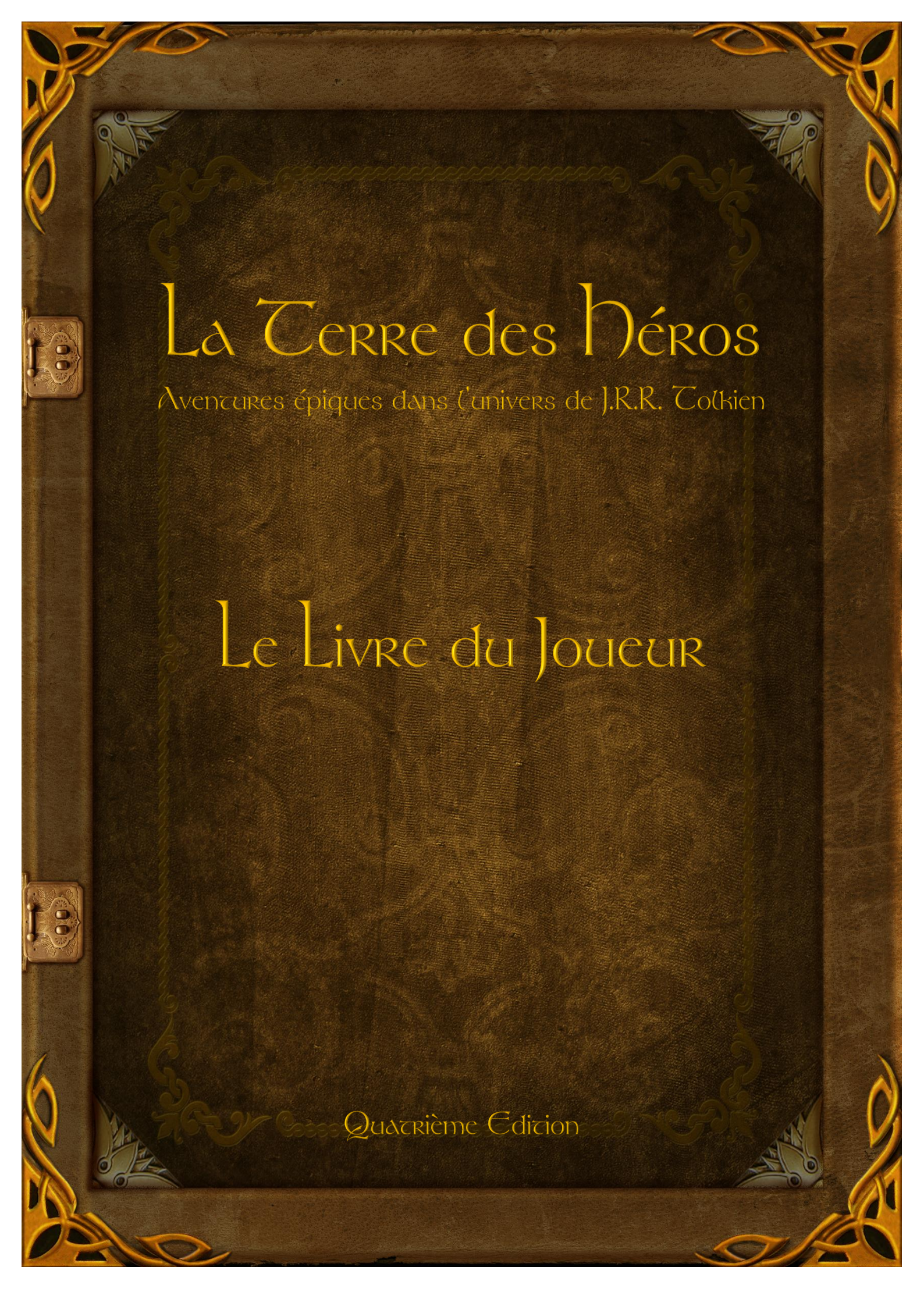


The image shows the front cover of a book titled 'La Terre des Héros'. The cover is made of dark brown, textured material, possibly leather or cloth, with a subtle pattern. It is framed by an ornate, golden-brown border featuring intricate knotwork and floral designs. The title 'La Terre des Héros' is written in a large, elegant, golden-brown serif font. Below it, the subtitle 'Aventures épiques dans l'univers de J.R.R. Tolkien' is written in a smaller, similar font. In the center, the title 'Le Livre du Joueur' is written in a large, elegant, golden-brown serif font. At the bottom, the text 'Quatrième Edition' is written in a smaller, similar font. On the left side, there are two small, square, golden-brown metal clasps or decorative elements.

La Terre des Héros

Aventures épiques dans l'univers de J.R.R. Tolkien

Le Livre du Joueur

Quatrième Edition

La Terre des Héros

Aventures épiques dans l'univers de J.R.R. Tolkien



Le Livre du Joueur

Un jeu de rôle écrit par Olivier LeGrand

Édition du Vingtième Anniversaire (2025)

La Terre des Héros

Aventures épiques dans l'univers de J.R.R Tolkien

Le Livre du Joueur

Édition du Vingtième Anniversaire (2025)

Chapitre I : Créer un Héros	p 4
Chapitre II : Elfes et Nains	p 11
Chapitre III : Prouesses et Périls	p 20
Chapitre IV : Héroïsme et Destinée	p 35
Appendice : Les Hobbits	p 49
Fiche de Personnage	p 52

Conception : Olivier Legrand

Illustrations : Anke-Katrin Eissmann, Catherine Karina Chmiel-Gugulska, Sharon Tanhueco-Schmitt, Philippe Lesire. Les illustrations contenues dans ce document ont été reproduites avec l'aimable autorisation de leurs créateurs. Merci de respecter leur droit à la propriété de leurs œuvres.

Remerciements : Sylvie Iattoni, Antoine Dereuddre, Stéphane Adamiak, Fabien Gauthier, Laurent Lepleux et Sylvain Berton pour leur soutien et leurs judicieux conseils; Anke-Katrin Eissmann, Catherine Karina Chmiel-Gugulska, Sharon Tanhueco-Schmitt et Philippe Lesire, pour m'avoir permis d'utiliser leurs œuvres et pour leur enthousiasme; les différents intervenants du forum de La Cour d'Oberon pour leurs suggestions, leurs réflexions et leurs critiques toujours constructives - notamment Elesgal (salut l'archer!), Faenyx (encore lui!), Belgarath, Léo, J le Fou, Guzim, Glorfindel, Erick, Cuchulain, Imhotep, Cœur de Canard, Alienor, Hikakj et Usher. Merci aussi à Eric Brambilla, qui a conçu le modèle initial de la fiche de personnage. Merci à Gilles Reynaud pour sa relecture attentive. Enfin, un grand merci spécial à mes tout premiers joueurs de « La Terre des Héros », Fabien, Laurent et Sylvie, pour avoir donné vie à Ajarn, Belgorn et Mara de la Geste de Dale.

*Ce jeu de rôle amateur est une création non-officielle et non-lucrative, directement inspirée des écrits du professeur John Ronald Reuel Tolkien, notamment « Le Seigneur des Anneaux », « Bilbo le Hobbit » et « Le Silmarillion ». Ce jeu doit être considéré comme un humble hommage à cet extraordinaire auteur, dont les œuvres restent évidemment l'entière propriété de leurs ayant-droit. La première édition complète de **La Terre des Héros** date de 2005.*

Chapitre I

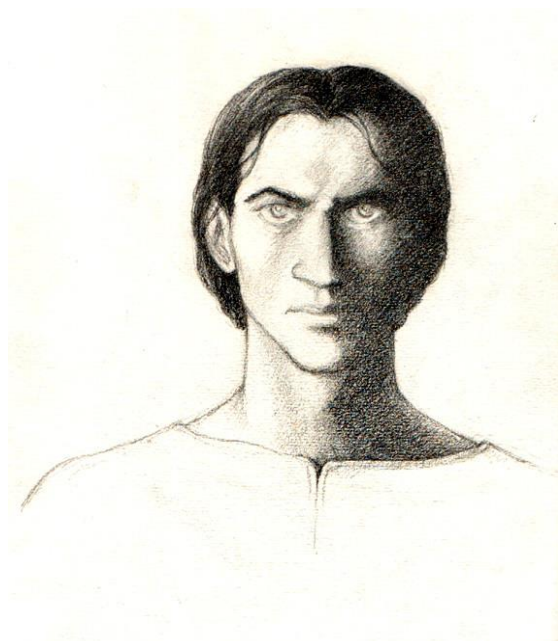
Créer un Héros

Ce premier chapitre présente les règles de création de personnage – ou plus exactement les règles de création de héros, car tous les personnages incarnés par les joueurs peuvent être rangés dans cette catégorie, même s'ils n'en ont pas encore pleinement conscience. Certains seront déjà des héros accomplis, d'autres des héros en devenir, d'autres encore des héros qui s'ignorent ou même, pour quelques-uns, des héros malgré eux, mais tous portent en eux la promesse d'un destin hors du commun et cette flamme intérieure qui permet de faire face au pouvoir de l'Ennemi. Quelle que soit leur origine, leur rôle ou leur expérience, ils devront bientôt répondre à l'appel de l'Aventure ou de la Destinée, pour rejoindre les rangs des Héros de la Terre du Milieu.



Dans ce jeu, la création d'un personnage s'apparente à la composition d'un portrait. Elle est découpée en quatre grandes étapes, dont les noms renvoient directement au travail du peintre ou de l'illustrateur : l'esquisse, les traits, la toile de fond et les dernières touches.

1 : L'Esquisse



Au cours de cette première étape, le joueur doit définir les grandes lignes de son futur personnage.

Il peut déjà le doter d'un nom et devra également songer à son âge, à ses origines et à son occupation, en tenant compte du cadre défini avec le conteur. L'esquisse est également un bon moment pour ébaucher en quelques mots le caractère et l'apparence du personnage.

Mais avant même de commencer à esquisser le portrait de son héros, le joueur doit d'abord s'entretenir avec le conteur du cadre dans lequel ce personnage devra trouver sa place.

Suivant les besoins de la chronique prévue par le conteur, ce cadre pourra être défini de façon très libre (« Mirkwood et ses environs ») ou plus précise (« La Maison royale du Rohan »). Le conteur pourra même choisir d'y adjoindre quelques contraintes spécifiques correspondant aux impératifs de sa chronique (« un homme du Gondor ayant été exilé par Denethor »), voire fixer lui-même le sujet du portrait (« Un Rôdeur du Nord issu d'une vieille lignée de Dúnedain »).

Avant de passer à la seconde étape, le joueur devra définir plus précisément l'héritage culturel de son personnage.

Le peuple des Hommes est divisé en de nombreuses cultures, nations et ethnies. Ces différentes populations peuvent être classées en quatre grandes souches : les Hommes de l'Ouest, les Hommes du Nord, les Hommes du Sud et les Hommes de l'Est.

A cela, il faut ajouter quelques populations dont les origines semblent plus incertaines, comme les Dunlendings (aussi appelés Hommes des Collines) ou les mystérieux Hommes des Forêts (aussi connus sous le nom de Woses ou de Drúedain).

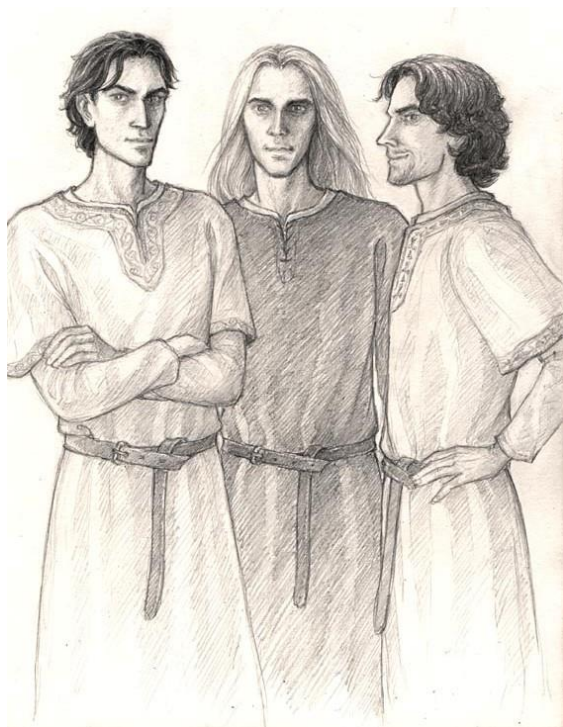
Les règles qui suivent partent du principe que les héros humains seront pour la plupart des Hommes de l'Ouest ou du Nord, ceux du Sud et de l'Est étant traditionnellement alliés à l'Ennemi.

Hommes, Elfes et Nains

Les règles présentées dans ce chapitre concernent en priorité les héros humains et ont pour objectif de permettre aux joueurs d'incarner des personnages de la trempe de Faramir, d'Eowyn ou de Barde l'Archer.

Il est évidemment possible d'incarner un Nain ou un Elfe, avec l'accord exprès du conteur, lequel devra soigneusement peser sa décision, en fonction de la chronique qu'il envisage de faire jouer. Les particularités des Nains et des Elfes sont présentées en détail au chapitre II de ce Livre.

Les Hobbits, quant à eux, constituent, comme dans les récits de Tolkien, un cas à part et sont traités en détail dans l'Appendice de ce livre.



Les Hommes de l'Ouest sont les descendants plus ou moins directs des hommes de Númenor. Les habitants du Gondor et de l'ancien royaume d'Arnor peuvent être rangés dans cette catégorie.

Dans ce jeu comme dans les récits de Tolkien, les Hommes de l'Ouest constituent en quelque sorte la principale population humaine de référence : les règles de création de personnage ont donc été conçues afin de refléter cet état de fait.

Ceux chez qui le sang des anciens Dúnedain (ou « Hommes de l'Ouistrenesse ») est encore très présent sont généralement dotés d'une longévité supérieure à celle des hommes ordinaires ; au Tiers Age, les authentiques Dúnedain (comme Aragorn) sont devenus très rares.

Tout héros originaire des royaumes de l'Ouest pourra être considéré comme un descendant des Hommes de l'Ouistrenesse, comme Boromir et Faramir. Avec l'accord du conteur, un joueur pourra aussi incarner un authentique Dúnadain. En ce Tiers Age finissant, le destin des derniers descendants de Númenor est sur le déclin et leur ancien héritage semble de plus en plus lourd à porter. Le joueur d'un Dúnadain pourra, s'il le souhaite, sacrifier un des points de Destinée du personnage pour ajouter +1 à une ressource ET à un talent de son choix.

Les Hommes du Nord sont moins nombreux et plus dispersés que ceux de l'Ouest ; c'est à cette souche qu'appartiennent les Rohirrim, les Hommes de Dale ou les Beornides. Au-delà de leurs différences culturelles, ces peuples partagent un héritage commun, ainsi qu'une remarquable capacité d'adaptation à leur milieu naturel.

Les Hommes du Nord ont un tempérament plus rude que ceux de l'Ouest. Leur éducation est généralement moins poussée et leurs contacts avec l'extérieur plus limités : un héros avec cet héritage recevra un Savoir initial de 2 (contre 3 pour un Homme de l'Ouest) mais bénéficiera d'une valeur initiale de 4 dans le talent de prédilection de son peuple (qui devra forcément faire partie de ses quatre talents) : Cavalier pour un Rohirrim, Pisteur pour un Homme de Dale ou un Beornide.

Leur Savoir initial de 2 leur permet de maîtriser au moins deux langues : leur langue maternelle (Dalois, Rohirric etc.) et une seconde langue, le plus souvent le Ouistrain.

Encore plus proches de la nature que les Hommes de Dale et de Rohan, les Beornides sont soumis à des ajustements supplémentaires, qui reflètent le caractère plus rude et plus rustique de leur existence : leur Vigueur a une valeur initiale de 4 mais ils ne possèdent que trois talents, au lieu des quatre habituellement reçus par chaque héros.

Un Homme du Nord bénéficiera également d'un avantage unique lié à son affinité avec la nature : la compréhension de l'ancien langage des oiseaux pour un Homme de Dale, celle de la langue des ours pour un Beornide ou la possession d'un cheval d'exception pour un Rohirrim.

Les Hommes et la Mortalité

La longévité d'un humain de la Terre du Milieu dépend beaucoup de son lignage. L'espérance de vie d'un Homme du Nord en bonne santé est d'environ 80 ans. Les descendants des Hommes de l'Ouistrenesse peuvent, en revanche, vivre plus de 100 ans (comme Faramir, qui vécut jusqu'à 120 ans), voire 150 ans ou plus pour les authentiques Dúnedain. Leur vieillissement est également beaucoup plus lent ; à titre de référence, Aragorn a plus de 80 ans au moment de la Guerre de l'Anneau et vivra plus de 200 ans.

II : Les Traits

En termes de jeu, les traits d'un personnage sont des caractéristiques chiffrées permettant de définir avec précision ses capacités naturelles, ses compétences et ses qualités morales. Concrètement, un héros est défini par une douzaine de traits, répartis en trois grandes catégories : ressources, talents et qualités. Chacun de ces traits est mesuré sur l'échelle suivante :

1 = faible

2 = commun

3 = appréciable

4 = remarquable

5 = exceptionnel

6 = extraordinaire

En tant que personnage hors du commun, un héros possède une valeur de base de 3 dans tous ses traits. En outre, dans chacune des trois catégories (ressources, qualités et talents), le joueur dispose d'un capital de 3 points supplémentaires avec lesquels il va pouvoir étoffer son personnage. A la fin de la création, le joueur recevra 3 points de bonus supplémentaires qu'il pourra répartir à sa convenance entre les différentes catégories de traits.

