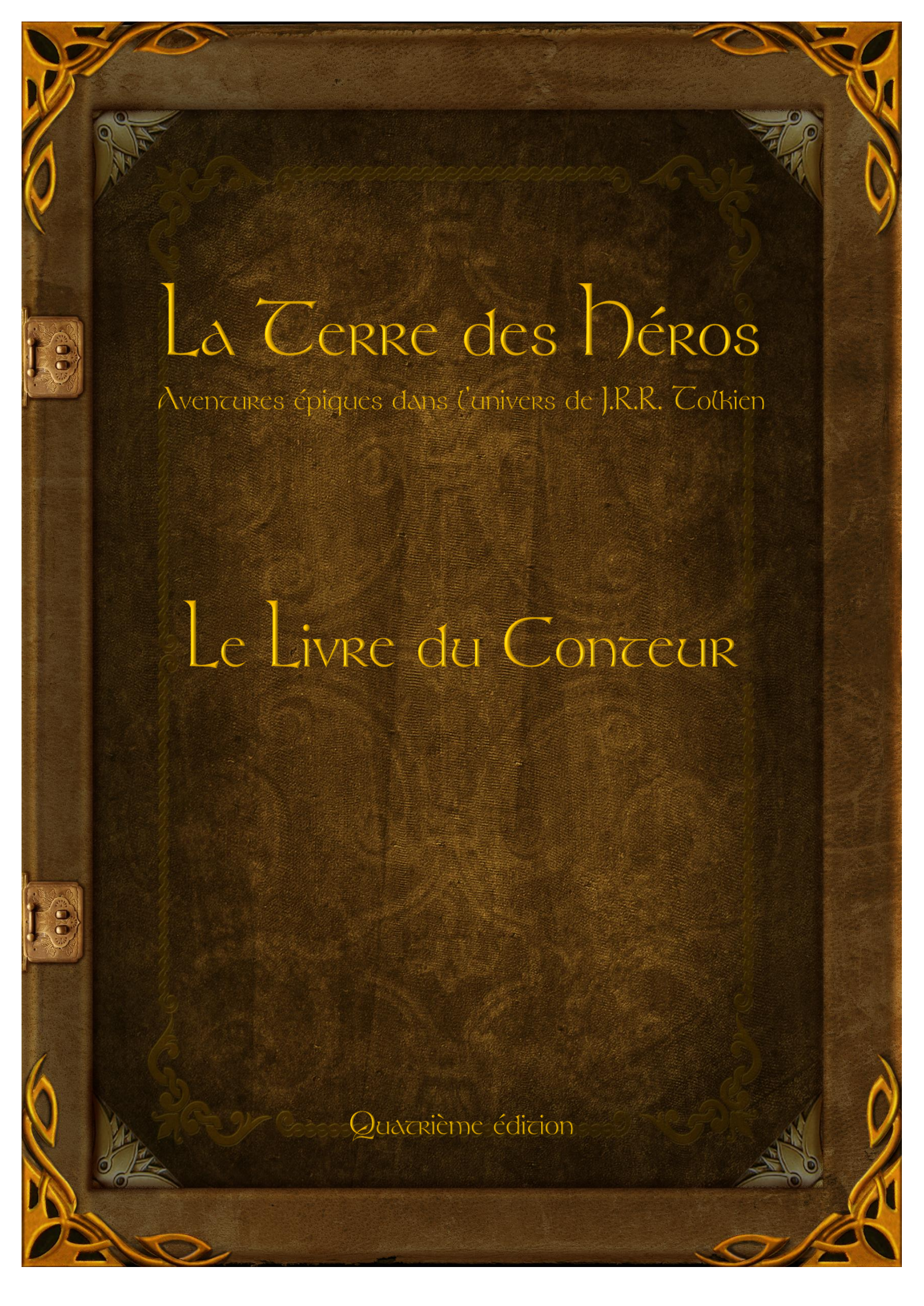


The image shows the front cover of a book titled 'La Terre des Héros'. The cover is made of dark brown, textured material, possibly leather or cloth, with a subtle pattern. It is framed by an ornate, golden-brown border featuring intricate knotwork and floral designs. In the top-left and bottom-left corners, there are small, square, golden-brown metal-like clasps or decorative elements. 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. Further down, the title 'Le Livre du Conteur' is written in a large, elegant, golden-brown serif font. At the bottom, the text 'Quatrième édition' is written in a smaller, similar font.

La Terre des Héros

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

Le Livre du Conteur

Quatrième édition

La Terre des Héros

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



Le Livre du Conteur

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 Conteur

Édition du Vingtième Anniversaire (2025)

Chapitre I : Les Héros en Jeu	p 4
Chapitre II : Magie et Pouvoir	p 28
Chapitre III : Alliés et Adversaires	p 46
Chapitre IV : Maîtriser le Jeu	p 70

Conception : Olivier Legrand

Illustrations : Anke-Katrin Eissmann, Catherine Karina Chmiel-Gugulska, Sharon Tanhueco-Schmitt, Luis Bejarano, Luigi Castellani, Jan Posipil, Romain Soulié, David Thiérree, Jenny Dolfen et Philippe Lesire.

Les images contenues dans ce document ont été reproduites avec l'aimable autorisation de leurs créateurs.

Remerciements : Antoine Dereuddre, Sylvain Berton et Nicolas Wauthoz pour leurs judicieux conseils ; Stéphane Adamiak et Karim Sahli pour leur soutien amical ; Anke-Katrin Eissmann, Catherine Karina Chmiel-Gugulska, Sharon Tanhueco Schmitt, Luis Bejarano, Luigi Castellani, Romain Soulié, David Thiérree, Philippe Lesire, Jan Posipil et Jenny Dolfen pour m'avoir permis d'utiliser leurs œuvres et pour leur enthousiasme ; Irwin Piot pour son œil elfique ; 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, Lokdu, Léo, J le Fou, Guzim, Glorfindel, Erick, Cuchulain, Imhotep, Cœur de Canard, Alienor, Hikaki et Usher. Merci à Gilles Reynaud pour sa relecture attentive.

Ce Livre du Conteur est humblement dédié à la mémoire du professeur Tolkien, le Conteur du Livre.

*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 ayants-droits. La première édition complète de **La Terre des Héros** date de 2005.*

Chapitre I

Les Héros en Jeu

Les règles du Livre du Joueur présentent tout ce qu'un joueur a besoin de connaître pour pouvoir créer et interpréter un héros de la Terre du Milieu. Ce chapitre propose des règles complémentaires destinées au Conteur, concernant les ressources, les talents, le combat et l'aventure, ainsi que les différentes formes de progression des héros au cours d'une chronique.



I : Ressources et Talents.....	p 5
II : Combat et Aventure.....	p 13
III : Progression.....	p 23

I : Ressources et Talents

Vigueur

Epreuves Physiques

La Vigueur d'un héros peut être mise à l'épreuve dans toutes sortes de situations faisant appel à la vitalité physique, comme la nage ou l'escalade (voir p 18 pour plus de détails). Comme toutes les autres épreuves de Vigueur, ces tests utiliseront toujours la Vigueur actuelle du personnage.

Blessures et Récupération

La Vigueur d'un héros représente le nombre de blessures qu'il peut recevoir, ainsi que sa capacité à recouvrer ses forces lorsqu'il est blessé (voir le Livre du Joueur pour plus de détails).

Endurance et Fatigue

La Vigueur d'un personnage peut ainsi être utilisée pour effectuer des tests d'endurance. Ce type de test est effectué lorsqu'un personnage risque d'être affaibli par la fatigue – suite, le plus souvent, à un effort intense et soutenu (comme une journée de marche forcée, par exemple). Cette épreuve utilise la Vigueur actuelle et subira une pénalité de -1 si le personnage porte une cotte de mailles (sauf s'il est un Nain ou qu'il porte une cotte de mailles de type elfique). Des conditions climatiques éprouvantes pourront imposer une pénalité similaire (là encore, sauf pour les Nains).

Si le test d'endurance est réussi, le personnage conserve ses forces. En cas d'échec, en revanche, il est fatigué et le restera jusqu'à ce qu'il ait pu prendre suffisamment de repos.

Un personnage fatigué subit une pénalité de -1 en Vivacité et sur tous ses talents. En outre, s'il manque un nouveau test d'endurance, il n'est plus simplement fatigué mais absolument épuisé. Un personnage épuisé est normalement incapable d'agir ; s'il y est absolument obligé (pour défendre sa vie, par exemple), il devra réussir une épreuve de Volonté et ne pourra agir plus d'une scène, en subissant bien sûr ses pénalités de fatigue.



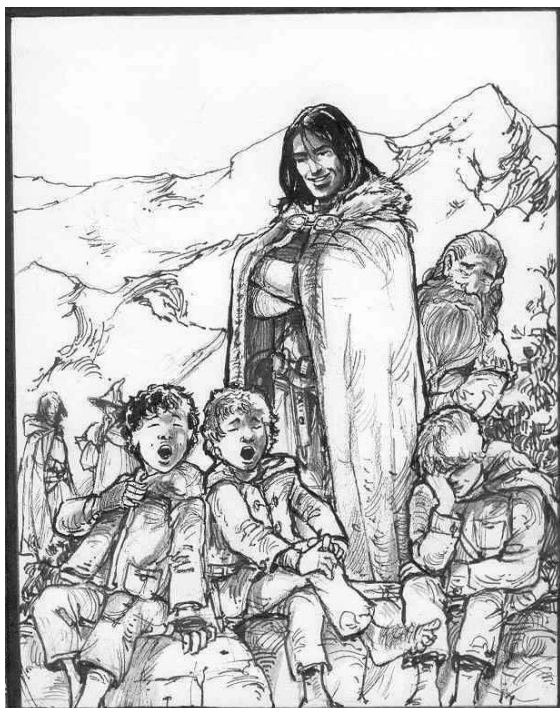
En pratique, c'est au conteur de décider quand un test d'endurance doit être effectué. Il est préférable d'effectuer ce test à la fin d'une scène durant laquelle les personnages se sont livrés à une activité particulièrement fatigante, quelle que soit la durée exacte de cette scène.

Il est recommandé de réserver ces tests aux situations où la fatigue des héros peut influencer de façon significative sur leurs actions. Ainsi, une journée de marche forcée suivie d'une bonne nuit de sommeil (ou d'une journée de repos) ne mérite pas de test d'endurance. Si, en revanche, les héros doivent livrer bataille au terme de leur périple, un test d'endurance permettra de savoir s'ils sont ou non amoindris par la fatigue.

Dans un jeu de style épique, la fatigue liée aux combats peut, la plupart du temps, être ignorée. Cependant, si le conteur estime qu'une scène de combat a été assez longue ou assez éprouvante pour fatiguer les combattants de façon notable, il pourra demander un test d'endurance pour chacun d'entre eux, une fois le combat terminé.

Fatigue et Vivres Elfiques

Une gorgée de miruvor ou un pain de lembas permettent à un personnage fatigué ou épuisé de recouvrer toutes ses forces. Le pain de lembas dispense en outre de tout test d'endurance pour une journée. Quant au miruvor, une gorgée confère un bonus de +2 sur les tests d'endurance et de récupération (blessures) pour la même durée.



Vivacité

Vivacité et Combat

En combat, la Vivacité détermine l'initiative, qui constitue un facteur crucial. En outre, la Vivacité d'un blessé pourra également être diminuée s'il est Affaibli (voir le Livre du Joueur, p 32).

Tests de Réaction

La Vivacité d'un personnage peut être mise à l'épreuve pour voir s'il réagit assez rapidement à une situation urgente ou imprévue (comme une embuscade ennemie), sans se laisser prendre de court. Cet usage de la Vivacité reflétant avant tout la présence d'esprit, il n'est pas affecté par la pénalité due au port d'une cotte de mailles.

Tests d'Évasion

La Vivacité d'un personnage peut également être mise à l'épreuve lorsqu'il tente de fuir un combat ou d'éviter in extremis toutes sortes de périls, comme le jet de flammes d'un dragon. Cet usage de la Vivacité relevant à la fois de la présence d'esprit et de l'agilité physique, il subira toujours une pénalité de -1 si le héros porte une cotte de mailles (sauf pour les cottes de mailles de facture elfique).

Vivacité et Perception

La Vivacité d'un personnage mesure, entre autres choses, sa présence d'esprit, mais ne doit pas être confondue avec la perception (la faculté à repérer ce qui est caché, à détecter ce qui est censé passer inaperçu etc.). En termes de jeu, cette faculté est principalement représentée par des talents comme Espion et surtout Pisteur, qui confèrent au héros une vigilance accrue ; le peuple d'un personnage influe également sur son acuité sensorielle : pour plus de détails à ce sujet, voir p 21-22.

Vivacité Diminuée

Un personnage fatigué, sous l'emprise de la Peur ou Affaibli par ses blessures (Vigueur 1) subit une pénalité temporaire de -1 en Vivacité ; ces divers états peuvent se cumuler. Ils affectent tous les aspects de la Vivacité, y compris pour l'initiative.

Armures et Encombrement



Le port d'une cotte de mailles impose une pénalité de -1 sur les tests d'endurance et les autres épreuves de Vigueur liées à des actions physiques (grimper, sauter, nager etc. – voir p 18), ainsi que sur les tests d'évasion (voir ci-contre) et les tests de dérobee (voir p 22). Si, en outre, le porteur ne possède pas le talent de Guerrier, cette pénalité de -1 s'appliquera également à sa valeur de Vivacité pour déterminer l'initiative.

Les cottes de mailles forgées par les Elfes (et quelques artisans Nains) font exception à cette règle. Notons enfin qu'un Nain portant une cotte de mailles ne subit aucune de Vigueur ou de Vivacité, sa morphologie trapue et robuste lui permettant d'ignorer le poids des armures.



Savoir

Savoir et Langues

La valeur de Savoir d'un personnage déterminant le nombre de langues qu'il connaît, elle détermine également son degré de culture générale.

A partir de 3 en Savoir, un personnage est considéré comme lettré et sait obligatoirement lire et écrire les langues qu'il sait parler.

De manière générale, le conteur devra toujours considérer qu'un personnage qui connaît une langue connaît également les traditions, les coutumes et les récits qui sont rattachés à ce langage ; il sera donc inutile de tester le Savoir d'un personnage qui parle le Sindarin pour déterminer s'il a déjà entendu parler de Rivendell.

Tests de Savoir

Si la connaissance des langues suffit à évaluer la culture générale d'un personnage, les épreuves de Savoir peuvent être utilisées afin d'évaluer l'étendue ou la profondeur de son érudition.

