

INTRODUCTION DES PERSOS A LA CAMPAGNE ARNOR

Voici 4 historiques prévus pour la campagne d'Arnor. Ils peuvent être adaptés pour convenir à des personnages d'autres cultures et d'autres régions. J'ai essayé au cours de cette réécriture (je n'ai pas gardé le document d'origine sur support informatique) de corriger les petites (ou grosses) erreurs (notamment l'antipathie entre Numenoréens Noirs d'Umbar et le Gondor, étant donné qu'à cette époque Umbar et le Gondor sont un seul royaume). J'en ai profité pour inclure les Hâshirii, qui sont décrits dans l'excellent module Les Champs de Pellennor, normalement utilisables pour le Jeu de Bataille, mais qui peuvent aussi être utilisés pour le jeu de rôle.

Du premier historique, il y a Ervath, agent principal de liaison de l'Ordre des Sept. Du second historique, les Hâshirii sont brièvement évoqués. Ceux-ci tiendront une place de choix dans les futurs scénarios, entre les Dunlendings, les représentants du Bellakar, et ceux de l'Arthedain. Gibran est un personnage qui est prévu pour être intégré en milieu de campagne (vers le cinquième ou sixième scénario), mais avec quelques modifications, il peut aussi démarrer à la Dernière Auberge la campagne.

Beralath : un béornide animiste

Originaire de la forêt de Rhovanion, tu as longtemps vécu paisiblement dans un petit village de pêcheurs et de chasseurs, où tu as suivi assidûment les enseignements du vieux sage du village, qui t'a enseigné tout ce que tu sais.

Malheureusement, un jour, le village fut attaqué par des orques et des loups venant du Lointain Nord. Le combat fut rude, et beaucoup de tes amis périrent. Et tu ne sais toujours pas pourquoi. Tu soupçonnes fortement la trahison d'Ervath, un autre assistant du vieux sage, qui avait un comportement plus qu'étrange les jours précédant l'attaque. Tu as toujours eu du mal à le fréquenter, et c'est toi qui lui a trouvé ce sobriquet qui lui va comme un gant, « Langue de Vipère », avec son ton mielleux et agressif à la fois.

L'assassinat du vieux sage faillit te coûter la vie. En effet, « Langue de Vipère » s'était arrangé pour blesser grièvement ton mentor avec ton propre poignard. Heureusement que ton ami Esdrin l'a vu et a pu témoigner en ta faveur, sinon tu serais passé de vie à trépas. Ton ami a tenté de se lancer à sa poursuite, mais sans succès apparemment. Tandis que toi tu restais au chevet de ton mentor qui te donna ce jour là ta dernière leçon. Il mourût le lendemain à l'aube. Depuis, tu t'es juré de parfaire tes connaissances, pour apporter un tant soi peu de réconfort dans cette terre meurtrie.

Le lendemain, tu décidas de partir, en compagnie d'Esdrin. mais vers où aller, tu n'en avais aucune idée, les terres de Rhûn, le Gondor, l'Eriador ou le Lointain Sud. En fin de compte, tu restas longtemps à sillonner Mirkwood, peut être par envie de ne pas quitter ta terre natale, peut être pour rechercher « Langue de Vipère ». Tu restas longtemps avec tes frères des autres villages.

Finalement, un jour tu te joignis à une caravane de marchands d'Esgaroth qui partaient pour Annuminas. Toujours attiré par ces contrées, tu décidais de les rejoindre. Tu y trouvais ton intérêt – aller en Arnor, tandis que tu prodiguais soins et protection aux marchands, que tu appris à connaître.

La traversée fut longue et périlleuse, avec notamment les Monts Brumeux et les attaques nocturnes des Orques. C'est au cours de l'une de ces escarmouches que tu perdis ton ami Esdrin. Après l'avoir enterré, tu poursuivis ta route pour Annuminas. Tu traversas ensuite les terres isolées du Rhudaur, sous un climat épouvantable, une tempête de neige, à tel point que tu fus content de voir les Lueurs de la Dernière Auberge, où il te serait possible de te réchauffer et de te restaurer enfin.

