Trois Arnorechyn Argon (Chevalier Capitaine de la Garde Royale, des Gardes Frontières et de l'Armée Royale) sous la tutelle du Roi lui-même.

L'attachement des Dunedain à leur terre d'exil en fait des défenseurs acharnés, qui ont su conquérir la loyauté du peuple en cas de conflits. La présence de l'un des membres du Cordagar sur carte vous permet de considérer que tous vos **Natifs** (Chapitre Supplétifs) possède la **Règle Spéciale Autochtone**, tant que ce membre n'a pas quitté le jeu.

### Arnorothen Hail (G10 / 4A+D)

[(S) = Chevalier d'Arnor Sage, pl = Arnorechyn]

Un Arnorothen Hail dirige l'un des Trois Corps Royal, en tant que capitaine nommé par le Roi et ne rendant compte qu'à celui-ci. C'est l'un des plus haut postes accessible pour un combattant émérite.

**Règles Spéciales** : (*Cavalier*), *Cuirasse*, *Targe*, *Charisme*, (*Porte-étendard*).

**Pions** : *Hirduin*, *Faramir*, *Elessar*.

### Chef des Rôdeurs (G12 / 5A+D)

Le Chef des Rôdeurs est l'un des Princes de la Maison Royale. Après la Chute de l'Arthedain en TA 1974, il est souvent l'Héritier d'Isildur du côté Arnorian.

Il ne porte aucun signe distinctif mais tous les Rôdeurs le connaissent et respectent son avis.

**Règles Spéciales :** *Cotte de Mailles, Charisme, Athlétisme, Cavalier, Arc d'Acier.*

**Pions :** *Grandpas, Aragorn II, Faramir.*

## Ernil (G12 / 4A+D)

[(S) = Prince, pl = Irnil]

Les Princes appartiennent à la Famille Royale, ou bien représente les plus haute personnalité d'une des Grandes Familles de la Noblesse. Ils partent en guerre accompagnés de leur proche, et mènent souvent leur propre contingents d'hommes d'armes.

**Règles Spéciales :** *Cuirasse, (Cavalier), Targe, Charisme, (Porte-étendard).*

**Pions :** *Hirduin, Faramir, Boromir.*

## Arequain (L10 / 2A+2D)

[(S) = Chevalier Royal, s = Aroquen]

Les Arequain sont des dunedain au service du Roi ou l'ayant été avant de se mettre au service d'une Maison Noble. Ils sont souvent délégués comme Leader auprès des troupes en campagne. Ils forment le premier cercle de force militaire d'élite, et mènent un Tolkainrim, soit 18 hommes.

**Règles Spéciales :** *(Cavalier), Cotte de Mailles, Targe, Charisme, (Porte-étendard).*

**Pions :** *Ethelion, Imlach, Echorion, Eratil, Anarion.*

## Arequain Yaur (C10 / 3A+D)

[(S) = Chevalier Royal Senior, s = Roquen]

Les Arequain Yaur sont les plus anciens, les plus expérimentés et les plus braves des Arequain. Ils en retirent un prestige personnel mais qui prends son plein effet sur le champ de bataille. Les Arequain Yaur ne peuvent être trouvé que dans les détachements royaux.

Ils forment le second cercle de force militaire d'élite, et le plus haut grade accessible pour les Non-dunedain. Ils peuvent mener au combat jusqu'à une Compagnie appelée Tirrim, soit 90 Hommes.

**Règles Spéciales :** *(Cavalier), Cuirasse, Targe, Charisme.*

**Pions :** *Hirduin, Faramir .*

## Roi Dunadan (K15 / 5A+D)

Il arrive que le Roi mène lui-même l'armée, ce qui arrive assez fréquemment lors de l'histoire des deux royaumes Dunedain. Depuis la division de l'Arnor en 3 Royaumes, l'Arthedain s'est toujours arrangé pour préserver un héritier direct de la lignée d'Isildur.

**Règles Spéciales :** *Cuirasse, Armes à 2M, (Cavalier), Charisme.*

**Pions :** *Elendil, Isildur, Elessar.*

## Le Dagarim

L'Armée des Dunedain est essentiellement une armée de fantassins dotés d'un solide moral et d'un haut degré de polyvalence.

Les Cavaliers sont rares, mais toutes les troupes peuvent bénéficier de la Règle Spéciale *Monture*.

## Arohtari (R8 / 2A+D)

[(S) = Haut-Guerrier, s = Arohtar]

Les Arohtari forment la première ligne des phalanges des armées Numénoréennes. Ce sont des Ohtari reconnus par leurs pairs pour leur expérience du combat et leur sens tactique. Certains d'entre eux utilisent des armes de jet lourdes pour briser la ligne adverse, tandis que les seconds sont de redoutables bretteurs.

