LES RODEURS DU NORD

DE L'ARNOR A L'ERIADOR

Les Rôdeurs du Nord parcourent sans cesse les terres sauvages d'Eriador. « Eriador » est le nom que porte désormais ce qui fut jadis le grand royaume d'Arnor, destiné à être fragmenté en trois royaumes : Arthedain, Rhudaur et Cardolan... mais tous ces noms sont désormais oubliés, avec le passé glorieux et terrible qu'ils recouvrent. Seuls les Rôdeurs les connaissent et en préservent la mémoire secrète, par leur seule existence.

Les Rôdeurs du Nord sont les derniers descendants des anciens Hommes de l'Ouistrenesse (les Dúnedain), qui fondèrent jadis le royaume-en-exil d'Arnor (ou « royaume du Nord », par opposition au Gondor, le royaume-en-exil du Sud) après la submersion de l'île de Númenor, plus d'un siècle avant la fin du Second Age. Ils sont donc les héritiers et les dépositaires de la mémoire d'un peuple oublié et presque disparu. Ils sont à la fois des survivants, des errants et des sentinelles.

SURVIVANTS

Même parmi les Rôdeurs, l'héritage de l'Ouistrenesse a été largement dilué et ne subsiste plus qu'à l'état de récits fragmentaires, de lignages souvent incertains et de questions sans réponse. A bien des égards, le Tiers Age s'annonce comme le dernier crépuscule des derniers descendants de l'ancienne race de l'Ouest. Les Rôdeurs du Nord ignorent leur nombre exact ; il subsiste vraisemblablement entre cent et deux-cents hommes en âge de combattre, plus deux à trois fois plus de femmes et d'enfants, dont la plupart sont disséminés à travers tout l'Eriador ou sur ses frontières, vivant le plus souvent à la lisière voire au sein de petites communautés humaines, plus ou moins fondus dans la masse et formant un réseau de contacts sur lequel tout Rôdeur du Nord peut normalement compter.

ERRANTS

Les Rôdeurs sont de perpétuels errants ; depuis des siècles et des siècles, ils vivent dans les terres sauvages, le plus souvent en tout petits groupes, ne séjournant que brièvement au même endroit. Cette errance et les secrets qu'elle suppose suscitent la méfiance des autres Hommes de l'Eriador. Aux yeux de ces derniers, les Rôdeurs sont des vagabonds, des hommes sauvages étranges et différents, voire des maraudeurs dont il importe de se tenir à l'écart. Même ceux qui ont conscience que les Rôdeurs sont en réalité les protecteurs secrets de leur monde préfèrent oublier que sans la perpétuelle vigilance de ces errants, les Orques, les Trolls et les Hommes en ligue avec le pouvoir de l'Ombre régneraient depuis longtemps sur l'Eriador.

SENTINELLES

Car les Rôdeurs sont les gardiens secrets de ce qui reste de l'ancien monde des Hommes d'Arnor. Surveillant sans cesse forêts, sentiers et cavernes, ils montent une garde éternelle et silencieuse contre les créatures et les serviteurs de l'Ennemi, dans l'espoir de voir un jour l'ancien royaume renaître de ses cendres... ou tout simplement parce qu'ils voient cette mission comme leur seule et dernière destinée, léguée à eux par leurs ancêtres et qu'ils entendent bien transmettre ensuite à leurs enfants. L'éternelle errance des Rôdeurs est en réalité une éternelle patrouille, un guet sans repos aux frontières du monde des hommes... L'indifférence, la méfiance voire l'hostilité que leur témoignent souvent ceux qu'ils protègent à leur insu fait partie intégrante du destin des Rôdeurs – un lot que chacun parmi eux accepte comme un vœu sacré.

LES RODEURS ENTRE EUX

De par leur destinée et leur mission, les Rôdeurs sont également dispersés et il peut exister des défiances voire des tensions entre certains d'entre eux. Habités à survivre dans les terres sauvages en ne comptant que sur leurs propres ressources, les Rôdeurs ne forment pas une communauté unifiée ; certains sont presque exclusivement solitaires, d'autres se rassemblent en compagnies voire en clans. L'Eriador est assez vaste pour que deux Rôdeurs puissent y errer toute une vie sans jamais que leurs chemins ne se croisent... mais un de leurs dictons affirme que le temps venu, tous les sentiers se rejoindront sur la route du Roi.