Valdrazor : Numénoréen Noir

Ton père Angaroth et ta mère Celuthiel (d'ascendance Dunedane) t'ont éduqué pour faire de toi le meilleur des hommes, car il ne peut en être autrement puisque nous sommes les héritiers légitimes d'Elros et la lignée de l'Ouistrenesse, les plus nobles des humains. C'est à la fois une bénédiction et un fardeau que d'avoir un tel sang dans tes veines.

Au cours de ton enfance, tu n'as que peu vu ton père, qui était toujours parti guerroyer. Tu as beaucoup hérité de sa combativité, de son esprit d'initiative. De ta mère, tu as hérité son amour irréprouvable pour sa contrée d'origine, le Gondor.

Puis à 10 ans, tu appris directement de ton père à naviguer, pêcher, lire le mouvement des étoiles comme tout bon navigateur. Tu as appris, en Umbar, en même temps que d'autres enfants de ta condition les arts du langage, du commerce et de la guerre.

A 15 ans, ton père mourut, victime d'une embuscade de traîtres Haradrims. Tu as juré de le venger, et de punir les responsables de sa mort. Ta mère t'adjura de renoncer à cela, et de la suivre au Gondor, sa terre natale, car disait-elle, quelqu'un convoitait la fortune de ton père, ici même à Umbar, et cherchait à semer le trouble à Umbar. Tant que ton père était vivant, on ne pouvait rien contre toi. Mais ta fierté fit que tu ne l'écoutes pas. Maintenant, tu penses que tu aurais dû l'écouter. Elle partit seule vers le Nord.

A 21 ans, tu devins un homme et fut presque aussitôt déclaré hors la loi. Alors que nous menions une expédition contre certains rebelles Haradrim (qui je l'apprendrais plus tard, étaient très bien organisés - les Hâsharii, et qui devaient bénéficier de nombreux soutiens, même à Umbar), ta compagnie tomba dans une embuscade et tu fus assommé. Tu fus ensuite accusé d'avoir trahi ton seigneur Kadurzîr. L'un de ses conseillers, on ne sait trop comment, t'accusa d'être un traître à la solde des Hasharîi, avec nombreuses preuves à l'appui. Ton seigneur Kadurzîr te laissa le choix entre l'exil ou l'exécution. Le sang bouillonnait en toi à cause de ces vils mensonges, mais tu devais rester en vie, pour ton père, pour ta mère, et pour la vengeance. On te laissa voir ton jeune frère, qui te donna ta cotte de mailles bleu nuit et le bouclier rond aux bords acérés qui fut forgé par ton arrière grand père, capitaine dans l'armée navale du Gondor.

Depuis, tu recherches ta mère en Arnor, et espère la retrouver à Annuminas, la capitale du royaume du Nord. Tu es un peu stressé de te retrouver en com-

pagnie d'Elfes et les Dunedains du Gondor (dans une moindre mesure), tu as un peu peur de leur réaction (c'est d'ailleurs la raison pour laquelle tu portes assez souvent une cape noire, pour masquer un peu tes traits). Mais tu les admires beaucoup, car tu les estimes droits et honnêtes, plus en tout cas que les infâmes pourceaux qui t'ont exilé.

Tu recherches avant tout à retrouver ta mère, revoir ton jeune frère, bien que l'envie de retourner à Umbar ne te frise pas plus que cela. Toutefois, tu donnerais n'importe quoi pour te retrouver face au traître qui t'a exilé, et surtout savoir comment il a pu forger toutes ces fausses preuves. Et lorsque tu auras retrouvé ta mère, peut être éprouvera tu le besoin de te fixer, ou au contraire de voyager encore et encore.