Ressources

Les quatre ressources d'un héros représentent des capacités très générales, que tout individu possède à un degré plus ou moins développé.

La Vigueur d'un personnage représente sa robustesse et son endurance.

Le Savoir d'un personnage représente sa connaissance de la Terre du Milieu, de ses différents pays, peuples et langages.



La Vivacité d'un personnage reflète sa rapidité de réaction et sa présence d'esprit.

La Présence d'un personnage représente sa prestance et son charisme - la faculté à s'imposer, à commander, à inspirer et à être écouté.

A la base, un héros humain possède une valeur de 3 dans chaque ressource – ce qui représente déjà une capacité supérieure à la moyenne.

En outre, le joueur dispose de 3 points supplémentaires à répartir à sa convenance entre les ressources de son personnage, sans toutefois attribuer la totalité de ces 3 points au même trait.

Talents

Les talents d'un personnage dépendent de son origine, de son éducation et de son expérience. La liste qui suit présente les talents les plus susceptibles d'être possédés par des héros :

Archer	Guerrier
Artisan	Navigateur
Cavalier	Pisteur
Espion	Scalde
Guérisseur	Stratège

Voir p 22 pour une brève description de ces dix talents.

À la création du personnage, le joueur choisit les quatre talents qui correspondent le mieux à la vocation du héros, à l'apprentissage qu'il a pu recevoir et aux expériences qu'il a déjà pu vivre.

Le fait de posséder un talent signifie que le personnage est « accompli » dans ce domaine, son degré exact d'accomplissement étant reflété par la valeur chiffrée attribuée à ce talent.

Les quatre talents du personnage ont une valeur initiale de 3, ce qui représente déjà un degré de compétence appréciable. Le joueur dispose en plus de 3 points à répartir selon sa convenance, comme pour les ressources. Là encore, il est impossible d'attribuer les 3 points au même trait.

Ces points de talents peuvent aussi être utilisés pour doter votre héros de talents supplémentaires. Dans ce cas, chaque talent supplémentaire coûte 1 point et commence avec une valeur initiale de 3.

En pratique, chaque talent englobe un vaste domaine d'expérience : un Pisteur, par exemple, ne sera pas seulement capable de suivre une piste, mais pourra également utiliser son talent pour se repérer dans la nature, y survivre ou déjouer l'habileté de Pisteurs adverses. Il n'est toutefois pas indispensable de posséder un talent pour tenter de l'utiliser : n'importe qui, par exemple, peut essayer de manier une épée, de tirer à l'arc ou de monter à cheval... mais sans le talent approprié, les chances de réussite du personnage resteront limitées, à cause de son inexpérience.

Qualités

Un personnage possède également quatre valeurs reflétant ses qualités morales et spirituelles : le Courage, la Loyauté, la Sagesse et la Volonté. Plus encore que ses ressources ou ses talents, ce sont ses qualités qui font le véritable héros.

Le Courage d'un personnage représente sa bravoure et sa faculté à affronter la peur.

La Loyauté d'un personnage reflète sa fidélité envers ceux qu'il reconnaît comme les siens.

La Sagesse d'un personnage représente sa clarté de jugement et sa faculté à percevoir le mensonge.

La Volonté d'un personnage mesure sa force d'âme, sa détermination et sa persévérance.

Les différentes valeurs attribuées à ces qualités permettent de définir plus précisément le caractère et la personnalité d'un héros.

À la création du personnage, chaque qualité reçoit une valeur initiale de 3, ce qui représente déjà un niveau appréciable : à leur création, tous les héros seront donc plutôt courageux, honorables, sages et déterminés.

Comme pour les ressources et les talents, le joueur reçoit 3 points de qualités supplémentaires, qu'il devra répartir à sa convenance, sans toutefois tous les attribuer à la même qualité.

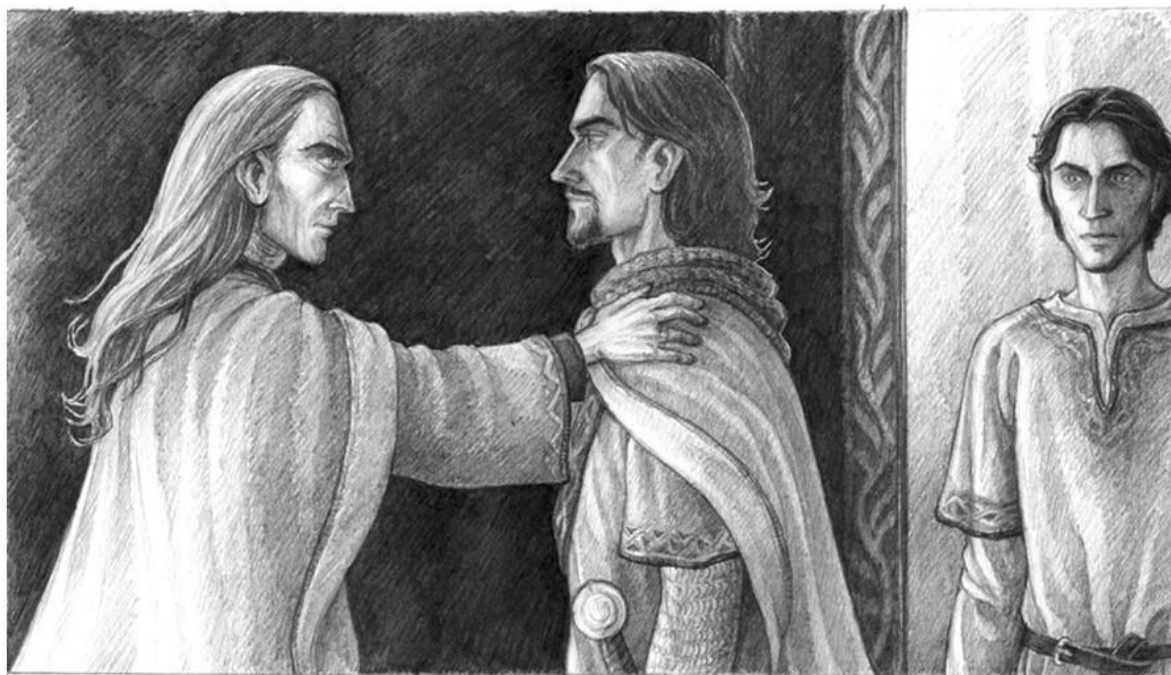
Points de Bonus

Tous les héros n'ont pas forcément le même total de ressources, de talents ou de qualités.

En plus des 3 points reçus dans chaque catégorie de traits (ressources, talents et qualités), le joueur reçoit 3 points de bonus qu'il peut répartir entre les traits de son choix, toutes catégories confondues mais sans attribuer plus d'un point au même trait.

En d'autres termes, le héros reçoit un bonus de +1 dans trois traits choisis par le joueur.

III : La Toile de fond



Comme dans un tableau, la toile de fond du portrait d'un personnage représente son décor, ce qui l'entoure et l'environne... et comme dans un tableau, cette toile de fond a aussi pour fonction de mieux faire ressortir le personnage en tant que sujet du portrait.

En pratique, cette partie de la création consiste à préciser la place que le personnage occupe dans la communauté à laquelle il appartient. Qui sont ses parents, ses amis, ses ennemis ?

Où a-t-il grandi et fait son apprentissage ? Quelle image ceux qui le connaissent ont-ils de lui et comment se voit-il lui-même ? Quels sont les épisodes marquants de son passé et comment envisage-t-il son futur ?

Autant de questions qui permettront de donner au personnage une ampleur et une profondeur comparables à celles des héros de Tolkien. Là encore, le joueur devra œuvrer en accord avec le conteur, afin que son héros s'intègre au mieux à la future chronique.

Les Langages de la Terre du Milieu

Parmi les questions qui peuvent se poser durant cette étape, il en est une qui mérite une attention particulière en termes de jeu, surtout dans un contexte comme celui de la Terre du Milieu : quelles langues le personnage connaît-il ?

La réponse à cette question dépend de la valeur de Savoir du personnage ; celle-ci détermine tout simplement le nombre de langues qu'il maîtrise au début du jeu. Supposons, par exemple, que nous créons un noble Dúnedain avec 4 en Savoir. Ceci lui donne droit à quatre langues initiales : nous pourrions choisir le Ouistrain, l'Adúnaic, le Sindarin et un quatrième langage au choix.

Notons que « maîtriser » s'applique aussi bien au parler qu'à l'écriture, tous les personnages-joueurs étant censés savoir lire et écrire. En outre, la connaissance d'une langue confère également celle de ses principaux chants, poèmes, récits légendaires etc. La maîtrise d'une langue donne donc accès à sa tradition orale mais aussi, pour les langages écrits, à sa culture livresque.

IV : Les Dernières Touches

Comme son nom l'indique, cette ultime étape sera l'occasion de définir tout ce qui n'a pas été décidé ou détaillé lors des étapes précédentes.

Équipement

L'équipement du héros devra être déterminé en accord avec le Conteur, en fonction de l'origine et des talents du personnage. Les possessions d'un personnage incluent notamment ses armes, son éventuelle armure, sa monture ainsi que tout autre objet emblématique lié à ses origines, comme par exemple le Cor de Boromir.

Les objets enchantés ou fabuleux, en revanche, ne pourront normalement être acquis qu'en cours d'aventure, à l'instar des capes elfiques des Hobbits, de Dard ou de la cotte de mailles en mithril de Bilbon. Seuls les Nains et les Elfes eux-mêmes dérogent à cette règle et peuvent commencer le jeu avec quelques objets fabuleux fabriqués par les artisans de leur peuple.

Les armes et l'armure d'un héros devront être indiquées sur sa feuille de personnage, avec leurs valeurs de dommages et de protection (voir chapitre III pour plus de détails).

Destinée

Chaque héros reçoit également un capital de Destinée, grâce auxquels il va pouvoir braver les périls qui jalonnent sa route, forger son destin et, peut-être, entrer dans la Légende.

À la création du personnage, ce capital de Destinée est égal à 3 pour les héros humains, sauf pour les Dûnedain les plus aguerris (voir p 6).



Voilà ! Votre personnage est maintenant achevé et prêt à répondre à l'appel de l'Aventure et de la Destinée, pour rejoindre les Héros de la Terre du Milieu.

Chapitre II

Elfes et Nains

En complément du premier chapitre, nous allons à présent examiner d'un peu plus près les deux autres grands peuples de la Terre du Milieu auxquels un personnage incarné par un joueur est susceptible d'appartenir. Conformément à l'approche générale du jeu, ce chapitre ne contient pas de description approfondie de ces deux races (dont les particularités, l'histoire et la culture ont déjà été amplement décrites par Tolkien lui-même, ainsi que par ses nombreux exégètes) mais se concentre principalement sur la traduction de leurs caractéristiques en termes de jeu. Le texte qui suit part donc du principe qu'un joueur désireux d'incarner un Elfe ou un Nain possède déjà une bonne connaissance générale de ces deux peuples.



En termes de jeu, un héros Nain ou Elfe est créé comme un héros humain, avec le même capital de points de création, mais l'appartenance à son peuple peut se traduire par certains ajustements et avantages spéciaux, détaillés ci-après. Concrètement, ces diverses particularités peuvent être réparties en six grandes rubriques : les Ressources, les Talents, les Qualités, la Constitution, les Sens et le Langage. Chacun de ces deux peuples possède également une Faiblesse qui lui est propre.

Nains et Elfes en Jeu

Pour un joueur, même expérimenté, interpréter un Elfe ou un Nain de la Terre du Milieu peut être une gageure et doit rester une option, soumise à l'accord du conteur. Ce dernier devra mûrement réfléchir avant d'intégrer Elfes ou Nains dans un groupe à dominante humaine – moins pour des raisons d'équilibre que pour préserver la cohérence de l'univers imaginé par Tolkien : la Communauté de l'Anneau reste une exception et, de façon générale, les habitants de la Terre du Milieu ne se mêlent guère des affaires des autres peuples.

Des alliances entre Hommes, Nains et Elfes sont toutefois possibles et constituent même un des aspects de la Terre du Milieu les plus passionnants à explorer dans le cadre d'un jeu de rôle, mais ces alliances ne doivent pas être banalisées, sous peine de perdre leur dimension exceptionnelle, et même leur raison d'être.

Certains cadres de chronique se prêtent mieux que d'autres à des compagnies de héros de différents peuples ; ainsi, la région du royaume de Dale, avec ses Hommes du Nord, ses Elfes de la Forêt Noire et ses Nains de la Montagne Solitaire ou des Monts de Fer constitue sans doute l'exemple le plus emblématique de ces possibles alliances.

Règles de Création

La description de chaque peuple indique les valeurs de base de leurs différents traits.

Comme pour les héros humains, le joueur dispose d'un capital de 3 points supplémentaires dans chaque catégorie de traits, plus 3 points de bonus.

Comme pour les humains, il est impossible d'attribuer tous les points d'une catégorie au même trait ou d'attribuer plus d'un point de bonus par trait. Certains traits peuvent, en outre, être soumis à des restrictions particulières.

Où sont mes Hobbits ?

De par leur nature paisible et leur caractère plutôt casanier, les Hobbits ne sont guère susceptibles de partir à l'aventure ou de s'engager dans une quête qui pourrait les emmener en territoire inconnu ; les voyages de Bilbon et la Quête de l'Anneau constituent les deux grandes exceptions à cette règle générale.

Plus encore que les Nains ou les Elfes, les Hobbits constituent donc un peuple à part, dont les membres sont globalement peu concernés par la Destinée de la Terre du Milieu. Pour cette raison, il semble judicieux de traiter les Hobbits comme un cas à part, situé hors du champ principal du jeu. Leurs diverses caractéristiques sont détaillées dans l'appendice de ce jeu.

Les Sens en Jeu

Les Elfes, les Nains (mais aussi les Hobbits) se distinguent également des Humains par leur acuité sensorielle : les Elfes sont ainsi réputés pour leur vue perçante et leur ouïe incroyablement aiguisée et, comme les Nains, s'accommodent fort bien de l'obscurité.

En termes de jeu, de telles facultés ne sont pas reflétées par une valeur de perception, mais sous forme d'ajustements applicables dans certaines situations : ainsi, la vue perçante des Elfes leur confère des avantages lorsqu'ils utilisent le talent d'Archer (voir p 30) et leur ouïe aiguisée complique considérablement la tâche de ceux qui tentent de tromper leur vigilance.

Les facultés de perception d'un personnage peuvent également être reflétées par des talents comme Pisteur ou Espion. Quant à la Vivacité, elle mesure surtout la faculté à réagir in extremis à une situation imprévue – afin, par exemple, d'éviter d'être pris de court (voir p 28).

Pour plus de précisions sur les sens des Nains et des Elfes, voir la description de ces peuples dans les pages suivantes. Le Livre du Conteur contient en outre des règles détaillées sur la perception, la dissimulation et les actions furtives.

Les Nains



Talents

Les Nains sont réputés pour être des Artisans des plus habiles, que ce soit dans l'art de la forge, le travail de la pierre ou tout autre domaine.

Un Nain reçoit un bonus de +1 à sa valeur d'Artisan. Ce bonus s'applique à la valeur de base du talent (4 au lieu de 3) mais aussi à sa valeur par défaut (3 au lieu de 2).

Il est en revanche impossible pour un Nain d'acquérir les talents Cavalier ou Navigateur. En outre, dans ces domaines, un Nain sera toujours considéré comme Faible (valeur de 1), au lieu de bénéficier de la valeur par défaut habituelle (2).

Qualités

Les Nains sont réputés pour leur caractère obstiné, mais aussi pour leur sens de l'honneur, leur fidélité en amitié et leur détermination. Un Nain reçoit les valeurs de base suivantes : Courage 3, Volonté 4, Loyauté 4, Sagesse 3.

Ressources

Un Nain reçoit les valeurs de base suivantes : Vigueur 4, Vivacité 3, Savoir 3, Présence 3.

Petits et trapus, les Nains sont beaucoup moins souples (et plus lourds) que les Hobbits, ce qui peut parfois les handicaper. Dans toutes les situations où sa morphologie peut le désavantager de façon notable, un Nain subira une pénalité de -1. Ceci s'applique notamment aux sauts, à la nage et aux actions acrobatiques nécessitant une grande amplitude de mouvement.

Leur stature robuste et trapue leur permet, en revanche, d'ignorer la pénalité d'encombrement d'une éventuelle armure (voir le Livre du Conteur pour plus de détails).

Constitution

Les Nains vivent en moyenne entre 200 et 350 ans. Ils sont pratiquement insensibles aux températures extrêmes et ne seront jamais incommodés et encore moins affaiblis par le froid ou la chaleur. Leur Vigueur élevée leur confère également une endurance et une résistance bien supérieures à celles de la plupart des humains.

Sens

Les Nains voient presque parfaitement dans une obscurité quasi-totale jusqu'à une distance d'environ quinze mètres et assez nettement jusqu'à une trentaine de mètres.

Art du Combat

Lorsqu'un Guerrier Nain armé d'une hache de bataille à deux mains fait le choix de rester sur la défensive (voir p 26), il bénéficie du même avantage que s'il était muni d'un bouclier (bonus de +1 au test de combat défensif).

