L'Arthedain

Histoire et coutumes

Le Jour des Héritiers

« Debout au bord du rond de ruines, ils voyaient tout autour une vaste perspective faite pour la plupart de terres vides et sans marque distinctive, hormis quelques taches de forêts vers le sud, au–delà desquelles ils apercevaient par–ci par–là le reflet d'une eau lointaine. En dessous d'eux, sur ce côté sud, courait tel un ruban la Vieille Route, venant de l'ouest et serpentant dans ses montées et ses descentes jusqu'au point où elle disparaissait derrière une croupe sombre à l'est. Rien ne s'y mouvait. La suivant des yeux, ils virent les Montagnes : les contreforts les plus proches étaient bruns et sombres, derrière s'élevaient des formes grises plus hautes, et plus loin encore se dressaient des cimes blanches, miroitantes parmi les nuages. »

Le Seigneur des Anneaux - Livre I - Chapitre II

À écouter pendant votre lecture :
https://www.youtube.com/watch?v=oJwkLh-wK_o

Avant-propos

Vous avez sous les yeux un document résumant l'histoire de la faction dont vos personnages feront partie durant le GN « Le Jour des Héritiers ». Les pages qui le composent sont importantes, car elles apportent une vision synthétique des évènements qui ont façonné la Terre du Milieu au cours des âges dans des endroits importants aux yeux de vos futurs personnages.

Il s'agit d'un texte dense, qui demande une bonne lecture à tête reposée. Ne vous en faites toutefois pas, nous ne vous demanderons jamais de connaître les lignées royales de l'Arnor et de l'Arthedain par cœur. Ni de retenir toutes les dates qui vous sont données. Il s'agit avant tout de capter une ambiance, celle de ce Nord en pleine déroute qui tente malgré tout de garder la tête hors de l'eau et de préserver son honneur et ses traditions.

Deux éléments demandent en revanche toute votre attention :

- Il vous faudra apprendre l'hymne de votre faction. Les paroles vous sont fournies un peu plus loin, de même qu'un lien vers une vidéo YouTube pour vous permettre de l'entendre et de faciliter votre apprentissage. Il s'agit d'une chanson courte, mais elle vous aidera à donner de la profondeur et une réelle identité à l'Arthedain. N'hésitez jamais à la chanter lorsque vous estimerez que les circonstances s'y prêtent, dans un moment solennel par exemple.
- Vous devrez également apprendre certaines coutumes spécifiques à l'Arthedain, détaillées à la fin du document. À nouveau, elles vous aideront à vraiment typer votre faction et à créer du jeu entre vous et (surtout) avec les autres factions.

Enfin, une dernière précision. Vous verrez fréquemment les abréviations suivantes : PA, DA et TA. Il s'agit de renvois chronologiques aux Premier, Second et Troisième Âges qui ont rythmé la vie de la Terre du Milieu.

Nous vous remercions sincèrement de l'attention que vous porterez à cette lecture. En ce qui nous concerne, nous avons passé beaucoup de temps à rédiger les pages qui suivent, mais c'est uniquement avec votre concours que nous parviendrons à renforcer l'atmosphère que nous souhaitons instaurer sur ce GN.

A présent, place à l'histoire…

Histoire de l'Arnor

Au cours du Deuxième Âge, alors qu'ils étaient au faîte de leur puissance, les Numénoréens fondèrent de nombreux comptoirs sur les rivages de la Terre du Milieu. Après l'attaque insensée de Valinor menée par Ar-Pharazôn le Doré, le dernier et plus puissant souverain de Numenor, afin d'arracher le secret de l'immortalité aux Valars, les puissances créatrices du monde, l'île fut engloutie (DA 3319). Mais Elendil et ses fils, Isildur et Anarion, opposés à l'expédition d'Ar-Pharazôn, échappèrent au raz-de-marée à la tête d'une flottille de survivants. C'est tout naturellement en Terre du Milieu qu'ils trouvèrent refuge, où ils fondèrent les « Royaumes en Exil » : l'Arnor au septentrion et le Gondor au midi (DA 3320).