A priori, de telles épreuves doivent toujours être réservées à des questions particulièrement précises ou pointues – et tout particulièrement si ces

questions concernent les deux premiers âges du monde ou des événements survenus loin de la contrée natale d'un personnage.

Il est important de garder à l'esprit que le Savoir reflète des connaissances culturelles générales, par opposition aux connaissances spécialisées que confèrent les talents (comme par exemple la connaissance des plantes médicinales pour un Guérisseur ou la connaissance de la musique pour un Scalde). Dans les cas incertains, on utilisera tout simplement la valeur la plus élevée.

Magie et Savoir

Le Savoir ne confère, en lui-même, aucune forme de pouvoir magique. Il peut néanmoins s'avérer extrêmement précieux face à des objets comme les Palantîri ou les Anneaux de Puissance... surtout s'il se combine à la Sagesse, car ces objets peuvent exercer bien des tentations sur ceux qui se les approprient ou qui les convoitent.

Un test de Savoir (éventuellement assorti d'une pénalité) pourra ainsi permettre de déchiffrer des runes gravées sur un tel objet ou de connaître les mots de commandement permettant d'accéder au pouvoir qu'il renferme, à l'instar de Gandalf examinant l'Anneau de Bilbon ou tentant de découvrir le mot ouvrant la porte de la Moria.



Présence

Présence et Charisme

La Présence d'un personnage représente sa capacité à faire impression sur ceux qui le rencontrent ou le côtoient.

Plus que les trois autres, cette ressource peut prendre de multiples formes : selon les personnages, elle peut refléter la prestance naturelle, le charme, l'autorité, la force de personnalité ou une forme plus mystérieuse de magnétisme. De même, la Présence d'un personnage peut se manifester de bien des manières : dans son allure et son visage, mais aussi dans son regard, son maintien ou sa voix.

Présence et Apparence Physique

Une façon simple de rendre la Présence d'un personnage plus parlante est de lui donner un signe physique notable pour chaque point de Présence au-dessus de 2, comme par exemple un visage aux traits nobles ou gracieux, un regard intense, une chevelure d'une couleur particulière, une imposante stature ou tout simplement une aura d'autorité naturelle.

Les Effets de la Présence

Le conteur pourra demander une épreuve de Présence chaque fois qu'un personnage cherche à produire une impression favorable sur un individu ou un groupe – que ce soit pour séduire, commander ou inspirer.

En règle générale, les effets d'une épreuve de Présence réussie restent temporaires et ont tendance à se dissiper une fois la situation en cours terminée. Dans certains cas, cependant, la Présence pourra produire un impact beaucoup plus durable, pouvant aller jusqu'à la naissance d'un profond sentiment d'amour, d'amitié, de loyauté ou d'admiration à l'égard du personnage.

Enfin, la Présence peut être interprétée comme une mesure de la capacité de commandement, auquel cas elle pourra être mise à l'épreuve dans les situations critiques.

Présence et Influence

En cours de jeu, la diplomatie, l'éloquence et, de façon générale, les conversations importantes sur le plan dramatique devront être gérées sous forme de dialogues, et non par le biais de jets de dés.

Autant que possible, les tests de Présence ne devront jamais se substituer à la persuasion verbale : la Présence d'un personnage ne mesure pas son éloquence (qui dépend, a priori, de celle du joueur) mais l'impact que sa personnalité peut produire sur autrui.

Supposons, par exemple, qu'un personnage souhaite prendre la parole en public pour calmer une foule prise de panique : un test de Présence réussi pourra lui permettre d'être écouté, mais n'influera en rien sur la pertinence ou l'efficacité des paroles qu'il prononcera ensuite.

Inversement, si, avant une bataille, un héros prononce un vibrant discours destiné à raviver la bravoure de combattants démoralisés, il ne pourra effectuer de test de Présence que s'il trouve des mots suffisamment éloquentes.

Dans les deux cas, la Présence du personnage et l'interprétation verbale du joueur se combinent, sans pour autant empiéter l'une sur l'autre.

Les Talents

Comme pour les ressources aux pages précédentes, cette section examine de plus près les différents talents et leurs possibilités d'utilisation.

Archer

L'utilisation de ce talent est déjà abordée en détail dans les règles de combat, au chapitre III du Livre du Joueur.

Tirer à l'arc à cheval n'est possible qu'avec un arc ordinaire ou un arc elfique – pas avec un arc long. L'archer devra utiliser sa valeur la moins élevée entre ses talents de Cavalier et d'Archer, avec une pénalité de -1 si sa monture est au galop.

Artisan

Ce talent recouvre en réalité différents domaines de savoir-faire, comme l'art de la forge, le travail de la pierre et le travail du bois. Un personnage avec ce talent devra choisir son domaine de prédilection parmi ces différentes possibilités.

Un forgeron, par exemple, peut travailler toutes sortes de métaux, pour fabriquer des armes, des armures, mais aussi des objets plus délicats comme des bijoux. Le temps nécessaire à la création de ces objets est laissé à l'appréciation du conteur ; de telles activités ont généralement lieu entre les aventures vécues par le personnage, lorsque ce dernier peut y consacrer tout son temps.

En règle générale, ce talent ne fait pas l'objet de jets de dés, mais sa valeur permet d'évaluer la qualité des objets créés par l'artisan, en utilisant l'échelle habituelle. Ainsi, un Artisan avec un talent de 4 pourra créer des objets « remarquables » par leur qualité ou leur beauté.

Enfin, un artisan au talent Extraordinaire (6) pourra décider de sacrifier 1 point de Destinée durant la fabrication d'un objet, insufflant ainsi une part de son propre destin dans sa création unique (voir p 26 pour plus de détails).



Cavalier

Ce talent, très répandu, peut être mis à l'épreuve dans toutes les situations où le personnage a besoin de contrôler les mouvements de sa monture : manœuvres équestres, sauts, incidents inopinés, terrain très accidenté etc. Un héros avec les talents de Cavalier et de Guerrier bénéficiera en outre de certains avantages lorsqu'il combat à cheval (voir le chapitre III du Livre du Joueur, ainsi que la description du talent Archer, ci-dessus, pour les tirs à cheval).

Lorsqu'un personnage à cheval doit échapper à un péril mortel, il pourra utiliser son talent de Cavalier plutôt que sa Vivacité, si cela l'avantage mais sa monture devra elle aussi tester sa propre Vivacité pour éviter le péril.

Le talent d'un Cavalier représente aussi sa connaissance des chevaux, au sens large du terme, et peut donc permettre d'évaluer la qualité d'un cheval d'un simple coup d'œil, de savoir ménager sa monture ou de calmer une bête effrayée. Ce talent inclut aussi l'aptitude à dompter et à dresser les chevaux, ainsi qu'à les soigner : il se substitue, dans ce cas, au talent de Guérisseur.

Pour plus de détails sur les chevaux, voir p 54.



Espion

Ce talent recouvre en fait toutes sortes de compétences variées : il peut être utilisé pour trouver une cachette ou un poste d'observation discret, se faufiler sans bruit, écouter sans en avoir l'air une conversation privée, se déguiser, mais aussi pour se fondre dans la population d'une ville ou y dénicher des informations...

Comme celui de Pisteur, ce talent intervient très souvent dans des situations liées à la discrétion, à la dissimulation et à la détection (voir p 21 pour plus de détails à ce sujet). Le talent de Pisteur s'applique surtout aux environnements sauvages (forêts etc.), tandis que le talent d'Espion est plus adapté aux environnements habités. En cas de doute, on utilisera tout simplement le talent avec la valeur la plus élevée : ainsi, un campement d'Orques pourra tout à fait être surveillé par un Espion comme par un Pisteur.

Il s'agit d'un talent assez peu héroïque, souvent possédé par les traîtres et les serviteurs de l'Ennemi – mais il peut aussi l'être par ceux qui ont pour mission de débusquer de tels espions ou de lutter contre leurs subterfuges.

Le port d'une cotte de mailles impose une pénalité de -1 à toute épreuve basée sur ce talent visant à se faufiler, à se mouvoir en silence etc.

Guérisseur

Ce talent sert le plus souvent à soigner les blessures (voir Livre du Joueur, p 33), mais peut aussi être utilisé pour traiter des maladies, voire (lorsque cela est possible) des empoisonnements.

Le talent d'un Guérisseur lui permet de connaître les remèdes appropriés – à partir du moment où ces remèdes existent. Dans la Terre du Milieu, il s'agira très souvent de remèdes concoctés à base d'herbes et de plantes médicinales. Certains remèdes sont si efficaces qu'ils ajoutent un bonus de +1 au talent du Guérisseur qui les utilise, comme la fameuse Athelas ou « herbe des rois ».

Certains personnages ont la réputation de posséder un pouvoir de guérison miraculeux, allant au-delà du simple savoir-faire. En termes de jeu, de tels miracles correspondent à des exploits accomplis avec ce talent grâce à l'intervention de la Destinée ou, dans le cas des Elfes, du pouvoir de la Lumière.

Ainsi, lorsque Faramir est miraculeusement guéri par Aragorn après la bataille de Pelennor, ce prodige survient à un moment crucial du destin de son auteur : en répondant à l'appel d'Aragorn, la Destinée lui permet d'accomplir un acte profondément symbolique, la restauration de la vie faisant ici écho à la restauration de la souveraineté du Roi des Hommes.

GUERRIER

Ce talent représente l'habileté au maniement des armes et confère également divers avantages liés au combat (bouclier, armure, défense etc.) : voir le chapitre III du Livre du Joueur.

NAVIGATEUR

Ce talent englobe le savoir-faire du marin, l'expérience de la mer et la connaissance des navires. Elle inclut également la connaissance du ciel, permettant par exemple de naviguer grâce aux étoiles ou de prédire le temps en mer.

Au cours d'une aventure, ce talent peut intervenir dans de multiples situations, que ce soit pour mener un navire à bon port dans des circonstances difficiles, pour éviter certains dangers ou simplement pour évaluer la qualité d'un bateau et de son équipage. En cas d'affrontement entre navires, il peut également se combiner au talent de Stratège.

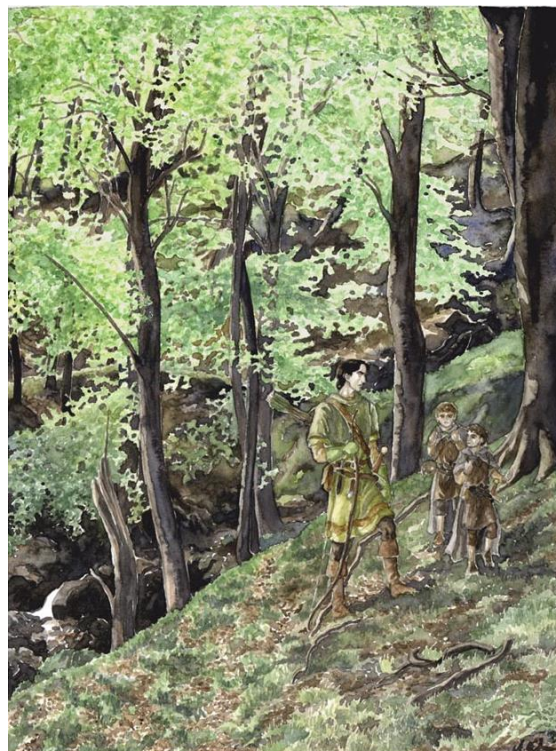
Notons enfin que ce talent concerne la navigation maritime ; pour diriger une embarcation sur une rivière, un personnage n'a pas besoin de talent particulier et pourra compter sur sa Vigueur ou sa Vivacité s'il est confronté à un danger ou à un obstacle particulier.

PISTEUR

Ce talent permet bien sûr de repérer et de suivre une piste mais il englobe également la survie en milieu sauvage, la chasse, la pose de pièges, le camouflage, l'orientation, la connaissance de la faune sauvage, l'art de se mouvoir en silence dans les bois ou de couvrir ses propres traces... C'est le talent de prédilection des forestiers, des chasseurs et, bien entendu, des fameux Rôdeurs.

Ce talent (ou sa valeur par défaut) sera utilisé pour les tests de détection effectués en milieu sauvage (voir p 21 pour plus de détails).

Les tests liés au pistage pourront être assortis de pénalité en fonction du terrain ou de l'ancienneté des traces. A cause de leur pied léger, il est très difficile (-2) de pister des Elfes.



Comme celui d'Espion, ce talent confère à celui qui le possède une vigilance accrue (un véritable Pisteur étant toujours sur ses gardes) et intervient donc très souvent dans des situations liées à la discrétion, à la dissimulation et à la détection, tout particulièrement dans les environnements sauvages (forêts etc.). Voir p 21 pour plus de détails sur la perception et la dissimulation.

Le port d'une armure impose une pénalité de -1 à toute épreuve basée sur ce talent visant à se faufiler, à se mouvoir en silence etc.

Si le Pisteur essaie de tromper la vigilance d'un groupe contenant plusieurs Pisteurs, seul le talent le plus élevé au sein du groupe sera pris en compte. Si, en revanche, plusieurs Pisteurs cherchent activement une piste ou les traces d'une présence, on utilisera la règle sur les efforts de groupe (Livre du Joueur, p 22).

SCALDE

Ce talent englobe en fait plusieurs capacités artistiques : il permet de savoir jouer de la musique et de chanter avec une voix mélodieuse, mais il inclut également la composition de chants, de ballades et même de poèmes – bref tout ce qui relève de l'art du barde ou ménestrel.



Bien qu'en réalité, chaque famille d'instruments nécessite un enseignement particulier, on estimera que tout personnage possédant ce talent sait jouer avec habileté de tous les instruments de musique communément utilisés par son peuple.

Dans la plupart des situations, ce talent n'a pas besoin de faire l'objet d'un lancer de dé : à partir du moment où il possède ce talent, un personnage sait jouer de la musique et chanter juste, sans avoir pour cela besoin de passer une quelconque épreuve. Il va évidemment de soi qu'un maître Scalde avec un talent de 6 sera plus talentueux et surtout plus accompli sur le plan technique qu'un musicien amateur avec 3.

Comme tous les autres, ce talent ne devra donc faire l'objet d'un jet de dé que dans les situations où son utilisation peut avoir une conséquence significative sur le cours des événements. Si, par exemple, un Scalde compte utiliser ses talents pour briller à la cour d'un roi afin de gagner sa faveur, il devra pour cela passer une épreuve.