Langage

Un Nain connaît un nombre de langues égal à son Savoir, ce qui inclut toujours le Ouistrain et le Khuzdul (que les Nains n'emploient qu'entre eux). Les plus érudits peuvent également connaître le Sindarin, voire le Quenya, ou des langues humaines locales.

La Loyauté des Nains



Les Nains sont réputés pour la force des liens qui les unissent les uns aux autres.

La valeur de Loyauté d'un héros Nain s'applique à l'ensemble de son peuple (ou, à tout le moins, à l'ensemble de la Maison dont il est issu), y compris ses ancêtres défunts. Cette qualité pourra donc être invoquée (voir p 41) dans toutes les situations où l'honneur personnel d'un héros Nain se trouve mis en jeu (ce qui sera presque toujours le cas dès lors que son Courage est mis à l'épreuve).

Faiblesse

La principale faiblesse des Nains est leur amour immodéré de l'or, des gemmes et des métaux précieux. Alors que sur tout autre sujet, les Nains s'enorgueillissent (à juste titre) d'avoir les pieds sur terre et la tête sur les épaules, cette fascination peut parfois leur faire abandonner toute prudence ou perdre toute mesure.

Cette forme particulière de convoitise ne sera évidemment pas suscitée par la première pierre précieuse ou le premier coffre d'or venu : seul un joyau extraordinaire (comme la légendaire pierre Arkenstone qui causa la perte de l'illustre Thorin Ecu-de-chêne), un objet fabriqué avec un savoir-faire prodigieux ou un immense trésor pourra exercer cette fascination sur l'esprit d'un Nain.

En termes de jeu, un Nain pourra être obligé de mettre sa Sagesse à l'épreuve lorsque cette fascination est susceptible de venir troubler son jugement (voir le chapitre IV pour plus de détails sur l'utilisation de cette qualité).

En cas d'échec, le Nain cèdera à un accès de cupidité et souhaitera s'emparer coûte que coûte du trésor ayant suscité sa convoitise ; il sera alors incapable (ou, plus exactement, refusera) de prendre une décision ou d'entreprendre une action s'opposant directement à ce désir de possession jusqu'à la fin de la scène en cours – à moins que sa Sagesse défaillante ne soit finalement secourue par sa Loyauté, conformément aux règles sur cette qualité (là encore, voir chapitre IV).

Chez les Nains les plus atteints, cette forme de convoitise pourra exercer une emprise aussi forte que l'influence de l'Ennemi, se muant en avidité et en avarice maladroites, corrompant peu à peu l'esprit et le cœur du personnage pour finalement l'aveugler totalement.

En termes de jeu, cette obsession croissante peut prendre la forme d'une lente érosion de la Sagesse, susceptible de mener un héros à sa chute - comme ces seigneurs Nains qui, rongés par la cupidité, furent réduits en cendres par des dragons en voulant s'approprier leurs trésors...



L'ART des Nains

Bien qu'ils aient la réputation de fabriquer toutes sortes d'objets magiques, les Nains de la Terre du Milieu n'ont pas accès à la véritable magie, qui reste l'apanage exclusif des Elfes et des Valar.

Ils n'en possèdent pas moins des connaissances et un savoir-faire totalement inconnus des Hommes, tout particulièrement en ce qui concerne le travail de la pierre et du métal.

Aux yeux des Hommes ou des Hobbits, ces secrets de fabrication (que les Nains préservent jalousement) ne se distinguent guère de sortilèges ou d'enchantements – même s'il en va tout autrement aux yeux des Nains eux-mêmes.

Le Travail de la Pierre

Dans ce domaine, les Nains sont passés maîtres dans l'art de concevoir des passages secrets et des portes dérobées. De telles portes sont absolument invisibles (et impossibles à détecter de quelque autre manière) pour qui ne connaît pas leur existence et ne s'ouvrent que lorsqu'un certain mot de commandement, choisi par leur créateur, est prononcé à haute voix.

A priori, seul un Artisan Nain avec un talent de 6 et le travail de la pierre comme domaine de prédilection connaît les secrets de cette technique (qui furent probablement enseignés aux Nains de jadis par les Elfes Noldor).

Le Travail du Métal

Dans ce domaine, les Nains sont particulièrement réputés pour leurs armes et leurs cottes de mailles.

Un haubert de guerre (cotte de mailles couvrant également les avant-bras et les cuisses) forgé par un maître-artisan Nain offre une protection supérieure à celle de n'importe quelle armure de facture humaine (3).

De telles cottes de mailles ne peuvent toutefois être portées que par un Nain (ou, à la rigueur, par un Hobbit) et qu'il est très rare qu'un artisan Nain accepte de fabriquer une telle merveille pour un autre commanditaire qu'un de ses congénères.

Il pourra, en revanche, fabriquer des cottes de mailles aussi légères que celles des Elfes (avec une protection de 2, et sans pénalité de lourdeur).

Notons au passage qu'en vertu de sa morphologie trapue et incroyablement robuste, un Nain qui porte une cotte de mailles ne subit aucune pénalité d'encombrement sur ses tests de Vigueur (voir le Livre du Conteur pour plus de détails).

Enfin, l'arme préférée des Guerriers Nains est la hache de bataille à deux mains, qu'ils manient avec une dextérité particulière (voir p 14).

Le Mithril

De tous les métaux travaillés par les Nains, le mithril est, de loin, le plus prodigieux : brillant comme l'argent, inaltérable et d'une solidité à toute épreuve... mais il est devenu rarissime. Une cotte de mailles en mithril est un trésor inestimable, digne des plus grands rois – y compris pour un Nain.

Seul un Artisan Nain (ou Elfe) avec un talent de 6 et ayant choisi l'art de la forge comme domaine de prédilection aura le savoir-faire nécessaire pour travailler ce fabuleux métal.

Une cotte de mailles en mithril est aussi légère qu'une cotte de mailles elfique et confère à son porteur une protection supérieure à celle de toute autre armure (voir Livre du Conteur pour plus de détails). Un tel trésor est donc sans prix !

Les Elfes



Les Trois Branches

Les Elfes sont divisés en trois grandes lignées : les Elfes Sylvains (aussi appelés Nandor ou Elfes des Bois), les Sindar (aussi appelés Elfes Gris) et les Noldor (aussi appelés Hauts Elfes).

A priori, un héros Elfe incarné par un personnage-joueur sera presque toujours un Sindar, mais il est également possible d'incarner un Noldo, avec l'accord du conteur. Quant aux Nandor, ils ne quittent jamais les profondeurs de leurs forêts et n'ont pas vocation à devenir des héros – à la différence des Sindar, plus curieux et plus aventureux. Rappelons à ce sujet que Legolas, souvent identifié comme un « Elfe des Bois » est bien un Sindar, comme son père le roi Thranduil et les autres nobles de la Forêt Noire, à la différence de leurs gens, de souche Nando.

Les valeurs initiales de ressources et de qualités données ci-contre valent pour les Sindar. Par comparaison, un Nando aura les valeurs de base suivantes : 4 en Vivacité, 3 dans les trois autres ressources et dans les quatre qualités. Quant aux Noldor, leur cas est abordé page suivante.

Ressources

A la base, un héros Elfe reçoit une valeur initiale de 4 dans ses quatre ressources.

Qualités

La noblesse naturelle et la lumière intérieure des Elfes leur confèrent une valeur de base de 4 dans deux de leurs quatre qualités, au choix du joueur.

Talents

Naturellement doués dans tous les domaines, les Elfes reçoivent un +1 dans tous les talents : les quatre talents d'un Elfe commencent donc à 4 et sa valeur par défaut dans tous les autres est de 3.

Les quatre talents privilégiés sont laissés au libre choix du joueur, en fonction de l'origine, de l'éducation et du vécu de son personnage. Archer, Guerrier et Pisteur font souvent partie des talents des Elfes les plus aventureux.



Art du Combat

Les Archers Elfes sont les plus redoutables de la Terre du Milieu (voir p 30).

En outre, l'agilité et la grâce virevoltante des combattants Elfes leur permet d'esquiver avec facilité les attaques d'adversaires moins rapides. Lorsqu'un Elfe avec le talent de Guerrier bénéficie de l'initiative, il impose une pénalité de -1 aux tests de combat adverses. Il en va de même si le combattant choisit de rester sur la défensive (voir p 26 pour plus de détails).

Constitution

Les Elfes n'ont pas besoin de sommeil ; il leur suffit d'une à trois heures de méditation rêveuse par jour, suivant leur degré d'activité.

Ils sont, en outre, virtuellement immortels : ils ne subissent ni les ravages du temps, ni ceux de la maladie, et ne peuvent mourir que s'ils sont tués, ou lorsqu'ils perdent tout désir de vivre. Ils se remettent en outre rapidement de leurs blessures.

Sens

Les Elfes ont l'ouïe extrêmement fine et peuvent entendre jusqu'à trois fois plus loin qu'un être humain. Leur vue perçante porte bien plus loin que celle des autres peuples et semble aussi précise à courte qu'à longue distance.

En termes de jeu, ceci les préserve de toute pénalité de tir due à la portée. Combinée à une parfaite sûreté de geste, elle fait des Elfes les archers les plus redoutables de la Terre du Milieu (voir p 31 pour plus de détails).

Un Elfe possède une excellente vision nocturne, dès lors que le ciel est éclairé par la lumière de la lune ou des étoiles. En termes de jeu, un Elfe peut ignorer toute pénalité de -1 due au manque de lumière ; ceci suffit en général à annuler les effets d'une nuit naturelle et peut aussi atténuer ceux d'une obscurité plus profonde ou surnaturelle.

Enfin, un Elfe est capable de sentir le Pouvoir qui émane de certains êtres, lieux et objets.

Langage

Chaque famille d'Elfes possède sa propre langue : le Quenya pour les Noldor, le Nandorin pour les Sylvains et le Sindarin pour les Sindar. Cette dernière, la plus couramment employée, fait en quelque sorte office de langue elfique commune. La plupart des Elfes parlent aussi le Ouistrain, la langue des Hommes de l'Ouest.

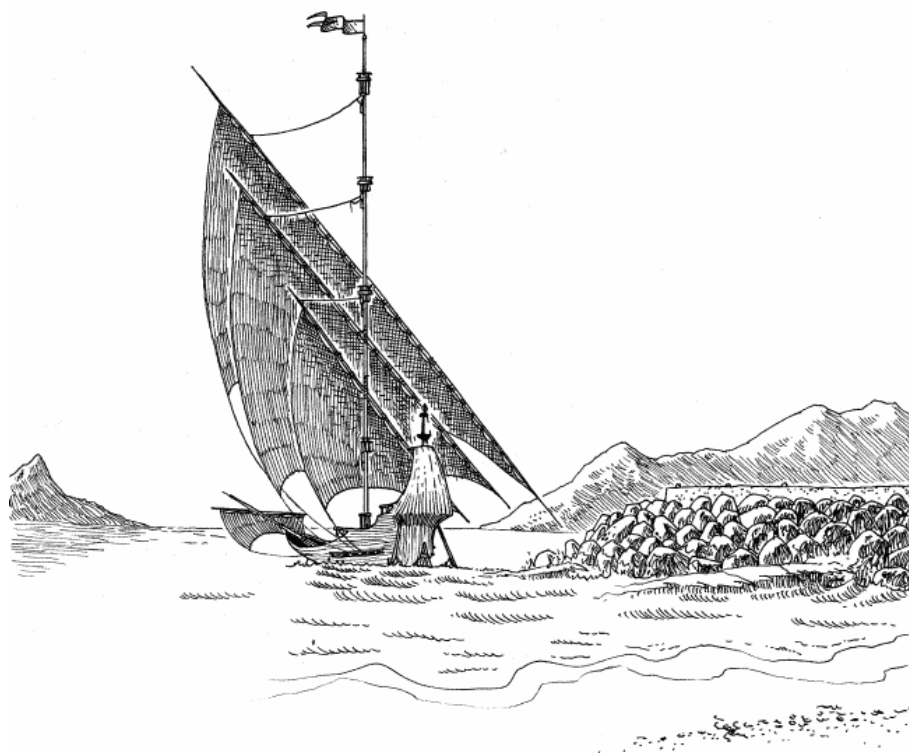
Les Noldor



Les Noldor sont, de loin, les plus puissants et les plus savants de tous les Elfes. Avec l'accord du conteur, un joueur pourra incarner un des derniers Hauts-Elfes demeurant en Terre du Milieu car, en ce Tiers Age finissant, leur temps en ce monde touche à sa fin et la plupart ont déjà gagné les Rivages Bienheureux de Valinor.

En termes de jeu, un héros Noldor bénéficie d'un bonus supplémentaire de +1 en Savoir et en Présence mais ne reçoit que 2 points de Destinée (au lieu de 3), son destin sur la Terre du Milieu étant désormais à son crépuscule.

Ces ajustements peuvent en outre se cumuler aux effets de la Mémoire des Ages Anciens, détaillés page suivante.



Faiblesse

Le destin des Elfes ne se manifeste pas sous la forme d'une Destinée individuelle : il s'agit du destin de tout un peuple, profondément lié au passage des Ages du Monde.

Le capital de Destinée d'un héros Elfe représente le temps qui lui est imparti en ce monde : lorsqu'il sera réduit à zéro, il sera temps pour l'Elfe de quitter la Terre du Milieu pour rejoindre les Rîvages Bienheureux (voir ci-dessous).

La progression en cours de chronique d'un héros Elfe sera, en outre, plus limitée que celle d'un héros humain (voir chapitre IV).

L'Appel de Valinor

Ainsi est appelée l'étrange mélancolie qui, au Tiers Age, s'empare peu à peu du peuple des Elfes. Elle est également nommée Appel de la Mer, car il pousse ceux qui l'entendent à quitter pour toujours la Terre du Milieu pour gagner les rîvages bienheureux de l'Ouest, par-delà l'océan.

Pour un héros, répondre à cet Appel signifiera la fin de son existence jouée.

Lorsque le capital de Destinée d'un héros Elfe est épuisé, il est temps pour lui de rejoindre Valinor. Il pourra surseoir à ce départ jusqu'à la fin de la chronique, mais il lui sera désormais impossible de progresser d'une quelconque façon (voir chapitre IV), son temps en Terre du Milieu étant achevé. Si le héros survit à la chronique, alors celle-ci se finira, pour lui, par son départ des Havres Gris...

Mémoire des Ages Anciens

Ces règles supposent que les héros Elfes créés par les joueurs sont relativement jeunes (à l'aune de leur peuple). Si le conteur l'autorise, un joueur pourra incarner un Elfe beaucoup plus ancien (né au Second Age), moyennant le sacrifice d'un point de Destinée : ceci lui confèrera un bonus de +1 en Savoir ou en Présence (au choix), en Sagesse et dans un talent de son choix.

Ce choix peut être lourd de conséquences. En sacrifiant les points de Destinée de son personnage Elfe, un joueur le rapproche toujours de son départ pour les rîvages de Valinor. Cette option peut se combiner avec les ajustements donnés au début de cette section pour les Noldor. Un Noldo ayant la Mémoire des Ages Anciens commencera donc le jeu avec un seul point de Destinée ; chez un tel personnage, l'Appel de Valinor sera donc particulièrement puissant.

L'ART des Elfes

Les Elfes possèdent un lien privilégié avec le pouvoir de la Lumière – un lien qui transparait à travers tout ce qu'ils créent, fabriquent ou concoctent, qu'il s'agisse d'épées, de vêtements, de navires, de musique ou de nourriture.

Aux yeux des autres peuples, tout objet elfique est donc un objet enchanté, doté de vertus ou de propriétés qu'aucune création mortelle ne pourra jamais posséder. En voici quelques exemples.

Miruvor et Lembas

Les Elfes d'Imladris connaissent les secrets de la fabrication du miruvor, un cordial aux effets particulièrement revigorants. Une seule gorgée suffit à chasser les effets de la fatigue et confère un bonus de +2 sur les tests de récupération (voir p 34) et d'endurance (voir Livre du Conteur) pour une durée d'environ une journée.

Tout aussi précieux que le miruvor, le lembas, le fameux pain de voyage elfique, a également des vertus revigorantes : un pain de lembas permet de dissiper (ou d'ignorer) les effets de la fatigue de toute une journée de marche, ainsi que toute sensation de faim. Il peut se conserver presque indéfiniment tant qu'il est préservé dans son emballage de feuilles.

Seul un Elfe possédant le talent Guérisseur saura concocter du miruvor. Quant au lembas, le secret de sa fabrication est réservé aux seules Dames Noldor de haut lignage.

Cordes et Capes Elfiques

Les artisans elfes savent également fabriquer d'autres objets fort utiles aux voyageurs, comme des cordes ou des capes aux fabuleux pouvoirs.

Une corde elfique est extrêmement légère et totalement incassable, quel que soit le poids qu'elle ait à supporter ; elle obéit également aux volontés de son possesseur, pouvant se resserrer ou se dénouer avec un simple mot.

Lorsqu'elle est utilisée pour l'escalade, une corde elfique empêche tout risque de chute.

Enfin, à cause du pouvoir qui l'imprègne, une telle corde, si elle est utilisée pour attacher un Orque ou toute autre créature mauvaise, cause chez le captif une sensation de brûlure atroce, susceptible de mettre sa résistance à l'épreuve.