Elendil régnait sur l'Arnor et ses fils sur le Gondor de manière conjointe. De fait, ce dernier était donc inféodé au royaume du Nord. Toutefois, après la mort d'Elendil à la fin de la Guerre de la Dernière Alliance contre Sauron (DA 3441), l'Arnor revint à son fils Isildur. Mais celui-ci ne put jamais régner ; avec trois de ses fils, il fut tué quelques mois plus tard aux pieds des Monts Brumeux, alors qu'il regagnait son royaume; c'était le début du Troisième Âge (TA 2). Cette tragédie est connue sous le nom de "Désastre du Champs aux Iris", du nom du marécage près duquel Isildur périt. Avec lui disparut également l'Anneau Unique qu'il avait arraché des mains du Seigneur Ténébreux et dont l'histoire appartient à un lointain futur.

La couronne d'Arnor échut à Valandil, son plus jeune fils, le seul survivant. En Gondor, ce fut également un enfant d'Anarion qui monta sur le trône. Les deux royaumes étant désormais gouvernés par des cousins, les liens familiaux furent moins étroits que ceux qui unissaient Elendil à ses fils. Dans ces conditions, la suzeraineté de l'Arnor sur le Gondor fut amoindrie, jusqu'à devenir purement théorique. Pendant plusieurs siècles, les deux royaumes conservèrent cependant de très bons rapports. Pour échanger, les souverains utilisaient des Palantiri, des pierres de vision offertes par les Elfes.

Rois de l'Arnor

La lignée des Rois d'Arnor descendait d'Isildur, fils d'Elendil. Ce dernier, après la Submersion de Numenor, fonda l'Arnor et en devint le premier Roi, jusqu'à sa mort durant la Guerre de la Dernière Alliance. Isildur étant son dernier fils survivant, il revendiqua à la fois la couronne du Gondor et le Sceptre d'Annúminas. Lorsque la nouvelle de sa mort ainsi que de celle de ses trois fils aînés lors de la Bataille des Champs d'Iris fut apportée à Imladris par son écuyer Ohtar (an 2 du Troisième Âge), Elrond assura la régence du royaume au nom du jeune Valandil, âgé d'à peine treize ans, tandis que Meneldil fils d'Anárion assumait le pouvoir au Gondor. En l'an 10 du Troisième Âge, Valandil prit véritablement le pouvoir, et régna pendant 239 ans.

Lui succédèrent en ligne droite sept Rois, dont le dernier fut Eärendur. Lorsque celui-ci mourut, en 861 TA, ses trois fils, incapables de s'entendre sur la succession, divisèrent l'Arnor en trois royaumes : l'Arthedain, le Cardolan et le Rhudaur (cf. « Le déclin et la division du Nord », ci-dessous).

	Nom	Dates du règne	Durée du règne
1	Elendil	3320 - 3441 DA †	121 ans
2	Isildur	3441 DA - 2 TA †	1 an
3	Valandil	10 - 249 TA	239 ans
4	Eldacar	249 - 339	90 ans
5	Arantar	339 - 435	96 ans
6	Tarcil	435 - 515	80 ans
7	Tarondor	515 - 602	87 ans
8	Valandur	602 - 652 †	50 ans
9	Elendur	652 - 777	125 ans
10	Eärendur	777 - 861	84 ans

Déclin et division du Nord

Les pertes que les Dunedain d'Arnor avaient subies durant la Guerre de la Dernière Alliance affectèrent durablement l'Arnor. Le royaume ne se releva jamais complètement et vit son développement ralentir. Durant des siècles, aucun haut fait notable ne s'y déroula, contrairement au Gondor et à son histoire tumultueuse. Cette stagnation était aussi due en partie à ses frontières enclavées qui l'empêchaient de s'étendre : à l'ouest le royaume était bordé par les terres des Elfes du Lindon, le nord était inhabitable en raison de son climat polaire hostile, les Monts Brumeux formaient une barrière infranchisble à l'est, et le sud longeait la mer. Pour les plus ambitieux, cette situation ne pouvait qu'être source de frustration. Ce n'était qu'une question de temps avant que la situation ne dégénère…