**Règles Spéciales :** *Cuirasse, (Porte-étendard), (Armes d'Hast), (Targe), (Jet d'Armes ou Expert Martial).*

**Pions :** *Valedar, Valandil, Vorondir, Valdor + Forlond, Fergin, Faradil, Mirluin + Hallas, Helvorn, Haldan.*

## Arohtari Yaur (R10 / A+2D )

[(S) = Haut-Guerrier, s = Arohtar]

Les Arohtari Yaur sont des Arohtari ayant fait preuve de leur fidélité autant que de leur efficacité. Ils sont recrutés par des proches du Roi ou le roi lui-même pour former le Tirrim Aran, la Compagnie des Gardes Royaux, qui constitue une unité réduite mais très puissante, totalement dévouée à la Famille Royale.

**Règles Spéciales :** *Cuirasse, Werod, Armes d'Hast, .*

**Pions :** *Valedar, Valandil, Vorondir, Valdor.*

## Cuohtari (R8 / 4A+D)

[(S) = Guerrier-arc, s = Cuohtar]

Les Ohtari Archers forment un corps distinct des Ohtari dans les organigrammes Dunedain. Sur le terrain, ils sont systématiquement mélangés aux autres phalanges, de façon à fournir l'appui du redoutable Arc d'Acier importé de Numéor.

**Règles Spéciales :** *Cuirasse, Arc d'Acier.*

**Pions :** *Anardil, IIsendir, Amlaith*

## Curivilyr (R6 / 4A+D)

[(S) = Combattants, s = Curivilon]

Les Curivilyr sont des combattants dont peu peuvent se vanter d'appartenir réellement aux Dunedain. Ce sont plutôt des Eriadorian ayant adopté la civilisation Numénoréenne depuis plusieurs générations, et engagés afin de compenser le faible nombre d'archers Cuohtari dans le contingent royal.

**Règles Spéciales :** *Cotte de Mailles, Arc Composite.*

**Pions :** *Borondir, Belegar, Bereg, Bergond*

## Ohtari (R8 / A+D)

[(S) = Guerrier, s = Ohtar]

Les Ohtari forment les phalanges de choc des armées Numénoréennes. Ce sont des troupes polyvalentes, efficaces autant en mêlée qu'à distance, mais dont le coût peut sembler dissuasif.

Environ seulement 50 % d'entre eux utilisent la technique de la Framée, mais tous appliquent le Thangail avec une remarquable efficacité.

**Règles Spéciales :** *Cotte de Mailles ou Cuirasse, Targe, (Armes d'Hast), (Porte-étendard).*

**Pions :** *Turin, Torgil, Tardil, Toreadar, Turedor, Targil + Hallas, Helvorn, Haldan, Anarion + Fergin, Forlond, Faradil, Mirluin.*

## Requain (L10 / A+2D)

[(S) = Chevalier, s = Roehen]

Les Requain sont des combattants professionnels qui prennent en charge leur équipement, avec souvent quelques hommes à leur service. Ce sont souvent des cadets ou benjamins nobles qui décident de se mettre au service d'une famille de Haute-noblesse pour devenir son bras armé. Les Requain mènent un *Tulkrim* ou un *Tolkainrim*.

**Règles Spéciales :** (*Cavalier*), *Cuirasse*, *Targe*, (*Porte-étendard*).

**Pions :** *Edhelion*, *Imlach*, *Echorion*, *Eratil*, *Anarion* + *Barons de Cry Havoc et Siège*.

## Requain Ereter (C10 /2A+2D)

[(S) = Chevalier Noble , s = Roehen Ereter]

Les Requain Ereter appartiennent à la Haute Noblesse Dunadan. Ce sont souvent les princes de la famille, ainsi que tous ceux dont elle souhaite récompenser les services. Afin de se distinguer des ordres royaux, elle favorise le combat monté, tel que la joute et l'escrime.

**Règles Spéciales :** *Joute*, *Cuirasse*, *Targe*, (*Porte-étendard*).

**Pions :** *Hirluin* + *Barons de Cry Havoc et Siège*.

## Rivilyr (R6 / A+D)

[(S) = Combattants, s = Rivilon]

Les Rivilyr sont des combattants dont peu peuvent se vanter d'appartenir réellement aux Dunedain. Ce sont plutôt des Eriadorian ayant adopté la civilisation Numénoréenne depuis plusieurs générations.

Ils sont formés aux tactiques des Dunedain, et sont souvent remarquablement équipés, même si la plupart d'entre eux ont abandonné l'utilisation des javelots et framées.

**Règles Spéciales :** *Cotte de Mailles*, *Targe*, (*Armes d'Hast*).

**Pions :** *Turin*, *Torgil*, *Tardil*, *Toreadar*, *Turedor*, *Targil* + *Lanciers/Pedites*.

## Les Rôdeurs

Les Rôdeurs forment une Confrérie qui prit le relais des troupes régulières après la chute de l'Arthedain en 1974, afin de garder les habitats et populations ayant survécu à la disparition du Royaume.

Leur origine remonte aux Feryth Aran (S « Rôdeurs Royaux ») qui furent créés peu après l'Eveil d'Angmar, mais ils prirent le nom de Forferyth (S « Rôdeurs du Nord ») lors de la disparition de leur royaume. Dans la plupart des cas, les Rôdeurs interviennent en périphérie des conflits, leur nombre ne permettant pas de protéger une vaste étendue de territoire. Ils tendent en revanche des embuscades souvent meurtrières, utilisant leurs talents forestiers et furtifs, puis décrochant avant toute riposte.

