

L'ERIADOR

TERRES SAUVAGES

L'Eriador est le nom donné à la vaste région du nord-ouest de la Terre du Milieu. Ces terres sauvages correspondent à ce qui était jadis le grand royaume dúnadan d'**Arnor**. L'Eriador est délimité par quatre frontières naturelles : à l'est, les **Monts Brumeux** ; au nord, la baie glaciale de **Forochel** ; à l'ouest, les montagnes d'**Ered Luin** ; au sud, la rivière **Mitheithel**.

L'Eriador se compose en majorité de vastes plaines, parsemées de quelques bois (la **Vieille Forêt**, la **Trouée des Trolls** ou **Eryn Vorn**, au sud) et de nombreuses collines rocailleuses : les collines d'**Evendim**, les **Hauts du Nord**, les **Hauts Lointains**, les **Hauts des Galgals**, les **Collines du Vent** et les **Hauts du Sud**.

À l'est, au pied des Monts Brumeux, se trouve une vallée cachée abritant la **Maison d'Elrond**, Rivendell, aussi connue sous le nom de Fondcombe.

Au nord-est de l'Eriador s'étend la contrée maudite d'**Angmar**, ancien royaume du Roi-Sorcier, bordée au sud par les landes d'Etten.

Les principales routes traversant l'Eriador sont la **Grand-Route de l'Est**, qui va de Fondcombe aux Havres Gris en passant par la Comté, et le **Vert-Chemin**, qui relie Bree et Tharbad.

L'Eriador est traversé par plusieurs fleuves, du nord-est au sud-ouest : la **Lhûn**, le **Baranduin**, la **Mitheithel**, la **Bruinen** et la **Gwathló**. La région de plaines comprise entre le Baranduin et la Gwathló est appelée Minhiriath (« entre les rivières » en sindarin).

Villes et villages sont rares en Eriador. Le peuple des Hommes se concentre surtout autour de la **ville de Bree** et des villages voisins.

La **Comté des Hobbits**, région prospère et peuplée, constitue une exception unique.

RUINES ET VESTIGES

Les terres sauvages d'Eriador sont, en revanche, parsemées de ruines remontant aux temps lointains de l'Arnor, notamment celles de Fornost, Annúminas et Amon Sûl. Vestiges d'un temps oublié, ces places fortes furent bâties par **Elendil**, le premier roi d'Arnor, à la fondation des Royaumes en Exil, Arnor et Gondor, en 3320 du Deuxième Age.

Fornost, aussi appelée la Forteresse du Nord, était la cité la plus importante du royaume d'Arnor. Après la division de l'Arnor (en 861 du Tiers Age, voici plus de deux-mille ans), elle devint la capitale du royaume d'Arthedain, au détriment d'Amon Sûl et d'Annúminas.

En 1974 du Tiers Age (voici environ mille ans), Fornost tomba entre les mains du Roi-Sorcier, entraînant la chute de l'Arthedain, le dernier des royaumes des Dúnédain du Nord. L'année suivante, les armées alliées du Gondor et du Lindon écrasèrent les forces d'Angmar à la Bataille de Fornost – mais la Forteresse du Nord était tombée et demeura à l'abandon...

Annúminas (« Tour de l'Ouest » en sindarin), située sur la rive sud du Lac Evendim, près de la source du fleuve Baranduin, était la première capitale de l'Arnor.

Amon Sûl, aussi appelée Mont-Venteux, était une importante tour de garde, construite à l'extrémité des Collines du Vent qui marquaient la frontière orientale de l'Arthedain, au nord de la Grand-Route de l'Est.

Annúminas et Amon Sûl gardaient chacune une sept pierres de vision (les **Palantiri**) des Dúnédain ; ces deux Palantiri furent transportés à Fornost en 1409 du Tiers Age, après l'attaque de l'Arthedain par Angmar et furent perdus à jamais voici près de mille ans avec le navire du roi Arvedui dans la Baie de Forochel.