

Le Compagnon

Supplément Irrégulier pour le Jeu de Rôle La Terre des Héros

Numéro Hors Série 1 bis

Les Héros de l'Ombre



Texte : Olivier Legrand

Illustrations : Anke Eissmann, Katarzyna Chmiel, Luigi Castellani et Jan Posipil

Comme son titre peut le laisser supposer, ce « numéro 1 bis » du *Compagnon* reprend une partie du contenu de l'ancien numéro 1 mais cet article est ici présenté sous une forme totalement revue, corrigée et étoffée, avec en prime quelques nouvelles illustrations, dues notamment au talentueux Jan « Merlkir » Posipil, dont les fans de *La Terre des Héros* pourront bientôt découvrir d'autres œuvres dans un prochain supplément intitulé *Le Livre des Batailles*, prévu pour la rentrée 2008.

Olivier Legrand (2008)

Les Héros de l'Ombre



Horizons Lointains

Par fidélité à l'œuvre de Tolkien, les règles de base de *La Terre des Héros* proposent deux héritages possibles pour les héros humains : Homme de l'Ouest ou Homme du Nord.

Si l'on s'en tient à une vision puriste des choses, les héros humains devraient tous appartenir à ces deux peuples, mais rien n'empêche un Conteur ambitieux d'imaginer une chronique mettant en scène des héros d'autres contrées, comme l'Harad (le Sud) ou le Rhun (l'Est), loin des sentiers familiers du *Seigneur des Anneaux* et de *Bilbo le Hobbit*.

Ces terres pourraient servir de décor à une chronique atypique, justement parce qu'elles sont soumises à l'influence de l'Ombre : dans une chronique de ce style, les héros sont donc destinés à faire partie de ceux qui tentent vaillamment (ou désespérément) de s'opposer (ou tout simplement d'échapper) à l'emprise de l'Ennemi et de ses serviteurs sur leur terre natale... Une telle chronique serait fondée sur la notion de résistance intérieure.

Des héros du Sud ou de l'Est ayant lutté contre les serviteurs de l'Ombre pourraient en outre

avoir fort à faire dans le contexte du Quatrième Âge et des suites de la Guerre de l'Anneau, sur le plan guerrier comme sur le plan diplomatique ou humain, que ce soit pour lutter contre les derniers vestiges du pouvoir de l'Ennemi ou pour tenter de rebâtir une société plus juste, sous l'égide du Roi Elessar et de ses féaux de l'Ouest et du Nord, avec toutes les difficultés et les tensions que cela peut supposer.

De fait, l'Est et le Sud ont certainement été le théâtre d'affrontements liés à la Guerre de l'Anneau bien après la chute de Sauron...

L'héritage de l'Ombre

Dans le nord-ouest de la Terre du Milieu, les Hommes du Sud et de l'Est sont parfois appelés Hommes des Ténèbres, Hommes de l'Ombre ou Hommes Ténébreux (*Men of Darkness*) à cause de l'influence exercée par le pouvoir de l'Ombre sur leurs contrées.

À la base, on distingue deux grands groupes d'Hommes Ténébreux : ceux du Sud et ceux de l'Est. En pratique, cette appellation peut également être étendue aux Numénoréens Noirs et aux Corsaires d'Umbar, certes de souche dunedaine mais eux aussi largement sujets à l'influence de l'Ennemi.

En termes de jeu, chaque peuple d'Hommes Ténébreux possède ses particularités, décrites dans les pages qui suivent, mais l'influence qu'exerce le pouvoir de l'Ombre sur ces peuples et leurs contrées se traduit par la règle suivante : tout héros issu d'un de ces peuples commence le jeu avec 1 point de Destinée en moins, soit 2 points au lieu des 3 habituellement attribués aux héros humains.