Les capes elfiques peuvent dissimuler ceux qui les portent en se confondant avec l'environnement. En termes de jeu, le porteur d'une cape elfique impose une pénalité de -2 aux tests de repérage adverses (voir Livre du Conteur). Combinée à une bonne cachette, une cape elfique peut rendre son porteur pratiquement indétectable. Ces effets s'appliquent à la vigilance de toutes les créatures, à l'exception des Elfes eux-mêmes.

Armes et Armures

Les artisans elfes sont capables de fabriquer des cottes de mailles d'une extraordinaire légèreté (n'imposant aucune pénalité de lourdeur au porteur - voir le Livre du Conteur).

Les épées et les dagues elfiques sont toujours superbement ouvragées, n'ont jamais besoin d'être aiguisées et sont insensibles à la corrosion. Les « longs couteaux blancs » des Elfes (comme celui de Legolas) sont considérés, en termes de jeu, comme des épées (arme longue, dommages 5).

Ces secrets de fabrication seront accessibles aux Elfes possédant le talent d'Artisan, avec l'art de la forge comme domaine de prédilection.

Les Objets Elfiques en Jeu

La plupart de ces objets sont considérés comme usuels par les Elfes et pourront à ce titre faire partie de l'équipement initial d'un héros Elfe, à la discrétion du conteur.

Mais l'art des Elfes a également produit des objets beaucoup plus puissants, dont les secrets de fabrication ont été perdus ou ne sont plus connus que de quelques maîtres – à l'instar d'épées comme Dard, Glamdring ou Orcrist, forgées par les maîtres-artisans de Gondolin.

De telles merveilles ne pourront être trouvées ou gagnées qu'en cours d'aventure et peuvent constituer à elles seules un objet de quête.

Chapitre III

Prouesses et Périls

Les règles qui suivent ne font appel qu'à un seul type de dés : les dés ordinaires, à six faces (d6). De manière générale, le recours aux dés devra être réservé aux situations importantes sur le plan dramatique – c'est à dire suffisamment difficiles, dangereuses ou décisives pour que la réussite ou l'échec du personnage puisse influencer de façon directe sur le cours de l'aventure. Si une action n'est ni difficile, ni dangereuse, ni décisive, alors elle ne mérite sans doute pas d'être résolue avec un lancer de dés : de manière générale, le conteur devra considérer que les ressources, les talents et les qualités d'un personnage peuvent lui permettre d'affronter sans problème les situations ordinaires qui leur sont liées.



Le système de jeu de La Terre des Héros repose sur un principe fort simple. Lorsqu'un personnage tente une action assez difficile ou importante pour mériter un jet de dés, on lance un dé (d6). Si le résultat est inférieur ou égal au trait utilisé, l'action est réussie. Sinon, elle est manquée. Toutes les notions développées dans les pages qui suivent – avantages, difficultés etc. – ne sont que des applications de cette règle fondamentale.

I : Épreuves



Passer une Épreuve

Une épreuve est une action incertaine, dont la réussite ou l'échec peut avoir des conséquences directes sur le cours des événements, voire sur le personnage lui-même.

Une épreuve est toujours liée à un trait : il existe donc des épreuves de ressources, de talents et de qualités. Toutes ces épreuves sont résolues selon les mêmes règles.

Lorsqu'un personnage doit passer une épreuve, on lance un dé (1d6) et on compare son résultat à la valeur du trait utilisé.

Si le résultat du dé est inférieur ou égal au trait, l'épreuve est passée avec succès.

Dans le cas contraire, la tentative du personnage se solde par un échec.

Si l'épreuve fait appel à un talent et que le personnage ne le possède pas, on utilisera une valeur par défaut de 2 (ou 3 pour les Elfes).

Au-delà des Dés

Les dés ne sont pas la seule façon de rendre parlante la valeur d'un trait. Ainsi, l'échelle de valeurs des traits (voir p 7) peut être utilisée pour interpréter de manière purement narrative les actions ordinaires d'un personnage.

Si, par exemple, un musicien compose une ballade, la qualité de son œuvre pourra simplement être évaluée en fonction de son talent de Scaldé, sans lancer le dé : si ce talent est de 4, alors la composition sera « remarquable ». Un poète sans véritable talent (avec la valeur par défaut de 2) produira quant à lui une œuvre « commune ».

Le même principe pourra s'appliquer au travail d'un forgeron ou à une compétition de tir à l'arc : si ce concours ne présente pas d'enjeu dramatique majeur, alors la victoire pourra tout simplement revenir au meilleur tireur, c'est-à-dire au talent d'Archer le plus élevé.

De même, la Présence d'un personnage pourra donner une idée de l'impression générale qu'il produit sur ceux qu'il rencontre, tandis que sa valeur de Savoir pourra être utilisée pour évaluer l'étendue de ses connaissances sur tel ou tel sujet.

Les Traits en Jeu

Tous les traits d'un personnage (ressources, talents et qualités) peuvent être mis à l'épreuve selon les règles détaillées précédemment.

Ressources

Les ressources d'un personnage pourront être mises à l'épreuve dans toutes sortes de situations.

La *Vigueur* d'un héros peut être mise à l'épreuve lorsqu'il doit fournir un effort intense de force ou d'endurance; elle peut par exemple lui permettre de surmonter les effets de la fatigue, du froid etc.

La *Vivacité* d'un héros est mise à l'épreuve lorsqu'il doit réagir avec rapidité ou présence d'esprit à une situation imprévue – par exemple pour éviter un piège ou échapper à certains périls.

Le *Savoir* d'un héros peut être mis à l'épreuve afin de mesurer sa culture et son érudition, tout spécialement face à des questions concernant les temps anciens ou les contrées lointaines.

La *Présence* d'un héros peut être mise à l'épreuve lorsqu'il cherche à impressionner autrui par son charisme, à imposer son autorité ou à tirer parti de son charme ou de sa prestance.

Les épreuves ne sont pas la seule façon dont les ressources d'un personnage peuvent intervenir en cours de jeu : la *Vigueur* d'un héros, par exemple, indique le nombre de blessures qu'il peut endurer, tandis que sa *Vivacité* permet d'estimer la rapidité avec laquelle il peut agir lors d'un combat. Les valeurs de *Savoir* et la *Présence* d'un héros peuvent également intervenir en jeu de façon purement narrative, selon le principe évoqué dans l'encadré page précédente (et exploré plus avant dans les règles du Livre du Conteur).

Qualités

Le rôle des qualités héroïques (le Courage, la Sagesse, la Volonté et la Loyauté) est abordé en détail au chapitre IV (Héroïsme et Destinée).



Talents

La valeur d'un talent représente le degré d'habileté et d'expérience du personnage dans un domaine particulier. Si le personnage ne possède pas le talent approprié, on utilisera une valeur par défaut de 2 (3 pour les Elfes). Voici une brève description de ce que recouvre chaque talent.

Archer : tirer à l'arc.

Artisan : travailler le métal, la pierre, le bois ; chaque artisan possède sa propre spécialité (voir le Livre du Conteur pour plus de détails).

Cavalier : monter à cheval avec adresse, maîtriser sa monture dans une situation risquée, connaître les chevaux, soigner un cheval etc.

Espion : se cacher, observer ou écouter sans être repéré, se fondre dans la masse, se déguiser, repérer un espion dissimulé etc.

Guérisseur : soigner un blessé, administrer les premiers secours, concocter des remèdes etc.

Guerrier : savoir manier les armes, combattre.

Navigateur : manœuvrer un bateau, diriger un navire, prédire le temps et lire les étoiles en mer.

Pisteur : suivre une piste, s'orienter, chasser, se cacher, se mouvoir en silence dans la nature, repérer un ennemi embusqué etc.

Scalède : conter, chanter et jouer de la musique avec talent, composer, improviser etc.

Stratège : préparer des plans de bataille, évaluer la qualité d'une armée, déjouer les plans ennemis.



Difficultés et Avantages

Par le jet de dé qu'elle implique, une épreuve représente donc toujours une action suffisamment difficile ou incertaine pour placer le personnage en situation de risque ou d'incertitude.

Dans certains cas, la difficulté que le personnage doit affronter sera telle que la valeur du trait mis à l'épreuve subira une pénalité.

En pratique, chaque difficulté supplémentaire se traduira par une pénalité de -1. Une difficulté supplémentaire représente toujours un élément spécifique et concret (fatigue extrême, obstacle majeur, force adverse, etc.) susceptible d'entraver les efforts du héros de façon significative.

De manière générale, une pénalité de -1 représente une action difficile, un malus de -2 une difficulté extrême et un malus de -3 un véritable exploit.

A l'inverse, des circonstances favorables pourront conférer un bonus à la valeur testée, chaque +1 reflétant un avantage spécifique et concret jouant en faveur du personnage.

Un trait de 6 ou plus signifie qu'il n'existe aucun risque d'échec, à moins que cette valeur ne soit diminuée par une pénalité.

De même, si un ou plusieurs bonus amènent la valeur d'un trait à 6 ou plus, aucun jet de dé ne sera nécessaire pour réussir l'épreuve.

Inversement, si la difficulté ou des désavantages amènent la valeur d'un trait au-dessous de 1, le personnage n'a plus la moindre chance de réussir : toute tentative se soldera alors par un échec.

Agir Ensemble

Les épreuves seront le plus souvent résolues de façon individuelle, avec un résultat qui pourra être différent pour chaque personnage.

Dans certaines situations, il est toutefois possible pour un groupe d'agir de façon collective ou pour un héros de prêter main-forte à un compagnon.

Dans ce genre de cas, chaque personnage impliqué dans l'action doit passer l'épreuve requise, mais il suffit qu'un seul membre du groupe réussisse pour que l'action collective soit un succès. Chacun contribue ainsi à l'effort du groupe.

Dans certains cas, toutefois, le fait d'être plusieurs à réussir pourra entraîner des bénéfices supplémentaires, (comme un gain de temps), en fonction de la situation.

II : Combats

Comme dans « Le Seigneur des Anneaux » ou « Bilbo le Hobbit », les combats peuvent jouer un rôle décisif au cours d'une quête ou d'une aventure. Les règles détaillées ci-dessous n'ont pas pour objectif de proposer une simulation tactique réaliste, mais de permettre une gestion fluide et héroïque des scènes de combat, en privilégiant la tension dramatique. Le Livre du Conteur contient, en outre, des règles détaillées sur les adversaires que les héros seront le plus souvent amenés à affronter (Orques, Wargs, Trolls etc.).



Combats Singuliers

Une scène de combat est découpée en assauts, qui représentent chacun une poignée de secondes. Au cours d'un assaut, il est crucial de savoir qui a l'initiative, c'est-à-dire qui peut attaquer le premier. L'initiative revient normalement au combattant avec la Vivacité la plus élevée, une égalité tournant toujours en faveur du héros.

Lors du premier assaut d'un combat, certaines situations spéciales (effet de surprise, écart extrême de longueur d'armes etc.) pourront influencer sur l'initiative et prendre le pas sur la Vivacité : ces cas particuliers seront traités plus en détail dans la suite de cette section.

Le combattant qui a l'initiative se retrouve en position d'assaillant : pour attaquer l'adversaire, il doit mettre à l'épreuve sa valeur de combat. Pour les héros, cette valeur de combat correspond tout simplement à leur talent de Guerrier.

Un test de combat réussi est toujours suivi par un jet de dommages (voir page suivante pour plus de détails). Si, en revanche, le test de combat est manqué, l'assaillant ne parvient pas à mettre son adversaire en difficulté lors de cet assaut.

C'est ensuite à l'adversaire de contre-attaquer, s'il est en état de le faire, avec un test de combat suivi d'un éventuel jet de dommages. Une fois l'assaut terminé, on passe à l'assaut suivant – et ainsi de suite jusqu'à la conclusion du combat.

Blessures au Combat

Un test de combat réussi donne lieu à un jet de dommages. Ce jet est résolu comme une épreuve basée sur la valeur de dommages de l'arme de l'assaillant (voir ci-dessous), avec des effets différents pour les héros et pour leurs adversaires.

Lorsqu'un héros réussit un test de combat contre un adversaire (voir page précédente), celui-ci est blessé et perd 1 point de Vigueur ; si le héros réussit, en prime, son jet de dommages, la blessure sera aggravée et aura de fortes chances d'être mortelle – sauf dans le cas des adversaires les plus massifs ou les plus redoutables (pour plus de détails, voir le Livre du Conteur).

Lorsque l'adversaire d'un héros réussit un test de combat, le héros ne sera sérieusement blessé que si le jet de dommages de l'adversaire est réussi : le héros perd alors 1 point de Vigueur. Si le jet de dommages de l'adversaire est manqué, le héros n'a subi qu'une blessure légère (sans conséquence en termes de jeu) ou a été entièrement protégé par son armure (ce qui revient au même).

Armes

Une arme possède une valeur de dommages, mesurée sur la même échelle qu'un trait :

Poignard, coutelas, dague = 4

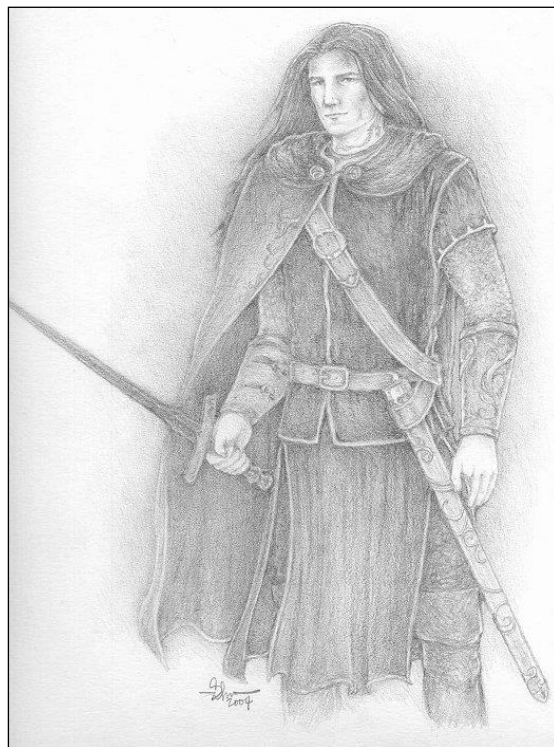
Épée, hache, lance, masse = 5

Hache ou épée à deux mains = 6

Il existe trois grandes longueurs d'armes : arme courte (poignard, dague etc.), arme longue (épée, hache etc.) et arme d'hast (lance, pique etc.). Lors du premier assaut, un combattant muni d'une arme plus longue que celle de son adversaire bénéficiera toujours de l'initiative.

Un Guerrier muni d'un bouclier bénéficie d'un bonus de protection de 1 (voir ci-dessous) et sera également avantagé lorsqu'il fait le choix de rester sur la défensive (voir p 26).

Les armes à deux mains (pique, hache de bataille etc.) excluent évidemment l'usage du bouclier.



Armures

Les deux principaux types d'armures qu'un héros peut porter sont un pourpoint de cuir renforcé ou une cotte de mailles (l'armure de plates n'existe pas dans la Terre du Milieu de Tolkien).

Le port d'une armure confère au personnage une valeur de protection, qui agit comme une pénalité sur les jets de dommages adverses :

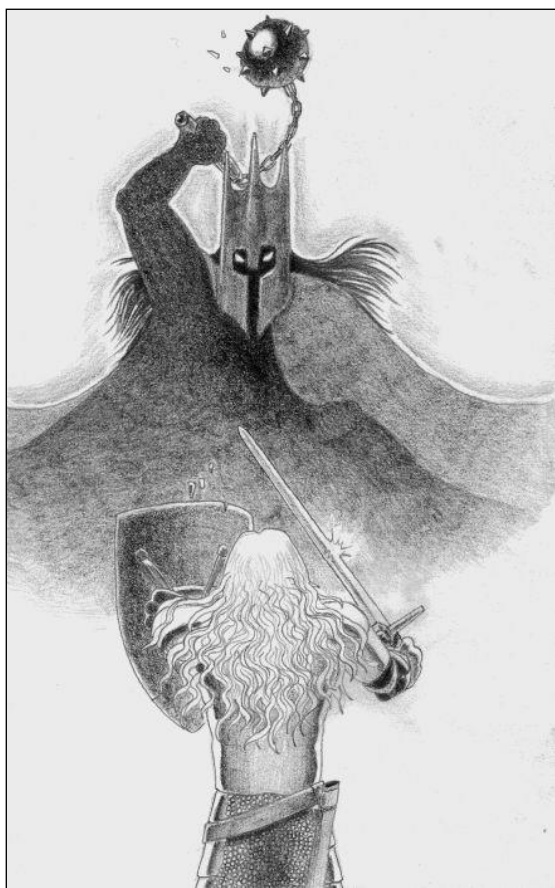
Pourpoint de cuir = 1

Cotte de mailles = 2

Ainsi, un coup d'épée (dommages 5) verra sa valeur de dommages réduite à 3 si la victime porte une cotte de mailles (2). Un héros avec une cotte de mailles aura donc beaucoup moins de chances de subir des blessures sérieuses.

Une cotte de mailles impose une pénalité (-1) aux épreuves liées à l'endurance ou l'agilité (grimper, nager, marcher en silence, etc.). Si le porteur n'est pas un Guerrier, ce malus s'appliquera également à sa Vivacité pour l'initiative. Les cottes de mailles naines et elfiques possèdent des qualités particulières (voir chapitre II).

Enfin, un Guerrier muni d'un bouclier bénéficie d'un point de protection supplémentaire.



Tactiques Spéciales

Rester sur la Défensive

Au début d'un assaut, un héros peut choisir de rester sur la défensive. Il doit alors laisser son adversaire attaquer le premier.