Les Rôdeurs peuvent engager les troupes suivantes :

**Veneur (S6-A) :** Chargé des Huendrag

**Fauconnier (Var-Var) :** Faucon, Aigle ou Aigle des Falaises.

## Eclaireurs d'Arnor (R4 / 3A)

Les Eclaireurs d'Arnor sont des Eriadorian engagés auprès des Rôdeurs afin de leur fournir la reconnaissance lointaine dont ils peuvent avoir besoin. Les Eclaireurs d'Arthedain servent aussi de flanc-garde aux colonnes armées qui patrouillent en territoire contesté.

S'ils sont menés par un Dunadan, les Eclaireurs d'Arthedain deviennent gratuitement des Réguliers (R6)

**Règles Spéciales :** *Arc Court*, *Broigne*, + *Athlétisme* ou *Discrétion*.

**Pions :** *Archers Courts*

## Huendrag Aran (A+D)

L'Armée Royale entretient aussi une 2 meutes de Chiens de guerre, dont la race descend des grands chiens qui vinrent de Valinor lors du Premier Age avec les Noldor. Les Meutes sont spécialement entraînés pour lutter contre les Loups et Wargs qui hantent les frontières nord de l'Arthedain.

**Règles Spéciales :** *Haine (Loups & Wargs)*, *Vivacité*.

**Pions :** *Wardogs*

## Huendrag Gelydh (A+D)

Certains spécimens des Chiens de Chasse du Roi bénéficient d'un sang presque pur. Ces animaux sont repérés très tôt par les Veneurs du Roi, et éduqués afin de servir d'animaux de compagnie comme de compagnon de guerre pour la Famille Royale.

**Règles Spéciales :** *Compagnon*, *Haine (Loups & Wargs)*, *Vivacité*

**Pions :** *Lucifer*

## Rôdeurs (R6 / 4A)

Les Rôdeurs sont des troupes spécialisées dans la reconnaissance en profondeur et les patrouilles lointaines. Légèrement équipées, elles peuvent néanmoins se montrer redoutable grâce à leur armement offensif constitué d'un Arc Long ou bien d'un Arc Composite.

**Règles Spéciales :** *Arc Long* ou *Arc Composite*, *Broigne* ou *Sylvain*, *Athlétisme*.

**Pions :** *Bergil*, *Gareth*, *Amrod*, *Halbaram* + *Archers Longs de Siège*.

## Rôdeur du Nord (R8 / 4A+D)

Les Rôdeurs du Nord officient sur les frontières des Royaumes d'Arnor (Arthedain, Cardolan et Rhudaur), s'enfonçant profondément au cœur des contrées sauvages et hostiles qui les entourent. Les Rôdeurs sont une élite secrète, souvent mené par un proche de la famille royale, car leur mission est souvent aussi vitale que celles qui réclament la présence d'un roi sur le Champ de bataille.

Après la disparition du Royaume d'Arthedain, tous les survivants Dunedain d'Arnor appartiennent aux Rôdeurs du Nord.

**Règles Spéciales :** *Arc d'Acier*, *Broigne* ou *Sylvain*, *Athlétisme*, *Discrétion*, (*Cavalier*).

**Pions :** *Bergil*, *Gareth*, *Amrod*, *Halbaram*, *Hirgon*, *Halbarad*, *Hador*, *Celeph*.

## Rôdeur Royal (L10 / 4A+2D)

Les Rôdeurs Royaux sont des rôdeurs vétérans, qui mènent au combat une troupe de rôdeurs. Ils sont libre d'entreprendre ce qu'il faut sur le terrain pour mener à bien leurs missions contre l'Ennemi. Ce sont parfois des Princes et souvent les Aînés des Grandes maisons qui montrent ainsi l'exemple.

**Règles Spéciales :** *Arc d'Acier*, (*Cotte de Mailles ou Broigne+Sylvain*), (*Cavalier*), *Discrétion*, *Athlétisme*.

**Pions :** *Damrod*, *Faramir*, *Hirgon*, *Halbarad*, *Hador*, *Celeph* + *Grandpas*.

## Supplétifs

Très tôt, les Dunedain établis en Terre du Milieu intégrèrent des contingents indigènes à leur Armée peu nombreuse. Ils purent ainsi bénéficier des talents de cavalerie des Northmens et se constituer une solide infanterie locale parmi les Eriadorian ou les peuplades de souches Dunéennes des montagnes Blanches.

Le charisme naturel des dunedain fait qu'il n'y que très peu de leader parmi ces supplétifs. Les supplétifs ne sont jamais intégré aux opérations de raids et de frontières. Ils restent en réserve pour les situations de défense.

## Cudiras (R4 / 3A)

Ce sont les Troupes que l'on rencontre dans les zones de plaines, sans relief ou cultures particulières. Pauvrement équipées, elles peuvent constituer un solide obstacle si elles sont bien encadrées. **Eriadorian :** Hommes de Bree, Numériadorian, Levée Rurale.