Cette pénalité peut s'interpréter de plusieurs manières. Elle peut refléter l'idée que le destin n'est pas du côté des Hommes du Sud et de l'Est ou, tout simplement, le fait qu'il est beaucoup plus difficile de devenir un héros dans des contrées où l'influence de l'Ennemi s'exerce depuis des générations : ce point de Destinée représente alors le prix de la liberté payé par le héros (ou par ses ancêtres), pour s'affranchir de ce lourd héritage ténébreux.



Haradrim

Culture

Les écrits de Tolkien nous révèlent assez peu de choses sur la culture des Sudérons, mais divers éléments permettent de les rapprocher des populations Berbères et Arabes de l'ère pré-mahométane, de la même manière que les Rohirrim peuvent être rapprochés de Saxons de l'Angleterre pré-normande (mais disposant une cavalerie lourde digne des Normands !).

Comme pour toutes les autres populations et nations de la Terre du Milieu, de tels rapprochements ne doivent pas être pris comme de simples décalques (ni comme une invitation aux clichés les plus réducteurs), mais plutôt comme un canevas de base destiné à être transformé, enrichi par divers éléments inhérents à l'histoire et à la mythologie de la Terre du Milieu – et aussi, dans le cas présent, par la vision individuelle de chaque Conteur.

Dans le monde imaginaire créé par Tolkien, l'Ouest est la source primordiale de la civilisation humaine : dans ce contexte fictif, cette assertion ne constitue pas une opinion ethnocentriste, mais un fait objectif.

Dans cette perspective, les Sudérons sont donc, à l'origine, étrangers à cette civilisation venue de l'Ouest, : on peut donc les qualifier de *barbares*, au sens classique du terme. A la base, les Haradrim formaient des peuplades guerrières, organisées en clans souvent rivaux et menant une vie nomade ou semi-nomade...

Mais leurs contacts et leurs alliances avec les Corsaires d'Umbar et les Numénoréens Noirs, dépositaires (à leur manière) de ce fameux ancien héritage de l'Ouest leur ont permis de développer leur culture, particulièrement dans le domaine du pouvoir, de la guerre et du commerce : des royaumes ont été fondés, des cités bâties, des armées et des flottes constituées... Au fil des âges, les Haradrim sont donc passés du mode de vie tribal de leurs ancêtres à une civilisation conquérante.

A partir de ces éléments, la culture Haradrim peut donc être considérée comme une culture de « barbares civilisés » (comme le furent, par exemple, les Francs mérovingiens), mêlant cruauté, ruse, orgueil et sauvagerie guerrière à une grande efficacité d'organisation pour tout ce qui touche à la guerre et à la politique, sous l'autorité de seigneurs de guerre animés de grands désirs de conquêtes et donc fort réceptifs à l'influence corruptrice de l'Ennemi et de ses serviteurs. C'est en tous les cas cette vision retenue dans ce supplément.

Dans un tel contexte, un héros Haradrim est fatalement destiné à rapidement devenir un renégat dans sa propre contrée...





Création du Héros

En termes de jeu, un héros Haradrim est créé comme n'importe quel autre héros humain, selon les règles détaillées dans le *Livre du Joueur*, avec les ajustements suivants.

Son Savoir initial n'est pas de 3, mais de 2, comme pour les héros du Nord.

Ceci reflète l'idée de la supériorité culturelle de l'héritage des Hommes de l'Ouest – supériorité qui, dans l'univers imaginaire créé par J.R.R Tolkien n'est pas une opinion ethnocentriste mais bien un fait objectif (devant donc être reflété par les règles de jeu).

En contrepartie, le personnage bénéficie d'une valeur initiale de 4 dans un de ses quatre talents. Comme pour les Hommes du Nord, ce talent privilégié reflète l'affinité du héros avec le milieu naturel dans lequel ses ancêtres ont appris à survivre : il s'agira donc de Cavalier, de Pisteur ou du nouveau talent optionnel de Mûmakar (voir ci-dessous).

Même s'il n'est pas son talent privilégié, le talent de Cavalier et celui de Guerrier feront généralement partie du bagage de tout héros Haradrim – bagage qui peut être complété par des talents comme Stratège ou Navigateur.