Il est bien connu que la musique adoucit les mœurs ; en réussissant une épreuve, un Scalde pourra ainsi apaiser la mauvaise humeur d'un auditeur coléreux ou égayer l'atmosphère d'une réunion particulièrement tendue.

Dans les heures particulièrement sombres, un Scalde peut également utiliser sa musique pour reconforter son auditoire – afin, par exemple, de chasser la peur ou le désespoir de leur cœur, si les circonstances s'y prêtent.

Il existe évidemment des limites au pouvoir de la musique. Le pouvoir de la musique ne peut rien contre la mort, pas plus qu'il ne peut transformer un ennemi en allié. Ces règles partent également du principe que l'auditoire est disposé à écouter le Scalde ; face à un public hostile, le musicien pourra avoir besoin de passer une épreuve de Présence pour pouvoir s'imposer.

STRATÈGE

Ce talent représente la maîtrise de l'art de la guerre : comment dresser un plan de bataille, organiser une armée, préparer un siège ou, au contraire, défendre une place forte.

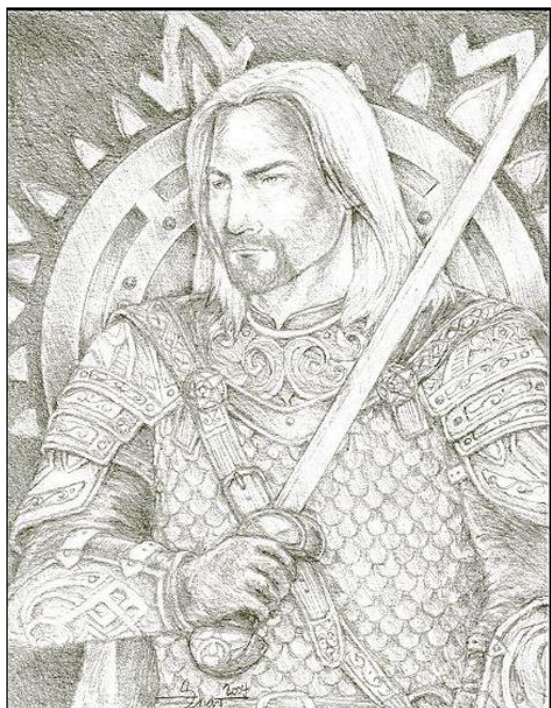
Il peut également permettre d'anticiper les plans d'un ennemi, à partir du moment où l'on dispose d'informations suffisantes.

Ce talent est souvent possédé par les nobles et les capitaines, mais il ne fait pas forcément du personnage un meneur d'hommes, la capacité de commandement d'un héros dépendant davantage de sa Présence. Combinée aux talents de Guerrier et de Stratège, cette ressource fera du personnage un chef de guerre accompli, capable de commander des armées sur le champ de bataille et peut-être même de les mener à la victoire...

Des règles détaillées sur les combats de masse, les armées et les forteresses seront proposées dans le supplément intitulé *Le Livre des Batailles*.



II : Combat et Aventure



Combats

Les règles de La Terre des Héros ont été conçues pour refléter la façon dont les combats se déroulent dans les romans de Tolkien : là où il suffit généralement d'un ou deux coups d'épée pour tuer un Orque, les héros (même les Hobbits peu aguerris) parviennent souvent à s'en sortir sans blessure grave. Les personnages des joueurs sont donc, en toute logique, logés à la même enseigne.

Blessures et Survie

Lorsqu'un héros subit un jet de dommages réussi, il reçoit une blessure sérieuse et perd 1 point de Vigueur. Si la Vigueur d'un héros tombe à 0, il risque fort de se retrouver hors de combat ou mortellement blessé (voir Livre du Joueur). Aucun héros ne peut donc être tué dès le premier coup d'épée ou la première flèche.

Lorsqu'un jet de dommages fait contre un héros est manqué, il est légèrement blessé ou entièrement protégé par son armure ; dans un cas comme dans l'autre, il ne subit aucun effet notable.

Les PNJ (personnages-non-joueurs), les animaux et les créatures obéissent à des règles différentes.

*Dans leur cas, le seul fait de subir un test de combat réussi entraîne une blessure sérieuse, qui leur fait perdre 1 point de Vigueur ; si, en outre, le jet de dommages du héros est réussi, l'adversaire du héros perd un second point de Vigueur et doit, en outre, effectuer un **test de survie**, en mettant à l'épreuve sa Vigueur ainsi diminuée : si ce test échoue, l'adversaire est tué ou se retrouve hors de combat (et à la merci du héros), au gré du conteur.*

Il est donc tout à fait possible de tuer un Orque (Vigueur 3) du premier coup, mais les créatures véritablement Monstrueuses (comme les Trolls) sont normalement à l'abri d'un tel sort, comme expliqué ci-dessous). Certaines créatures (comme les êtres dotés d'un Corps d'Ombre ou les Dragons) sont même quasi-invulnérables (voir chapitre III).

Créatures Monstrueuses

Une créature de taille Monstrueuse (comme un Troll) ne pourra être blessé (-1 en Vigueur) que par un jet de dommages réussi, exactement comme un personnage-joueur (un jet de dommages manqué n'aura donc ici aucun effet notable).

Cette blessure pourra entraîner un test de survie, mais seulement si elle amène la Vigueur de la créature au-dessous de 6 : de tels adversaires sont donc souvent impossibles à tuer du premier coup sans l'aide de la Destinée (voir p 14).

Face à un tel adversaire (ou contre un animal Massif, comme un ours), combattre avec une seconde arme ne confère aucun avantage défensif. Le bouclier, en revanche, reste efficace - mais peut toutefois être brisé par la créature (voir p 15). Enfin, il est possible pour trois héros d'unir leurs efforts lors du même assaut contre un adversaire de cette taille (voir Livre du Joueur p 27).

Les créatures véritablement Gigantesques (comme les Dragons, les Oliphants etc.) sont encore plus redoutables : leur cas particulier est examiné en détail dans le chapitre III.



Ennemis Invincibles

La puissance, les pouvoirs ou, tout simplement, la taille monstrueuse de certaines créatures peut les rendre virtuellement invincibles. Face à de tels adversaires, un héros a la possibilité de lancer un appel au destin, au prix d'un point de Destinée (voir Livre du Joueur, p 44). Un tel appel sera toutefois impossible à lancer si le héros est en proie à la peur, au désespoir ou à tout autre état lié à l'échec d'une de ses qualités.

A partir du moment où l'appel à la Destinée a été lancé, en revanche, le héros n'aura plus besoin de tester son Courage, sa Volonté ou sa Vigueur pour le reste de la scène en cours : toutes les épreuves liées à ces traits seront automatiquement réussies.

Le premier jet de dommages réussi par le héros entraînera la mort de la créature, qui n'aura droit à aucun test de survie. C'est ainsi qu'il est possible de tuer une créature censément invincible d'un seul coup d'épée ou d'une seule flèche.

Il convient toutefois de garder à l'esprit que les créatures censément invincibles possèdent souvent une valeur de Protection ; tuer un tel adversaire du premier coup, même avec l'aide de la Destinée, constitue donc une possibilité et non une certitude.

Il existe enfin quelques exceptions à cette règle, comme les spectres et les autres créatures dotées d'un Corps d'Ombre (voir p 57), qui sont encore plus difficiles à vaincre, même avec l'aide de la Destinée. Quant aux Dragons, leur cas unique est examiné en détail au chapitre III.

Le Pouvoir de la Destinée

L'appel à la Destinée ne garantit jamais la mort d'une créature censément invincible, mais la rend possible : pour un héros, tenter un tel exploit doit toujours constituer une prise de risque majeure.

Ainsi, pour décocher sa flèche fatale, Barde l'Archer doit ajuster soigneusement son tir, ce qui l'oblige à s'exposer aux gerbes de flammes du dragon. S'il manque son coup, il n'aura aucune chance d'effectuer un test de Vivacité pour les éviter et se retrouvera donc en situation de péril mortel – un péril dont seul un nouveau point de Destinée pourrait le sauver.

De même, Sam ne parvient à blesser la monstrueuse Shelob qu'au prix d'une immense prise de risque, qui constitue, en termes de jeu, un péril mortel – et sans l'aide de la Destinée, cette prise de risque n'aurait pas suffi à vaincre la monstrueuse araignée géante...

En pratique, le conteur reste seul juge de ce que la Destinée peut permettre d'accomplir. De tels exploits ne peuvent survenir qu'à un moment fatidique, que la dépense du point de Destinée permet de saisir ou de concrétiser. Ce moment devra toujours résulter de conditions uniques, qui devront être mises en place de façon narrative. Ainsi, Barde l'Archer n'aurait pu viser le point faible de Smaug sans l'aide de la grive, véritable agent de la Destinée. Le fameux « je ne suis pas un homme ! » lancé par Eowyn au Roi-Sorcier montre clairement qu'à ce moment fatidique, elle seule avait une chance de terrasser l'invincible Nazgûl.

Le recours à des objets uniques, comme la flèche noire de Barde, la lame des galgals avec laquelle Merry blesse le Roi-Sorcier ou la fiole de Galadriel que brandit Sam devant Shelob, peut également constituer une excellente façon de concrétiser un appel au destin.



Armes de Corps-à-Corps

Cette section s'intéresse de plus près aux armes de corps-à-corps et ajoute également quelques options supplémentaires aux règles de combat données dans le Livre du Joueur.

Poignards et Dagues

Ces armes sont des armes courtes et peuvent être utilisées comme armes de parade (en plus d'une arme longue) ainsi que comme armes de jet. Leur valeur de dommages est égale à 4. Ces armes conviennent particulièrement bien aux Hobbits, qui peuvent les manier avec leur Adresse naturelle.

Épées et Haches

En termes de jeu, ces deux armes ont les mêmes caractéristiques : il s'agit d'armes longues à une main, avec une valeur de dommages de 5.

La catégorie des épées inclut également les lames elfiques - le « long couteau » de Legolas et les épées courtes comme la célèbre Dard, armes qu'un Hobbit pourra manier grâce à son Adresse.

Les haches de bataille (très prisées des Nains) ne peuvent être maniées qu'à deux mains (dommages 6), ce qui exclut bien sûr l'usage d'un bouclier).

Une arme à deux mains ne peut être correctement maniée que par un personnage avec le talent de Guerrier ; si tel n'est pas le cas, la lourdeur de l'arme empêchera toujours le porteur de bénéficier de l'initiative. Certaines épées (dites « bâtarde » ou « grandes épées ») peuvent être maniées à une ou deux mains (dommages 5 ou 6).

Masses et Gourdins

Ces armes sont des armes longues. Les marteaux de guerre peuvent être maniés à une main (dommages 5) ou deux mains (dommages 6).

Un solide bâton de frêne ne permet pas d'infliger de véritables blessures mais peut être utilisé pour assommer un adversaire (voir page suivante).

Lances et Piques

Ces armes entrent dans la catégorie des armes d'hast, ce qui peut influencer sur l'initiative (voir Livre du Joueur, p 25).

Une lance peut être utilisée à une main, le plus souvent avec un bouclier (dommages 5) ou à deux (dommages 6). Une pique ne peut être maniée qu'à deux mains (dommages 6).

Face à la charge d'un cavalier ou de certaines créatures, une arme d'hast tenue à deux mains peut en outre permettre de rester sur la défensive (voir p 53 et Livre du Joueur, p 26).

Enfin, en cas de combat dans un espace confiné (corridor étroit, boyau souterrain etc.), lances et armes d'hast ne confèrent plus aucun avantage d'allonge et doivent céder l'initiative à toutes les autres armes (y compris les armes courtes).

Fléaux d'Armes

Une telle arme ne peut être correctement maniée que par un véritable Guerrier, faute de quoi le combattant ne pourra jamais bénéficier de l'initiative. Ce type d'arme est, en revanche, très efficace pour désarmer un adversaire (voir page suivante). Sa valeur de dommages est de 5.

Boucliers

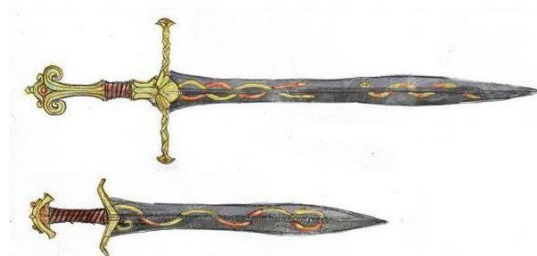
Un bouclier confère à son porteur un bonus de protection de 1 ainsi qu'un bonus défensif de +1 (voir Livre du Joueur, p 26). Il peut toutefois être brisé lorsque son porteur pare l'arme énorme d'une créature Monstrueuse (comme la massue d'un Troll) ou certaines armes maudites (comme le fléau du Roi-Sorcier) : dans ce cas, si le test de combat de l'assaillant est manqué à 1 point près (à cause du bouclier), le bouclier aura une chance sur deux de se briser (lancer un dé, 1-3 = le bouclier résiste).

Armes Enchantées

Comme le prouvent les exemples de Dard, Orcrist et Glamdring (ou des lames des galgals), les armes enchantées occupent une place privilégiée dans le monde de Tolkien. Une arme enchantée devra toujours posséder un nom – ou en recevoir un, si son nom originel a été oublié.

Un objet enchanté est le plus souvent issu de l'art elfique ; plus rarement, il peut avoir été créé par des Nains ou des hommes de Númenor, peuples avec lesquels les Noldor partagerent certains de leurs secrets. Mais en cette fin de Tiers Age, même les meilleurs artisans Elfes n'ont plus le pouvoir de forger les merveilles de jadis. Ces secrets se sont perdus avec la chute de Gondolin et le déclin de la Lumière du monde. Voilà pourquoi une épée comme Andúril ne pouvait être forgée qu'à partir de l'épée brisée Narsil, forgée au Premier Age. Les armes enchantées seront donc toujours de facture ancienne (et d'autant plus précieuses).

En termes de jeu, une telle arme possède toujours une ou plusieurs vertus particulières, reflétant sa part de Lumière. Voici trois exemples inspirés de l'œuvre de Tolkien. Rien n'empêche évidemment le conteur d'imaginer d'autres possibilités.



- La lame de l'arme se met à luire à l'approche d'une espèce particulière de créatures ténébreuses (par exemple les Orques).
- L'arme est particulièrement meurtrière (+1 aux dommages) contre les créatures liées au pouvoir de l'Ombre (Orques, Trolls, Wargs etc.).
- Comme les lames des galgals, l'arme est capable d'infliger des blessures aux Spectres et aux autres créatures dotées d'un Corps d'Ombre (voir p 57 pour plus de détails).