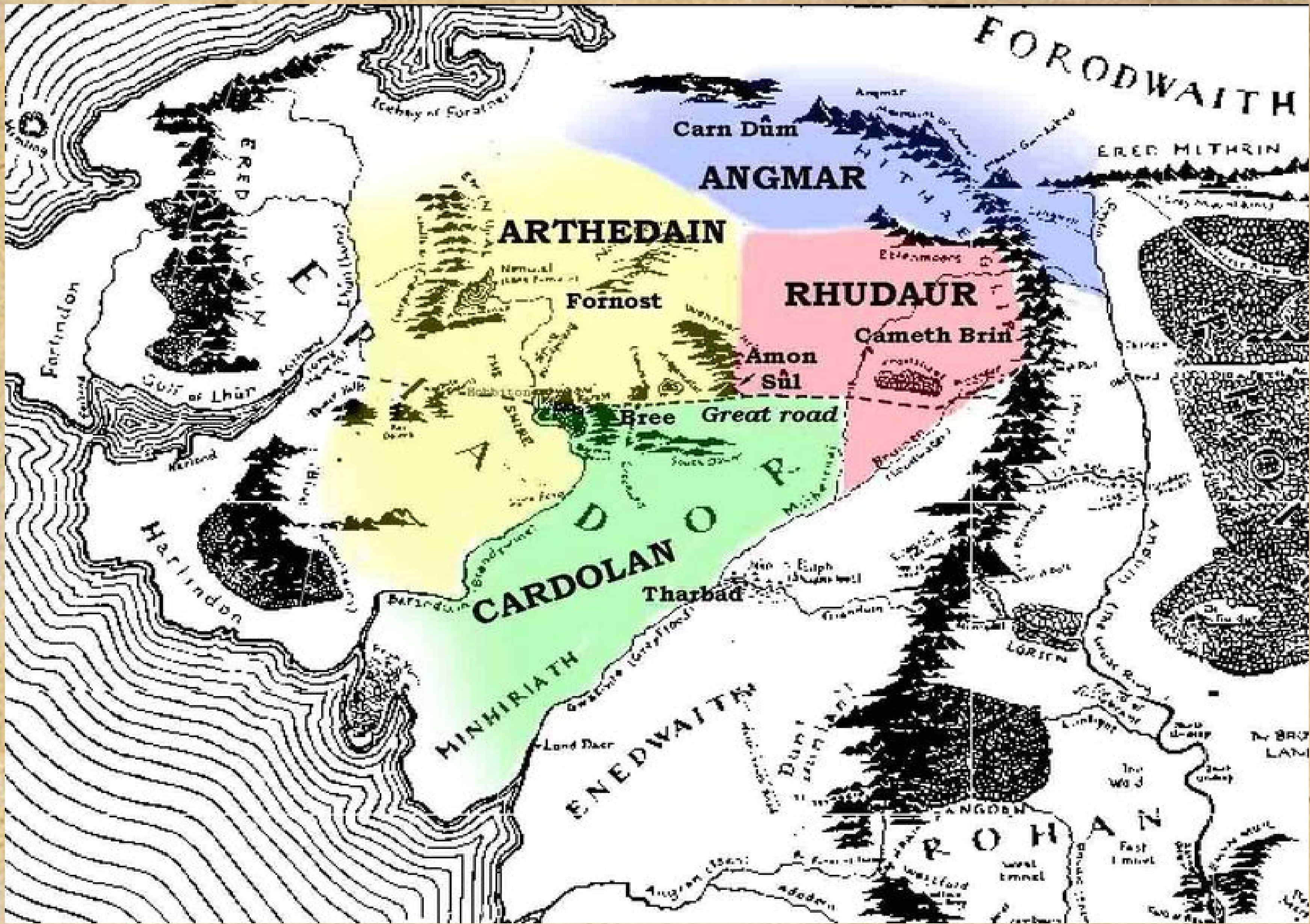
La mort du roi Eärendur, dixième monarque d'Arnor, ouvrit une crise de succession (TA 861), En temps normal, la tradition chez les Dunedain voulait que le fils aîné du roi lui succède sur le trône. Ce système aurait fait d'Amlaith, le premier-né d'Eärendur, le souverain incontesté du royaume. Mais ses deux frères contestèrent ses droits avec l'appui de nombreux nobles du sud et de l'est de l'Arnor. La plupart d'entre eux descendaient des premiers colons numenoréens qui étaient arrivées en Terre du Milieu avant la submersion de Numenor. D'une nature indépendante, ils s'étaient toujours montrés méfiants envers la royauté et soutinrent l'un des trois héritiers en fonction de leurs intérêts. Pendant plusieurs mois, la tension s'accrut considérablement, à tel point que la guerre paraissait inévitable. Afin d'éviter les conséquences désastreuses d'un conflit, Amlaith proposa à ses frères de diviser l'Arnor en trois royaumes, qui seraient chacun dirigés par l'un d'eux. Ceux-ci se rallièrent à son offre.

