

# SIMÉON, MAÎTRE DE GUERRE

Siméon est un vétéran qui a passé de très nombreuses années à se battre pour les armées d'Arnor, un royaume qui a connu de nombreux bouleversements. Il a participé à la Bataille des Âmes à la Porte d'Ashai et a été profondément impliqué dans la guerre des Jeunes Royaumes.



## QUELQUES MOTS SUR SKETCHGOBLIN

J'en ai déjà parlé sur [mon blog](#) : SKETCHGOBLIN est un site qui propose d'illustrer vos personnages de jeu de rôle, avec un talent certain. Principalement axé sur la *fantasy*, on y trouve aussi des personnages de *Starwars* ou inspirés de jeux vidéos. L'illustrateur DJ PHILLIPS crée également des affiches de campagne reprenant les personnages d'un groupe ou des portraits de meneur.euse.s de jeu. Personnellement, je trouve son style épuré très inspirant. Son [compte Twitter](#) regorge d'illustrations avec, pour chacune d'elles, une petite description. Une vraie mine d'or que j'ai eu envie d'exploiter en reprenant ici un personnage et sa description et en construisant un historique, un cadre de jeu et des accroches d'aventure.

## L'HISTOIRE DE SIMÉON

Siméon est un maître de guerre renommé non seulement dans le royaume d'Arnor mais aussi dans les Jeunes Royaumes. Sa bravoure et ses capacités de meneur d'hommes lui ont valu les honneurs lors du terrible affrontement connu sous le nom de Bataille des Âmes, bataille au terme de laquelle les démons furent repoussés et la Porte Noire d'Ashai refermée.

Siméon s'illustra également dans la guerre des Jeunes Royaumes, territoires jadis inféodés au Grand Royaume d'Arnor et qui obtinrent leurs souverainetés après une longue guerre de sept années.

D'abord au service du roi Shaldur IV d'Arnor, Siméon rejoignit les troupes rebelles des Jeunes Royaumes face à l'ignominie et à la cruauté de son souverain. L'histoire lui donna raison puisque peu de temps après, des prêtres du temple de Solaris mirent au jour un sordide culte démoniaque dont le roi Shaldur lui-même faisait partie. La guerre d'indépendance des Jeunes Royaumes devint une guerre sainte face au sinistre culte du dieu noir Soth et à ses adeptes, et à leur projet de rouvrir la Porte d'Ashai.

## LA PORTE NOIRE D'ASHAI

La Porte d'Ashai est un antique portail magique fait de marbre noir. Bâtie à l'aube des temps, elle est l'unique point de passage connu entre le monde des hommes et les contrées infernales d'Ashai.

## L'HISTOIRE D'ARNOR ET DES JEUNES ROYAUMES

Le royaume d'Arnor fut fondé il y a plusieurs siècles par Janus, premier souverain des hommes. C'était un roi ambitieux qui étendit rapidement son royaume en annexant les fiefs voisins soit par la diplomatie soit par la force. Pendant plusieurs siècles, hormis quelques révoltes paysannes, la paix régna dans le royaume et les descendants de Janus furent la famille dominante de cette région du monde. Les barons, vassaux du roi, s'inclinèrent devant la couronne d'Arnor, jusqu'à la tragique ouverture de la Porte Noire d'Ashai. A la suite de manigance occulte d'un groupe de fanatiques religieux, le sinistre portail fut ouvert et les démons des contrées infernales d'Ashai déferlèrent sur le monde.

Les armées conjointes d'Arnor et des fiefs se dressèrent face à cette menace surnaturelle : ce fut la Bataille des Âmes qui se solda par la fermeture in extremis de la sombre porte.

Très vite, certains vassaux y virent une faiblesse de la part du roi, d'autant que des rumeurs circulaient déjà sur un lien possible entre le roi Shaldur IV et les démons.

Les fiefs, rebaptisés Jeunes Royaumes, réclamèrent leur indépendance au roi, qui refusa bien évidemment.

S'en suivit une terrible guerre de sept années au cours de laquelle les liens entre le roi d'Arnor et le culte du dieu noir Soth furent dévoilés, plaçant le monde dans un conflit effroyable et cruel.

## ET AUJOURD'HUI

Le royaume d'Arnor est une terre dévastée, en ruines ; son armée et son peuple, trahi par leur souverain, ne sait plus à qui confier son destin.

Le roi tyran Shaldur a péri et la Porte d'Ashai est restée close mais nul ne peut jurer que des survivants du culte maudit n'ont pas réchappé. Certains disent que Shaldur lui-même est toujours vivant et se terre quelque part, attendant son heure.

De leur côté, les Jeunes Royaumes ont obtenu leur indépendance et des terres supplémentaires, Arnor n'étant plus en mesure de garantir sa frontière.

Si l'heure est à la reconstruction, on devine déjà les conflits locaux qui ne manqueront pas d'opposer les anciens vassaux entre eux. Si jadis Arnor assurait la paix et une certaine stabilité, parfois sous la contrainte, plus personne aujourd'hui n'est en mesure de s'opposer aux desseins expansionnistes de certains barons.

Par sa part, Siméon a rejoint le Jeune Royaume d'Iberia, une principauté au sud-ouest du monde, une terre pauvre mais à l'écart du monde, protégée par un haut massif montagneux connu sous le nom des Os des Géants, formant sa frontière orientale.