**Règles Spéciales :** *Arc Court*.

**Pions :** Archers Courts de CH

## Diras (var)

Ce sont les Troupes Eriadorian typique, que l'on trouve aussi bien en zone rurale qu'urbaine. Il s'agit le plus souvent d'hommes contraints à l'entretien d'un faible équipement avec trois fois rien d'entraînement. Leur valeur tient surtout à la présence d'un membre du Cordagar.

Les miliciens utilisent une Arme d'Hast, parfois avec une armure et des protections légères. Ils peuvent être comptés comme des **Piquiers** (R4/A) ou des **Vougiers** (R6/A), parfois mené par un **Sergent d'Armes** (R8/A+D).

**Eriadorian :** Hommes de Bree, Numériadorian, Levée Rurale.

## Meithir (I4 / D)

Les Meithir sont les gens des Levées, les paysans et autres hommes libres qui prennent les armes à la demande du Roi. Ces levées sont rares, et uniquement lorsque le Royaume est directement menacé, mais tous les hommes en âge de se battre y sont conviés. On y trouve aussi jusqu'à 25 % de Cumeithir, soit des *Archers Courts* (IA / 2A+D).

**Règles Spéciales :** *Jet de Pierre*

**Pions :** Paysans.

## Auxiliaires

Les Troupes Auxiliaires sont composées des populations natives des régions où vivent les Dunedains, pour la plupart d'entre elles de souche Daen Coentis. Les Eradorians sont intégrés sous les entrées *Supplétifs* et *Mercenaires*.

## Dunéens du Cardolan

Les Dunéens du Cardolan sont employés comme mercenaire par des familles d'origine noble qui ne peuvent ou ne veulent pas fournir un contingent d'hommes d'armes, et préfèrent se tourner vers les indigènes d'origines dunéennes dont la culture les pousse naturellement vers le combat.

**Guerrier d'Elite (D6 / 2A) :** Armes d'Hast + Framée

**Guerrier (D4 / 2A) :** Armes d'Hast + Javelot

**Hommes Libres (I4 / D) :** Fronde

## Dunéens du Rhudaur

Les Dunéens émigrés au Rhudaur durent s'adapter à un environnement très dur, déjà en partie exploité par les Hommes des Collines. Ils en vinrent à se différencier assez rapidement des tribus toujours installés au sud tout en conservant le même langage.

**Guerrier d'Elite (D6 / 2A) :** Armes d'Hast + Framée

**Guerrier (D4 / 2A) :** Armes d'Hast + Javelot

**Hommes Libres (I4 / D) :** Armes d'Hast

## Hommes des Collines

Les Hommes des Collines vivent dans le Rhudaur, et manifestent pour les Dunedain une fidélité plutôt tiède. Ce sont des combattants légers, équipés surtout d'Epieux lourds adaptés au jet. Ils sont efficaces surtout dans les terrains tourmentés, et peuvent servir autant une des 5 Familles Dunadane du Rhudaur que leurs propres intérêts.

Tous les Hommes des Collines bénéficient des Règles Spéciales *Athlétisme* et *Jet de Pierres*.

**Targ (L8 / A+D) :** *Broigne* + *Armes d'Hast* + *Javelot*

**Guerrier d'Elite (D6 / 2A) :** *Armes d'Hast* + *Framée*

**Guerrier (D4 / 2A) :** *Armes d'Hast* + *Javelot*

**Hommes Libres (I4 / A+D) :** *Javelot*

## Hommes des Rivières

Les Hommes des Rivières vivent essentiellement en Numériador, dans la partie Ouest de l'Arnor. Il s'agit d'un peuple ayant la même origine que les Northrons, mais ayant adopté un mode de vie original, basé sur le nomadisme au fil des cours d'eau. Ils vivent de chasse et de commerces entre les communautés installés dans la zone, sans cependant entretenir des contacts avec les elfes du Lindon.

**Guerriers des Rivières (R4 / A) :** *Armes d'Hast* + *Marin*.

**Hommes des Rivières (I6 / 2A+D) :** *Arc Court* + *Marin*

## Mercenaires

Les Mercenaires sont recrutés parmi les peuples autochtones de la région : ce sont des troupes qui ont fait des armes leur métier, pourvu que l'employeur paye. Il

s'agit en général de troupes recrutées par l'une des 7 Maisons Nobles d'Arthedain, ou – plus souvent – provenant du Cardolan.

### Cavalier Northron (R6 / A+2D)

Ces supplétifs sont recrutés parmi les peuplades nordiques du Rhovanion, qu'ils appartiennent aux cultures pré-rohirric ou bien aux tribus disséminées dans les plaines au nord de Mirkwood.

**Règles Spéciales :** *Joute, Cotte de Mailles.*

**Pions :** Personnages Montés Vikings et Anglo-saxons : *Svein, Sigurd, Eirik, Tor, Aethelwulf, Ceolmund, Edwin, Wulfric, Edmund.*

### Rochen (R8 / A+2D)

Les Rechin (Singulier Rochen) sont de simples chevaliers, sorte de mercenaires de la petite noblesse, qui jurent fidélité à une des grandes Familles de la noblesse Dunadan. Ils sont recrutés parmi les familles nobles autochtones, mais restent peu nombreux.