L'Arthedain s'étendait au nord-ouest et comprenait la région sise entre les rivières Brandevin et Lune, ainsi que les terres au nord de la Grande Route jusqu'aux Collines du Temps.

Le Cardolan était situé au sud, avec pour frontières le Brandevin, le Flot-Gris et la Grande Route.

Le Rhudaur couvrait le nord-est, entre les Landes d'Etten, les Collines du Temps et les Monts Brumeux, mais s'y trouvait aussi inclus l'Angle, une région formée des fleuves Fontgrise et Sonoronne.

Même si la lignée d'Isildur échoua à maintenir son héritage unifié, le spectre de la guerre civile fut banni pour un temps. Comme geste symbolique, Amlaith transféra sa capitale à Fornost car Annuminas restait associée au trône d'Elendil comme haut roi d'Arnor. Les royaumes du nord connurent la paix pour un temps. La division de l'Arnor ne fut toutefois pas sans conséquences. Au Cardolan et au Rhudaur, les seigneurs qui avaient soutenu les cadets d'Amlaith reçurent de nombreux privilèges en échange de leur soutien. Dans ces royaumes, l'autorité royale se trouva considérablement affaiblie. Le roi du Rhudaur en particulier dut faire des concessions si nombreuses à ses sujets que cela mena à l'indépendance d'une population indigène, les hommes des collines qui vivaient à l'extrémité septentrionale de son domaine.


FORODWAITH
ANGMAR
Carn Dûm
ARTHEDAIN
Fornost
RHUDAUR
Cameth Brin
Amon Sûl
Bree
Great road
CARDOLAN
Tharbad
MINHIRIATH
ENEDWAITH
ROHAN
ERED MITHRIN
ERED LUIN
Forlindon
Harlindon
Gulf of Lhûn
Icebay of Forochel
THE SHIRE
E R I A D O R

Essor d'Angmar

La coexistence pacifique des trois royaumes se trouva mise à mal après que le Rhudaur et le Cardolan se fussent livrés à une série d'escarmouches pour contrôler les Collines du Temps et la Tour d'Amon Sûl, qui contenait le Palantir le plus puissant du Nord (TA 1000). Le conflit entre les deux royaumes prit ensuite des proportions colossales et ne s'arrêta plus, hormis le temps de quelques trêves à l'initiative de l'Arthedain. La guerre les saigna à blanc. Le Cardolan connut de longues crises entre la noblesse et la royauté tandis que dans le Rhudaur, le nombre de Dunedain ne cessait de diminuer.

Un seigneur maléfique profita des dissensions pour pénétrer en Angmar, une région fortement défendue par deux chaînes de montagnes (TA 1280). Il se faisait appeler le « Roi-Sorcier », mais nul ne soupçonnait alors qu'il s'agissait du plus puissant des Nazgûls, les neufs esclaves spectraux du Seigneur Ténébreux Sauron. Le Roi-Sorcier édifia une forteresse maléfique, Carn Dûm, et assembla dans le Nord de grandes forces d'hommes vils, d'orcs et de créatures plus sombres encore. Rapidement, par ses manigances, le Roi-Sorcier anéantit la lignée d'Isildur dans le Rhudaur.