Si l'adversaire réussit son test de combat, le héros sur la défensive pourra le contrer en réussissant un test de combat (avec un bonus de +1 s'il est muni d'un bouclier ou combat avec deux armes) mais devra renoncer à attaquer pour cet assaut.

Si, en revanche, l'adversaire manque son test de combat, le héros pourra alors contre-attaquer avec un test de combat, selon les règles habituelles (et sans bonus particulier).

Seul un héros avec le talent Guerrier peut rester sur la défensive – un choix qui pourra faire toute la différence s'il est déjà blessé ou face à plusieurs adversaires. Cette tactique n'est jamais utilisée par les Orques et autres combattants au service de l'Ombre, animés par la seule rage de tuer.

Combattre avec Deux Armes

Un héros avec une valeur de 4 ou plus en Guerrier et en Vivacité sait combattre avec une arme longue (épée etc.) dans une main et une arme de parade (une dague) dans l'autre.

Le héros peut alors bénéficier d'un second jet de dommages (avec sa deuxième arme) si le premier est manqué ; il bénéficie en outre d'un avantage de +1 à ses tests de combat défensifs (voir Rester sur la Défensive, ci-dessus).

Combattre avec deux armes ne procure aucun avantage contre les créatures les plus massives (voir le Livre du Conteur pour plus de détails) ou face à la charge d'un cavalier (voir p 29).

Fuir le Combat

Face à certains adversaires, la fuite peut être la meilleure des tactiques. Si le corps-à-corps n'a pas encore été engagé et qu'il existe une possibilité de fuite, on testera la Vivacité du personnage qui souhaite fuir et celle de son assaillant. La fuite ne sera possible que si le personnage réussit ce test et que l'assaillant échoue. Dans tous les autres cas de figure, le corps-à-corps sera inévitable.

Une fois le combat engagé, si le personnage désire rompre le corps-à-corps pour s'enfuir, il devra réussir un test de combat en renonçant à infliger tout dommage à l'adversaire. Cette manœuvre de désengagement peut tout à fait se combiner au fait de rester sur la défensive. Si ce test est réussi, le personnage pourra tenter de fuir : on procède alors comme ci-dessus (tests de Vivacité).

Il est évidemment impossible de s'enfuir si l'on est acculé ou cerné par l'ennemi ou si le terrain environnant n'offre aucune possibilité de retraite.

Adversaires Monstrueux

Les règles présentées dans cette section partent du principe que les héros affrontent des adversaires de taille humaine ou équivalente (Orques, Wargs etc.). Les créatures les plus massives et les plus redoutables bénéficient d'avantages spéciaux ; ainsi, la stature et la peau pierreuse d'un Troll le rendront évidemment plus dur à tuer que le plus robuste des Orques ! Les caractéristiques et les capacités des créatures sont détaillées dans le Livre du Conteur.



Plusieurs Contre Un

Dans un combat, un héros peut se retrouver face à des adversaires attaquant en meute ou en bande, comme les Orques ou les Wargs.

Dans une telle situation, chaque assaut devra être résolu selon les règles habituelles, comme pour un combat singulier, à quelques ajustements près.

A priori, il est impossible d'agir à plus de deux contre un au corps-à-corps. Cette limite peut passer à trois si le combattant isolé est encerclé par l'ennemi ou être ramenée à un contre un dans les lieux confinés (cavernes etc.) ou fortifiés.

En règle générale, les assaillants agissant à plusieurs contre un auront la même Vivacité; si ce n'est pas le cas, ils agiront de façon collective en fonction de la meilleure initiative du groupe.

A chaque assaut, le héros ne pourra attaquer qu'un seul de ses adversaires.

Si le héros fait face à deux adversaires, l'un d'eux pourra effectuer un test de combat selon les règles habituelles; s'il échoue, le second pourra tenter sa chance. A trois contre un, le troisième ne pourra tenter sa chance que si les deux autres ont échoué.

Dans tous les cas, le héros isolé ne pourra subir qu'un seul jet de dommages par assaut.

Lors d'un assaut, deux héros peuvent également décider d'Agir Ensemble (voir p 23) contre le même adversaire. Si le premier manque son test de combat, son compagnon pourra tenter sa chance. Face à un adversaire énorme (Troll etc.), un troisième héros pourra tenter sa chance si ses deux compagnons ont manqué leur test de combat.

Dans tous les cas, un même combattant (héros, adversaire, créature etc.) ne pourra être blessé qu'une seule fois au cours d'un assaut de corps-à-corps - ce qui exclut les flèches, les attaques en traître etc. Ces exceptions à la règle sont traitées en détail dans le Livre du Conteur.



Effet de Surprise

Un personnage est parfois en mesure d'attaquer un adversaire en le prenant par surprise. Lors du premier assaut, l'assaillant qui bénéficie de l'effet de surprise reçoit obligatoirement l'initiative, ainsi qu'un bonus de +1 sur son test de combat.

En outre, si l'adversaire manque un test de Vivacité, il sera totalement pris de court et ne pourra même pas contre-attaquer ou se mettre sur la défensive lors du premier assaut.

Dans tous les cas, les effets de la surprise ne durent que le temps d'un assaut mais peuvent influencer sur le cours d'un combat de façon décisive.

Notons toutefois qu'il ne suffit pas de vouloir surprendre un adversaire pour y parvenir ; la réussite d'une embuscade dépend généralement du talent de l'assaillant : Pisteur dans la nature, Espion pour un guet-apens intra-muros ou même Stratège dans un affrontement à grande échelle.

Ces mêmes talents (Pisteur, Espion et Stratège) peuvent également être utilisés par la partie adverse pour déjouer une telle embuscade. Pour plus de détails sur ces talents et leurs diverses utilisations, voir le Livre du Conteur.

Combat à Mains Nues

Les simples bagarres et autres empoignades peuvent être résolues suivant le même principe, le talent de Guerrier d'un personnage reflétant également ses capacités de lutteur.

Cette forme de combat ne peut être utilisée contre un adversaire dépassant la taille humaine. Une attaque réussie n'entraîne pas de jet de dommages mais permet de maîtriser l'adversaire.

Celui-ci peut alors se dégager en réussissant un test de combat ; s'il échoue, il restera immobilisé tant que la prise sera maintenue.

Un lutteur peut également tenter d'assommer un adversaire préalablement maîtrisé. Ce dernier doit alors passer une épreuve de Vigueur.

En cas d'échec, il se retrouve hors de combat pour le reste de la scène, sans toutefois subir de blessure. S'il réussit, en revanche, il pourra de nouveau tenter de se dégager comme ci-dessus.

Face à un adversaire armé, un personnage sans armes devra toujours céder l'initiative. Quant à l'adversaire armé, il recevra un bonus de +1 sur ses tests de combat.



Combats à Cheval

Un héros qui possède à la fois les talents Guerrier et Cavalier a appris à combattre à cheval.

Son initiative dépend soit de sa Vivacité, soit (si cela l'avantage) de la Vivacité de sa monture. En outre, face à un Cavalier, les combattants à pied subissent une pénalité (-1) sur leur test de combat, sauf s'ils sont munis d'une arme d'hast.

En outre, seul un personnage possédant les talents Guerrier et Cavalier peut utiliser un bouclier ou rester sur la défensive lorsqu'il combat à cheval. Les combattants qui ne possèdent pas le talent Cavalier peuvent eux aussi se battre à cheval mais sans bénéficier de ces avantages.

Les Chevaux en Jeu

Un cheval en bonne santé possède une valeur de 3 en Vigueur et en Vivacité.

Un cheval d'exception pourra également être particulièrement Fougueux (+1 en Vivacité) ou Endurant (+1 en Vigueur), voire les deux à la fois pour les montures les plus remarquables.

A la création du héros, si celui-ci possède le talent Cavalier, il pourra recevoir un cheval Fougueux ou Endurant. Si le héros est un Rohirrim, son cheval sera à la fois Fougueux et Endurant.

L'adversaire d'un cavalier peut choisir d'attaquer la monture plutôt que l'homme. Dans ce cas, le héros pourra éviter cette attaque contre son cheval en réussissant un test de Cavalier.

Si sa monture est mise hors de combat, le cavalier se retrouve à terre et doit passer une épreuve avec son talent de Cavalier. S'il échoue, il sera blessé. De même, on estimera qu'un cavalier mis hors de combat est obligatoirement désarçonné.

Au premier assaut d'un combat, un guerrier à cheval peut choisir de charger l'adversaire – si le conteur estime que le terrain et la distance permettent une telle manœuvre.

Le cavalier bénéficie alors obligatoirement de l'initiative et d'un bonus de +1 sur son test de combat. En outre, si la victime de la charge perd 1 point de Vigueur, elle ne pourra contre-attaquer pour ce premier assaut. Le reste du combat sera ensuite résolu selon les règles habituelles.

Face à une charge de cavalier, un fantassin ne pourra rester sur la défensive (voir p 23) que s'il est muni d'un bouclier ou d'une arme d'hast tenue à deux mains.

Enfin, deux cavaliers adverses peuvent se charger mutuellement : on résout alors leurs attaques de façon simultanée, chacun recevant +1 en combat.



Armes de Jet et de Trait

L'utilisation de l'arc dépend du talent Archer. Celle des armes de jet (javelot, hache etc.) dépend du talent Guerrier.

Chaque tir ou lancer nécessite une épreuve basée sur la valeur de ce talent.

Il est impossible pour la cible de « rester sur la défensive » mais elle peut se mettre à couvert (ou s'abriter derrière son bouclier), ce qui impose une pénalité de -1 au test de tir. Il en va de même en cas de mauvaise visibilité : brume, pénombre etc.

Chaque arme de jet ou de trait possède une portée au-delà de laquelle le tir subit une pénalité de -1.

Par simplicité, cette distance est évaluée de façon approximative, en pas (1 pas = environ 1 mètre).

L'arme reste utilisable jusqu'à une distance limite égale au double de cette portée (soit, par exemple, jusqu'à 120 pas pour un arc).

A l'inverse, un Archer peut être avantagé par des circonstances favorables : si la distance qui le sépare de sa cible est de 10 pas ou moins, l'archer bénéficie d'un bonus de +1 sur son test de tir.

Ce test de tir est résolu comme un test de combat : s'il est réussi, il sera suivi d'un jet de dommages effectué avec la valeur de l'arme utilisée (voir page suivante), éventuellement modifiée par la protection de l'armure de la cible, avec les mêmes conséquences qu'au corps-à-corps (voir p 25).

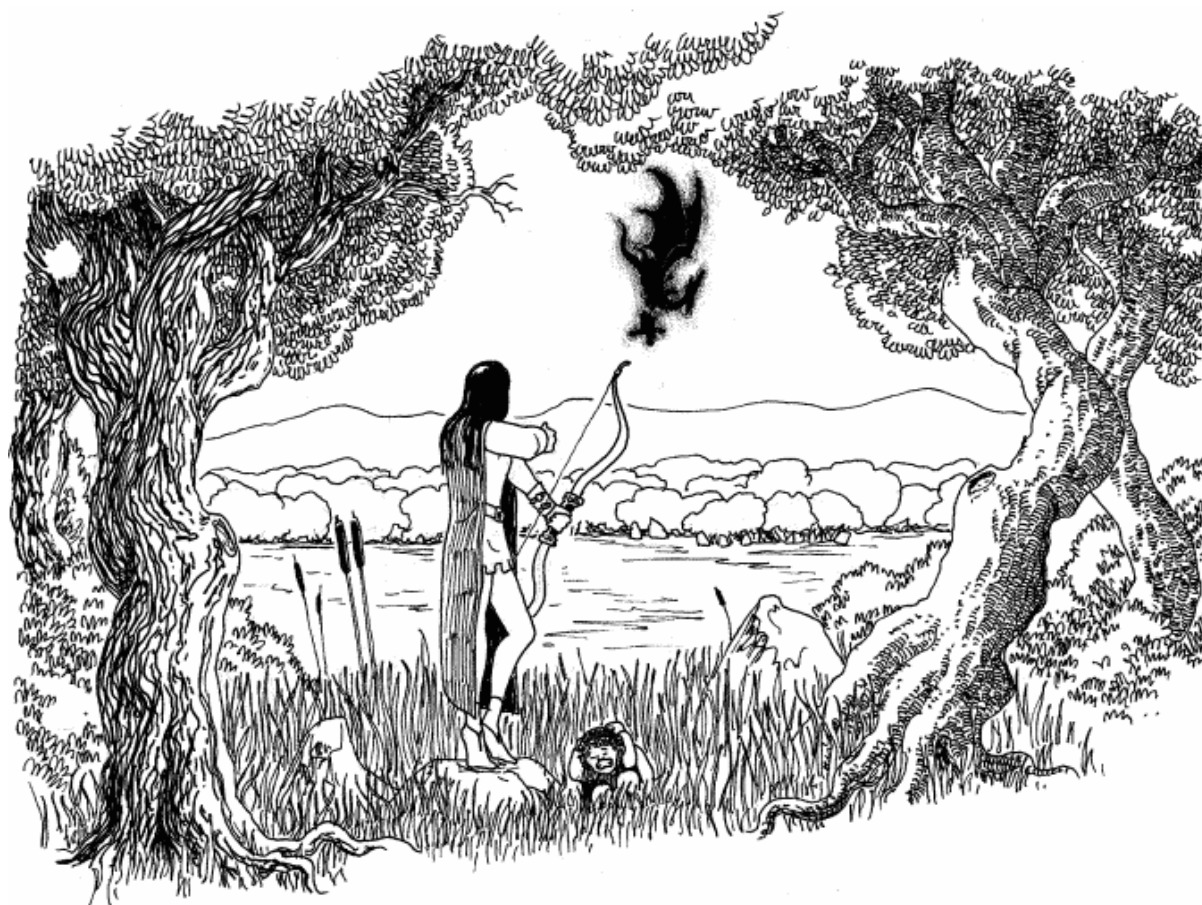
En combat, un tireur préparé sera toujours en mesure d'agir avant les combattants engagés au corps-à-corps. Lorsqu'il est crucial de savoir qui de deux tireurs peut agir le premier, on utilisera les règles d'initiative habituelles.

L'arc long possède une portée et une puissance supérieures à celles d'un arc ordinaire mais cette arme, surtout destinée à être utilisée sur le champ de bataille, est notablement plus encombrante qu'un arc de taille normale, qui reste donc l'arme de trait préférée des Rôdeurs et des Elfes.

Les Elfes et les Arcs

Leur vue perçante permet aux Elfes d'ignorer toute pénalité sur leurs tests de tir (distance, cible à couvert, mauvaise visibilité etc.).

Un Archer Elfe ignore également l'éventuelle Protection de sa cible, dont il peut toujours viser les points faibles, sauf pour les créatures censément invulnérables, comme les Dragons.



Armes de Jet et de Trait

<i>Arme</i>	<i>Portée</i>	<i>Dommages</i>
<i>Poignard</i>	<i>10 pas</i>	<i>4</i>
<i>Hache (une main)</i>	<i>10 pas</i>	<i>5</i>
<i>Lance</i>	<i>20 pas</i>	<i>5</i>
<i>Arc</i>	<i>60 pas</i>	<i>5</i>
<i>Arc long</i>	<i>100 pas</i>	<i>6</i>

III : Blessures et Périls



Effets des Blessures

Chaque blessure sérieuse entraîne la perte d'un point de Vigueur. Lorsque la Vigueur d'un héros est réduite à 1, il est *Affaibli*. Lorsque la Vigueur d'un héros tombe à 0, il se retrouve hors de combat, sauf s'il réussit une épreuve de Courage.

Affaibli

Lorsque la Vigueur d'un blessé tombe à 1, il sera *Affaibli* une fois la tension du combat retombée. Dès la scène suivante, il subira une pénalité de -1 en Vivacité et sur tous ses talents, pénalité qui perdurera tant que sa Vigueur sera de 1.

Hors de Combat

Un personnage hors de combat est totalement incapable d'agir pour le reste de la scène en cours. S'il n'est pas secouru, il risque de se retrouver à la merci de ses ennemis qui pourront le capturer ou l'achever d'un coup de grâce – sauf s'il bénéficie de la dépense d'un point de Destinée. Dans ce cas, il sera laissé pour mort par ses ennemis ou survivra d'une façon ou d'une autre.

Un blessé hors de combat reprend connaissance dès la scène suivante, mais subit évidemment les effets de ses blessures jusqu'à sa guérison.

Grièvement Blessé

Qu'il ait été ou non mis hors de combat, un héros dont la Vigueur a été amenée à zéro par ses blessures est considéré comme grièvement blessé.

S'il reçoit une nouvelle blessure, il se retrouve alors en situation de péril mortel. S'il a épuisé son capital de Destinée, il est mortellement blessé. Si, en revanche, il bénéficie de la dépense d'un point de Destinée, la blessure fatale est ignorée mais le héros devra de nouveau tester son Courage pour ne pas être mis hors de combat. Toute nouvelle blessure le replacera en situation de péril mortel.

Mortellement Blessé

Un héros mortellement blessé succombera de toute façon avant la fin de la scène en cours mais pourra continuer à combattre jusqu'à son dernier souffle, en mettant à l'épreuve sa Volonté (et non son Courage) à chaque nouvelle blessure : voir p 40 pour plus de détails



Blessures et Coups Mortels

Comme on l'a vu, les héros (c'est-à-dire les personnages incarnés par les joueurs) et les autres protagonistes (adversaires, alliés etc.) ne sont pas, dans ce jeu, logés à la même enseigne, notamment en ce qui concerne les blessures.