La situation qui règne dans les contrées du Sud peut en outre faire du talent d'Espion un choix aussi justifié que judicieux.

A cause de son héritage d'Homme Ténébreux, tout héros Haradrim commence également le jeu avec 1 point de Destinée en moins.

La longévité d'un Haradrim est calculée comme celle d'un Homme du Nord. Son Savoir initial de 2 lui permet de maîtriser l'Haradaïc, sa langue natale (qui compte vraisemblablement de multiples dialectes) et une seconde langue, généralement l'Oustrain ou, plus rarement, l'Adûnaïc, la langue ancestrale des Corsaires et des Numénoréens.

Talents

Comme pour tout autre personnage, le talent de Pisteur sera d'abord adapté aux milieux sauvages locaux, à savoir le désert pour le Harad Proche et la jungle pour le Harad Lointain. Hors de ces environnements bien connus, ce talent pourra se voir assorti d'une pénalité de -1, voire -2 (exactement comme pour un Rôdeur de l'Ouest essayant d'utiliser ses talents dans le désert ou la jungle).

Les héros Haradrim ont également accès à un talent propre à leur culture, Mûmakar, décrit en détail à la page suivante.





Nouveau Talent

Mùmakar

Ce talent permet de diriger (y compris dans une bataille), de dresser et de soigner les Mùmakil, mastodontes aussi appelés Oliphants par les peuples de l'Ouest (voir *Livre du Conteur*, p 49, pour leurs caractéristiques en termes de jeu).

Le dressage d'un Mùmak prend plusieurs années, au cours desquelles se crée un lien unique entre l'animal et son Mùmakar. Tout héros doté de ce talent possède son propre Mùmak, qu'il considère davantage comme un compagnon (y compris de guerre) que comme sa propriété.

Ce Mùmak, sans doute dressé par le héros lui-même, lui est d'une fidélité totale, mais il va évidemment de soi qu'un tel compagnon ne peut être emmené dans n'importe quel type d'aventure.

Ce talent est le plus souvent testé lorsque le mùmakar doit exercer un contrôle total sur sa bête (notamment sur le champs de bataille) ; une épreuve manquée signifie alors qu'il perd ce contrôle pour le reste de la scène en cours, avec toutes les conséquences que cela suppose.

L'Harad Lointain

En outre, le Conteur pourra souhaiter refléter la distinction (présente dans les écrits de Tolkien) entre les pays de l'Harad Proche et les contrées de l'Harad Lointain, dont les habitants semblent encore plus sauvages que leurs voisins septentrionaux – et peut-être issus d'une souche ethnique différente, à la peau plus noire que basanée et dotés d'une stature impressionnante. Si les hommes du Proche Harad peuvent être vus comme des « barbares civilisés », ceux de l'Harad Lointain sont quant à eux de véritables sauvages.

Il est du reste impossible de savoir si les « *hommes noirs semblables à des semi-trolls avec des yeux blancs et des langues rouges* » mentionnés dans *Le Retour du Roi* sont effectivement des sortes d'Olog-haï ou de simples colosses de type numide vus à travers les yeux d'Hommes de l'Ouest et de Rohirrim, le « *semblables à* » entretenant le doute... et ces deux interprétations ne sont d'ailleurs pas mutuellement exclusives.

Si l'on suit la seconde hypothèse, un héros originaire du sauvage Harad Lointain aurait un Savoir initial de 1, une Vigueur initiale de 4 et ne disposera que de trois talents au lieu de quatre, dont Guerrier et Pisteur, adapté à son environnement naturel.





CORSAIRES ET NUMÉNORÉENS

Culture

Bien qu'ils résident en Harad et que la plupart de leurs membres possèdent une part de sang Suderon, les Corsaires d'Umbar et les derniers Numénoréens Noirs sont, en termes d'héritage et de culture, des Hommes de l'Ouest.