Après plusieurs mois d'efforts, tu arrives enfin à la fin de ton voyage. La dernière partie du voyage fut particulièrement pénible, sur les bords de la Mithethiel, avec une tempête de neige telle que tu n'en as jamais vu. Heureusement que la Dernière Auberge est très proche et que tu peux t'y reposer et surtout te réchauffer.

Orophin (Elfe Sylvain)

Je suis né à Aradhrynd la demeure du Roi des Elfes de Vertbois, Thranduil, mon nom est Orophin, fils de Celrahir et de Cyrien. J'ai également une sœur, Mindiniel, qui est courtisée par nombre de mon peuple. J'ai appris au cours de ma jeunesse les arts de la guerre, de la vie sous les étoiles, sous la tutelle d'Ardamir le sage.

Tu as un tempérament volontaire et chevaleresque, et tu apprécies particulièrement la vie rythmée et féérique du royaume. Mais tu as également envie de découvrir le monde extérieur, de vivre dans le présent et non le passé à travers les anciennes légendes. Et ce sentiment est le plus fort.

Enfin un jour, sans rien en dire à personne, je partis vers la tanière des Araignées pour y recueillir leur précieuse soie. En chemin, j'ai rencontré des créatures vertes, trois orques qui m'ont surpris. Je réussis, grâce aux enseignements précieux d'Ardamir, à me défaire d'eux, au prix de plusieurs blessures graves. Les blessures ne faisaient que renforcer mon désir d'aller de l'avant, ce que je fis après m'être reposé et un peu soigné. Je savais que le repaire des Araignées était dangereux, mais j'y allais quand même. J'étais arrivé, et occupé à recueillir la précieuse soie, lorsque j'entendis un étrange crissement : c'était une araignée gigantesque et vigoureuse. Je sentis alors ma dernière heure arrivée, et je combattis avec l'énergie du désespoir. Avec le recul, je crois que j'aurais pu m'en sortir tout seul. Mais sur le moment, je fus bien content d'être épaulé par un humain, de noble ascendance (un dunedain), qui par hasard passait dans les environs (pour se rendre de la région de la Mer de Rhûn en Rhovanion, puis en Arnor).

Ensuite, il m'aida à rejoindre le palais d'Aradhryn, où mon jeune ami Arestel fut reçu comme il se doit, malgré les réticences de certains conseillers du Roi. Je reçus ce jour là un de ces sermons, m'adjuvant d'être plus prudent et de ne plus tenter ce genre d'aventures. Je promis d'y penser. Le lendemain, mon jeune ami repartit, me disant qu'il retournait sur les terres de ces ancêtres, l'Arnor, à Fornost. J'aurais bien voulu l'accompagner, mais mes blessures trop profondes m'en empêchaient. Heureusement, ma sœur s'occupait de ma guérison activement, si bien qu'au bout de trois mois, je fus remis d'aplomb.

Deux mois plus tard, le Roi me demanda d'aller porter un message à Cirdan, au Lindon. Je m'acquittai de cette tâche avec d'autant plus de plaisir qu'elle m'ouvrait enfin les portes de l'aventure, ce que j'avais toujours recherché, y compris dans la tanière des Araignées. Je suis resté plusieurs années au Lindon, et je reçus un ensei-

gnement très utile. Puis je pus repartir, et on me vit à Mirkwood, dans les Monts Brumeux, au Gondor, en Arnor aussi. Plusieurs fois j'ai revu le jeune humain avec lequel je m'étais lié d'amitié. Peut être le retrouverai je à nouveau. J'ai combattu à de nombreuses reprises, affronté de nombreux périls. Heureusement, je n'étais jamais seul. Aujourd'hui, je m'appête à retourner au royaume de Vertbois, pour revoir ma famille, en partant du Lindon.

Après plusieurs mois d'efforts, tu arrives enfin à la fin de ton voyage. La dernière partie du voyage fut particulièrement pénible, sur les bords de la Mithreithiel, avec une tempête de neige telle que tu n'en as jamais vu. Heureusement que la Dernière Auberge est très proche et que tu peux t'y reposer et surtout te réchauffer.