Les Rôdeurs du Nord n'ont plus de Roi. Les derniers Rois ont disparu avec l'Arthedain, le Cardolan et le Rhudaur... mais tous reconnaissent plus ou moins l'autorité d'un Chef des Rôdeurs, surtout destiné à les rassembler lorsque « le temps de la route du Roi » sera venu. Aujourd'hui, ce Chef a pour nom Aragorn...

LES DÚNEDAIN DU NORD AU TIERS AGE

Il y a près de 3000 ans débute le Tiers Age, après la défaite de Sauron par la Dernière Alliance.

2 T.A. : LA CHUTE D'ISILDUR

Mort d'Isildur, le dernier haut-roi du Gondor et de l'Arnor réunis. L'Anneau Unique est perdu.

861 T.A. : LA PARTITION DE L'ARNOR

Mort du roi Eärendur d'Arnor. Ses trois fils réclament le trône. Pour éviter une guerre civile, le royaume d'Arnor est divisé en trois royaumes : l'Arthedain, le Cardolan et le Rhudaur, qui forment désormais les royaumes du nord des Dúnedain.

1300 T.A. : LA TRAHISON DU RHUDAUR

Le Rhudaur s'allie au Roi-Sorcier d'Angmar. Les derniers Dúnedain du Rhudaur sont chassés ou tués ; le royaume tombe aux mains d'hommes inféodés à l'Angmar.

1349 T.A. : LA GUERRE CONTRE ANGMAR

Argeleb I^{er} monte sur le trône de l'Arthedain. Il revendique bientôt la souveraineté sur le Cardolan et le Rhudaur, dans le but de réunifier l'ancien royaume d'Arnor. Le Rhudaur, secrètement allié au Roi-Sorcier d'Angmar, s'oppose à ses prétentions.

Les armées conjointes de l'Angmar et du Rhudaur attaquent l'Arthedain et le Cardolan. En 1356, le Roi d'Arthedain Argeleb I^{er} est tué en combattant le Rhudaur. Son fils Arveleg I^{er}, allié au Cardolan, parvient à repousser les armées ennemies; l'Arthedain et le Cardolan fortifient leurs frontières avec le Rhudaur.

1409 T.A. : LA CHUTE DU CARDOLAN

Nouvelle attaque des forces du Roi-Sorcier d'Angmar. Chute de la tour d'Amon Sûl et du royaume de Cardolan. Les armées de l'Arthedain et les Dúnedain survivants du Cardolan parviennent finalement à repousser l'Ennemi. L'Arthedain est désormais le dernier royaume Dúnadan du Nord, avec la cité fortifiée de Fornost comme capitale. Les derniers Dúnedain du Cardolan se réfugient dans les Hauts des Galgals.

1636 T.A. : LA GRANDE PESTE

Une terrible épidémie décime les derniers Dúnedain survivants du Cardolan.

1974 T.A. : LA CHUTE DE L'ARTHEDAIN

Chute de l'Arthedain, envahi par les forces d'Angmar. Le dernier roi d'Arthedain, Ardevui, se noie dans la Baie de Forochel. Les *Palantiri* d'Annúminas et d'Amon Sûl sont perdus.

Le prince Eärnur du Gondor débarque au Lindon avec sa flotte. Ses armées, alliées aux derniers Dúnedain du Nord et aux Elfes du Lindon, parviennent à vaincre les armées du Roi-Sorcier, qui disparaît dans les Landes d'Etten, au Nord. Le pouvoir du royaume d'Angmar est brisé. Les Elfes du Lindon se retirent pour toujours des affaires des Hommes.

Aranarth, fils d'Ardevui, assume le titre de Chef des Dúnedain du Nord. Les trésors royaux de l'Arnor sont remis entre les mains d'Elrond. Les derniers Dúnedain du Nord deviennent les Rôdeurs...

