



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Dark Earth > Aides de jeu > Personnages et créatures > Personnages > **Nerhu Tehr**



## Nerhu Tehr

jeudi 20 août 2009, par [Nerhu Tehr](#)

### Description :

Avant toute chose, Nerhu Tehr est Nâhia. Aussi faut-il le considérer comme tel. Il est fier, bien que ce ne soit pas l'arrogance qui le caractériserait le mieux : son expérience de Marcheur et plusieurs cicatrices profondes lui ont appris que trop de démonstration pouvait se révéler dangereux.

Avant d'atteindre un état d'esprit plus mature, Nerhu a été le type même d'individu à faire de sa jeunesse et de sa force ses seuls arguments. Depuis, il a su tempérer ses instincts. Il gardera tout de même de ses passions originelles celle de l'appât du gain. C'est principalement ce qui l'a poussé à profiter de ce formidable réservoir de mains-d'oeuvre que représente Phénice pour lui et son stallite natif. Il organise depuis 10 ans déjà un lien permanent avec Nâh à raison d'une caravane tous les 6 mois.

### Composition de la caravane :

— - *Le transport (chariots) :*

- 1 pour l'intendance et l'armurerie - 2 Urs
- 2 pour le transport de la marchandise (env. 50 places) - 4 Urs . 1 pour le transport de l'équipage de convoyeurs - 5 Urs

— - *L'équipage :*

- 1 Maître-Navigateur
- 40 Convoyeurs sous les ordres du Maître-Navigateur
- Une capacité moyenne de 100 " marchandises " par voyage

*Remarque :* Les 40 Convoyeurs (d'anciens esclaves dévoués corps et âmes à Nerhu) sont lourdement armés. Aussi leur chariot est équipé de 4 couleuvrines (2 de chaque côté). Ce char est plus petit et attelé par 5 Urs, il est donc plus rapide (et ce malgré le poids de l'armement).

Le tout est grassement offert par Nâh qui, apparemment y trouve son compte.

A Phénice, la caravane de Nerhu Tehr est présentée comme le moyen le plus sûr de rallier Nâh. Il règne cependant autour du Marcheur une aura de mystère. On fait alors allusion à tous ces hommes partis pour Nâh, dont on entendis plus jamais parler, et à la politique esclavagiste du stallite solarien. Conscient de cette sombre réputation, Nerhu, avec l'accord de l'ambassade de Nâh à Phénice, fit appel au talent de Toulak, Conteur de la Halte des Lointains. Depuis, les affaires prospèrent un peu plus.

Physiquement, Nerhu paraît avoir été taillé à même l'ébène. De grande taille, il porte une djellaba couleur nuit qui contraste avec un regard bleu azur. Sa voix est chaude et caverneuse. Il a la tête rasée et des scarifications sur les joues. Nerhu ne craint pas grand chose dans l'Obscur si ce n'est la présence de créatures dont il n'explique pas l'existence. Aussi lui est il déjà arrivé de laisser une partie de sa " cargaison " en pâture à ces montres, afin de les distancer et d'avoir des chances de rallier Nâh au plus vite. Il redoute aussi sa prochaine rencontre avec la Colonne Volante, avec qui il eut maille à partir il y a 2 ans de cela. Seule la force de sa foie en Solaar le sauva du " dépouillage intégral ". Nerhu Tehr n'a pas qu'un physique, il a aussi su développer un esprit d'adaptation peu commun ; ce qui fait de lui un Marcheur d'exception.



Humainement, Nerhu n'est pas le monstre qu'on pourrait croire. Aussi pourra-t-il se montrer sympathique et digne de confiance envers ceux qui croiseront sa route. Il sait simplement où se trouvent ses intérêts : Nâh paie lourdement chacune de ses cargaisons. ( Bien que l'ambassade nâhia de Phénice nie tout type de commerce lié avec l'esclavagisme.) Nerhu reste avant tout un être rationnel. Sa tâche ne lui paraît en rien révoltante : il est normal que les plus faibles servent les puissants qui, à leur tour, le rendent la pareille. Il pense également que son activité rend, en un sens, service à Phénice : ceux qu'ils emmènent vers Solaria ne sont en général que des exclus, des rebuts de la 1ère Marche phénicienne. Il n'y voit qu'une sorte de sélection naturelle. ( Cette naïveté, consciente ou non, est en lien direct avec sa grade dévotion pour Solaar.)