Jibran (Aden)

Je suis un lointain descendant de la reine Sakarphor et du roi Imrazôr II (mystérieusement assassiné), seul héritier direct par la lignée des femmes. J'ai une sœur plus jeune, Ulaca, et un jeune frère Slûcaran. Je suis un Aden du clan Tchengouse, originaire des environs de Mispir et de Maldor, et de l'Oun Indhrahñ (« aux attributs royaux »), la famille régnante du clan Tchengouse. J'ai passé toute ma jeunesse dans les environs de Mispir, et j'ai tout de suite eu maille à partie avec le clan Akhoulgo, de redoutables combattants qui sont responsables, sans doute de la chute de l'ancien royaume Adena, et qui, en regard d'informations ultérieures conspireraient pour obtenir à leur profit le pouvoir suprême. Mon jeune frère, Slûcaran, a disparu lors d'une rixe avec des guerriers Akhoulgo près d'Ûrland, dans les marais d'Elorna. Peut être est il encore vivant, peut être a t'il rejoint les Akhoulgo je ne sais.

En 1394, le royaume d'Anbalukkhôr, aidé par les Corsaires Sorijans, ont tenté une invasion des Sept Terres et de Kharadûnê. Pharazbâr le Doré cherchait ainsi à redorer le blason d'Anbalukkhôr suite à sa défaite en 1260 en Tulwang sous le coup de l'armée unie du Bellakar et du Bozisha-miraz. Cette campagne militaire fut un échec pour Pharazbâr, malgré la trahison de certains membres du clan Akhoulgo, qui ont ouverts certains ports aux fiers et cruels Adûnai, qui depuis, détiennent encore ces ports : Ro-Mollo et Ostelor, ainsi qu'une partie de la péninsule de Phorakôn.

J'ai participé à la défense de la capitale du Kharadûnê, Inzillôni. Comme haut fait d'arme, je tue un important capitaine de l'armée d'Anbalukkhôr (Khôzagar) lors de la bataille autour d'Inzillôni, et je délivre des femmes otages dont la fille de la Matriarche de ma famille.

A partir de 1406 : Je suis nommé comme enquêteur dans des assassinats rituels qui se produisent depuis peu et visent d'importantes personnalités comme Esfara (la Matriarche de ma famille) ou Ataa'l, mon cousin (celui qui m'a enseigné tout ce que je sais sur les Sept Terres, les cultures des autres peuples), un astrologue assez connu à Mispir pour ses prophéties assez étonnantes. J'arrive à exterminer les assassins, mais pas à sauver l'archéologue. Avant de mourir, il me fait une révélation assez troublante : Il a vu qu'un homme descendant directement d'Imrazôr II, moi sans doute, prendrait le pouvoir en Elorna et règnerait en Maître des tribus Adena.

Cette mort me fut imputée par ma Matriarche, qui m'intima l'ordre d'aller chercher un gros diamant scintillant (le Ugol), un objet qui a été perdu il y a très longtemps ou volé, et qui serait censé unifier les tribus Aden contre ses ennemis ancestraux (Anbalukkhôr, certains seigneurs des Sept Terres). C'est le symbole vivant lié au grand serpent, symbole de vie et de vitalité.

Tant que je n'aurai pas rempli ma mission dans le Nord, je n'aurai pas le droit de retourner parmi les miens, même si j'apprend la mort de l'un de mes proches par un extrême hasard, je suis Shevla (Repenti). Le diamant aurait été caché par un puissant Numénoréen Noir dans les Montagnes Blanches. Je suis parti vers le Nord, sans trop savoir la localisation exacte de ces montagnes.