Contrairement à ses adversaires (et à ses éventuels alliés PNJ), un héros ne pourra jamais être occis dès le premier coup d'épée, la première flèche ou le premier jet de dé malencontreux. Ceci vise à refléter en termes de jeu l'importance narrative des personnages incarnés par les joueurs : en tant que héros de l'histoire, ils n'auront jamais la malchance d'être touchés en plein cœur, à la gorge ou en pleine tête, alors que les Orques, eux, seront souvent tués dès leur première blessure.

Ce parti-pris ne signifie toutefois aucunement qu'un héros ne peut pas mourir au combat : comme Boromir, il peut tout à fait succomber à une accumulation de blessures (voir p 32). En outre, les attaques les plus dévastatrices (comme les flammes d'un dragon) constituent, même pour un héros, des périls mortels (voir ci-contre).

Enfin, certaines créatures (comme les Trolls) ont une Vigueur si élevée qu'elles sont impossibles à tuer du premier coup : face à de tels adversaires, le statut de héros ne garantit aucunement la victoire – mais laisse des chances de survie...

Périls Mortels

Les combats ne sont pas les seules situations pouvant menacer la survie d'un personnage au cours d'une aventure – celle-ci peut également être mise en danger par les chutes spectaculaires, les flammes, la noyade, les poisons etc.

Si le péril peut être esquivé ou évité in extremis (ce qui ne sera pas toujours le cas), le héros pourra s'en préserver en réussissant une épreuve de Vivacité, éventuellement assortie d'une pénalité pour les périls les plus terribles.

Si le péril ne peut être évité, seule la dépense d'un point de Destinée pourra permettre au héros d'en réchapper sain et sauf. Sinon, il mourra – noyé, empoisonné, brûlé vif etc. Pour plus de détails sur la Destinée, voir le chapitre IV.

Dans certains cas, un péril ne pourra être évité grâce à la Vivacité, mais pourra être affronté grâce à la Vigueur ou à la Volonté, notamment dans le cas des pouvoirs de certaines créatures (voir le Livre du Conteur).

D'autres circonstances, comme les privations ou les dommages dus au froid, pourront elles aussi réduire peu à peu la Vigueur d'un personnage, avec les mêmes effets que des blessures.



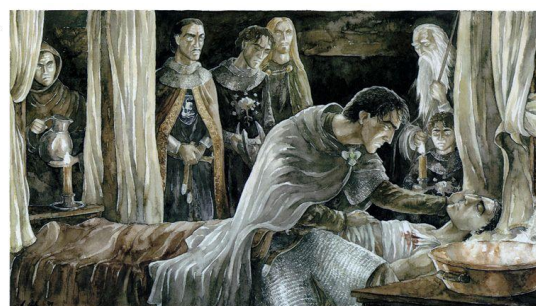
Guérison des Blessures

Des premiers soins (administrés grâce à une épreuve réussie dans le talent Guérisseur) peuvent permettre à un blessé de récupérer 1 point de Vigueur, mais pas davantage.

Chaque jour de repos complet permet à un blessé de mettre à l'épreuve sa Vigueur actuelle. Si ce test de récupération est réussi, le blessé récupère 1 point de Vigueur. Les Elfes recouvrent leurs forces beaucoup plus vite que les mortels et ont donc droit à deux tests de récupération par jour de repos (ou un seul par jour tout en voyageant).

Un personnage grièvement blessé (voir p 32) ayant vu sa Vigueur réduite à 0, il lui est donc impossible de réussir un test de récupération tant qu'il demeure dans cet état. Pour ce faire, il devra d'abord bénéficier des soins d'un Guérisseur. Dès lors que ce dernier réussit une épreuve (à raison d'une tentative par jour de soins attentifs), le blessé verra sa Vigueur passer de 0 à 1 et pourra alors commencer à recouvrer ses forces.

Un blessé qui est obligé de puiser dans ses forces pour voyager ou mener quelque autre activité incompatible avec sa guérison ne pourra effectuer de test de récupération et risque même de voir son état s'aggraver (voir Livre du Conteur).



Chapitre IV

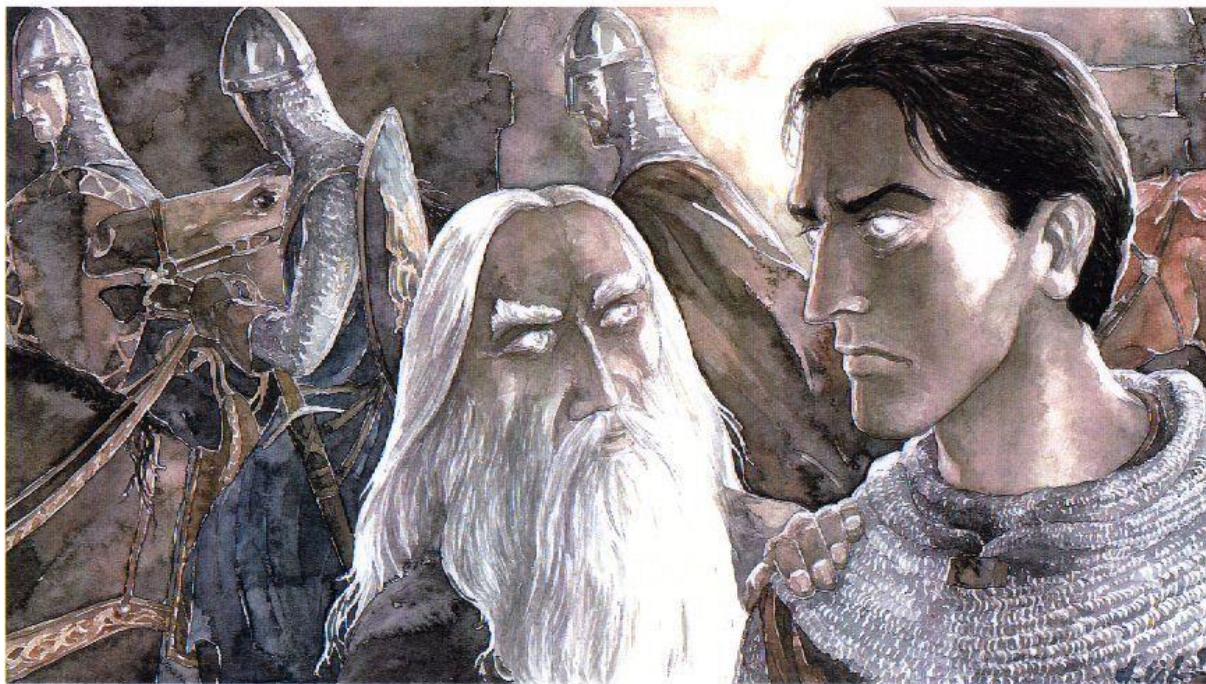
Héroïsme et Destinée

Deux choses distinguent un véritable héros du commun des mortels : ses qualités morales et sa Destinée. Ce chapitre examine en détail chacun de ces deux éléments, ainsi que leurs diverses applications en termes de jeu. Les qualités d'un héros – son Courage, sa Sagesse, sa Loyauté et sa Volonté – sont les seules armes qui pourront lui permettre de faire face à la peur, au mensonge, au désespoir, voire à l'influence corruptrice de l'Ennemi. Quant à la Destinée, elle est une force omniprésente dans la Terre du Milieu – une force qui peut revêtir bien des formes, de la providence à la fatalité. En termes de jeu, les points de Destinée d'un héros pourront lui permettre de réchapper à des périls mortels, mais aussi d'accomplir des actions extraordinaires et d'entrer ainsi dans la Légende.



Ce chapitre est découpé en deux grandes parties. La première examine en détail les différentes façons dont les qualités d'un héros peuvent intervenir au cours de ses aventures. La seconde partie, quant à elle, s'intéresse de plus près au capital de Destinée d'un héros, à sa signification et aux différentes façons dont il peut intervenir en cours de jeu, ainsi qu'à la progression héroïque des personnages.

1 : Les Qualités du Héros



Les Qualités en Jeu

Chacune des quatre qualités d'un héros lui permet d'affronter un type particulier d'adversité : ainsi, le Courage permet de vaincre la peur, mais c'est grâce à sa Volonté qu'un héros pourra, le cas échéant, surmonter son chagrin ou son désarroi.

Les qualités d'un héros pourront également lui permettre de résister à l'influence ou à l'emprise de l'Ennemi lorsqu'il s'y trouvera confronté.

C'est au conteur de décider à la faveur de quelles circonstances un héros peut être confronté à de telles situations d'adversité. Lorsque ceci se produit, la qualité appropriée doit être mise à l'épreuve, suivant les règles habituelles.

L'interprétation des différents résultats possibles dépend de la qualité testée et de la situation.

Le Courage

Il existe différentes formes de Courage : chez certains héros, le Courage prendra la forme de la fougue et de la témérité ; chez d'autres, il s'agira davantage de sang-froid et de discipline.

La première fonction du Courage est de permettre à un héros gravement blessé de ne pas se retrouver hors de combat, lorsque sa Vigueur est épuisée (voir chapitre précédent).

Le Courage d'un héros entre également en jeu lorsqu'il est confronté à la peur.

Cette peur pourra être suscitée par la présence d'une créature particulièrement effrayante... mais elle peut aussi être provoquée par des causes plus subtiles, comme l'aura d'effroi qui plane sur certains lieux hantés par la mort ou marqués par le pouvoir de l'Ennemi.



Si l'épreuve est réussie, le personnage parvient à surmonter ou à dominer sa peur : il peut alors agir comme bon lui semble. En cas d'échec, en revanche, le personnage se laisse envahir par la peur : suivant la situation, il restera pétrifié, incapable d'agir, ou tentera de s'enfuir. S'il est absolument obligé de combattre, il subira un malus de -1 en combat et en Vivacité.

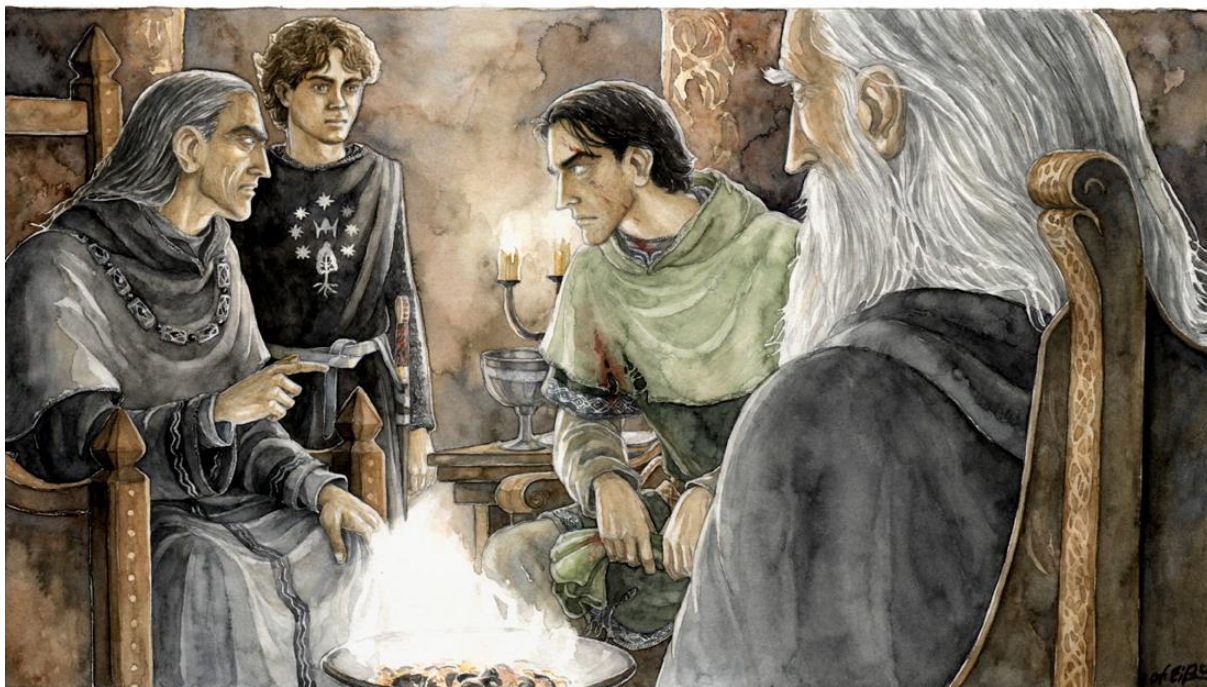
Dans certaines situations, un personnage ayant cédé à la Peur pourra faire appel à sa Loyauté (voir p 41) pour se ressaisir : une épreuve réussie en Loyauté lui permettra alors de surmonter les effets de la peur pour le reste de la scène en cours.

Enfin, le Courage d'un héros pourra, dans certaines situations désespérées, lui permettre de lancer un appel à la Destinée (voir p 43-44).

La Peur et les Créatures

Certaines créatures suscitent la Peur par leur seule apparition. Les plus terrifiantes d'entre elles imposent même une pénalité d'Effroi au Courage des héros qui leur font face (voir le Livre du Conteur).

A partir du moment où un héros parvient à tuer une telle créature, son exploit le protège de la peur que pourrait inspirer une autre créature du même type pour le reste de l'aventure en cours. Ainsi, un héros ayant occis un Troll n'aura pas besoin de tester son Courage s'il a la malchance de rencontrer d'autres Trolls au cours de la même aventure.



La Sagesse

La Sagesse est sans doute la qualité la plus difficile à définir et à évaluer : elle peut mesurer tout à la fois la sagacité, la clairvoyance et la force de décision du personnage, mais aussi son sens de la mesure et le regard qu'il est capable de porter sur ses propres choix, actes et motivations.

Lors du Conseil d'Elrond, Gandalf définit la véritable sagesse comme la faculté « de reconnaître la nécessité après avoir pesé toutes les autres solutions », avant d'ajouter que cette forme de sagesse est souvent prise pour de la folie par « ceux qui s'accrochent à de faux espoirs ».

De manière générale, la Sagesse représente donc la faculté à « voir clair », mais aussi à « voir loin », y compris dans le temps. En pratique, une Sagesse de 7 pourra véritablement s'apparenter à une forme de prémonition. Dans le monde de la Terre du Milieu, il n'existe pas de frontière bien délimitée entre discernement et prescience, entre clairvoyance et vision.

Lorsqu'un héros se trouve face à un dilemme ou à deux choix opposés et qu'il ne parvient pas à prendre de décision, il pourra choisir de mettre sa Sagesse à l'épreuve.

Si l'épreuve est réussie, la Sagesse du héros lui conseillera le meilleur choix possible – ou, en tous les cas, « le choix le plus sage ».

Si, en revanche, l'épreuve est un échec, le héros restera dans le doute et l'incertitude. Dans un cas comme dans l'autre, le joueur est libre de faire agir son personnage comme il l'entend.

De même, face à une décision pouvant entraîner de terribles conséquences, une épreuve réussie en Sagesse pourra informer le joueur de certaines de ces conséquences néfastes : le joueur devra alors décider seul s'il écoute la voix de la Sagesse ou s'il choisit de suivre son impulsion initiale.

Notons que cette mise en garde peut être aussi spécifique ou aussi vague que le conteur le souhaite ; elle peut même se limiter à un simple « mauvais pressentiment », sans autre précision.

En outre, le fait qu'une décision puisse déboucher sur des conséquences malheureuses ne signifie pas nécessairement que tel sera le cas : tout dépend de la situation, des circonstances ou de la façon dont le héros mènera à bien sa décision.

En cas d'échec, la Sagesse du héros ne lui donnera aucun conseil ou pressentiment particulier.



Le recours à la Sagesse peut aussi s'appliquer aux situations où le héros risque de se laisser emporter ou aveugler par ses trois autres qualités (Courage, Volonté et Loyauté). Chacune d'entre elles porte en effet en elle le risque d'un excès, les seules faiblesses d'un héros étant en quelque sorte les « défauts de ses qualités ».

En pratique, un tel risque se manifeste lorsqu'un personnage se prépare à agir d'une façon qu'il pense à tort aller dans le sens d'une de ses autres qualités - en agissant non avec Courage mais avec inconscience, en pensant accomplir un acte de Volonté là où il n'y a qu'arrogance, obstination ou désir de domination ou encore en confondant la Loyauté avec le fanatisme ou la dépendance.

La Sagesse d'un héros peut donc également être définie comme le modérateur, le « sens de la mesure » de ses trois autres qualités.

Cette notion peut également s'appliquer aux qualités des autres personnages, la Sagesse étant aussi la faculté à bien juger les cœurs. Un test de Sagesse réussi pourra ainsi permettre d'évaluer les qualités d'un individu. Ceci ne peut évidemment être perçu au premier coup d'œil et demande forcément un minimum d'écoute et d'observation.

La Sagesse d'un héros pourra ainsi le renseigner sur la Loyauté, le Courage, la Volonté ou la Sagesse d'un autre personnage : dans ce cas, le conteur pourra tout simplement utiliser l'adjectif lié à la valeur appropriée (voir p 7), en disant par exemple : « Il te semble que Valmir est doté d'un courage remarquable » ou « la loyauté de ce conseiller te semble bien faible... »

La Sagesse d'un héros pourra également lui permettre de résister à l'influence corruptrice de l'Ennemi, tout particulièrement lorsque celle-ci tente d'éveiller en lui le désir du pouvoir ou d'obscurcir son jugement par des illusions, des subterfuges ou des faux-semblants : là encore, la Sagesse d'un héros représentera sa clairvoyance.

