

# CARTE D'ARNOR ET DES JEUNES ROYAUMES

En complément des fiches de Siméon le maître de guerre, Amicia la magicienne, Erin Donnely l'épéiste et Trébor le druide, il m'a semblé intéressant de vous proposer une carte d'Arnor et des Jeunes Royaumes, histoire de placer géographiquement chaque région et chaque lieu décrit dans les différentes fiches. Bien entendu, cette carte est relativement sommaire et ne montre pas les détails des contrées, royaumes, montagnes et forêts. Elle ne fait que placer les uns par rapport aux autres les différentes nations ainsi que quelques lieux importants comme la Porte d'Ashaï et le lieu de la Bataille des Âmes.

## UN PEU DE GÉOPOLITIQUE

A l'extrême nord du continent s'étendent les steppes gelées où rien ne vit.

Le royaume d'Arnor occupe toute la partie septentrionale du continent.

Suite à la Guerre des Jeunes Royaumes, Arnor a perdu de sa superbe et le royaume traverse une grave crise interne suite à la mort du tyran Shaldur IV.

Abrité derrière les Os des Géants, le royaume d'Ibéria a été relativement épargné par la guerre.

Adossé aux montagnes, le royaume de Tilia doit faire face à la pression expansionniste de son voisin de l'est, le puissant royaume d'Orcande.

Le royaume de Rundaar, coincé entre l'Arnor au bord de la guerre civile et Orcande au sud-est qui tente d'annexer le plus de territoires possibles à la faveur des troubles, a fort à faire pour maintenir sa souveraineté dans la région.

Le Rundaar peut compter sur son armée et ses troupes de mercenaires expérimentés.

Enfin, le royaume d'Orcande se sent pousser des ailes depuis la fin de la Guerre des Jeunes Royaumes et la chute d'Arnor. A l'initiative du baron Ildany d'Orcande, des troupes se sont positionnées à la frontière d'Arnor et de Tilia.

La pression d'Orcande est aussi présente à l'est avec le défrichage de la Grande Forêt Orientale et l'établissement de fermes sur les territoires jadis occupés par les Firbolgs. Les royaumes sont une fois de plus au bord de la guerre.

## OÙ SONT NOS HÉROS ?

Les positions de nos différents héros sont indicatives. Libre à vous de les placer ailleurs sur la carte et de faire en sorte que leurs chemins se croisent.

1\_ Siméon se trouve en Ibéria, dans un petit village au sud-est.

2\_ Amicia la magicienne se trouve à Meld, dans le royaume de Tilia.

3\_ Erin l'épéiste se trouve au Rundaar, peut-être encore dans la ville de Priénov.

4\_ Trébor le druide vit toujours dans le Bois des Eaux Sombres, au nord de la Grande Forêt Orientale.

## TRACER UNE CARTE...

Vous pouvez montrer cette carte aux joueur.euse.s ou leur en faire une description et les laisser tracer eux-mêmes une carte. Cela peut être intéressant de voir quelle est leur compréhension de la géographie et des forces en présence, surtout dans un monde où les cartes sont rares et où les nouvelles circulent oralement.