Lorsque le roi Argeleb Ier monta sur le trône de l'Arthedain, il revendiqua à nouveau la suzeraineté sur tout l'Arnor (TA 1349). Le Cardolan accepta, au contraire du Rhudaur. À cette époque, son roi était issu des hommes des collines qui étaient tombés sous l'influence d'Angmar et il s'opposa à Argeleb. Ce fut le début d'une longue guerre, où l'Arthedain, le Cardolan et le Lindon formèrent une alliance contre les forces coalisées du Rhudaur et d'Angmar.

Rois de l'Arthedain

La lignée des Rois de l'Arthedain fut fondée par Amlaith, fils aîné du dernier roi d'Arnor, Eärendur. Lorsque l'Arnor fut divisé, il eut le plus puissant et le plus peuplé des trois royaumes qui en résultèrent. Ce fut celui qui résista le plus longtemps à la menace grandissante du Royaume d'Angmar, apparue sous le règne de Malvegil, sixième Roi de l'Arthedain. Les Dúnedain du Nord combattirent Angmar avec comme alliés les Elfes du Lindon.

Quatorze Rois succédèrent à Amlaith, jusqu'à Arvedui, le Dernier Roi, dont le règne s'acheva en 1974 TA, année qui vit la dévastation de son royaume par les armées de l'Angmar.

	Nom	Dates du règne	Durée du règne
1	Amlaith	861 - 946 TA	85 ans
2	Beleg	946 - 1059	113 ans
3	Mallor	1059 - 1110	51 ans
4	Celepharn	1110 - 1191	81 ans
5	Celebrindor	1191 - 1272	81 ans
6	Malvegil	1272 - 1349	77 ans
7	Argeleb Ier	1349 - 1356 †	7 ans
8	Arveleg Ier	1356 - 1409 †	53 ans
9	Araphor	1409 - 1589	180 ans
10	Argeleb II	1589 - 1670	81 ans
11	Arvegil	1670 - 1743	73 ans
12	Arveleg II	1743 - 1813	70 ans
13	Araval	1813 - 1891	78 ans
14	Araphant	1891 - 1964	73 ans
15	Arvedui	1964 - 1974	10 ans

Guerre contre Angmar et chute du Cardolan

Avec l'aide du Cardolan, Argeleb I décida de repousser les hommes des collines du Rhudaur et de replacer cette terre dans le giron de l'Arnor. Ainsi débuta la Première Guerre du Nord (TA 1355-1356). Hélas, les Dunedain avait sous-estimé la puissance d'Angmar et le roi fut tué au cours d'une bataille dans les Collines du Temps qu'il avait pourtant fortifiées (TA 1356). Son fils Arveleg poursuivit la lutte et parvint à repousser ses ennemis, sans toutefois libérer l'ancien royaume frère. À cette époque, le Roi-Sorcier lança également ses troupes vers le sud-est et assiégea Fondcombe sans succès. Le climat changea sensiblement et devint plus froid et sec sous l'influence du Mal. Les décennies qui suivirent la guerre virent l'Arthedain et le Cardolan défendre férocement leurs frontières contre les maraudeurs du Rhudaur qui avaient pris l'initiative.

Le prélude à la Seconde Guerre du Nord fut l'annexion définitive du Rhudaur par Angmar. Les derniers Dunedain qui s'y trouvaient furent massacrés ou prirent la fuite (TA 1409). Les forces du Roi-Sorcier se préparaient depuis longtemps. Une puissante armée d'invasion franchit la Fontgrise. Tout comme son père, Arveleg trouva la mort dans des combats qui eurent lieu près des Collines du Temps. La tour d'Amon Sûl fut prise, incendiée et rasée. Les troupes d'Angmar déferlèrent ensuite sur le Cardolan et le ravagèrent avec une telle férocité que le royaume ne devait jamais se relever de ses ruines. Les hordes d'orcs s'emparèrent également des Hauts du Nord ainsi que de Fornost, la capitale du royaume d'Arthedain. La population d'Annuminas fut quant à elle passée par le fil de l'épée, précipitant la ruine de la cité (*NdA : il s'agit d'une première invasion qui n'a rien à voir avec les événements survenus peu avant le second GN de notre trilogie*).