**Règles Spéciales :** *Joute, Cotte de Mailles.*

**Pions :** *Chevalier de Cry Havoc et de Sièges.*

### Rorivilyr (R4 / A+D)

Les Rorivilyr sont des cavaliers chargés de la reconnaissance et de protéger les flancs des phalanges Dunedain. Ce sont en général des autochtones intégrés à l'armée, bien que l'on rencontre aussi des Northrons et quelques Estaravi.

**Règles Spéciales :** *Broigne, Joute.*

**Pions :** *Turcopolos.*

## 3 – Aventuriers

Les personnages présentés ci-dessous peuvent être utilisés avec les règles Dagorlad : Les Héros. En tant que Dunadan Aventurier, chacun d'entre eux a accès gratuitement à la famille de Dons Dunadan.

Les Dunedain Aventuriers sont essentiellement des Guerriers, Diplomates, Rôdeurs ou Sages.

### Aragorn II (GH15 / 4A+2D)\*

Aragorn II est l'héritier d'Elendil et d'Isildur, après son départ de Fondcombe en tant que membre de la Compagnie de l'Anneau. Il porte maintenant un équipement plus approprié à la guerre.

**Seigneur (8/6) = Rôdeur / Guerrier / Diplôme + Dunadan.**

**Règles Spéciales :** *Arc d'Acier, Cotte de Mailles, Athlétisme, Cavalier, Armes à 2M.*

### Elendil (K15 / 5A+D)\*

Elendil dit le Fidèle est le chef des Numénorrens qui refusèrent de se lancer contre Valinor à la fin du Second Age. Il resta en effet fidèle aux Eldar et aux Valar, et survécut ainsi au cataclysme pour périr lors de la bataille de la Dernière Alliance qui vit la fin de Sauron.

**Légende (10/8) = Guerrier / Diplôme / Sage + Dunadan.**

**Règles Spéciales :** *Cuirasse, Armes à 2M, Charisme.*

### Elessar (K15 / 5A+2D)\*

Elessar ou « Pierre d'Elfe » est le nom sous lequel Aragorn est connu en tant que Roi. Il s'agit d'Aragorn après la bataille du Gouffre de Helm, lorsqu'il consent enfin à assumer son ascendance royale.

**Légende (9/7) = Rôdeur / Guerrier / Diplôme + Dunadan.**

**Règles Spéciales :** *Arc d'Acier, Cotte de Mailles, Athlétisme, Cavalier, Armes à 2M, Charisme.*

### Grandpas (C12 / 3A+D)\*

Grandpas est le surnom sous lequel est connu Aragorn II dans les environs de Bree et de la Comté. Il représente le personnage d'Aragorn avant et pendant la fuite des hobbits de Bree vers Imladris.

**Héros (6/5) = Rôdeur / Guerrier + Dunadan**

**Règles Spéciales :** *Arc d'Acier, Broigne, Athlétisme, Discrétion, Cavalier.*

### Isildur (K12 / 5A+D)\*

Isildur est le fils d'Elendil, et c'est lui qui prit le maître Anneau de la Main de Sauron lors de la bataille qui vit la mort de son père. Il prit ses dispositions pour créer deux royaumes indépendants, l'Arnor et le Gondor, puis périt trahit par l'Anneau dans les Champs aux Iris.

**Seigneur (8) = Guerrier + Dunadan.**

**Règles Spéciales :** *Cuirasse, Armes à 2M, Charisme.*

## 4 - Technique

### Règles Spéciales

#### Dons des Dunedain

Seuls les Aventuriers purement Dunadan peuvent utiliser cette famille de Dons.

**Ami des Elfes :** L'Aventurier peut lancer un Tours d'Elfe pendant ce tour de jeu.

**Don du Discernement :** L'Aventurier peut lancer un Don de Sage pendant ce tour, même s'il ne possède pas cette vocation.

**Etoile de l'Espoir :** bonus de +1C en Attaque et +2 en Moral aux Dunedain dans le RCD, jusqu'à la fin du tour. Si les Portes du Matin sont en jeu, l'effet s'étend sur toutes les cartes en jeu.

**Seigneur parmi les Hommes :** l'Aventurier peut utiliser un Don de Thaumaturgie, comme s'il avait sacrifié un Point de Destin.

**Soleil :** tous les Dunedain reçoivent un bonus de +1C en Attaque jusqu'à la fin du tour. Si les *Portes du Matin* sont en jeu, le bonus peut s'appliquer aux Hommes et aux Dunedain dans le RCD, jusqu'à la fin du Tour.

## Arc d'Acier (+3A)

L'Arc d'Acier est une arme typiquement Numénoréenne, et peu d'artisans peuvent aujourd'hui en reproduire. Il s'agit d'un arc à simple courbure construit dans un tube d'acier creux et très flexible, qui nécessite une grande force pour être manié, soit une ATT  $\geq$  8. Il possède les mêmes caractéristiques que l'*Arc Composite*.

Un archer doté d'un Arc d'Acier réduit de 1 point la protection d'armure de la cible. Les *Broigne* et *Cotte de Mailles* perdent toute efficacité contre lui, et la *Cuirasse* ne procure qu'un bonus de +1.