Tactiques Spéciales

Cette section décrit plusieurs tactiques de combat optionnelles que le conteur pourra choisir d'ajouter à celles déjà décrites dans le Livre du Joueur.

Désarmer l'Adversaire

Cette manœuvre, plutôt rare dans les combats de la Terre du Milieu, n'est possible qu'avec une épée, une hache ou un fléau d'armes et ne peut être tentée que contre une arme tenue d'une seule main par un adversaire de taille humaine (ou proche).

Cette manœuvre remplace une attaque normale et nécessite d'avoir l'initiative. Elle requiert un test du talent Guerrier, avec une pénalité de -2 (sauf avec un fléau d'armes).

Si ce test est réussi, l'adversaire sera désarmé, sauf s'il réussit à son tour une épreuve de Guerrier.

Un personnage désarmé se trouve en très mauvaise posture. Il perd toute possibilité d'attaque pour cet assaut mais pourra dégainer une arme de secours (s'il en a une) au prochain assaut : ceci nécessitera un test de réaction basé sur la Vivacité. En cas d'échec, il sera toujours considéré comme désarmé lors de cet assaut (voir Livre du Joueur, p 28).

Assommer l'Adversaire

Cette tactique permet de mettre un adversaire hors d'état de nuire sans risquer de le tuer ; elle est donc réservée à des situations particulières. Cette manœuvre n'est possible qu'avec un bâton, un gourdin ou un objet contondant – ou, à la discrétion du conteur, avec le plat d'une épée.

Cette manœuvre sera totalement sans effet sur un adversaire portant un casque, sur une créature Massive, Monstrueuse ou Gigantesque ou sur les êtres dotés d'un Corps d'Ombre.

Une telle attaque nécessite de viser avec soin la tête de la victime, ce qui impose une pénalité de -2 au test de combat. Si le coup porte, la victime doit immédiatement mettre sa Vigueur à l'épreuve ; en cas d'échec, elle est assommée et hors de combat jusqu'à la fin de la scène en cours.

Attaquer en Traître

Dans certaines situations, un combattant déjà engagé au corps-à-corps pourra être attaqué en traître par un autre adversaire le prenant à revers : on pourra alors utiliser les mêmes règles que pour l'effet de surprise (voir Livre du Joueur, p 28).

Le combattant ainsi pris en traître pourra donc être blessé deux fois lors du même assaut : une première fois par l'attaque en traître, une seconde fois au corps-à-corps. Il s'agit là d'une exception notable à la règle selon laquelle un combattant ne peut être blessé qu'une seule fois par assaut.

Lorsqu'un PNJ ou une créature subit deux jets de dommages réussis au cours du même assaut, on n'effectue qu'un seul test de survie, une fois sa Vigueur réduite par la deuxième blessure.

Volées de Flèches

Si plusieurs archers concentrent leurs tirs contre la même cible, celle-ci pourra donc être blessée plusieurs fois au cours du même assaut – ce qui constitue, là encore, une exception à la règle générale. Dans ce cas, si la cible est un PNJ ou une créature, il n'effectuera qu'un seul test de survie, une fois sa Vigueur diminuée par ses blessures.



ARMURES

Par simplicité, le système de La Terre des Héros ne distingue que deux grands types d'armures : les pourpoints de cuir renforcé et les cottes de mailles.

Dans les récits de Tolkien, les armures de plates n'existent pas : la plupart des armures de métal sont donc des cottes de mailles, catégorie incluant également les armures d'écailles ou de lamelles portées par les Hommes du Sud et de l'Est.

Quant aux casques, ils ne semblent pas jouer un rôle majeur dans les scènes de combat des récits de Tolkien, dont les héros combattent souvent tête nue, sans paraître plus vulnérables pour cela. Ils constituent néanmoins une protection utile à la guerre (voir le Livre des Batailles).

Le Mithril

Le cas du mithril mérite d'être examiné de plus près. En théorie, une cotte de mailles en mithril rend son porteur quasiment invulnérable. En termes de jeu, elle lui conférerait une protection de 4, supérieure à celle de n'importe quelle armure mais lui laissant tout de même une chance d'être blessé lors d'un combat, la cotte de mailles ne couvrant pas tout son corps.

En outre, une cotte de mailles en mithril ne protège pas des flammes de dragon (sauf décision contraire du conteur), des poisons, de la noyade ou de toutes sortes d'autres périls mortels...

En dépit de toutes ces réserves, une cotte de mailles en mithril constitue, cela dit, un des plus formidables trésors qu'un héros est susceptible de posséder. Nous conseillons donc au conteur de bien peser sa décision avant d'introduire un tel objet dans sa chronique.

Déplacements

La plupart du temps, les déplacements des personnages au cours d'une aventure s'intègrent tout simplement à la narration et n'ont pas besoin d'être mesurés ou gérés avec des règles.

Les mouvements liés au combat n'ont pas besoin d'être mesurés avec précision. En termes de jeu, ces mouvements sont englobés dans les divers types d'épreuves (test de combat, fuite etc.) qu'un personnage engagé dans un combat peut être amené à effectuer. La course et les épreuves physiques sont examinées ci-dessous ; quant aux voyages, ils sont traités dans la section suivante.

Course

La vitesse de course d'un personnage ou d'une créature dépend a priori de sa taille : les Hommes, les Elfes et les Orques courent plus vite que les Nains et les Hobbits. La plupart des quadrupèdes peuvent se déplacer beaucoup plus vite ; ainsi, un cheval lancé au galop ou un warg en pleine course finira toujours par rattraper un fugitif humain – à moins que celui-ci puisse compter sur d'autres opportunités pour semer son poursuivant (ruses, dissimulation, escalade etc.). La taille d'une créature Massive, Monstrueuse ou Gigantesque influe évidemment sur sa vitesse de déplacement.

A partir de ces données, le conteur pourra utiliser des tests d'évasion (Vivacité) pour refléter les circonstances spécifiques d'une scène de poursuite, voire des tests d'endurance (Vigueur) s'il estime que la scène couvre un temps assez long pour que la fatigue entre en jeu. Notons enfin que les Elfes peuvent courir sans difficulté sur à peu près n'importe quel type de terrain.

Epreuves Physiques

Les épreuves physiques incluent des actions comme le saut, l'escalade ou la nage et sont généralement destinées à franchir des obstacles. En termes de jeu, une telle action peut être classée en trois grandes catégories : facile (aucun test n'est nécessaire), risquée (nécessitant une ou plusieurs épreuves de Vigueur) et impossible. Ce niveau d'obstacle sera déterminé au cas par cas par le conteur, en fonction de la situation.

Sauts

Le conteur décide si un saut est facile, risqué ou impossible. Un saut risqué requiert une épreuve de Vigueur. Leur morphologie impose aux Nains une pénalité de -1 sur cette épreuve.

Escalade

Une escalade risquée nécessite un ou plusieurs tests de Vigueur (un à trois, selon la hauteur à grimper). Si de telles épreuves se prolongent, le conteur pourra utiliser les règles de fatigue (voir p 5).

Utiliser une corde fait baisser la catégorie de l'escalade d'un cran : une escalade risquée devient facile, et une escalade impossible devient risquée.

Le pied léger et l'agilité des Elfes leur confèrent le même avantage : une escalade risquée devient facile et une escalade impossible devient risquée. Ces deux avantages se cumulent : pour un Elfe avec une corde, une escalade impossible devient facile.

Un échec sur un test d'escalade devra être suivi d'un test d'évasion (basé sur la Vivacité) ; si ce test est réussi, le grimpeur réussit à se raccrocher in extremis. En cas d'échec, c'est la chute.

Le conteur devra déterminer la gravité de cette chute, qui pourra être sans conséquence, grave (le héros subit une blessure) ou mortelle (auquel cas le héros ne pourra survivre que s'il est sauvé par la Destinée).

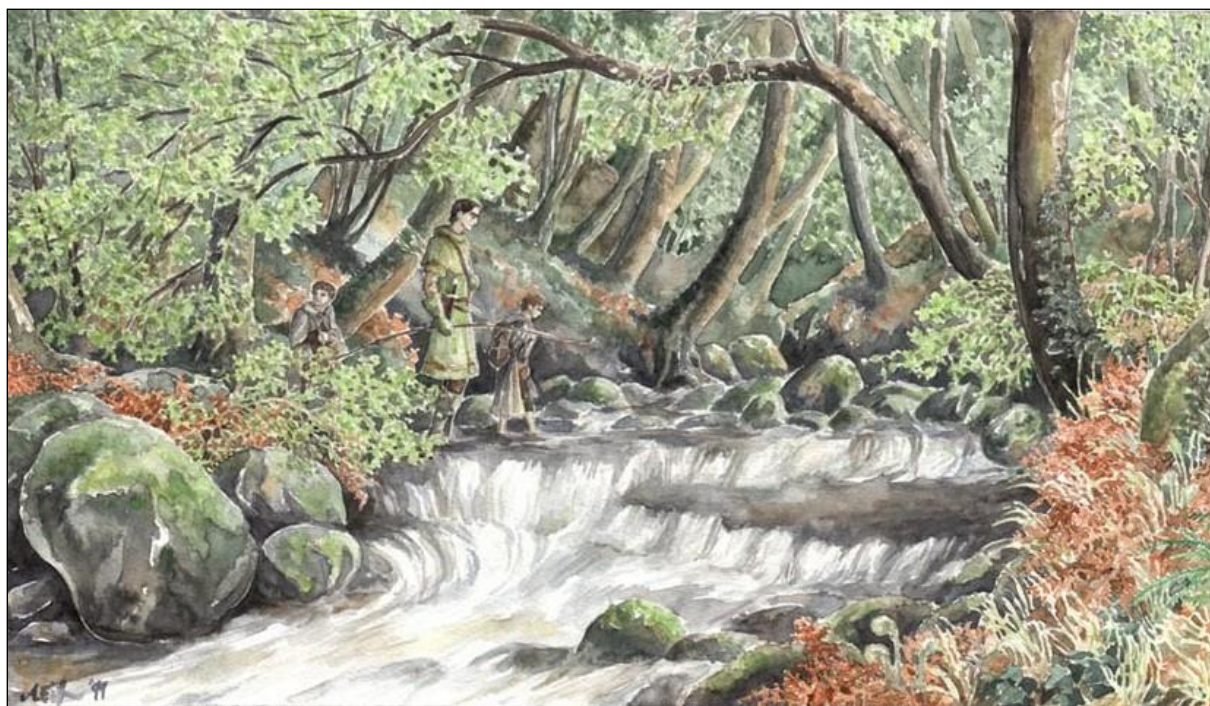
Nage

Une nage risquée nécessite un ou plusieurs tests de Vigueur (selon la distance à couvrir). Les Nains subissent une pénalité de -1, ainsi que les Hobbits, piètres nageurs, à l'exception des Forts.

En cas d'échec, le nageur risque de se noyer s'il n'est pas secouru par un allié (ce qui nécessitera un test de nage pour chacun) ou sauvé par la Destinée.

Encombrement

Toutes ces actions (saut, escalade, nage) subiront une pénalité de -1 pour chaque objet encombrant porté par le personnage. Cette catégorie inclut les pourpoints de cuir renforcé (sauf pour les Guerriers), les cottes de mailles (sauf celles de facture elfique), les boucliers, les armes à deux mains et les arcs longs.



Dériples et Voyages

Les voyages des personnages peuvent être gérés de façon purement descriptive et narrative, sans forcément avoir recours aux règles de jeu.

Pour les conteurs qui souhaitent gérer ces voyages de façon un peu plus précise en termes de jeu, cette section examine ce sujet de plus près.

Distances et Durées

Plutôt que de chercher à mesurer de façon précise le nombre de miles ou de lieues qu'un groupe de héros peut parcourir, il est beaucoup plus simple de raisonner non pas en termes de distance, mais en termes de jours de voyages nécessaires.

Ce nombre de jours devra être déterminé par le conteur, en fonction des informations que ses lectures sur la Terre du Milieu auront pu lui donner (ou, en l'absence de données précises, de sa propre évaluation des choses).

A titre indicatif, pour un marcheur humain, une demi-journée de voyage permet de couvrir une dizaine de miles en terrain dégagé mais ceci pourra être réduit de moitié en terrain difficile, voire aux trois-quarts en terrain accidenté.

Territoires Sauvages

Ceci suppose que le voyageur progresse en terrain relativement dégagé.

En terrain difficile (forêts, marais etc.), le talent du meilleur Pisteur du groupe devra être mis à l'épreuve au début et au milieu de la journée de voyage. Un échec signifie que la demi-journée à venir ne permettra pas aux voyageurs de progresser de façon notable (problèmes de terrain, d'orientation etc.). Ce test peut être laissé de côté si le Pisteur connaît bien le territoire.

Si le territoire traversé est jugé particulièrement difficile par le conteur, le test du Pisteur pourra subir une pénalité de -1 ou -2.

En terrain accidenté (montagne), on procédera de la même façon, mais le périple sera beaucoup plus fatigant pour les voyageurs (voir ci-dessous).

Voyages et Fatigue

Par simplicité, on supposera que les voyageurs se déplacent toujours aussi vite que possible, tout en veillant à conserver leurs forces. La plupart du temps, les effets de la fatigue (voir page 6) pourront être ignorés, les temps de repos permettant aux voyageurs de récupérer.



Dans certaines circonstances, toutefois, chaque voyageur devra effectuer un test d'endurance en fin de journée. Ceci inclut par exemple le fait de traverser un territoire au relief accidenté (voir ci-dessus) ou de ne pas pouvoir avoir pu se reposer en route (pour éviter, par exemple, un danger).

A Cheval

Le fait de voyager à cheval permet généralement de réduire d'un bon tiers la durée nécessaire, voire de moitié pour des cavaliers voyageant au galop, à étapes forcées. Dans ce cas, ce sont les montures qui seront soumises aux règles sur la fatigue.

Les chevaux ne peuvent voyager au galop à travers les forêts les plus sauvages. En terrain montagneux, leur passage pourra même s'avérer impossible. Des poneys, en revanche, pourront traverser de tels territoires, à une allure modérée.

Si le conteur estime que le territoire traversé peut s'avérer dangereux pour les montures, il pourra demander un test de Cavalier à chaque voyageur afin d'éviter ou de surmonter de tels obstacles ou dangers (là encore, à l'échelle d'une demi-journée).