Toutefois, le fils d'Arveleg, le jeune Araphor, encore adolescent, obtint des renforts du Lindon menés par Cirdan le Charpentier en personne (le Seigneur des Havres Gris) et parvint à libérer Fornost et les Hauts du Nord. De son côté, Elrond fit appel au secours de Celeborn et de Galadriel. Des troupes elfiques venues de la Lorien traversèrent les Monts Brumeux, vinrent renforcer les forces de Fondcombe et contribuèrent à bouter les hordes du Roi-Sorcier hors de l'Arthedain. Restait que le Cardolan était définitivement ruiné et que l'Arthedain sortait considérablement affaibli de la guerre, alors que les combats ne s'étaient jamais portés sur le territoire d'Angmar.

Pour combler les pertes démographiques, le roi Argeleb II permit aux hobbits de s'établir dans la Comté (TA 1601). C'est d'ailleurs à cette date que débute le calendrier des Semi-Hommes.

Quelques années plus tard, la Grande Peste venue du Mordor qui dévasta le Gondor et tout l'Eriador aggrava encore la situation (TA 1636). Même si le Nord fut dans l'ensemble moins atteint, les Dunedain de l'Arthedain et les Hobbits lui payèrent un lourd tribut. De nombreuses régions se trouvèrent désertées. Les derniers habitants du Cardolan quittèrent leur terre pour rejoindre les environs de Fornost. Dans le sillage de la peste, les anciens tumulus de Tyrn Gorthad furent investis par des esprits mauvais d'Angmar et du Rhudaur. L'endroit acquit une sinistre réputation et fut désormais connu sous le nom des « hauts des galgals ».

Arthedain tardif

Durant les deux siècles qui suivirent l'épidémie, l'Arthedain pansa ses blessures et se reconstruisit, regagnant même un peu de terrain. Malgré les agressions renouvelées d'Angmar, le royaume l'emporta : la Troisième Guerre du Nord se termina par une grande victoire du roi Araval (TA 1851). Par la suite, quelques tentatives eurent lieu pour réoccuper les régions du nord-ouest du Cardolan. Mais elles ne débouchèrent sur rien, en raison de la terreur qui hantait encore certains lieux.

Tout cela n'était qu'une brève accalmie…

Lorsque le fils d'Araval, Araphant (TA 1891-1964), monta sur le trône, il mesura la fragilité de son royaume face à Angmar. Dans sa sagesse, il renoua des liens étroits avec le Gondor, désormais immensément plus brillant et puissant. Ce rapprochement fut scellé en par le mariage d'Arvedui, prince héritier de l'Arthedain, avec la princesse Firiel, fille du roi Ondoher de Gondor (TA 1940).

Quatre ans plus tard, le Gondor dut faire face à une invasion massive de nomades. Le roi Ondoher et ses deux fils furent tués en tentant de les repousser. Le royaume ne fut sauvé que d'extrême justesse par la grande vaillance d'un général nommé Earnil. La dynastie du Gondor était toutefois décapitée. Arvedui, en tant que descendant d'Elendil et époux de la princesse Firiel, revendiqua la couronne du Sud. Toutefois, les nobles du Gondor firent la sourde oreille et portèrent Earnil sur le trône. Prudemment, Arvedui abandonna ses prétentions pour ne pas fâcher ses alliés.

Cet épisode en disait long sur le renversement des forces entre l'ancien vassal, le Gondor, et l'ancien suzerain, l'Arnor. Toutefois, Earnil écrivit au prince Arvedui : « Je n'oublie point notre allégeance envers l'Arnor, ni ne renie notre parenté, ni ne souhaite que les royaumes d'Elendil deviennent à jamais étrangers l'un à l'autre. Je vous manderai tout secours dont vous aurez le besoin, tant qu'il sera en mon pouvoir de le faire ».

Arvedui devint roi à la mort de son père (TA 1964). Il lutta sans relâche contre le harcèlement des troupes d'Angmar ; toutefois, neuf ans plus tard, la situation devint critique et Arvedui réclama l'aide du Gondor. Il savait qu'une armée immense s'assemblait en Angmar et s'apprêtait à infliger le coup de grâce aux Dunedain de l'Arthedain.