## Objets Culturels

Ces Objets Culturels peuvent être achetés pour 10 Po par un Dunadan de l'Arnor, du Gondor, voire un Numénoréen Noir.

## Dague d'Ouistrenesse (+10)

Les Dagues d'Ouistrenesse peuvent être achetées comme Objet Culturel par les Dunedain, car ce sont leurs ancêtres qui en sont à l'origine. Une telle arme procure un bonus de +1C en attaque au personnage qui la porte.

## Elenriss (+10)

L'Elenriss est le symbole de reconnaissance des Rôdeurs entre eux et avec leurs alliés. Il confère un bonus de +2 au Moral à tous les Dunedain dans le RCD du porteur.

## Arc Numénoréen (+10)

L'Arc Numénoréen appartient en général au trésor d'une grande famille dont les origines remontent jusqu'avant la Chute. Il s'agit d'un *Arc d'Acier* qui nécessite une ATT  $\geq$  10 pour être utilisé, et ceci comme un *Arc Composite*, mais avec une Cadence de Tir identique à celle de l'*Arc Court*.

# 5 - Composition d'Armées

Les Troupes présentées dans ce document concernent essentiellement l'Arthedain, ainsi que l'Arnor avant sa scission en 3 Royaumes : Arthedain, Cardolan et Rhudaur.

Le Gondor fera l'objet d'un supplément à part lors de la sortie des Figurines et du troisième épisode du Seigneur des Anneaux : le Retour du Roi.

## L'Arnor

L'Arnor représente le premier état du Royaume du Nord, depuis l'établissement d'Elendil jusqu'à sa scission en 3 royaumes frères qui divergèrent à partir de 861 TA. Le Dagarim est à peu près identique à celui de l'Arthedain ultérieur, sans recours à aucune cavalerie lourde.

L'armée d'Arnor utilise 3 types d'unités, qui sont le Tulkrim de 9 Hommes, le Tolkainrim de 18 hommes et le Tirrim de 90 Hommes, cette dernière étant équivalente à une Compagnie.

Chacune des unités est composée des deux armes principales des Dunedain, la Lance et l'Arc, et peut être déployée individuellement ou au sein d'un corps.

Les hommes se placent en profondeur, la première ligne d'Arohtari et d'Ohtari est menée par les Arequain/Requain, suivis des archers puis des Rivilyr. Dès que le corps à corps est engagé, ces derniers s'avancent pour soutenir la seconde ligne tandis que les archers se retirent pour maintenir un tir de volée, ceci afin d'entraver l'arrivée des seconds rangs adverses ou pour couvrir les flancs.

Il n'y a pas de cavalerie lourde en Arnor, mais les montures sont utilisées pour les transports et les déplacements, ainsi que pour les messagers. La seule cavalerie de combat est celle des mercenaires, qui pour la plupart sont des Northmen venant du Rhovanion. Ils couvrent les flancs, ou bien mènent des reconnaissances et des missions de harcèlement.

## Tulkrim

Le Tulkrim est la plus petite unité rencontrée au sein des forces des Dunedain et est composée de 9 Hommes. Elle est utilisée lors de la levée et pour les marches, ainsi que pour les missions de patrouilles.

Voici quelques types de Tulkrim utilisés les plus couramment. Comme tous les détachements Dunedain, ceux-ci sont solides et supportent plus de pertes avant de se débander. La plupart sont dotés d'armes à distance, et tous comportent des armes de soutien et quoi former un *Thangail*.

**De Patrouille [268]** : 1 Roquen (34) + 3 Ohtari (66) + 3 Curivilyr (114) + 3 Rivilyr (54).

**Royal (Tulkrim Aran) [297]** : 1 Aroquen (48) + 3 Ohtari (66) + 3 Cuohtari (129) + 3 Rivilyr (54).

**De Ligne [244]** : 1 Roquen (34) + 3 Arohtari (102) + 3 Ohtari (54) + 3 Rivilyr (54).

**De la Garde (Tulkrim Rembar) [318]** : 1 Aroquen (48) + 1 Roquen (34) + 4 Arohtari Yaur (128) + 3 Arohtari (102)

**De la Milice Royale (Ehtiron Aran) [172]** : 1 Aroquen (48) + 1 Arohtar (34) + 5 Lanciers (45) + 3 Cudiras (45)

**De la Milice Noble (Ehtiron Ereter) [~146]** : 1 Roquen (34) + 1 Arohtari (34) + 6 Piquiers (~48) + 2 Cudiras (30)

**De Garde Noble (Tulkrim Hiri) [279]** : 1 Ernil (71) + 1 Roquen (34) + 3 Ohtari (66) + 6 Rivilyr (108)

**De la Maison (Tulkrim Rembar Ereter) [~210]** : 1 Roquen (34) + 3 Sergents d'Armes (~66) + 5 Hallebardiers (~110)

## Tolkainrim

Le Tolkainrim est calqué sur le Tulkrim, auquel il reprends la même organisation mais adaptée à une unité de 18 hommes menés par deux leaders. Il est en général mené par un Aroquen ou un Aroquen Yaur, accompagné d'un Roquen en guise de second.