Les Numénoréens Noirs descendent de colons dunedains ayant survécu à la destruction de Numenor avant de tomber sous l'influence de l'Ennemi (qui choisit d'ailleurs dans leurs rangs plusieurs de ces neufs Rois des Hommes destinés à devenir les Nazgûls) tandis que les Corsaires d'Umbar descendent de renégats du Gondor exilés à la suite de la Lutte Fratricide qui déchira le royaume dans les années 1430-1440 du Tiers Age. Loin de les rapprocher, la parenté d'héritage existant entre les deux groupes n'a fait qu'accentuer leurs discordes et leur défiance mutuelle.

A la fois cousins et rivaux, ces deux peuples entretiennent généralement des relations assez conflictuelles : la plupart des Corsaires ont tendance à voir dans les Numénoréens Noirs (auxquels ils ont eux-mêmes arraché le contrôle du port d'Umbar) une « fin de race » aussi arrogante que décadente, vivant dans un passé à jamais révolu, tandis que ces derniers considèrent la plupart des Corsaires comme de vulgaires « seigneurs pirates »...

Les deux peuples se trouvent néanmoins réunis par la même haine du Gondor et de ses alliés, par leur mépris pour les Haradrim et les Hommes du Milieu ainsi que par l'influence exercée par le pouvoir de l'Ennemi sur leurs seigneurs et maîtres.

Création du Héros

En termes de jeu, un héros Numénoréen Noir ou Corsaire d'Umbar sera créé exactement comme un Homme de l'Ouest (voir *Livre du Joueur*, p 5), avec les mêmes valeurs de base et la même longévité... mais les Numénoréens Noirs comme les Corsaires d'Umbar sont également considérés comme des Hommes des Ténèbres, étant sujets depuis des générations à l'influence insidieuse du pouvoir de l'Ombre.

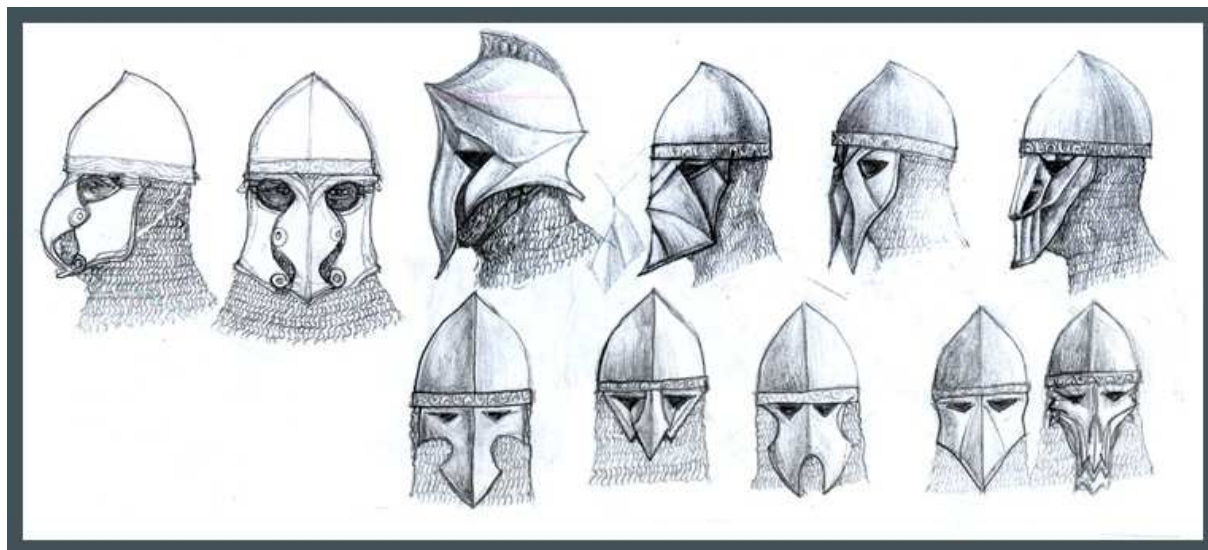
Tout héros Corsaire ou Numénoréen Noir devra donc commencer le jeu avec un capital de 2 points de Destinée au lieu de 3 (voir *L'Héritage de l'Ombre* au début de cet article pour la justification de cette pénalité).