Choix, Actes et Conséquences

Normalement, un héros n'est jamais censé perdre de points dans ses qualités mais cela pourrait tout de même se produire s'il venait à se comporter délibérément (c'est-à-dire suite à une décision du joueur) d'une façon totalement contraire à ce que représente une des quatre qualités : en agissant, par exemple, avec lâcheté (Courage) ou trahison (Loyauté) ou encore en faisant preuve d'un incroyable manque de discernement (Sagesse) ou de persévérance (Volonté). Dans de tels cas, le conteur pourra décider de faire perdre 1 point au héros dans la qualité ainsi mise à mal – une perte permanente, qui ne pourra être compensée que par le gain d'un nouveau point de qualité (voir p 47).

Lorsqu'un tel cas de figure se présente, il ne doit jamais être causé par un test manqué, mais bien par une décision délibérée et assumée du joueur. Une telle sanction n'a toutefois aucune raison de s'appliquer à partir du moment où le joueur respecte l'esprit du jeu et de son univers.



La Volonté

La Volonté d'un héros représente sa persévérance et sa résolution. C'est cette qualité qui donne au héros la force de surmonter l'adversité. En cours de jeu, la Volonté d'un héros peut intervenir de façon décisive lorsqu'il doit faire face au désespoir – une émotion qui peut le saisir suite à un échec ou une défaite aux graves conséquences ou à la perte d'un être cher.

Dans de telles situations, une épreuve de Volonté réussie signifie que le héros ressent pleinement ces émotions (souffrance, désarroi etc.) mais qu'il parvient à les surmonter et conserve assez de résolution, d'espoir ou de force d'âme pour continuer à agir comme la situation l'exige.

En cas d'échec, le héros se laisse envahir par le désespoir, ce qui le rend incapable d'agir pour le reste de la scène en cours, ou jusqu'à ce qu'un événement susceptible de le faire réagir ne survienne : il devra alors passer une nouvelle épreuve de Volonté pour recouvrer ses moyens.

Lorsqu'un héros en proie au désespoir est malgré tout obligé de combattre, il ne pourra jamais bénéficier de l'initiative (voir p 24). En outre, chaque fois qu'un héros cède au désespoir, il gagne 1 point d'Ombre (voir p 47 et le Livre du

Conteur). Le désespoir, plus encore que la peur, peut donc causer la perte d'un héros.

Contrairement aux autres peuples, les Elfes ne sont pas sujets au désespoir, en vertu de leur Lumière intérieure.

La Volonté d'un héros peut également entrer en jeu lorsqu'il a épuisé ses points de Destinée et qu'il est mortellement blessé (voir p 32). Il peut alors tenter de rassembler ses dernières forces pour se battre jusqu'à son dernier souffle.

Pour cela, il devra passer une épreuve de Volonté. En cas d'échec, il s'écroule, mort. S'il réussit, il peut continuer à combattre, animé par la seule énergie du désespoir, mais mourra de toute façon à la fin de la scène en cours. Sa Volonté est, en outre, réduite d'un point et devra de nouveau être mise à l'épreuve s'il reçoit une nouvelle blessure.

On assiste à une telle mort héroïque dans « Le Seigneur des Anneaux » lorsque Boromir tient tête aux Orques sur les berges de l'Anduin : se sachant perdu, le valeureux guerrier sacrifie sa vie afin de protéger la fuite des Hobbits...

Enfin, un héros qui bénéficie du secours de la Destinée (voir p 43) n'aura jamais besoin de mettre sa Volonté à l'épreuve.



La Loyauté

La Loyauté d'un héros mesure sa fidélité – fidélité à sa propre parole, à ses amis, à ses engagements et à ceux qu'il reconnaît comme les siens ou comme ses maîtres.

Dans les récits de Tolkien, la Loyauté peut véritablement soulever des montagnes : c'est grâce à sa Loyauté envers son oncle Théoden qu'Eowyn sera capable de trouver la force de se dresser devant le Roi-Sorcier au moment fatidique... c'est aussi la Loyauté qui, plus d'une fois, guidera les actions héroïques du fidèle Samsagace.

En cours de jeu, la Loyauté d'un héros ne sera jamais testée pour savoir s'il se montre ou non loyal envers quelqu'un, mais pour savoir si cette loyauté lui permet de surmonter les obstacles qui peuvent se dresser devant lui. Lorsqu'un héros ne peut plus compter sur son Courage, sur sa Sagesse ou même sur sa propre Volonté, seule sa Loyauté peut encore lui permettre de vaincre l'adversité.

En termes de jeu, lorsqu'un héros manque une épreuve basée sur une de ses trois autres qualités, sa Loyauté peut lui donner une seconde chance, sous la forme d'une nouvelle épreuve (basée cette fois-ci sur sa seule valeur de Loyauté).

Pour que ceci soit possible, il faut que l'inaction du personnage (due à la peur, au désespoir etc.) mette en danger ou en difficulté une ou plusieurs personnes envers lesquelles le héros éprouve de la Loyauté. Il faut également que le héros perçoive ce risque – ou qu'il puisse en prendre conscience grâce aux paroles ou aux actes d'autrui. En situation de combat, un tel test de Loyauté ne pourra intervenir qu'au bout d'un assaut entier.

La Loyauté d'un héros peut aussi être interprétée comme une mesure de son prestige et du respect qu'il inspire à ceux qui le connaissent et, plus largement, aux membres de sa communauté. Plus la Loyauté d'un héros sera élevée, plus il sera vu par les siens comme une personne fidèle, sincère et digne de confiance – ce qui peut s'avérer d'une importance cruciale dans certaines situations.

Enfin, comme toutes les autres qualités, la Loyauté d'un héros pourra également permettre au personnage de résister à l'influence corruptrice de l'Ennemi, lorsque celui-ci tente d'instiller la discorde et la défiance.

En cours de chronique, un héros pourra décider de rattacher de nouveaux personnages à sa Loyauté ; en pratique, ce rattachement devra être concrétisé par des paroles ou des actes, comme un serment d'allégeance ou de fraternité.

II : La Destinée



Les Points de Destinée

Tout héros a un rôle à jouer dans le destin de la Terre du Milieu, peut-être pas au même niveau que Frodon ou Aragorn, mais le destin du monde est une tapisserie dans laquelle chaque fil peut avoir son importance. C'est cette dimension que reflète le capital de Destinée d'un personnage.

En pratique, ce capital peut intervenir au cours des aventures d'un héros pour le sauver de périls mortels mais aussi d'une façon particulière, propre à chaque peuple : le capital de Destinée d'un héros humain n'a donc pas exactement la même signification que celui d'un Elfe ou d'un Nain. Dans tous les cas, il s'agit d'une denrée rare, dont la dépense est à réserver aux situations véritablement cruciales ou désespérées.

Le peuple d'un héros influe également de façon directe sur ses possibilités de gagner de nouveaux points de Destinée en jeu. Comme nous allons le voir dans les pages qui suivent, les buts, les quêtes et les destins des Hommes, des Nains et des Elfes sont souvent bien différents.

La Communauté de l'Anneau constitue une intéressante exception à cette règle : face à la menace de Sauron, les destins des peuples libres peuvent s'unir quelque temps au sein d'une quête commune, mais il faut l'intervention de Sages comme Gandalf, Elrond et Galadriel pour créer et préserver cette communauté de destin.

Le capital de Destinée d'un héros ne peut jamais dépasser 3 points, quel que soit son peuple ou le nombre de points dont le joueur disposait à la création du personnage.

Destinée et Survie

La Destinée peut intervenir en faveur d'un héros en le sauvant d'une mort certaine.

Lorsqu'un héros est mortellement blessé ou ne parvient pas à éviter ou à surmonter un péril mortel, c'en est normalement fini de lui... sauf s'il dispose encore d'un point de Destinée.

Dans ce cas, le joueur pourra sacrifier ce point afin de permettre à son personnage de réchapper par miracle à une mort certaine.

Cette dépense ne correspond pas à une action consciente du héros : pour cette raison, elle peut donc tout à fait intervenir lorsque le héros est hors de combat, évanoui ou incapable d'agir.

Destinée et Exploits

Le capital de Destinée d'un héros peut également lui permettre d'accomplir des exploits sans précédent avec la faveur du destin.

Qu'est-ce qu'un exploit ? Ce terme désigne ici une action héroïque, prodigieuse ou désespérée aux conséquences décisives et souvent spectaculaires.

On trouve un parfait exemple d'exploit dans « Bilbo le Hobbit », lorsque Barde l'Archer parvient à tuer le Dragon Smaug d'une seule flèche. Si Barde avait réussi une simple épreuve, il aurait touché Smaug mais ne l'aurait sans doute même pas blessé, à cause des épaisses écailles du dragon : seul un exploit pouvait lui permettre d'atteindre Smaug en plein « dans le creux gauche de son poitrail. ».

Mais l'exploit de Barde intervient aussi à un moment crucial, où la Destinée du personnage entre en jeu – c'est pour cela que sa flèche abat le dragon. En pratique, seule la Destinée d'un héros peut lui permettre d'accomplir de tels exploits.

Ces actions extraordinaires, voire presque impossibles, ne peuvent être tentées qu'à un moment fatidique, par un héros véritablement destiné à les accomplir.



Un tel exploit sera d'ailleurs souvent précédé d'un véritable appel à la Destinée, lancé à haute voix par le héros, comme le fait Barde avant d'abattre Smaug :

« Flèche noire ! Je t'ai gardée jusqu'au dernier moment. Tu ne m'as jamais trahi et je t'ai toujours recouvrée. Je te tiens de mon père, comme il te tenait de ceux de jadis. Si jamais tu es sortie des véritables forges du véritable Roi sous la Montagne, va et touche au but ! »

Cette tirade est un appel manifeste aux forces du destin : elle montre clairement que Barde est destiné à accomplir cet exploit et que personne d'autre, à ce moment crucial, ne pourrait le faire à sa place. On retrouve exactement la même idée dans la réplique qu'adresse Eowyn au Roi-Sorcier avant de lui porter le coup fatal, lors de la bataille des Champs de Pelennor :

« Mais je ne suis pas un homme vivant ! C'est une femme que tu vois. Je suis Eowyn, la fille d'Eomund. Tu te tiens entre moi et mon seigneur et parent. Va-t'en, si tu n'es pas immortel ! Car, vivant ou sombre non-mort, je te frapperai si tu le touches ! »

Ces paroles montrent bien que l'appel à la Destinée est directement lié à l'identité d'Eowyn ; c'est pour cela qu'elle invoque le nom de son père et le lien qui l'unit à son oncle le roi.

En termes de jeu, de tels moments fatidiques ne peuvent exister que par la dépense d'un point de Destinée. Lorsqu'il sent qu'un tel instant est venu, un héros pourra lui aussi lancer un appel à la Destinée, comme le font Barde et Eowyn.

Une action exécutée avec l'aide de la Destinée pourra parfois permettre à un héros d'accomplir l'impossible – là encore, comme dans le cas de Barde ou d'Eowyn.

La Destinée ne peut donc être invoquée que dans des situations cruciales, présentant un risque de péril mortel pour le héros ou ses compagnons.

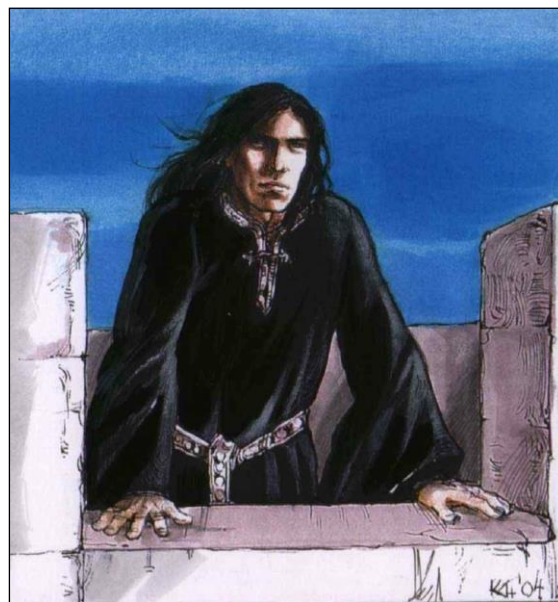
En elle-même, la dépense du point de Destinée ne garantit donc absolument pas le succès de l'action, mais elle offre au héros une chance de réussir l'impossible, elle crée ce moment fatidique où tout peut basculer, où la Destinée elle-même se manifeste à travers les actions du héros.

Souvent, un tel moment exigera que le héros mette à l'épreuve une de ses qualités (Courage, Volonté, etc.) pour surmonter une forme d'adversité (peur, désespoir etc.) avant de pouvoir lancer son appel à la Destinée. Un tel appel ne pourra jamais être lancé par un personnage ayant cédé à la peur, au désespoir ou à l'influence de l'Ennemi.

Dans le cas de Barde, son Courage lui permet de faire face, seul, à la fureur d'un dragon déchaîné ; dans le cas d'Eowyn, c'est clairement sa Loyalité qui lui permet de surmonter sa peur et sa douleur pour accomplir son incroyable exploit

Ce sera toujours au héros de pressentir qu'un tel moment est arrivé et d'annoncer son appel à la Destinée de façon, si possible, aussi dramatique qu'Eowyn ou Barde. Le conteur, quant à lui, pourra indiquer au joueur le moment fatidique par quelque signe du destin ou prémonition.

Les appels à la Destinée, leurs conditions et leurs conséquences, sont examinés plus en détail dans le Livre du Conteur.



Le Destin des Hommes

Les Hommes ont ainsi reçu d'Eru le don de façonner leur propre destin par leurs actes et leurs décisions, un privilège indissociable de leur mortalité, cet autre « don » qui leur fut offert.

Plus que toute autre époque dans l'histoire de la Terre du Milieu, le Tiers Age est le temps des Hommes : c'est désormais aux mortels qu'il appartient de forger la destinée du monde et d'écrire les légendes des temps à venir...

Défendre, protéger, vaincre, conquérir, restaurer, construire sont autant de manières pour un héros humain de poser sa marque sur le présent et, avec l'aide du destin, de contribuer à bâtir le futur du monde. Plus que toute autre époque, la fin du Tiers Age est le temps des Hommes... mais plus que jamais, leur destin repose entre les mains de quelques individus particulièrement courageux, sages, loyaux ou volontaires : les héros.

Au Tiers Age, les Hommes sont, en outre, les seuls à pouvoir se forger un destin individuel, hors du destin de leur peuple ou de leur lignée, à la différence des Elfes et des Nains (voir les pages suivantes pour plus de détails).

En termes de jeu, les héros humains bénéficient de toutes les possibilités liées à la Destinée, sans la moindre exception ou restriction.



Le Destin des Nains

Si le destin des Hommes est de forger l'avenir, celui des Nains est résolument tourné vers le passé et la Destinée d'un héros Nain ne se conçoit qu'au travers du lien qui l'unit à ses ancêtres.

Au Tiers Age, les ancêtres d'un Nain exigent avant tout qu'il défende dignement leur honneur et leur mémoire ou cherche à recouvrer ou à restaurer ce qui leur a été enlevé par leurs ennemis ou le passage du temps, qu'il s'agisse d'un trésor ou d'un royaume.

C'est là tout le sens de l'expédition d'Erebor montée par Thorin ou de la tentative ultérieure de Balin de restaurer le royaume de la Moria.

Ceci explique aussi pourquoi les Nains sont si peu enclins à se mêler d'affaires ou d'aventures sans lien avec leur héritage, puisqu'elles ne peuvent apporter une telle restauration et ne servent donc pas le destin de leur peuple.

Le cas de Gimli représente la fameuse exception à la règle : un cas de force majeure où le destin des Nains s'unit à celui des autres peuples contre l'Ennemi commun.

Un héros Nain peut, lui aussi, lancer des appels à la Destinée afin d'accomplir un exploit – mais uniquement si cet exploit à un rapport direct avec ses ancêtres ou leur héritage.

Ce lien avec les ancêtres peut aussi lui permettre, si les circonstances s'y prêtent, de faire appel aux autres membres de son clan afin d'organiser une expédition visant à recouvrer ou à préserver une partie de l'héritage perdu des Nains.

Sauf lorsqu'il agit au sein d'une communauté investie d'une quête (comme la Communauté de l'Anneau), un Nain ne peut espérer gagner de nouveaux points de Destinée (et donc, progresser en tant que héros) qu'en retrouvant, en restaurant ou en protégeant une partie de l'héritage perdu de ses ancêtres – qu'il s'agisse de retrouver un trésor, de défendre un bastion menacé par l'Ennemi, de refonder un ancien royaume, de venger un ancien affront ou de rentrer en possession d'un objet unique comme l'Arkenstone pour Thorin.

Aux yeux des autres peuples, ce désir peut passer pour de la cupidité (et peut d'ailleurs le devenir si le héros cède à sa propre part d'ombre) mais constitue, pour les Nains, une des expressions les plus fortes de leur destin – comme l'illustre, là encore, le destin d'un Thorin.

Le Pouvoir de la Destinée

Ces règles se basent sur l'idée d'une chronique épique, dans l'esprit du « Seigneur des Anneaux ». Elles mettent donc logiquement l'accent sur les exploits, les périls et la dimension héroïque de la Destinée.