Sur l'Eau

En ce qui concerne la navigation fluviale, le temps de voyage pourra être beaucoup plus court, tout particulièrement si l'embarcation suit le sens du courant (ce qui pourra rendre le voyage de deux à quatre fois plus rapide).

Un cours d'eau peut, lui aussi, constituer un « terrain difficile ». Dans ce cas, ce n'est pas le talent de Pisteur qui devra être mis à l'épreuve, mais la Vivacité du batelier (avec une pénalité de -1 à -2 pour les rivières les plus dangereuses). Les Nains et les Hobbits (sauf ceux appartenant à la branche dite des « Forts ») sont connus pour leur méfiance de l'eau et des bateaux et subiront une pénalité de -1 sur ce test.

Un bateau elfique permettra d'ignorer toutes ces pénalités, quelles qu'elles soient.

Quant aux voyages maritimes, ils dépendent évidemment du talent Navigateur. Quant à la vitesse des navires et aux temps de traversée, ils peuvent varier de façon substantielle en fonction du vent et des conditions météorologiques.



Repérage et Discrétion

Repérage

Pour savoir si un personnage repère un piège, un passage secret, un ennemi dissimulé etc., on aura recours à un test de détection. Seul un personnage aux aguets ou qui recherche activement quelque chose peut tenter un tel test.

Ces tests sont résolus comme des épreuves de Pisteur (pour les lieux sauvages) ou d'Espion (pour les lieux habités) ; en cas de doute, on utilisera tout simplement le talent le plus élevé. En l'absence du talent adéquat, on utilisera l'habituelle valeur par défaut de 2 (3 pour les Elfes). La Curiosité des Hobbits peut aussi être utilisée pour de tels tests.

Certaines circonstances pourront entraîner des pénalités sur ce test de détection, par exemple -1 pour la pénombre et -2 pour la nuit noire ; Elfes et Nains réduiront ces pénalités d'un point (soit 0 pour la pénombre et -1 pour la nuit noire).

Si plusieurs personnages inspectent un lieu en même temps, chacun aura droit à son test de détection. Les tests de détection pourront être effectués soit par le conteur, soit par les joueurs : dans ce cas, un échec laissera le joueur (et le personnage) dans le doute et l'incertitude...

Dissimulation

Un personnage ne peut espérer se cacher que si l'environnement autour de lui le permet. Si tel est le cas, il pourra trouver la meilleure cachette possible grâce à une épreuve avec le talent Espion ou Pisteur (selon le terrain et la situation).

Si le personnage ne possède pas le talent requis, on utilisera l'habituelle valeur par défaut (2 ou, pour les Elfes, 3). Les Hobbits, quant à eux, peuvent utiliser leur Discrétion, leur petite taille leur permettant de se profiter de cachettes impossibles à utiliser par les Grandes Gens.

Si le personnage doit se cacher en urgence, il devra d'abord réussir un test de réaction (épreuve de Vivacité) pour ne pas être pris de court.

Si l'épreuve de Pisteur ou d'Espion est réussie, le personnage est « bien caché » ; en cas d'échec, il parvient tout de même à se dissimuler tant bien que mal mais aura plus de chances d'être repéré. Dans les deux cas, il pourra être découvert grâce à un test de détection, mais s'il est « bien caché », ce test devient extrêmement difficile (-2).

Une cape elfique impose une pénalité similaire et cumulable ; un porteur de cape elfique 'bien caché' sera donc pratiquement impossible à repérer (-4).



A Pas Feutrés

Se déplacer en silence est notablement plus risqué que de rester caché. Lorsqu'un personnage tente de se déplacer aussi furtivement que possible, il doit effectuer un test de dérobee.

En pratique, ce test utilise le talent de Pisteur ou d'Espion (selon la situation et l'environnement). Là encore, en l'absence du talent approprié, on utilisera l'habituelle valeur par défaut de 2 (3 pour les Elfes). Les Hobbits, quant à eux, pourront utiliser leur Discrétion.

Si le personnage porte un ou plusieurs objets encombrants (cotte de mailles etc.), ses tests de dérobee subiront les pénalités prévues (voir p 18). Un personnage ne possédant aucun talent particulier (valeur par défaut de 2) et qui porte une cotte de mailles (pénalité -1) n'aura donc presque aucune chance de se déplacer furtivement.

Ces règles partent du principe que celui dont on cherche à tromper la vigilance est aux aguets. S'il est distrait, fatigué ou concentré sur une activité réclamant toute son attention, le test de dérobee pourra bénéficier d'un bonus de +1. S'il est endormi (ou ivre), ce bonus sera même de +2.

A l'inverse, l'ouïe extraordinairement aiguisée des Elfes (et des Hobbits !) impose une pénalité de -2 aux tests de dérobee de ceux qui tentent de tromper leur vigilance. Un Pisteur ou un Espion qui reste sur ses gardes impose également une pénalité de -1 aux tests de dérobee de ses adversaires.

Ces ajustements sont cumulables : un Pisteur Elfe sur ses gardes imposera donc une pénalité de -3 aux tests de dérobee de ses adversaires.

Si le test de dérobee est manqué, le personnage ne réussit pas à se mouvoir en silence : sa présence est trahie par le craquement d'une brindille, un froissement d'étoffe etc. Cet échec signifie que ceux dont le personnage tente de tromper la vigilance ont détecté sa présence et peuvent alors donner l'alerte ou s'en prendre directement à lui.

Si le personnage avançait en terrain découvert, il est aussitôt repéré ; si, en revanche, il avançait à couvert (dans des fourrés, derrière des rochers etc.), ses adversaires devront réussir un test de détection pour le débusquer (voir page précédente), ce qui pourra lui laisser une chance de les prendre de court, voire de s'enfuir.

Animaux et Créatures

Les prédateurs (comme les loups ou les wargs) possèdent un équivalent animal du talent Pisteur, avec une valeur égale à leur Vivacité, ce qui leur permet d'effectuer eux aussi des tests de détection et de dérobee. Le flair aiguisé de ces créatures impose en outre une pénalité de -2 à tous les tests de dérobee destinés à tromper leur vigilance.

Les Orques peuvent également être considérés comme possédant le talent Pisteur avec une valeur égale à leur Vivacité : celle-ci est de 2 pour la plupart d'entre eux mais peut atteindre 3 pour les Orques les plus Alertes, voire 4 pour les Urukhs les plus Rusés (voir chapitre III).

Autres Actions Furtives

La Discrétion des Hobbits et le talent d'Espion pourront également permettre de subtiliser de menus objets ; on utilisera alors la même règle que pour les tests de dérobee, avec une éventuelle pénalité reflétant la difficulté du larcin.

III : Progression



Evolution en Jeu

Un personnage de La Terre des Héros n'a pas pour objectif prioritaire d'augmenter ses capacités chiffrées ; il n'accumule pas non plus de « points d'expérience », mais progresse en même temps que la chronique elle-même, en fonction du rythme de cette dernière et de son propre parcours narratif.

Chaque fois que la chronique franchit un cap décisif, chaque héros impliqué dans le passage de cette étape cruciale franchit, lui aussi, un cap décisif, ce qui lui permet d'augmenter deux de ses qualités, d'améliorer un de ses talents et de gagner un nouveau point de Destinée. En pratique, néanmoins cette progression reste fort rare et ne surviendra généralement que deux ou trois fois à l'échelle d'une chronique entière.

Dans le cadre d'une chronique, la progression d'un personnage en termes de jeu se traduira de trois grandes façons : par l'augmentation de ses qualités, par l'amélioration de ses talents et par le gain de nouveaux points de Destinée.

Chaque fois que le destin d'un héros humain franchit une de ces étapes décisives, il gagne deux des trois bénéfices suivants, au choix du joueur : +1 dans deux qualités héroïques, 1 point de Destinée en plus, +1 dans un talent.

Si le capital de Destinée du personnage est déjà égal à 3 (le maximum), il ne pourra pas gagner de nouveau point de Destinée et devra donc ajouter +1 à un de ses talents et à deux de ses qualités.

Concrètement, ces gains surviendront hors-jeu, à l'issue du scénario ayant permis le passage d'une étape décisive. La progression individuelle d'un héros est donc toujours liée à la progression dramatique de la chronique.

La progression en cours de chronique des Elfes, des Nains et des Hobbits est plus limitée que celle des héros humains, chacun de ces peuples étant soumis à des restrictions spéciales détaillées dans le Livre du Joueur (p 48 pour les Nains et les Elfes, p 51 pour les Hobbits), restrictions qui reflètent le caractère de chaque peuple, ainsi que leur rapport particulier au temps et au destin.

Selon la logique de jeu suivie par le conteur, ces étapes peuvent fonctionner de manière collective, à l'échelle du groupe de personnages, ou, au contraire, de façon plus individuelle, lorsque la Destinée d'un héros semble devoir s'écarter de celle de ses compagnons. On trouve ces deux schémas dans « Le Seigneur des Anneaux ». Tant que la Communauté de l'Anneau reste soudée, l'histoire suit un fil narratif unique et le destin de ses différents membres suit un chemin commun ; à partir du moment où la Communauté se sépare, le récit suit plusieurs fils parallèles, qui représentent chacun un parcours différent en termes de destin.

Quel que soit le modèle suivi par le conteur, les étapes décisives doivent rester rares et ne devront jamais apparaître aux yeux des joueurs comme un dû systématique ou une forme de « montée de niveau ». A l'échelle d'une chronique entière, un tel gain ne pourra généralement avoir lieu que deux ou trois fois pour chaque personnage. Ces étapes ne représentent pas forcément des victoires ou des succès, mais plutôt le passage de caps décisifs sur le plan dramatique.

Progression des Qualités

Chaque fois qu'il franchit une étape décisive de son destin de héros, un personnage gagne donc 1 point dans deux de ses qualités (ou dans une seule d'entre elles pour les Nains et les Elfes). Celles-ci devront seront choisies par le joueur, qui devra prendre en compte le comportement du héros lors de ses dernières aventures ou les enseignements que celles-ci ont pu lui apporter.

Ainsi, un héros pourra améliorer son Courage s'il s'est montré particulièrement brave face à de nouveaux dangers, sa Sagesse s'il a fait preuve de perspicacité ou de discernement etc.

A partir d'une valeur de 5 (exceptionnelle), une qualité confère au personnage une réputation qui lui est directement liée : ainsi, un héros avec 6 en Courage et 5 en Loyauté sera réputé pour sa bravoure et son sens de l'honneur, tandis qu'un personnage avec 6 en Sagesse sera généralement reconnu comme étant de bon conseil.

La valeur la plus élevée qu'une qualité peut atteindre est 7, quel que soit le peuple du héros.



Progression des Talents

L'amélioration des talents constitue une des formes possibles de la progression d'un héros en cours de jeu. Elle est néanmoins plus limitée que l'amélioration des qualités : en pratique, un même talent ne pourra progresser de cette façon qu'une seule fois en cours de chronique. Il sera donc tout à fait impossible pour un héros de passer de 3 à 5 dans un talent au cours d'une chronique – alors qu'une telle progression est tout à fait possible dans le cas des qualités héroïques.

La plupart du temps, un héros humain choisira de gagner 1 point de Destinée et d'améliorer deux de ses qualités lorsqu'il franchit une étape décisive, mais si son capital de Destinée se trouve déjà à son maximum (3), le passage de l'étape décisive se traduira obligatoirement par le gain d'un point dans deux qualités et dans un talent. Les Nains et les Elfes peuvent, eux aussi, améliorer un de leurs talents lorsqu'ils franchissent une étape décisive ; les Hobbits, en revanche, ne disposent pas de cette possibilité (voir Livre du Joueur).

Du point de vue du personnage, l'amélioration d'un talent en cours de chronique peut représenter les effets de l'expérience, le fruit d'un entraînement intensif poursuivi depuis plusieurs années ou encore la révélation d'un potentiel caché : quelle que soit sa justification, une telle progression devra toujours être liée au vécu du héros. Il semble impossible d'améliorer son talent de Navigateur sans voyager sur mer ou son talent de Guerrier sans livrer de combat.

Un talent peut atteindre une valeur maximale de 7, quel que soit le peuple du héros. Rappelons qu'une valeur de 6 permet de réussir à coup sûr une épreuve, à moins d'être désavantagé par une difficulté ou une pénalité.

Progression et Destin

La progression d'un héros est donc intimement liée à l'accomplissement de son destin.

En termes de jeu, ceci se traduit évidemment par le gain d'un point de Destinée à chaque étape décisive franchie par le personnage – mais l'évolution d'un héros au cours d'une chronique entretient également des liens plus complexes et plus subtils avec la notion même de destin.

La notion d'étapes décisives nécessite que la trame d'une chronique soit découpée en grands épisodes, pouvant représenter chacun plusieurs séances de jeu – un principe particulièrement approprié au modèle de la quête, mais qui peut s'adapter facilement à d'autres schémas narratifs. Chacun de ces caps représente une étape décisive dans le destin du héros. Dans certains cas, ce destin suivra une voie relativement facile à discerner, faite de décisions et d'obligations.

Ainsi le destin de Frodon est-il entièrement lié à l'accomplissement de sa quête, tandis que le destin d'Aragorn est indissociable de la reconnaissance de son héritage royal – y compris par lui-même. Dans les deux cas, le destin du héros se présente à lui comme une obligation qu'il lui faut accepter, au-delà de ses propres souhaits, désirs et ambitions. Pour de tels personnages, le passage d'une étape reflètera le plus souvent la prise d'une décision cruciale ou encore l'acceptation par le héros de son propre destin.



Les Limites de la Progression

Contrairement à beaucoup d'autres jeux de rôle, *La Terre des Héros* ne fait pas de la montée en puissance des personnages une des priorités des joueurs ; il part également du principe que leur destin s'inscrit dans une seule grande histoire, la chronique, et non dans une « campagne sans fin ».

Dans de nombreux jeux de fantasy, les capacités des personnages semblent en effet augmenter en vertu d'une logique de progression perpétuelle et sans limite, mais rien dans les récits de Tolkien ne reflète cette idée d'une amélioration systématique et significative des capacités d'un héros. Les talents de Guerrier ou de Pisteur d'Aragorn sont-elles notablement plus élevées lorsqu'il devient roi qu'à son entrée dans le récit ? Legolas tire-t-il considérablement mieux à l'arc après la bataille des champs du Pelennor qu'à son arrivée à Fondcombe ? Bilbo est-il devenu « un Hobbit de 3^{ème} niveau » à l'issue de ses pérégrinations ?