La plupart des Corsaires d'Umbar possèdent les talents de Guerrier et de Navigateur, qui font également souvent partie de l'éducation des Numénoréens, qui furent jadis les maîtres d'Umbar avant sa prise par les Corsaires.

Comme pour les Haradrim, le talent d'Espion peut également s'avérer un choix judicieux, compte tenu des incessantes intrigues et luttes de pouvoir évoquées ci-dessus.

Même si, comme les Hommes de l'Ouest, les Corsaires et comme les Numénoréens Noirs sont de souche dunedaine (et revendiquent souvent cette ascendance), leur héritage est désormais trop dilué pour qu'un authentique dunedain (voir *Livre du Joueur*, p 5) puisse voir le jour dans leurs rangs.

Leur Savoir minimum de 3 leur permet de maîtriser au moins trois langages : le vieil Adunaïc (la langue d'origine des héritiers de Numenor), l'Ouistrain et une troisième langue au choix, le plus souvent l'Haradaïc.



Hommes de l'Est

Culture

Aussi appelés Orientaux, les Hommes de l'Est viennent du pays de Rhûn, vaste étendue de territoire comprenant vraisemblablement de nombreuses contrées et nations.

La plupart des Hommes de l'Est semblent être des barbares plus ou moins nomades, comme le peuple des Chariots ou les féroces cavaliers Balchoth. Même si Tolkien reste plutôt vague sur leur apparence et sur leur culture, divers éléments permettent de rapprocher ces tribus de peuples de cavaliers de steppes comme les Huns ou les Avars – là encore, sans sombrer dans un rapprochement trop réducteur.

Au premier abord, les Hommes de l'Est tels qu'ils sont présentés dans les écrits de Tolkien semblent remplir le rôle classique des hordes barbares... mais des hordes barbares placées sous l'emprise directe de l'Ennemi, avec toutes les implications que cela suppose. Ainsi, la soif de destruction et de conquête qui anime les Hommes de l'Est reflète autant leur sauvagerie propre que le ténébreux pouvoir de l'Ennemi auquel ils sont inféodés – et il ne fait aucun doute que ce pouvoir a laissé une empreinte profonde sur leurs mœurs, leurs usages et leurs croyances. Sous l'influence de ce pouvoir, ces « hordes barbares » se sont également muées en véritables armées, dont les plus redoutables combattants sont sans doute aussi bien équipés ou organisés que leurs adversaires plus civilisés...

On peut également supposer qu'il existe des Hommes de l'Est plus civilisés, vivant dans des cités situées sur les bords de la Mer de Rhûn, et volontiers tournés vers le commerce, tout au moins avant le début de la Guerre de l'Anneau. Là encore, l'absence d'informations précises dans l'œuvre de Tolkien, loin d'être un obstacle, peut justement laisser le champ libre à un Conteur imaginaire.

Enfin, les féroces Variags du pays de Khand (au sud-est de Mordor) semblent présenter un mélange de traits Haradrim et Orientaux : Hommes Ténébreux par excellence, ils sont totalement acquis au pouvoir de l'Ennemi et redoutés de tous, y compris de leurs alliés.

Création du Héros

Un héros de l'Est appartient soit à un peuple de cavaliers des steppes (comme les Balchoth ou le peuple des Chariots), soit à une des nations plus civilisées existant peut-être sur les bords de la Mer de Rhûn.

Dans le premier cas, le héros est créé avec les ajustements suivants : son Savoir initial est de 1 et ses quatre talents sont obligatoirement Archer, Cavalier (avec une valeur initiale de 4 au lieu de 3), Guerrier et Pisteur. Sa longévité est calculée comme pour un Homme du Nord.

Dans le second cas, le héros pourra être créé selon les mêmes règles qu'un Haradrim, avec Navigateur comme talent de prédilection.