**Noble (560)** : 1 Aroquen (48) + 1 Roquen (34) + 6 Ohtari (132) + 6 Curivilyr (152+86) + 6 Rivilyr (108).

**De Ligne (502) :** 1 Aroquen (48) + 1 Roquen (34) + 6 Arohtari (204) + 6 Ohtari (108) + 6 Rivilyr (108).

**Royal (627+) :** 1 Aroquen Yaur + 1 Aroquen (48) + 6 Arohtari (204) + 6 Cuohtari (129+114) + 6 Ohtari (132).

## Les 3 Royaumes

### Arthedain

Il existe 8 Degerim (S pl « Armée », s Dagarim) en Arthedain : Le Dagarim Aran est de loin le plus prestigieux car il est mené par un membre de la Famille Royale ; le Roi ou un de ses héritiers directs. C'est aussi celui qui maintient le plus fidèlement les traditions martiales de Numénor.

Les Degerim Ereter (S « Noble ») appartiennent aux 7 Maisons Nobles d'Arthedain : Eketta, Tarma, Orro, Foro, Emerië, Noirin, Hyarr, et constituent chacune une armée indépendante, dont la qualité varie grandement d'une à l'autre, mais toutes restent basées sur le même modèle d'origine, en intégrant cependant plus de locaux. De plus la Noblesse Dunadan a adopté une structure militaire qui lui est propre. Il est basé sur une aristocratie combattant à cheval tant à l'escrime qu'à la joute.

Il est possible de trouver des chevaliers en Arthedain, auquel cas ce sont des Requain (**L10 / A+3D**) mais obligatoirement menés par un Arequain Yaur (**C10 / 3A+2D**) ou un Ernil (**4A+2D**).

**Tulkrim Requain Aran (486) :** Arequain Yaur *Faramir* (150) ou Ernil *Hirduin* (164) + 4 Requain (240) + 1 Arequain Porte-étendard (96)

**Tulkrim Requain Ereter ( ) :** Ernil *Faramir* ou *Hirduin* (184 ou 164) + 6 Rechyn (var) + 3 Requain Ereter (var) + 1 Requain Porte-étendard (+74)

### Armée Royale

L'Armée royale se distingue des autres corps par son recours exclusif aux éléments traditionnels de la culture militaire numénoréenne. Elle ne peut pas recruter de Mercenaires.

Personnalités : ≤ 50 %

Combattants & Auxiliaires : ≥ 25 % (Pas d'Auxiliaires)

Supplétifs : ≤ 33 % (Uniquement en Défense)

Mercenaires : 0

### Armées Nobles

Personnalités : ≤ 50 %

Combattants & Auxiliaires : ≤ 50 % (Pas d'Auxiliaires)

Supplétifs : ≤ 50 % (Uniquement en Défense)

Mercenaires : ≤ 25 % (Rochen, Rorivilyr, **Hallebardiers** (R6/A+D), **Vougiers** (R6/A), **Sergent d'Armes** (R8/A+D), **Hommes d'Armes** (R6/A+D), **Lieutenants** (L10/A+2D), et **Piquiers Lourds** (R6/A+D))

### Cardolan

Le Cardolan a perdu sa lignée Royale lors de la défaite de 1409 contre l'Angmar, et s'est presque dissout en principauté qui n'ont jamais été réunifiées depuis. Il s'est morcelé en entités politiques indépendantes dont certaines se sont fort éloignées de la culture Dunadan.

Chaque principauté fait un usage intensif de mercenaires et/ou de supplétifs et d'auxiliaires, en raison

du déclin des Dunedain au sein du pays. Certaines d'entre elles ont recours à des mercenaires Dunéens, soit natifs du pays même, ou bien du Dunland voisin. D'autres préfèrent employer les milices locales, et seule une principauté a pu ou su maintenir une organisation militaire proche de celle pratiquée en Arthedain, d'ailleurs avec son soutien régulier. Enfin, certaines d'entre elles ont révélé de profondes divergences dans la manière d'envisager l'avenir du pays, provoquant des conflits limités mais concourant à faiblesse du pays.

Personnalités : ≤ 33 % (Pas de Troupes Royales après 1409)

Combattants & Auxiliaires : ≤ 33 %

Supplétifs : ≤ 50 %

Mercenaires : ≤ 50 % (Cavaliers Northrons, Dunlanding, Dunnish du Cardolan)

### Rhudaur

Le Rhudaur a très tôt sombré dans un chaos alimenté par la proximité de l'Angmar et la nature ingrate du pays. Il n'a pas laissé de traces de lignée Royale, et seules 5 Familles Nobles purent prétendre à une ascendance Numénoréenne. Dès 1356, le Rhudaur s'allie avec le Royaume du Roi-sorcier contre les prétentions de l'Arthedain et n'est plus dès lors regardé comme appartenant aux Gens Libres, même si l'Angle au sud du territoire conservera de fortes influences dunadanes grâce au soutien de l'Arthedain et à la proximité de Rivendell.