Dans ce jeu comme dans les récits qui l'ont inspiré, les héros sont, d'emblée, des personnages aguerris ou (comme les Hobbits) dotés d'un potentiel insoupçonné – mais leur « montée en puissance » ne constitue aucunement une priorité, par opposition à l'accomplissement de leur destin.

Mais le destin d'un personnage peut suivre des sentiers plus tortueux et se manifester à lui de manière plus mystérieuse, par exemple sous la forme d'une prémonition, voire d'un rêve prophétique, comme dans le cas du songe de Faramir. De telles prémonitions ont pour but d'amener un personnage à prendre conscience de son destin : dans le cadre d'une chronique, elles peuvent donc constituer la manifestation en termes dramatiques du passage d'un cap décisif.

Le destin d'un personnage peut également être lié à celui d'un autre héros ou même de plusieurs personnages. Un groupe de héros unis par un but commun peut ainsi partager une véritable communauté de destin, le temps d'accomplir une quête périlleuse ou quelque autre tâche cruciale.

Trésors et Objets Uniques

Certains objets uniques peuvent être qualifiés d'objets héroïques – une catégorie qui, dans « Le Seigneur des Anneaux », pourrait inclure Dard, l'épée de Bilbon, mais aussi les lames des galgals, la fiole de Galadriel et, bien sûr, l'épée brisée-et-reforgée d'Aragorn.

Les objets uniques fabriqués par un Artisan au talent Extraordinaire (6) et imprégnés d'une partie de sa propre Destinée (voir p 9) peuvent également rentrer dans cette catégorie.

Le fait d'entrer en possession d'un tel objet constitue aussi, pour les héros, une forme de progression. En plus de leurs éventuels pouvoirs ou de leurs vertus particulières, tous ces objets ont un lien privilégié avec le destin : le simple fait d'utiliser l'objet dans un moment crucial pourra ainsi permettre au héros de lancer un appel aux forces de la destinée (voir Livre du Joueur, p 44).

Le fait d'entrer en possession d'un objet unique particulièrement important peut aussi concrétiser le passage d'une étape décisive (voir ci-dessus), comme lorsqu'Aragorn reçoit l'épée reforgée Andúril : au-delà de ses vertus propres, cette arme est la manifestation matérielle de l'acceptation de son destin par le Rôdeur qui deviendra roi.

Une fois qu'un objet héroïque a trouvé un porteur légitime, le lien de destin ainsi créé ne pourra être brisé que par la mort du porteur, la destruction de l'objet ou son don volontaire (et définitif) à un héritier, qui devient alors son nouveau porteur.



La Chronique de l'Anneau

La structure du « Seigneur des Anneaux » peut constituer un excellent modèle de construction de chronique épique, la fin ou le début des différents livres correspondant au passage d'un cap décisif pour les personnages concernés.

Ainsi, la Destinée de Frodon est entièrement liée à l'accomplissement de sa quête, en l'occurrence la destruction de l'Anneau Unique.

Au cours du récit, le destin de Frodon franchit trois étapes décisives : le premier au début du Livre II (lorsque le Hobbit, une fois arrivé à Fondcombe, décide d'entreprendre le voyage jusqu'en Mordor), le second à la fin du Livre II (lorsqu'il choisit de poursuivre sa quête seul) et le dernier au début du Livre VI, après son sauvetage de l'antre d'Arachne par Sam : Frodon est alors prêt à détruire l'Anneau coûte que coûte, fût-ce au prix de sa propre vie...

La Destinée d'Aragorn, en revanche, est avant tout liée à son héritage royal – un héritage qu'il va devoir accepter, puis assumer et enfin faire reconnaître : on retrouve ici encore la notion d'étapes décisives, correspondant à autant de moments-clés du roman de Tolkien.

Le Passage du Temps

Dans le cadre d'une chronique dont l'action s'étale sur de nombreuses années, le conteur pourra permettre aux joueurs d'améliorer les talents de leur personnage afin de refléter l'expérience qui découle du passage des années.

En pratique, cependant, la plupart des chroniques ne s'étaleront pas sur un laps de temps suffisant pour permettre une telle amélioration. Si toutefois le conteur envisage une telle chronique, il pourra la diviser en différentes époques, séparées par des intervalles pouvant représenter plusieurs années de temps non-joué.

S'il estime que cet intervalle a pu permettre aux personnages de progresser de façon notable, le conteur pourra autoriser le joueur à ajouter 1 point dans un des talents de son héros, afin de refléter l'expérience acquise avec les années. Dans ce cas, ce gain pourra s'ajouter à une éventuelle amélioration du même talent en cours de jeu.

Cette forme d'amélioration des talents est toutefois soumise à d'autres restrictions.

Dans la grande majorité des chroniques, cette forme de progression ne sera tout simplement pas envisageable, mais même dans une chronique divisée en différentes époques, elle ne pourra s'appliquer qu'aux humains.

L'immortalité des Elfes et la grande longévité des Nains font que les membres de ces deux peuples vivent à un autre rythme que celui des Hommes : pour eux, le passage de dix ou même de vingt années ne représente que peu de choses, alors que pour un être humain, ce laps de temps constitue le chapitre entier d'une existence.

Pour les humains, en revanche, le rôle du temps est à double-tranchant : si l'âge peut leur apporter expérience et maturité, il peut aussi entraîner la décrépitude.

Là encore, cette dimension ne devra être prise en compte que dans le cadre d'une chronique-fleuve, s'étalant sur de nombreuses années de l'existence des protagonistes.



Si le conteur estime qu'un héros a dû beaucoup vieillir au cours d'un intervalle entre deux époques, il pourra décider de lui retirer 1 point de Vigueur ou de Vivacité.

Cette décision devra évidemment être cohérente avec l'âge du personnage, ainsi qu'avec son espérance de vie – les Hommes de l'Ouistrenesse ayant une longévité très supérieure à celle des autres humains, ils ne subissent que beaucoup plus tard les premières atteintes de l'âge.

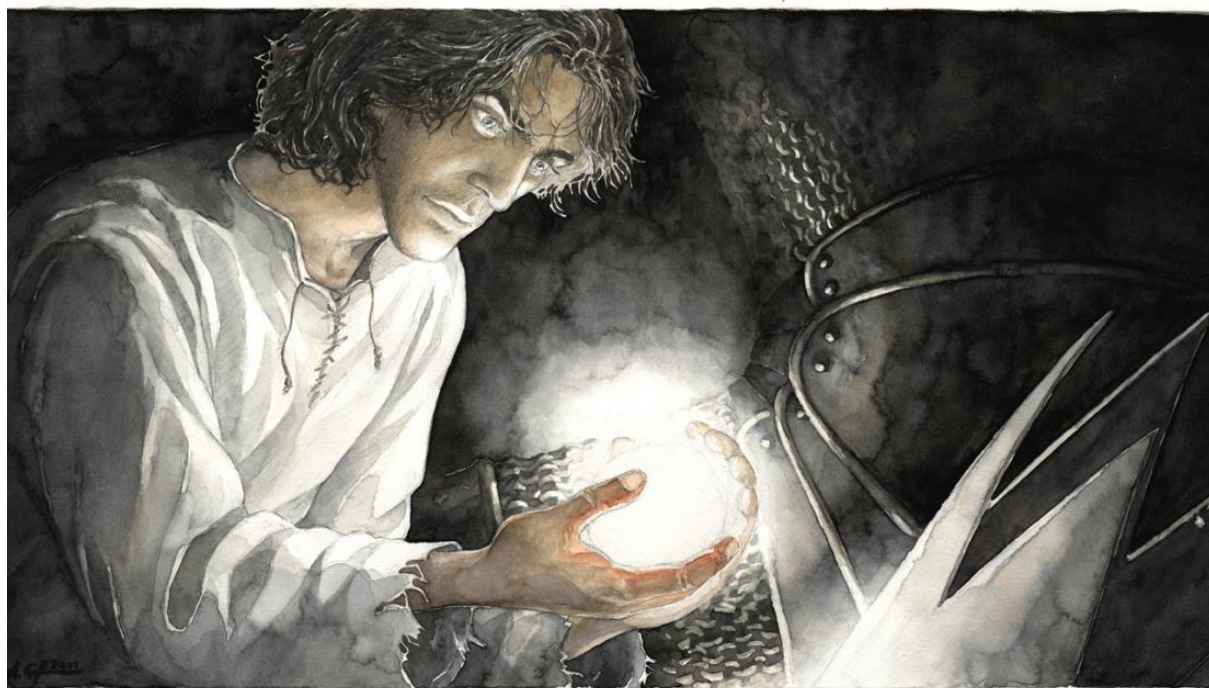
Cette perte d'un point de ressource peut être ignorée si le joueur décide de sacrifier 1 point de Destinée ; cette option reflète le fait qu'avec le passage du temps, le destin d'un homme se rapproche inéluctablement de son terme.

Si le joueur ne dispose pas de ce point, ou s'il ne souhaite pas le sacrifier, la perte de Vigueur ou de Vivacité pourra être compensée par le gain d'un point en Savoir ou en Présence : ainsi, un héros vieillissant pourra avoir gagné en autorité personnelle (Présence) ou en expérience générale (Savoir), ce qu'il a perdu en réflexes (Vivacité) ou en endurance (Vigueur).

Chapitre II

Magie et Pouvoir

Les règles présentées dans ce chapitre sont divisées en trois grandes parties. La première partie examine la nature de la Magie de la Terre du Milieu, ainsi que sa place dans le jeu. La seconde partie s'intéresse au Pouvoir de la Lumière et tout particulièrement à la magie elfique. La troisième et dernière partie se penche sur le Pouvoir de l'Ombre et l'influence corruptrice de l'Ennemi.



I : La Nature de la Magie.....	p 29
II : Le Pouvoir de la Lumière.....	p 35
III : Le Pouvoir de l'Ombre.....	p 40

I : La Nature de la Magie



La Magie et le Monde

La Magie de la Terre du Milieu se manifeste à travers deux grands Pouvoirs, dont l'affrontement détermine la destinée du monde : le pouvoir de la Lumière, donné aux Elfes, aux Valar et aux Maiar, et lié à des notions comme la vie, la vérité ou l'espoir, et le pouvoir de l'Ombre, créé par le Grand-Ennemi et lié à la destruction, au mensonge et au désespoir.

Cette opposition transparaît dans l'apparence même de ceux qui portent ce Pouvoir : la Lumière intérieure des Elfes se reflète dans leur beauté et leur grâce, tandis que la noirceur des serviteurs de l'Ennemi les rend monstrueux et terrifiants, déformant leur corps comme elle a dénaturé leur cœur et leur esprit.

Mais ces deux Pouvoirs peuvent aussi imprégner des objets et des lieux : la magie de la Terre du Milieu est donc bien une magie du monde, liée à l'essence même des êtres et des choses.

Les Pouvoirs de la Lumière et de l'Ombre peuvent donc se manifester de trois grandes façons : à travers des êtres (comme les Istari, les Elfes ou les Nazgûl), à travers des lieux (comme Fondcombe ou Dol Guldur) et à travers des objets (comme les Anneaux de Puissance).

Mais ces deux Pouvoirs se manifestent également de façon plus subtile, à l'échelle de la Terre du Milieu dans son entier.

Ainsi, le pouvoir de la Lumière, en tant que puissance de la Création, constitue l'essence même de la vie et transparaît à travers toutes sortes de phénomènes naturels, à commencer par la lumière du soleil, de la lune ou des étoiles.

A l'opposé, le pouvoir de l'Ombre se manifeste à travers l'influence corruptrice et destructrice de l'Ennemi, une force insidieuse qui peut se dissimuler sous bien des déguisements...

La Magie et les Hommes

Les Humains de la Terre du Milieu, comme tous les autres peuples mortels, sont incapables de pratiquer une véritable forme de magie, car ils ne possèdent pas le Pouvoir des Elfes.

Lorsqu'un Humain semble posséder des pouvoirs magiques, il y a de fortes chances pour que ces pouvoirs ne soient pas véritablement magiques... ou, tout simplement, pour que cet humain n'en soit pas vraiment un.

Tel est le cas des cinq Istari, mais ce raisonnement peut également s'appliquer à des personnages comme Beorn, Tom Bombadil ou son épouse Baie d'Or. Pour tous ces êtres, l'apparence humaine pourrait bien n'être qu'un déguisement destiné à cacher leur véritable Pouvoir...



Magiciens et Sorciers

Il n'existe pas, en Terre du Milieu, de « magiciens » ou de « sorciers » au sens où on l'entend généralement dans les jeux de rôle d'heroic fantasy – celui de « lanceurs de sorts ».

Les seuls personnages qualifiés de « magiciens » que nous croisons dans les récits de Tolkien sont Gandalf le Gris, Saroumane le Blanc et Radagast le Brun ; nous savons également que leur ordre compte deux autres membres, qui voyagèrent vers l'Est... mais aucun d'entre eux n'est un véritable magicien, au sens traditionnel du terme.

Les cinq Istari ne sont pas des humains mais des Maiar, des esprits ayant pris une forme mortelle afin de cacher leur véritable nature : celle d'émissaires des Valar, les puissances qui créèrent le monde selon la volonté d'Eru.

Pour ceux qui croisent leur chemin, ils offrent l'apparence de vénérables vieillards ayant acquis leur magie en vouant leur vie à l'étude de quelque art secret... mais cette magie est en réalité un pouvoir inné, lié à leur nature de Maiar.

Magie et Règles de Jeu

La magie de la Terre du Milieu n'est pas une commodité que les personnages peuvent utiliser à leur guise pour altérer les lois de la nature à leur avantage ; elle est avant tout un élément essentiel du monde, liée aux grands pouvoirs qui façonnent le destin du monde.

En termes de jeu, cette magie ne se présente donc pas sous la forme de sortilèges ou de pouvoirs mis à la disposition des joueurs, mais plutôt comme une composante primordiale de l'univers de jeu, susceptible d'influer de bien des façons sur le déroulement d'une aventure ou d'une chronique dans son entier...

Ce chapitre ne propose donc pas de véritable « système de magie », au sens où on l'entend habituellement dans un jeu de rôle, mais plutôt un tour d'horizon des différentes façons dont la magie de la Terre du Milieu peut se manifester dans le cadre d'une chronique située au Tiers Age.