Nerhu Tehr est très croyant et respecte le Phâr et ses représentants. Cependant ses dernières rencontres avec la Colonne Volante lui ont fait prendre conscience d'une vérité qui lui apparaît de plus en plus évidente : Solaar, dans sa toute puissance, a-t-il réellement besoin de tous ses représentants, qui semblent se repaître sur son saint nom ? Solaar n'est-il pas Dieu, et son seul prophète ? (Là, Nerhu se trompe. Et oui, il n'est pas encore coutumier de ce nouveau point de vue religieux : la religion musulman possède bien un prophète, l'Innommé, mais celui-ci est le seul homme à pouvoir se réclamer de l'autorité de Solaar.) Ce type de réflexion l'amène aussi à douter du bien-fondé de sa dévotion au stallite de Nâh. Car l'esclavagisme n'alimente-t-il pas le pouvoir de ceux qui se croient investi par Solaar même d'une mission divine ? Aussi, l'idée de rejoindre la Colonne Volante le taraude, jusqu'au jour où il devra prendre sa décision (c'est-à-dire lors de sa prochaine rencontre avec les Nomades de Sombre-Terre).

Au combat, Nerhu est un tout autre homme. Son calme et son détachement apparent laissent alors place à la plus grande des rages. Un de ses styles de combat n'est d'ailleurs pas sans rappeler celui du félin (du tigre, plus exactement, animal mythique aujourd'hui disparu) : courbé, laissant jouer les muscles de son dos, les bras souples et ballants, les

jambes fléchies, tournant autour de son adversaire. Lorsqu'il adopte ce comportement, ses armes préférées sont un tranchoir dans chaque main, chaque coups portant occasionnant un grand éclat de rire de sa voix caverneuse. Dans un style de combat plus traditionnel, Nerhu manie (quasiment à la perfection) le fauchard (très utile pour éloigner ces créatures de l'Obscur ; qu'il nomme " Créatures Insoumises " ) , et le chainue (mais ça c'est plus pour la frime que pour l'efficacité). En fait , son arrogance passée retrouve toute sa puissance lors du combat.

Au final, Nerhu Tehr est un homme en devenir, doutant de ses choix passés et voyant en Solaar l'unique salut de l'humanité de Sombre-Terre. " Shaitan a momentanément gagné, mais ce n'est qu'un intermède, la Lumière et la Vérité reviendront ! "

P.S. : Reste à voir la réaction du Phâr quant à la probable décision de Nerhu .....

### **CARACTERISTIQUES : Statut 4 Marcheur (Routard)**

- **Vie** : 16 (40 ans)
- **Energie** : 8
- **Renommée** : Rang 4 - Célèbre (160 points)

### **Attributs :**

AGILITE 2	Esquiver 2	Camoufler 2	Sauter 2
FORCE 3	Lancer 1	Forcer 2	Porter 2
HARGNE 3		Supporter 2	
MOUVEMENT 2	Nager 1	Sprinter 3	
PRESTANCE 2	Impressionner 3	Influencer 2	Séduire 1
RESISTANCE 4	Endurer 2		Contrôler 1
SENS 3	Chercher 2	Percevoir 3	S'Orienter 5
TREMPE 3	Surmonter 2	Résister 2	Motiver 1

### **Aptitudes :**



- Arts Martiaux 3 : Fauchard 5, Trancoirs 2, Chainue 2
- Erudition 2 : Coutumes Marcheur 4, Intendance 3, Légendes 1, Religion (nâhienne) 3
- Communication 3 : Baratin 2, Eloquence 1, Marchandage 3
- Techniques 3 : Vent 1, Corps 2, Lumière 4
- Survie 3 : Urs 2, Stallite 1, Obscur 4, Désert 3, Montagne 3, Chaos 2