2930-2933 T.A. : LES DERNIERS DÚNEDAIN

Arador, Chef des Dúnedain du Nord, est tué par des Trolls. Trois ans plus tard, son fils et héritier Arathorn meurt à son tour, tué par une flèche orque. Son épouse Gilraen se réfugie avec leur tout jeune fils à Imladris, dans la Maison d'Elrond.

2967 T.A. : LE PRESENT

Créer un Rôdeur du Nord – Dernières Touches

LANGUES

Le personnage sait parler, lire et écrire un nombre de langues égal à sa valeur de Savoir, soit au moins trois. Ces langues incluent obligatoirement l'Ouistrain (ou « Westron ») le langage commun des Hommes de l'Eriador, issu de l'antique langue des Dúnedain eux-mêmes et que l'on peut donc considérer comme la langue maternelle des Rôdeurs.

Les autres langues souvent connues par les Rôdeurs incluent d'autres langues humaines parlées par des peuples proches de l'Eriador (comme le Rohirric ou la langue du Pays de Dun), l'Adûnaïc (version archaïque de la langue de Númenor), le Sindarin des Elfes, mais aussi divers dialectes Orques (dont la connaissance compte comme une seule langue mais sans forme écrite) ou (plus rarement) le Quenya (haute langue elfique), le Khuzdul (langue maternelle et presque secrète des Nains) voire le Noir Parler. Les langues maîtrisées par un Rôdeur racontent son histoire et apportent souvent des avantages dépassant la simple possibilité de communication : ainsi, un Rôdeur maîtrisant le Sindarin sera vu par les Elfes comme un de leurs Amis, tandis qu'un Rôdeur connaissant l'ancien Adûnaïc appartiendra toujours à une vieille lignée consciente de son antique héritage.

EQUIPEMENT

Les Rôdeurs du Nord sont des Guerriers – mais des guerriers habitués à voyager léger et préférant la mobilité et la guerre d'embuscade aux batailles rangées. Pour cette raison, ils ne s'encombrent pas de cottes de mailles, de casques et de boucliers.

Un Rôdeur porte de robustes vêtements de voyage, un pourpoint de cuir, des bottes souples et solides, une cape à capuchon (généralement grise, brun-vert ou couleur de feuillage) et ses armes : le plus souvent, une épée et un long coutelas pouvant servir d'arme d'appoint ou de défense.

Ceux qui possèdent le talent d'Archer possèdent évidemment un arc (long ou court, selon leurs préférences) et un carquois de flèches.

Même si certains d'entre eux sont d'excellents Cavaliers, les Rôdeurs du Nord se déplacent le plus souvent à pied, à travers les terres sauvages d'Eriador, n'empruntant généralement de montures que pour de rares voyages vers d'autres contrées.

Le reste de l'équipement dépend a priori des autres talents du personnage (ex : des herbes médicinales pour les Guérisseurs) mais de façon générale, les Rôdeurs délaissent tous les objets susceptibles de les encombrer ou de trahir leur présence : ainsi, un Rôdeur avec le talent de Scalde ne possède généralement pas de harpe, de flûte ou de luth et exerce son art avec sa seule voix.

SECRETS

Pisteurs dépositaires d'une tradition de plusieurs millénaires, les Rôdeurs connaissent également toutes sortes de signes secrets leur permettant (par exemple) de laisser des messages sur des arbres, des pierres etc. pour marquer leur passage ou adresser un avertissement sur tel ou tel péril aux autres Rôdeurs qui emprunteraient le même chemin qu'eux.

Et de même qu'un chasseur sait parfaitement repérer et interpréter les traces des bêtes sauvages, les Rôdeurs connaissent également tous les signes révélant (volontairement ou non) la proximité ou le récent passage des différentes races de créatures ténébreuses : Orques, Wargs, Trolls...

Ce savoir secret peut facilement donner l'impression que les Rôdeurs sont capables de « parler à la forêt » ou possèdent d'étranges pouvoirs liés à la nature sauvage, mais il s'agit uniquement de connaissances aiguës et transmises de génération en génération, avec un seul objectif : survivre, combattre et protéger.