Une année plus tard, en TA 1974, cette horde déferla une nouvelle fois sur le royaume et fut victorieuse. Sous les ordres directs de son sombre maître, elle prit Fornost, contraignant le Roi Arvedui à la fuite et à la mort. Pour échapper à la dévastation, les survivants se replièrent en grande hâte vers le royaume elfique du Lindon, avec à leur tête le prince héritier Aranarth. Après un an de conflit, on disait que le Gondor était enfin arrivé par voie de mer et que ses troupes débarquaient en masse aux Havres Gris. Était-ce trop tard ou bien l'heure de la revanche avait-elle sonné ?

Vassaux et sujets

Le Seigneur Urwan

Au nord-ouest de l'Arthedain se trouvent les collines d'Evendim, appelées Emyn Uial dans la langue des Belles Gens. Leur histoire est extrêmement ancienne.

À la fin du Premier Âge, l'elfe Galadriel et son époux Celeborn s'établirent dans ces collines. La dame y mit au monde son fils Amroth, aux environs de DA 350. Environ 4 siècles plus tard, ils partirent pour s'établir au sud-est, en Eregion, près de l'entrée occidentale de la cité naine de Khazad-dûm. Puis, quand les Numenoréens assujettirent le Nord, les collines d'Evendim formèrent le cœur du royaume de l'Arnor.

À l'époque du « Jour des Héritiers », sur les contreforts occidentaux des collines d'Evendim, les voyageurs traversent les terres d'un des plus puissants nobles de l'Arthedain, le seigneur Urwan. Ce dernier fut le frère de lait de feu le roi Arvedui et le parrain de son fils, le prince Aranarth. Ses armoiries portent d'ailleurs l'étoile du Nord.

Éloigné d'Angmar, le fief de cet homme respecté a pour l'heure été préservé de la guerre et ses troupes demeurent entières. C'est là, dans les ruines abandonnées de Deran Ostirion, que les troupes gondoriennes ont établi une tête de pont pour rassembler les réfugiés de l'Arthedain et organiser leur arrivée dans le Nord, près des havres gris elfiques et du royaume nain des Montagnes Bleues.

Eryn Emel

Eryn Emel, le Bois de la Mère, était un tout petit village situé au Nord-est de l'Arthedain, un lieu stratégique où de nombreuses guerres contre Angmar avaient eu lieu par le passé. Une dizaine de familles y vivaient en quasi autarcie, veillant à subvenir seules aux besoins de la petite communauté. En raison de la dureté de l'époque et des craintes d'une nouvelle guerre, ce repli sur soi était devenu plus manifeste encore. Malgré toutes ces précautions, le village fut le premier à tomber sous les coups d'Angmar il y a un an environ. Durant la fuite générale, quelques habitants des hameaux voisins Amon Baran, Dîn Gobel et Cirith Sûl rejoignirent la cohorte d'Eryn Emel.

La communauté est dirigée par trois familles dont les origines remonteraient à des fondateurs mythiques, trois frères venus de Numenor après sa submersion : Beregar, l'aîné, était un guerrier farouche, Cemendur, son cadet, faisait montre d'une sagesse aiguisée, et enfin Forweg, le benjamin, aimait parcourir les landes et les forêts.

Leurs descendants ont conservé des lignées à leur nom et exercent des tâches analogues à celles de leurs ancêtres :

Les aînés mâles de la lignée de Beregar sont les chefs d'Eryn Emel. Les autres membres de la famille sont des guerriers, prêts à prendre les armes pour défendre le village.

Les membres de la lignée de Cemendur apportent soins et conseils à ceux qui en ont besoin.

Les descendants de Forweg veillent sur les environs du village et tirent de la forêt nourriture et informations.

Autour de ce socle gravitent quelques familles aux origines moindres. Des forestiers, des agriculteurs ou des artisans qui, depuis toujours, se sont placés sous la protection des trois lignées. Leur identité et leur fierté n'en sont pourtant pas moins fortes. La famille est le socle qui permet au village de tenir, elle assure respect et statut. Fou serait celui qui renierait les siens, les mépriserait ou leur tournerait le dos.

Hymne de l'Arthedain

Voici les paroles de l'hymne que les habitants de l'Arthedain entonnent quand on le leur ordonne ou que tous reprennent quand des compatriotes se mettent à chanter.