De ce fait, le Rhudaur ne peut pas bénéficier de la présence d'un Membre de la Lignée Royale, ni des troupes les plus prestigieuses des Dunedain telles les Arohtari et les Ohtari.

Les Indigènes (Hommes des Collines et Dunéens du Rhudaur) forment la masse des troupes, mais conservent toujours leurs modes de guerre ritualisée entre des défis d'homme à homme et des razzias de cheptel et d'esclaves.

Personnalités : ≤ 33 % (Pas de Troupes Royales)

Combattants & Auxiliaires : ≤ 50 % (Pas de Combattants)

Supplétifs : ≤ 50 %

Mercenaires : ≤ 50% (Dunnish du Cardolan, Cavaliers Northrons, Dunlanding)

## Table de Coût

Les Coûts proposés ici se basent sur les Statuts et les Règles Spéciales associées à chaque Classe. Des écarts peuvent apparaître entre des personnages d'une même classe, dans la mesure où certains d'entre eux bénéficient d'un Statut ou de Règles Spéciales différentes de leur classe d'origine.

Les Statistiques de ces troupes sont tirées des Suppléments ICE :

- ✓ *Arnor : The People*,
- ✓ *Les Rôdeurs du Nord*,
- ✓ *Hillmens of the Trollshaws*,
- ✓ *Les Royaumes Perdus du Cardolan*,
- ✓ *Weathertop*,
- ✓ *Darkmage of Rhudaur*,
- ✓ *Lord of Middle Earth I, II et III*,
- ✓ *Trolls of the Misty Mountains*,
- ✓ ainsi que les Personnages et les Objets du Jeu de Carte du Seigneur des Anneaux (JCSA / MECG)

## Classes

Nom	Moral	Règles Spéciales	Coût
<b>Cordagar</b>	-		- <sup>1</sup>
Amorochen Hail	G10	<i>(Cavalier), Cuirasse, Targe, Charisme, (Porte-étendard)</i>	4A+D
Ernil	G12	<i>Cuirasse, Charisme, (Porte-étendard), Targe, (Joute)</i>	4A+D
Roi Dunadan	R15	<i>Cuirasse, Armes à 2M, (Cavalier), Charisme</i>	5A+D
Chef des Rôdeurs	G12	<i>Cotte de Mailles, Armes à 2M, Athlétisme, Cavalier, Arc d'Acier</i>	4A+2D
Arequain	L10	<i>Cuirasse, Charisme, (Cavalier), (Porte-étendard)</i>	2A+2D
Arequain Yaur	C10	<i>Cuirasse, Charisme, (Cavalier), (Porte-étendard)</i>	3A+D
<b>Dagarim</b>	-		-
Arohtari	L8	<i>Cuirasse, Armes d'hast, Jet d'Armes ou Expert Martial</i>	2A+D
Arohtari Yaur	R10	<i>Cuirasse, Werod, Armes d'Hast</i>	A+2D
Ohtari	R8	<i>Cuirasse, Armes d'hast, Targe + Javelot/Framée</i>	A+D
Cuohtari	R8	<i>Cuirasse, Arc d'Acier</i>	4A+D
Requain	L8	<i>Cavalier, Cuirasse, Targe</i>	A+2D
Requain Ereter	C10	<i>Joute, Cuirasse, Targe (Porte-étendard)</i>	2A+2D
Rivilyr	R6	<i>Cotte de Mailles, Armes d'hast, Targe</i>	A+D
Curivilyr	R6	<i>Cotte de Mailles, Arc Court</i>	4A
<b>Rôleurs</b>	-		-
Eclaireur d'Arnor	R4	<i>Arc Court, Broigne, Athlétisme</i>	3A
Huendrag Aran	-	<i>Haine (Loups &amp; Wargs), Vivacité</i>	A+D
Huendrag Gelydh	-	<i>Compagnon, Vivacité, Haine (Loups &amp; Wargs)</i>	A+D
Veneur	L6	<i>Vénerie, Athlétisme,</i>	A+D
Rôdeur	R6	<i>Arc Long ou Arc Composite ou d'Acier, Broigne, Athlétisme</i>	4A
Rôdeur du Nord	R8	<i>Arc d'Acier, Broigne, Athlétisme, Discrétion (Cavalier)</i>	4A+D
Rôdeur Royal	L10	<i>Arc d'Acier, Cotte de Mailles, (Cavalier), Sylvain, Athlétisme</i>	4A+2D
<b>Mercenaires</b>	-		-
Rorivilyr	R4	<i>Joute, Broigne</i>	A+D
Rochen	R8	<i>Joute, Cotte de Mailles</i>	A+2D
Cavalier Nortron	R6	<i>Joute, Broigne</i>	A+D
<b>Supplétifs</b>			
Diras	R4	<i>Armes d'hast</i>	A
Cudiras	I4	<i>Arc Court</i>	3A
Meithir	I4	<i>Jet de Pierres</i>	D
<b>Auxiliaires</b>			
Hommes des Collines	var	var	var
Dunéens Cardolan	var	var	var
Dunéens du Rhudaur	var	var	var

V 0.5 - 10/01/2004 00:51

<sup>1</sup> Les Coûts ne prennent pas en compte les (Règle Spéciale).