Mon voyage commença très mal. En me ravitaillant à Kadar an-Khâradûn, je fus malheureusement repéré par le frère du capitaine d'Anbalukkhôr, Nâlonitîr, et ses sbires, et attiré dans un traquenard. Ce dernier me vendit à des corsaires d'Anbalukkhôr. Ces corsaires avaient probablement l'intention de me vendre en tant qu'esclave à Umbar, mais à cause d'une forte tempête, le navire pirate a été forcé d'accoster de toute urgence à Norjadar, en Tulwang. J'ai tenté de m'échapper, mais je fut repris, bastonné et vendu en tant que galérien à de cruels Sorijans, les corsaires des mers. Par un concours de circonstance, j'arrivais à m'enfuir à Urezayan, une cité du Bellakar, grâce à l'aide involontaire de l'ambassadeur Azrâhin du Bellakar, en partance pour le Gondor. Ce dernier n'a pas soupçonné son intervention dans ma libération, mais ses hommes d'armes ont passé sous contrôle strict tous les navires Sorijans (pour assurer la protection de l'ambassadeur), ce qui fait que les corsaires avaient moins le temps de surveiller leur « cargaison ».

Ce royaume m'étant inconnu, j'ai décidé d'un peu l'explorer. J'ai un petit peu été poussé par quelques (rares) informations (le Numenoreen Noir s'appelait Herumir, aurait fait escale à Urezayan et se serait aventuré dans le désert), parlant de la prestigieuse Nîlûlondê, où je pourrais très certainement trouver des informations capitales sur le diamant et sur les Montagnes Blanches. Je ne trouvais que peu de choses en fin de compte, si ce n'est la localisation précise des Montagnes. Dans le désert, tout près de la cité de Khibil Ephalâk, j'ai un peu par hasard découvert une bande de brigands, qui se nommaient eux-mêmes les Hâsharii. Je pensais qu'il s'agissait de simples brigands, mais il s'agissait en fait de comploteurs. C'est là que j'entendis pour la première fois parler de l'Ordre des Sept, et que l'un d'entre eux avait le même objectif que moi, récupérer le diamant. Leur chef est masqué, et est appelé par ses hommes le Seigneur Serpent.

Etrangement, cette personne me rappelle ma patrie, peut être quelqu'un lié aux assassinats rituels. Ces Hâsharii auraient partie liée avec un Vieux Moine (le chef présumé de l'Ordre des Sept), et avec un Balafre (semble t'il un messenger). Sept membres supérieurs de l'Ordre planifieraient la chute de l'Arnor, du Dunland, du Gondor, du Rhudaur et même d'Umbar et du Bellakar. Encore une fois, j'ai réussi à m'échapper, grâce à l'intervention d'un vieil homme que je n'ai pas réussi à retrouver par la suite. Qui était ce vieil homme, je l'ignore, mais j'ai

l'intuition que ce n'est pas un ennemi et que j'aurais l'occasion de le retrouver.

Quelques mois plus tard, je suis arrivé dans les Montagnes Blanches. Un soir, au campement, non loin de la cité d'Aldvedh, j'eus la surprise de retrouver ce vieux sage, qui me demandait innocemment où en était mes recherches. Cela faisait plusieurs mois que je faisais chou blanc. Tout ce que j'arrivais à trouver, c'était des Nains et des Orques. Ce dernier, avant de partir, m'indiqua une phrase énigmatique qui pourrait m'aider à trouver le diamant « Une forêt très ancienne, aux confins des

terres, où les Esprits des Premiers Ages vivent encore de façon recluse ». Peut être s'agit il d'Eryn Vorn, de la forêt du Lindon ?

Jibrán a les yeux profondément enfoncés dans leurs orbites. Le front est très en arrière et plutôt large (signe de noblesse). Il est richement vêtu d'une longue tunique et d'un pantalon large. Il a aussi des "breloques" qui sont en fait les témoins de son clan, famille et exploits. Il a une légère cicatrice sur la joue gauche et une plus importante au cuir chevelu. Il a d'autres cicatrices sur le torse et le dos. C'est un Tchenguze originaire de Mispir.