Êtres de Pouvoir

Ce terme désigne les plus puissants serviteurs du pouvoir de la Lumière ou de l'Ombre. Il s'applique donc aux Valar, aux Istari et aux autres Maiar, mais aussi aux porteurs des Anneaux de puissance elfiques, Elrond et Galadriel. Du côté de l'Ombre, seuls les plus puissants serviteurs de l'Ennemi, comme les Nazgûl, les Balrogs et certains sorciers, peuvent prétendre à ce titre.

Un être de pouvoir possède une aura reflétant sa véritable nature, qui ne peut être perçue que par un autre être de pouvoir ou par un Elfe ayant pris conscience de sa présence. S'il est aux aguets, un être de pouvoir ou un Elfe peut même sentir l'approche de cette aura avant que ses sens ne perçoivent son porteur.

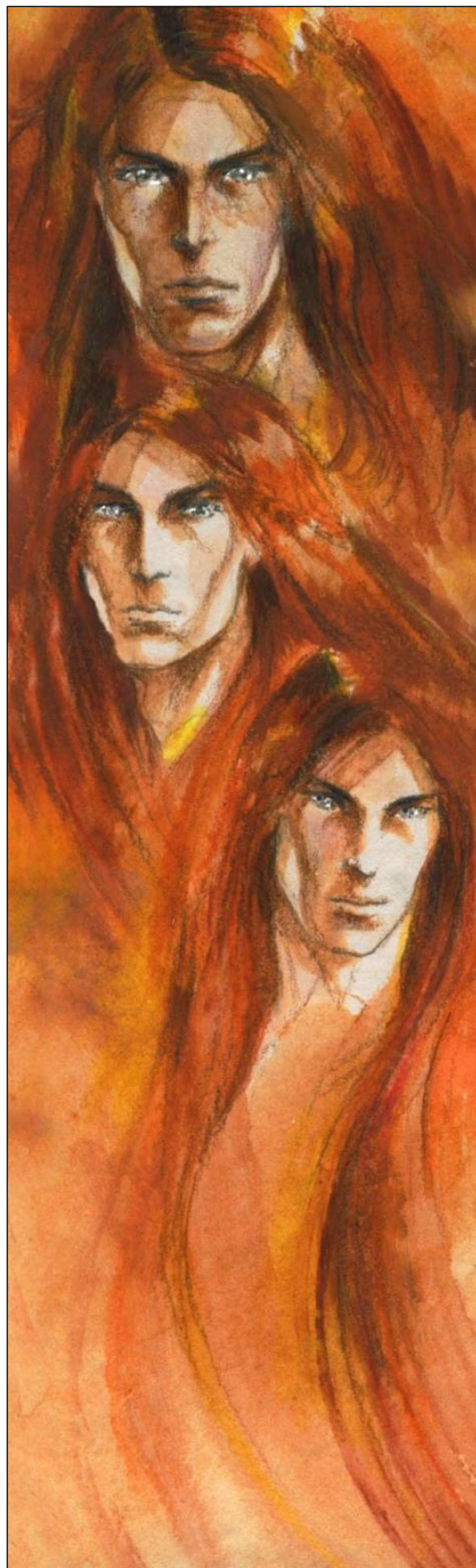
Cette perception s'étend également aux objets et aux lieux. Ainsi, un Elfe qui se trouve près d'un lieu placé sous l'influence de l'Ombre (ou qui fut jadis soumis à son emprise) pourra sentir l'aura de ténèbres et de désespoir qui en émane.

La Flamme du Pouvoir

Dans la Terre du Milieu, le Pouvoir ne constitue pas seulement une force invisible et purement spirituelle ; il possède également une dimension physique et peut agir aussi bien sur les corps que sur les cœurs et les esprits. En tant que force, le Pouvoir peut être comparé au feu ; comme lui, il peut être à la fois une source d'énergie créatrice et un instrument de destruction.

Chez les Elfes, ce feu prend la forme d'une flamme intérieure apportant vitalité, charisme et inspiration créatrice ; chez les Istari, il devient ce « Feu Secret » mentionné par Gandalf lors de son face-à-face avec le Balrog – qui est lui-même un être « d'ombre et de flamme », porteur du « feu sombre » ...

Comme le feu, le Pouvoir peut également fasciner, embraser et consumer ceux qui prétendent le dominer. Entre les mains de l'Ennemi et de ses serviteurs les plus puissants, la flamme du Pouvoir n'apporte que souffrance et destruction.





Objets de Pouvoir

Dans le contexte de ces règles, le terme « objet de pouvoir » désigne les artefacts magiques les plus puissants (et les plus rares) : les anneaux de pouvoir, les Palantiri ou le miroir de Galadriel en sont autant d'exemples.

Comme leur nom l'indique, de tels objets sont toujours liés au pouvoir de l'Ombre ou de la Lumière – pouvoirs dont ils sont à la fois les créations, les instruments et les manifestations.

Les objets de pouvoir liés à la Lumière sont toujours dotés de vertus liées à différents aspects symboliques de la Lumière, comme la vérité, la vie, l'espoir ou la vision. Ainsi, les trois Anneaux de Puissance forgés au Second Age par les Elfes d'Eregion portent en eux « l'entendement, la création et la faculté de guérir ».

Par leur seule existence, les objets de pouvoir liés à la Lumière témoignent de la magie perdue des jours anciens. Le déclin de la Lumière signifie que ce qui fut créé jadis, aux premiers âges du monde, ne pourrait l'être de nouveau...

Les objets imprégnés du pouvoir de l'Ombre, à l'inverse, seront dotés de propriétés liées aux différents aspects symboliques de l'obscurité : dissimulation, confusion, destruction et désespoir.

En outre, ces objets sont autant de moyens par lesquels l'Ennemi peut exercer son influence corruptrice sur ceux qu'il veut dominer et leurrer.

Les Objets de Pouvoir en Jeu

Dans la Terre du Milieu, il n'existe pas « d'objets de pouvoir génériques », un seul de ces artefacts pouvant constituer l'enjeu principal d'une chronique entière.

Lorsque de tels objets interviennent dans une chronique, le conteur devra définir leurs pouvoirs au cas par cas, en veillant à ce que chaque objet de pouvoir possède une raison d'être, une histoire et une destinée.

Ces règles ne proposent donc aucun système pour créer de tels objets en cours de jeu. Quant à la création d'objets maléfiques, elle reste, semble-t-il, l'apanage de Sauron lui-même...

Lieux de Pouvoir

La magie de la Terre du Milieu s'exprime également à travers certains lieux, imprégnés du pouvoir de la Lumière, comme Fondcombe ou la Lórien, ou, au contraire, hantés par le pouvoir de l'Ombre, comme Dol Guldur ou Minas Morgul.

Les lieux de pouvoir possèdent toujours une atmosphère particulièrement prégnante, dont la teneur varie évidemment en fonction du pouvoir qui les habite : chaleureuse, enchantée ou apaisante pour les lieux liés au pouvoir de la Lumière, oppressante et lugubre pour les lieux liés au pouvoir de l'Ombre.

L'existence de tels lieux est indissociable de la lutte entre le pouvoir de la Lumière et le pouvoir de l'Ombre : en ces temps troublés, les lieux liés à la Lumière sont de plus en plus menacés par l'Ombre grandissante, qui cherche à étendre son pouvoir sur de nouveaux bastions.

Les lieux de pouvoir liés à la Lumière sont destinés à perdre leur magie avec le départ des derniers Elfes ; en ce Tiers Âge finissant, ils constituent donc les derniers vestiges de la splendeur des âges anciens. À l'opposé, les lieux de pouvoir liés à l'Ombre constituent pour l'Ennemi de véritables bases de pouvoir, au sens magique comme au sens stratégique du terme.



La Tentation du Pouvoir

Un des principaux thèmes du Seigneur des Anneaux est le caractère à la fois fascinant et corrompueur du pouvoir. Dans l'univers de Tolkien, le désir de pouvoir, est bel et bien la source de tous les maux... y compris lorsque ce désir se cache sous les sentiments les plus nobles, à l'insu même de celui qu'il tourmente, comme l'illustre la tragique destinée de Boromir.

C'est ce désir de pouvoir qui perdit jadis Isildur ou qui fit tomber neuf puissants rois des hommes sous l'emprise de Sauron ; il est la faiblesse suprême, celle que l'Ennemi sait si bien déceler et attiser dans le cœur de ceux qu'il veut corrompre.

Dans Le Seigneur des Anneaux, le personnage qui illustre sans doute le mieux ce thème est Saroumane. A l'origine, Saroumane le Blanc est un Maia : comme Gandalf, Radagast et les deux autres Istari, il fut envoyé sur la Terre du Milieu pour veiller sur les peuples libres et les aider à se prémunir contre les noirs desseins de l'Ennemi...

En devenant Saroumane le Multicolore, il ne décide pas de devenir un serviteur de l'Ombre, mais succombe à la tentation du pouvoir, à l'aveuglement né du sentiment de sa toute-puissance, comme le montrent ses paroles lors de son face-à-face avec Gandalf en Orthanc :

« Le temps des Elfes est fini, mais le nôtre est proche : le monde des Hommes, que nous devons gouverner. Mais il nous faut le pouvoir, le pouvoir de tout ordonner comme nous l'entendons, pour le bien que seuls les Sages peuvent voir. »

On voit ici à quel point le jugement du magicien est irrémédiablement obscurci – par le pouvoir de l'Ombre mais aussi par sa propre arrogance. En prétendant suivre la voie de la nécessité, Saroumane ne fait que servir sa propre soif de pouvoir... Ce faisant, le magicien ne fait en réalité que servir les desseins de l'Ennemi : un peu plus loin, il ajoute que, pour arriver à ce « bien », une alliance avec le Pouvoir victorieux de Sauron est non seulement nécessaire, mais souhaitable.

L'aveuglement de Saroumane n'est pas sans rappeler la suprême arrogance de Melkor et montre bien qu'en Terre du Milieu, le désir de pouvoir est la fondation même de tout mal.

En devenant son propre maître, Saroumane s'est arrogé un pouvoir similaire à celui de l'Ennemi, tel qu'il est détaillé dans ces règles ; on peut ainsi voir Grima comme un Serviteur de ce nouvel (et éphémère) Ennemi que fut Saroumane. Quant à la chute ignominieuse du maître d'Isengard, elle prouve qu'il n'existe pas de « troisième voie », où le Pouvoir s'affranchirait de toute allégeance à la Lumière ou à l'Ombre : en refusant de continuer à servir la Lumière, Saroumane ne pouvait que s'enfoncer dans les ténèbres.

La chute de Saroumane illustre également deux autres idées souvent exprimées dans les récits de Tolkien : la fascination du pouvoir et la lourde responsabilité qu'il implique.

Le pouvoir appelle le pouvoir : c'est précisément parce qu'ils sont des êtres de pouvoir que des individus comme Saroumane, Gandalf, Elrond ou Galadriel sont susceptibles de céder à la tentation d'exercer ce pouvoir à des fins personnelles, ce qui explique pourquoi l'Anneau Unique ne pouvait être confié aux porteurs des Anneaux elfiques.

Les êtres de pouvoir ne sont donc pas immunisés contre l'influence de l'Ennemi lorsque celle-ci prend la forme de la tentation du pouvoir telle que nous l'avons définie : dans ce cas spécifique, c'est précisément la puissance même de ces êtres qui les rend vulnérables à cette tentation.

Le seul être de pouvoir qui échappe à cette règle est Tom Bombadil – ce qui explique précisément pourquoi l'Anneau Unique n'a aucune prise sur lui... mais il y a, évidemment, un revers de la médaille : parce qu'il est totalement préservé de cette tentation, Bombadil semble incapable de prendre au sérieux la puissance et le danger que représente l'Anneau Unique.

On retrouve ici le lien classique entre pouvoir et responsabilité : l'immense pouvoir d'êtres tels que Gandalf, Saroumane ou Galadriel leur confère en retour d'immenses responsabilités, et c'est dans la conscience même de ces responsabilités que la tentation du pouvoir peut commencer à prendre racine. En résistant à cette tentation, Gandalf, Elrond, Galadriel et, initialement, Saroumane méritent donc pleinement leur titre de Sages. Bombadil, de son côté, tient le rôle du Fou, un rôle qui lui permet d'échapper à la tentation du pouvoir autant qu'à la responsabilité.

II : Le Pouvoir de la Lumière



Le Déclin de la Lumière

La magie de la Terre du Milieu est indissociable de la destinée de ce monde et de son évolution à travers les âges. Ainsi, au fil du temps, le pouvoir de la Lumière est allé en déclinant : en passant du Premier Âge au Second, puis au Troisième, la Terre du Milieu a vu prodiges et merveilles devenir de plus en plus rares.

Ce déclin de la Lumière a surtout été ressenti par les Elfes, qui ont peu à peu commencé à quitter la Terre du Milieu ou se sont retirés dans des lieux enclavés, comme la Lórien ou Fondcombe, où le Pouvoir de la Lumière reste aussi fort que jadis, même s'il ne s'étend plus aussi loin.

L'Ombre, quant à elle, s'est peu à peu étendue sur le monde, obscurcissant les âmes, empoisonnant les esprits et corrompant la nature elle-même...

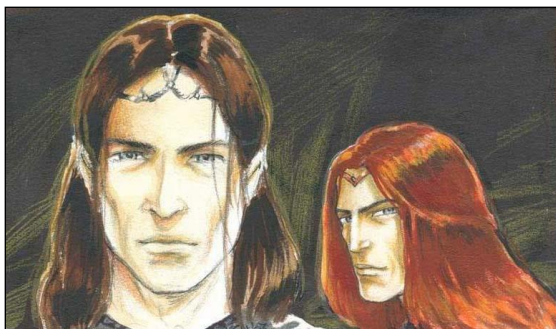
La Flamme Éternelle

Seuls les êtres auxquels Eru a conféré la Flamme Éternelle peuvent utiliser le Pouvoir de la Lumière.

Concrètement, on peut ranger ces êtres en trois grands niveaux de puissance : les Elfes, les êtres de pouvoir et les Valar eux-mêmes.

La catégorie des « êtres de pouvoir » réunit les Istari, les Maiar mais aussi les Elfes porteurs des Anneaux de Puissance elfiques, en l'occurrence Elrond et Galadriel.

Sur ces trois niveaux de puissance, seule la magie elfique peut être utilisée par des héros, le pouvoir des Maiar et des Valar demeurant entièrement entre les mains du conteur.



La Magie des Elfes

Parmi les peuples libres de la Terre du Milieu, les Elfes sont les seuls à pouvoir faire appel au Pouvoir de la Lumière pour « faire de la magie ».