1
D'Elendil nous descendons,
Qui unifia le Septentrion.
À travers la guerre et pour son destin,
Nous sommes les enfants de l'Arthedain !

2
Il y eut bien des orages
Qui dévastèrent nos villes, nos villages,
Mais nos morts ne furent jamais vains.
Tels sont les enfants de l'Arthedain !

3
Contre Angmar, nous servons le roi.
Nos lames sont les remparts de sa loi.
Que nos ennemis tremblent face à leur fin
Et face au courroux de l'Arthedain !

4
Le Nord est libre est ainsi sommes-nous.
Nous luttons même à genou.
Pied à pied, nous défendons les chemins.
C'est le devoir de l'Arthedain.

5
Les affronts seront lavés dans le sang
De nos ennemis chancelants.
Alors le Nord appartiendra bel et bien
À tous les enfants de l'Arthedain

Lien pour entendre l'hymne de l'Arthedain :
https://youtu.be/27AgU7USoX4

Coutumes spécifiques

- Les habitants de l'Arthedain ont un phrasé légèrement plus rapide que leurs cousins du Gondor et un vocabulaire moins suranné. Leur langue s'est en effet éloignée de l'Adunaic, l'antique langage des Numénoréens, et a évolué au contact des autres cultures du Nord. Pour les uns, il s'agit de décadence, pour d'autres d'une nécessaire évolution face aux dangers.

- À la guerre, il arrive fréquemment qu'un homme lance à la cantonade : « Pour Elendil ! », ce à quoi tous répondent : « Pour le Nord ! ».

- Les Dunedain du Nord sont extrêmement fiers de leur passé. Pour eux, rien n'est plus glorieux que le souvenir de Numenor et il importe de le préserver coûte que coûte. C'est quelque chose de très fort qui se ressent dans le cœur plutôt que dans des monuments en pierre.

- La défaite a rendu humble la majorité des habitants de l'Arthedain. Le destin du Nord ne repose plus seulement sur les épaules des Dunedain mais de tous les peuples libres. À leurs yeux, ces derniers doivent toujours être considérés avec valeur et respect et leur sort ne sera jamais séparé de celui des hommes de l'ouest, quel que soit l'avenir du monde.

- Les Dunedain ont toujours été traditionnellement très à cheval sur les rites funéraires (inhumation plutôt que crémation qui est une pratique supposément d'hommes moindres). Mais la proximité d'Angmar et les nombreuses guerres qui ont secoué le Nord ont rendu les mentalités plus flexibles. La crémation est désormais autorisée pour éviter aux corps d'être profanés. L'embaumement des nobles n'est plus pratiqué, contrairement au Gondor.

- Autre signe d'évolution face aux périls, l'armée de l'Arthedain accepte les femmes non seulement en son sein, en raison du manque sans cesse croissant de guerriers, mais aussi qu'elles deviennent capitaines si elles s'en montrent dignes.

- Les Dunedain du Nord ont développé quelques rites particuliers pour commémorer le souvenir de Numenor. Ainsi, avant chaque repas, ils se recueillent en silence, debout, face à l'Ouest.

- Si quelqu'un formule une prédiction négative, son interlocuteur tape deux fois des mains pour qu'elle ne se réalise pas (ex : demain, il va pleuvoir. / J'ai peur qu'on se fasse attaquer ce soir. / Le voisin semble malade, etc.).

- Lorsqu'une famille s'installe dans un foyer, elle a pour habitude de déposer à l'entrée trois petites pierres blanches qui protègent le logis contre les intrusions malveillantes.

- Lorsque l'on entend un oiseau de nuit hululer, on murmure : « La nuit s'achèvera » pour se rassurer.

- Pour sceller un pacte oral, les deux parties s'accolent cœur contre cœur pour prouver leur bonne foi.

- Un Dúnedain du Nord qui veut assurer de sa bonne foi jurera selon ces termes : « Ombre je suis si je mens ».

- Si un Dúnedain du Nord hérite de l'arme de quelqu'un d'autre ou s'en sert provisoirement, il en embrasse la lame pour s'en assurer la fidélité.