Dans une chronique plus proche du ton de « Bilbo le Hobbit », la Destinée pourrait également permettre aux joueurs de prendre temporairement le contrôle de l'histoire, afin d'orienter une scène dans une certaine direction : on pourrait ainsi reproduire, en cours de jeu, des événements aussi fortuits que la pétrification de trois Trolls trop occupés à se quereller sur la meilleure façon d'accommoder un Hobbit pour remarquer que le soleil va bientôt se lever...

A l'inverse, dans une chronique de style plus mythique, située au Premier Age et plus proche de l'esprit et de l'ambiance du « Silmarillion », le pouvoir de la Destinée pourrait aussi permettre aux personnages d'accomplir de véritables prodiges liés à la magie de la Terre du Milieu.

Le Destin des Elfes

Le destin d'un héros Elfe est, de par son essence même, lié au destin de tout son peuple - et en ce Tiers Age finissant, ce destin pousse les Elfes à se retirer peu à peu du monde, en attendant leur départ pour Valinor (voir chapitre II).

Leur destin ayant été fixé au commencement du monde, les Elfes ne disposent pas de la liberté accordée aux Hommes, ce qu'ils acceptent avec sérénité, apparaissant souvent aux yeux des mortels comme des êtres fatalistes, mélancoliques ou, à l'inverse, étrangement insouciant.

A partir du moment où la Destinée d'un héros Elfe tombe à zéro, il ne pourra plus jamais gagner de nouveaux points de Destinée ni progresser d'une quelconque façon au cours de la chronique. Ceci reflète le fait que le destin des Elfes en Terre du Milieu touche désormais à sa fin.



Un héros Elfe appartient à la minorité d'Elfes ayant encore un rôle à jouer dans le destin du monde... mais les Elfes savent bien que ce monde est désormais celui des Hommes et que l'avenir appartient aux mortels.

Un héros Elfe peut lancer des appels au destin (en invoquant le nom d'Elbereth Gilthoniel !) afin d'accomplir des exploits uniques, mais uniquement lorsqu'il agit pour protéger les siens (ou un de leurs domaines) contre l'Ennemi.

L'Évolution d'un Héros

La progression d'un héros en cours de jeu prend la forme d'étapes décisives liées à la progression dramatique de la chronique. En pratique, de telles étapes ne surviendront que deux ou trois fois au cours d'une chronique entière et sont donc aussi rares que cruciales.

L'évolution d'un personnage en cours de jeu sera, en outre, intimement liée au peuple auquel il appartient, Hommes, Nains et Elfes n'ayant pas le même rapport au temps et au destin.

Héros Humains

Chaque fois que le personnage franchit une telle étape, son destin s'affirme et il gagne en force d'âme : il gagne un nouveau point de Destinée et ajoute +1 à deux de ses qualités.

Le joueur devra veiller à ce que les qualités ainsi augmentées correspondent au parcours du héros, aux actions d'éclat qu'il a pu accomplir en jeu ou aux situations qu'il se prépare à affronter.

Si le joueur le souhaite, il pourra remplacer un de ces deux gains (le point de Destinée ou le +1 dans deux qualités) par un gain de +1 dans un talent, ce gain pouvant refléter le fruit de l'expérience, le résultat d'un entraînement intensif ou encore la révélation de dons cachés.

Tel sera notamment le cas si le capital de Destinée du héros est déjà au maximum (3) lorsqu'il franchit l'étape décisive. Un même talent ne pourra toutefois progresser qu'une seule fois au cours d'une chronique.

Une étape décisive permettra donc à un héros de bénéficier d'une des trois options suivantes : +1 dans deux qualités et 1 point de Destinée en plus OU +1 dans un talent et 1 point de Destinée en plus OU +1 dans un talent et dans deux qualités.

Les qualités et les talents d'un héros peuvent atteindre une valeur maximale de 7, quel que soit son peuple. Sur l'échelle des traits (voir p 7), une telle valeur peut être qualifiée de « légendaire ». Quant aux ressources, elles ne peuvent a priori jamais augmenter en cours de jeu.



La Part d'Ombre

Lorsqu'il est victime du pouvoir ou de l'influence insidieuse de l'Ennemi, ou lorsqu'il succombe au désespoir (voir p 40), un héros gagne 1 point d'Ombre. Comme leur nom l'indique, ces points représentent la part d'ombre de l'âme et du cœur d'un personnage. Un héros qui reçoit un point d'Ombre devient plus sombre, plus tourmenté et donc plus vulnérable au pouvoir de l'Ennemi. Tant que ses points ne dépassent pas un certain seuil (voir le Livre du Conteur), ils prennent surtout la forme de doutes, d'inquiétudes secrètes ou de blessures morales. Grâce à leur Lumière intérieure, les Elfes ne peuvent jamais gagner de points d'Ombre. Pour les autres personnages, la seule façon d'éliminer 1 point d'Ombre est de sacrifier 1 point de Destinée.

Progression Dramatique

Le but d'un personnage de La Terre des Héros n'est pas une perpétuelle montée en puissance, mais bien l'accomplissement de son destin. La progression d'un héros en cours de jeu sera donc aussi rare que cruciale et devra toujours être liée à la progression dramatique de la chronique. C'est cette logique que vise à refléter, en termes de jeu, le concept des étapes décisives.

Le moment où une telle étape intervient devra être déterminé par le Conteur, en fonction de la progression dramatique de sa chronique et du parcours du héros.

De tels moments correspondent toujours à des tournants dans le cours narratif du jeu ; en pratique, ils ne surviendront qu'une, deux ou trois fois dans toute une chronique, selon sa durée, son rythme et ses enjeux.

Le fait que les règles de progression favorisent les qualités héroïques et le capital de Destinée (plutôt que les talents) signifie que l'accomplissement d'un héros se mesure d'abord en termes de destin et de force d'âme, plutôt que d'expérience pure.



Héros Elfes

A partir du moment où le capital de Destinée d'un Elfe tombe à zéro, il ne pourra plus jamais gagner de nouveaux points de Destinée en cours de jeu : il a vécu l'entière destin qui lui était imparti en Terre du Milieu et doit préparer son départ pour les Rivages Bienheureux.

Presque insensibles aux effets du temps, les Elfes évoluent beaucoup plus lentement que les héros des autres peuples. En pratique, lorsqu'un héros Elfe passe une étape décisive, il gagne 1 point de Destinée mais ne peut en revanche améliorer qu'une seule de ses qualités OU un seul de ses talents, au choix du joueur. En outre, un Elfe perd toute possibilité de progression dès lors que son capital de Destinée tombe à zéro.

Comme pour les autres personnages, la qualité ou le talent choisi devra, autant que possible, être en rapport avec les dernières aventures et expériences vécues par le héros.

Contrairement aux membres des autres peuples, les Elfes ne peuvent jamais gagner de points d'Ombre, leur Lumière intérieure les préservant à la fois des effets les plus destructeurs du désespoir et de l'influence de l'Ennemi.

Héros Nains

A cause de leur prodigieuse longévité, les Nains mûrissent plus lentement que les humains. Leur caractère a, en outre, plus de difficulté à évoluer que celui des humains.

Lorsqu'un héros Nain franchit une étape de progression, il ne peut améliorer qu'une seule qualité au lieu de deux. Le lien de son destin avec celui de ses ancêtres peut, en outre, limiter ses possibilités de gagner de nouveaux points de Destinée en cours de jeu (voir p 45).

En pratique, une étape décisive permettra donc à un héros Nain de choisir deux des trois options suivantes : améliorer une qualité d'un point, améliorer un talent d'un point ou gagner un nouveau point de Destinée.

Les limitations données ci-dessus pour les héros humains concernant l'amélioration des talents et des qualités s'appliquent également aux Nains.

Le Temps des Elfes

Les restrictions sur la progression et la Destinée reflètent surtout la condition des Elfes au Tiers Age; il en irait autrement si le jeu avait pour période de référence le Second ou, plus encore, le Premier Age, dans une ambiance plus proche de celle du Silmarillion, lorsque la Terre et les Elfes étaient jeunes et qu'il appartenait encore à ces derniers de forger le destin du monde...

Appendice

Les Hobbits



Ressources

Un Hobbit reçoit les valeurs de base suivantes : Vigueur 3, Vivacité 4, Savoir 2 et Présence 2.

De manière générale, les Hobbits n'aiment guère l'eau et sont de piètres nageurs. Un Hobbit contraint à nager subira une pénalité de -1 sur sa Vigueur ou sa Vivacité.

Qualités

Un Hobbit reçoit les valeurs de base suivantes : Courage 2, Sagesse 3, Loyauté 3, Volonté 3.

Leur Courage fort moyen reflète le fait que leur vie très casanière ne les prédispose guère à l'aventure ou à l'héroïsme, et ne les expose que rarement à la peur ou au danger. En revanche, leur absence fondamentale de malice les rend particulièrement résistants au pouvoir corrupteur de l'Ennemi (voir p 51 pour plus de détails).

Constitution

Les Hobbits ont une espérance de vie moyenne d'une petite centaine d'années et deviennent pleinement adultes vers la trentaine.

Sens

Les Hobbits ont une ouïe extraordinairement aiguisée, à peu près aussi fine que celle des Elfes.

Langage

Les Hobbits de la Comté parlent une variante du Ouistrain, agrémentée de mots et d'expressions typiques comme « mathom » ou « trou » (dans le sens de « maison agréable et bien tenue »). Même s'ils ne les côtoient guère, ils n'ont aucun mal à comprendre le Ouistrain des Grandes Gens ou des Hobbits de Bree (mais qu'iraient-ils faire aussi loin de chez eux, on se le demande ?).



AUTRES TRAITS

A cause de leur caractère pacifique et casanier, les Hobbits possèdent des compétences étendues dans toutes sortes de domaines liés à leur vie quotidienne, comme la cuisine, le jardinage ou l'intendance domestique – autant de talents qui n'ont guère besoin d'être quantifiés en termes de jeu. Par nature (voire par définition), un Hobbit n'est ni Guerrier, ni Cavalier, ni Navigateur...

Il existe bien sûr des Hobbits artisans, guérisseurs ou peut-être même scaldes... mais ce métier leur donne une responsabilité fort importante au sein de leur communauté, responsabilité qui ne saurait être abandonnée sous prétexte de partir à l'aventure ou de se mêler des affaires des Grandes Gens. Aucun personnage-joueur ne peut donc appartenir à cette classe de Hobbits si sérieux.

Grâce à leur pied léger et à leurs sens aiguisés, les Hobbits sont néanmoins capables d'affronter toutes sortes de situations imprévues, et tout particulièrement celles qui exigent de se montrer furtifs et vigilants... bien qu'aucun Hobbit digne de ce nom n'accepterait d'être qualifié d'Espion, ni même d'ailleurs de Pisteur, terme tout aussi suspect quand on y réfléchit bien.

A la création du personnage, un Hobbit ne reçoit aucun véritable talent mais quatre traits propres à son peuple (Adresse, Curiosité, Discrétion et Insouciance), qu'il pourra utiliser à la place de certains talents (voir ci-dessous).

Lorsqu'un Hobbit se retrouve contraint par les circonstances d'utiliser un talent qu'aucun de ses traits de Hobbit ne peut remplacer, il reçoit l'habituelle valeur par défaut de 2.

Chacun de ces quatre traits possède une valeur de base de 3 : le joueur dispose en outre de 3 points supplémentaires, exactement comme pour les autres catégories de traits.

Des points de bonus pourront également leur être attribués, selon les règles habituelles. L'origine du Hobbit peut également modifier la valeur initiale de certains de ces traits (voir page suivante).

Adresse

Ce trait peut être utilisé comme valeur de combat pour manier poignards, dagues et épées courtes, ainsi que des lances adaptées à leur taille. Il peut aussi s'appliquer aux armes de jet et même, avec un peu d'entraînement, au tir à l'arc (si le Hobbit dispose d'un arc adapté à sa taille).

Curiosité

Même s'ils s'en défendent, les Hobbits sont souvent guidés par une curiosité excessive. Chez certains d'entre eux, comme les Touque, ce trait atteint même des proportions légendaires. En pratique, la Curiosité d'un Hobbit peut lui permettre de repérer ou de surprendre tout ce qu'un Espion pourrait découvrir, mais sans nécessairement le faire exprès.

Discrétion

Les Hobbits sont fort doués pour se faufiler, se cacher ou s'éclipser discrètement – autant d'actions qui, pour eux, relèvent de la débrouillardise élémentaire. En pratique, ce trait pourra être utilisé à la place des talents Espion ou Pisteur pour la dissimulation, les déplacements furtifs et autres actions subreptices.

Insouciance

La plupart des Hobbits sont des gens simples et dénués d'artifice, qui savent profiter des joies et des confort que leur procure leur vie paisible, comme la satisfaction de cultiver son jardin, le plaisir de boire une bonne pinte de bière ou le bonheur de fumer une pipe au coin du feu. Le rôle de ce trait est examiné en détail page suivante.



Les Trois Branches

Il existe trois grandes branches de Hobbits. En termes de jeu, l'appartenance à chaque branche se traduit par quelques petits ajustements :

Les Pieds-velus sont les plus nombreux et les plus « typiques » des Hobbits. Ils reçoivent une valeur initiale de 4 en Insouciance (au lieu de 3).

Les Forts craignent moins l'eau que la plupart des autres Hobbits, et se servent même de barques pour pêcher. Un Hobbit issu de cette souche peut utiliser sa valeur de Vivacité pour diriger une embarcation sur une rivière ou un lac et ne subissent aucune pénalité lorsqu'ils doivent nager, contrairement aux Hobbits issus des autres souches.

Les Pâles sont dotés d'un tempérament plus hardi et plus aventureux que leurs congénères; ils manifestent en outre plus d'affinités pour des activités comme le chant ou la chasse que pour l'agriculture ou les travaux manuels. Un Hobbit issu de cette souche reçoit une valeur initiale de 4 en Adresse, Discrétion ou Curiosité (au choix).

Les Hobbits au Combat

Lorsqu'un Hobbit a l'initiative, sa petite stature et son pied léger imposent une pénalité de -1 aux tests de combat de ses adversaires plus grands.

Un Hobbit peut utiliser son Adresse comme valeur de combat pour manier des armes adaptées à sa taille (dague, épée courte, lame elfique, courte lance etc.). Il peut alors bénéficier des mêmes avantages qu'un véritable Guerrier, comme la possibilité de rester sur la défensive (voir p 26).

Si, en revanche, un Hobbit combat avec une arme ne pouvant être maniée que par les Grandes Gens, il utilisera l'habituelle valeur par défaut (2) et ne pourra jamais bénéficier de l'initiative.

Faiblesse

La principale faiblesse des Hobbits est leur caractère foncièrement casanier et fort peu aventureux. Bien sûr, à leurs propres yeux, ce tempérament ne constitue aucunement un point faible; en termes de jeu, cependant, il limite quelque peu leur potentiel en tant que héros.

En pratique, ce tempérament se traduit notamment par leur valeur initiale de 2 en Courage. En outre, à cause de leur petite taille, les Hobbits seront obligés de mettre leur Courage à l'épreuve face à la plupart des adversaires (Orques, Wargs etc.), en utilisant les règles habituelles sur la Peur (voir p 37).

Lorsqu'un Hobbit franchit une étape de progression, il ajoute +1 à deux de ses qualités et gagne un nouveau point de Destinée (sauf si son capital est déjà à 3). Même si les traits spéciaux d'un Hobbit (Adresse, Discrétion etc.) peuvent être utilisés comme des talents, ils n'en sont pas et ne pourront pas être améliorés en cours de chronique.

Les Hobbits ne semblent donc pas faits pour être des héros ou pour jouer un rôle important dans la trame du destin. Ceux qui font exception à cette règle sont souvent les premiers surpris et peuvent même se découvrir une âme d'aventurier... mais retirent toutefois de cette expérience le sentiment confus que « les choses ne sont plus tout à fait comme avant » et ne le redeviendront sans doute jamais... En termes de jeu, ceci se traduit par la baisse de leur trait Insouciance (voir ci-dessous).

L'Insouciance du Hobbit

Leur insouciance fondamentale rend les Hobbits étonnamment résistants au pouvoir de l'Ombre et à l'influence de l'Ennemi, ainsi qu'au désespoir ou aux affres de l'existence.

Chaque fois qu'un Hobbit devrait gagner 1 point d'Ombre, il perd à la place 1 point en Insouciance. Ce trait baisse également d'un point à chaque dépense d'un point de Destinée.

Plus ce trait baissera, plus le Hobbit aura de mal à goûter aux joies simples de l'existence, ce que ne manqueront pas de remarquer ses congénères. Une fois ce trait arrivé à zéro, le Hobbit ne pourra plus compter sur son Insouciance pour le préserver de sa propre part d'Ombre.

La Terre des Héros

L'Esquisse

Nom _____ Peuple _____ Occupation _____
Age _____ Date actuelle _____ Origines _____
Apparence _____
Caractère _____



Les Traits

Ressources

Vigueur _____ Savoir _____ Vivacité _____ Présence _____

Talents

Qualités

Courage _____ Loyauté _____ Sagesse _____ Volonté _____



La Toile de Fond

Langues connues _____

Relations importantes _____

Événements majeurs _____



Les Dernières Touches

Équipement _____ Armure _____

_____ Armes _____



L'Aventure

Destinée _____ Vigueur _____