Aux yeux des Elfes, cette magie n'a rien de surnaturel : elle est, au contraire, l'expression suprême de la nature, un principe de création et de vérité. La sorcellerie malfaisante de l'Ennemi, à l'opposé, peut être définie comme la négation de ce principe par la destruction et la corruption.

C'est cette part de Lumière intérieure qui confère une part de magie à toutes les créations des Elfes, qu'il s'agisse des œuvres de leurs artisans, des remèdes de leurs guérisseurs, de leurs navires, de leur musique ou même des mots de leurs langages, porteurs d'une poésie à nulle autre pareille.

En pratique, la magie des Elfes ne prend pas la forme de sortilèges à lancer ou de formules à mémoriser ; elle constitue avant tout l'émanation naturelle de leur Lumière intérieure. En termes de jeu, la magie inhérente aux Elfes se manifeste d'abord de façon très directe à travers leurs ressources, leurs qualités et leurs talents.

Ainsi, leurs valeurs souvent très élevées dans des talents comme Cavalier, Pisteur, Guérisseur ou Navigateur reflètent directement l'extraordinaire affinité des Elfes avec la nature.

De même, grâce à sa valeur de talent particulièrement élevée, un Artisan elfe pourra plus facilement créer un objet d'une qualité exceptionnelle et la musique ou la poésie d'un Scaldé elfe touchera plus facilement le cœur de ceux qui l'entendent.

Les Noldor et la Lumière d'Aman

Parmi les puissants seigneurs Noldor, certains vinrent en Terre du Milieu au Premier Âge, après avoir contemplé la Lumière d'Aman.

La Lumière intérieure de ces quelques élus est si intense que leur être semble nimbé d'une radiance stellaire, perceptible dans le monde invisible comme dans le monde physique.

En présence d'un tel être, les Créatures ténébreuses cèdent à la Peur, sauf les êtres de pouvoir. En outre, les Créatures avec la faiblesse Crainte du Soleil sont affectées par la brillance de l'Elda comme si elles étaient en plein jour.

Les êtres de pouvoir ne sont pas affectés – mais cette aura immunise totalement l'Elfe contre la Peur que suscitent de telles créatures.

En termes de jeu, ces Elfes ont toujours au moins une Présence de 7. A priori, pour créer un tel personnage, un joueur devra sacrifier ses 3 points de Destinée initiaux : 1 pour jouer un Noldo et 2 pour lui donner la Mémoire du Premier et du Second Âge. Il est donc plus que conseillé de laisser ce privilège à quelques personnages-non-joueurs, susceptibles d'apparaître comme de « grandes figures » de la chronique, à l'instar d'un Elrond ou d'une Galadriel.

La Lumière intérieure des Elfes les protège du pouvoir corrupteur de l'Ombre (voir p 44) et leur permet également de s'opposer plus efficacement à ce pouvoir, à travers leurs arts et leurs actes.

C'est ainsi qu'Elrond parvient à sauver Frodon de la blessure infligée par la lame de Morgul du Roi-Sorcier, ce qu'aucun guérisseur mortel, pas même Aragorn, n'aurait pu accomplir : en termes de jeu, c'est parce que sa Lumière intérieure se manifeste également à travers son talent de Guérisseur qu'Elrond est en mesure de guérir une blessure porteuse du pouvoir de l'Ombre.

En pratique, de telles manifestations naturelles du pouvoir des Elfes ne sont soumises à aucune règle particulière mais devront autant que possible être reflétées par les descriptions du conteur et par l'interprétation des joueurs.



Objets Elfiques

La magie des Elfes se manifeste tout particulièrement à travers les extraordinaires créations de leurs artisans – des créations que les mortels perçoivent souvent comme des objets enchantés, avec tout l'émerveillement ou toute la méfiance que cela suppose.

De nombreux objets elfiques peuvent être décrits comme des versions idéales de leurs équivalents ordinaires : c'est ainsi que les Elfes peuvent fabriquer des épées n'ayant jamais besoin d'être aiguisées, des cottes de mailles aussi légères qu'une chemise ou des cordes se dénouant à la volonté de leur propriétaire.

Aux yeux des Elfes, toutes ces créations sont autant d'exemples d'objets usuels mais un objet elfique peut également être un objet d'exception, doté d'une identité unique. Tel est le cas d'armes comme Glamdring, Orcrist ou même Dard. La part de Lumière elfique qui imprègne ces objets peut se manifester de différentes façons : ainsi, Dard se met à luire à l'approche d'Orques, tandis que des épées comme Orcrist ou Glamdring semblent encore plus meurtrières contre leurs ennemis désignés (là encore, les Orques).

En outre, cette part de Lumière crée toujours chez les créatures ténébreuses ou marquées par le pouvoir de l'Ombre un sentiment de malaise, voire de crainte ou de rage. Ainsi, dans « Le Seigneur des Anneaux » Gollum se plaint-il (en rajoutant sans doute un peu) des souffrances que lui inflige la corde elfique de Sam. Dans le cas des objets les plus puissants, comme les Silmarils ou la Fiole de Galadriel, l'effet pourra être similaire à celui de la Lumière d'Aman (voir p 36).

Jadis, lorsque la Lumière du monde était beaucoup plus vive, les Elfes pouvaient créer des objets encore plus prodigieux mais avec le temps, bien des choses furent oubliées...

Ainsi, au Tiers Age, les secrets des forgerons de Gondolin ont été perdus, et des épées comme Glamdring, Orcrist ou Dard ne pourraient sans doute plus être forgées, même par le plus habile des artisans Elfes.

De même, le déclin de la Lumière rend désormais impossible la création d'Anneaux de Puissance comparables aux Trois qui furent forgés au Second Age par les Elfes d'Eregion et qui font partie des objets de pouvoir les plus puissants existant en Terre du Milieu.



Domaines Elfiques

Les domaines elfiques (comme Fondcombe ou la Lórien) sont toujours placés sous l'égide d'un Seigneur ou une Dame (comme Elrond ou Galadriel), généralement de souche noldorine, qui est à la fois son maître et son gardien.

En lui-même, un domaine elfique n'est en aucun cas invulnérable au pouvoir de l'Ombre et seules la puissance de son Seigneur ou de sa Dame ainsi que la vigilance de ses habitants peuvent le garder de l'intrusion de créatures ténébreuses ou de serviteurs de l'Ennemi.

Dans le cas de Fondcombe et de la Lórien, les Anneaux de Puissance elfiques possédés par Elrond et Galadriel protègent leur domaine de l'Œil de l'Ennemi et leur permettent également de commander aux forces de la nature dans les limites de leur domaine ; c'est ainsi qu'Elrond peut déclencher la crue qui emporte les Cavaliers Noirs poursuivant Glorfindel et Frodon.

Les domaines elfiques qui ne bénéficient pas de telles protections sont évidemment beaucoup plus vulnérables aux intrigues et aux incursions des serviteurs de l'Ennemi, ce qui peut pousser ses habitants à se couper du monde extérieur.

Les Forêts Primordiales

A côté des domaines elfiques les plus organisés comme Fondcombe, la Lórien ou le royaume forestier des Elfes de Mirkwood, il existe également des lieux de pouvoir plus sauvages, comme Fangorn ou la Vieille Forêt.

Bien que ne semblant pas directement liés au pouvoir de la Lumière, ces lieux y sont bel et bien rattachés par leur essence même, en tant que manifestations vivantes de la Nature primordiale et éternelle ; n'oublions pas que dans la Terre du Milieu, les arbres et la lumière sont intimement liés.

Au Tiers Age, le déclin de la Lumière a plongé les forêts primordiales de la Terre du Milieu dans un étrange sommeil ; comme les Elfes eux-mêmes, la magie de ces lieux se retire peu à peu du monde...

Ces lieux possèdent presque toujours des gardiens attirés (comme les Ents), qui veillent à le préserver de tout ce qui pourrait venir endommager son intégrité primordiale, autant dire de toute intrusion extérieure. Il peut donc être fort dangereux de s'y aventurer, même avec les meilleures intentions du monde.



Le Pouvoir des Maiar

Contrairement au pouvoir des Elfes, le pouvoir des Maiar peut agir de façon directe et parfois très spectaculaire sur les forces de la nature, comme par exemple la faculté de Gandalf à produire de la lumière avec son bâton ou le lien privilégié de Radagast avec le monde animal.

Ce pouvoir est toutefois bien loin d'une forme de toute-puissance et reste soumis à l'ordre naturel des choses voulu par Ilúvatar. Gandalf en personne déclare qu'il lui serait impossible de voler ou d'utiliser un sortilège pour faire fondre de la neige.

Le pouvoir des Maiar se manifeste également de façon très différente suivant les individus. Ainsi, chacun des cinq Istari semble avoir reçu des pouvoirs appropriés à la nature de sa mission sur la Terre du Milieu. On peut également s'interroger sur la véritable nature d'êtres comme Tom Bombadil et sa femme Baie d'Or, qui pourraient bien être eux aussi des Maiar incarnés sous une forme mortelle.

Il existe cependant certaines caractéristiques communes à ces différents pouvoirs. En premier lieu, la magie des Maiar est toujours intimement liée à la nature et plus particulièrement aux quatre éléments traditionnels, la terre, l'eau, l'air ou le

feu. Ce lien est à rapprocher des attributions des trois anneaux elfiques, liés à l'air, à l'eau et au feu ; des êtres comme Bombadil ou Beorn, en revanche, sont clairement liés à la terre. Du côté des Istari, on remarquera que Gandalf possède une affinité certaine avec le feu, tandis que Radagast le Brun, l'ami des bêtes et des oiseaux, semble davantage lié à la terre et à l'air.

Le second trait commun est que le pouvoir des Maiar passe toujours par la parole, qu'il s'agisse des mots de puissance de Gandalf ou des étranges chansons de Tom Bombadil : on retrouve là l'idée chère à Tolkien du verbe créateur et du langage porteur de pouvoir et d'enchantement.

Compte tenu de l'extrême puissance de ces pouvoirs, de leur caractère unique et du fait qu'aucun joueur ne peut, a priori, interpréter le rôle d'un Maia, il est généralement inutile de recourir à des règles pour gérer de tels prodiges en cours de jeu, le conteur restant seul maître de cette forme de magie.

Dans ce domaine comme dans d'autres, il est préférable que le conteur n'envisage pas les choses en termes de règles ou de système, mais bien en termes d'intensité dramatique et d'évocation poétique. Pour cela, il pourra s'en remettre entièrement à sa connaissance du monde créé par Tolkien, ainsi qu'à sa propre imagination.

III : Le Pouvoir de l'Ombre



La Puissance des Ténèbres

Comme pour le pouvoir de la Lumière, les êtres capables d'utiliser le pouvoir de l'Ombre peuvent être divisés en trois grands niveaux de puissance.

Serviteurs de l'Ennemi

On trouve d'abord les Serviteurs de l'Ennemi auxquels ce dernier a conféré certains pouvoirs en échange d'une emprise absolue sur leur être. Ces créatures peuvent être considérées comme des êtres

de pouvoir – mais ce pouvoir est avant tout celui de leur maître, dont ils restent les instruments.

Les plus puissants de ces Serviteurs sont sans conteste les sinistres Nazgûl mais cette catégorie inclut également des êtres comme la Bouche de Sauron, grâce auxquels l'Ennemi distille son influence corruptrice à travers la Terre du Milieu.

Tous ces Serviteurs étaient autrefois des mortels, qui furent corrompus par Sauron, le plus souvent en échange d'anneaux de pouvoir. Agents et messagers de l'Ennemi, ils sont, par leur seule existence, un rappel de sa terrible puissance.



Êtres d'Ombre

Viennent ensuite des créatures beaucoup plus puissantes, qui tirent leur substance même du pouvoir de l'Ombre, comme les Balrogs ou la terrible araignée Ungoliant. Ces monstrueux êtres de pouvoir, devenus extrêmement rares au Tiers Age, sont d'anciens serviteurs de Morgoth, le Grand Ennemi qui fut jadis le maître de Sauron.

L'Ennemi

Le troisième et dernier degré de pouvoir, le plus puissant, est détenu par Sauron lui-même, héritier de Morgoth et seigneur des anneaux.

En pratique, les protagonistes d'une chronique de La Terre des Héros située au Tiers Age pourront parfois être confrontés au pouvoir de Serviteurs de l'Ennemi mais il est assez peu probable que leur chemin croise celui d'un Balrog... et si tel était le cas, ils n'auraient aucune chance de vaincre ou même simplement d'affaiblir une telle créature, là où Gandalf lui-même, un Maia, a dû faire le sacrifice de sa vie.

Le même raisonnement s'applique évidemment à Sauron lui-même... mais pas à son influence corruptrice, qui peut se faire sentir à travers toute la Terre du Milieu. Les règles qui suivent concernent donc en priorité les effets que cette influence peut avoir sur les héros et les autres protagonistes d'une chronique.

Le pouvoir de l'Ombre et l'influence de l'Ennemi peuvent prendre quatre grandes formes ; il ne s'agit pas là de pouvoirs spécifiques, mais de principes pouvant se manifester de différentes façons au travers de créatures, d'objets, de lieux ou d'événements. Ces quatre aspects du pouvoir de l'Ombre sont la Destruction, la Domination, la Tromperie et la Discorde.

Ces quatre aspects, examinés en détail à la page suivante, constituent les opposés des quatre qualités d'un héros : la Destruction s'oppose au Courage, la Domination à la Volonté, la Tromperie à la Sagesse, la Discorde à la Loyauté.

Il ne s'agit pas, là encore, d'un lien systématique, mais plutôt d'une relation d'ordre dramatique et symbolique : cette relation indique quelle qualité est la plus susceptible d'être mise à l'épreuve par chaque aspect – et, peut-être, de le vaincre.

Pas de Listes de Sorts ?

Les règles fournies dans cette section concernent uniquement les effets de l'influence corruptrice de l'Ennemi. Elles ne proposent aucune liste de sorts ni aucun système de magie pour gérer les pouvoirs que l'Ennemi est susceptible d'accorder à ses Serviteurs les plus importants.

Ce choix radical se justifie d'abord par un souci de fidélité à l'œuvre de référence – une œuvre dans laquelle, comme nous l'avons vu, la magie ne saurait se réduire à un catalogue d'effets et de données techniques.

En outre, conformément à l'approche résolument narrative du jeu, il semble préférable de traiter de tels pouvoirs au cas par cas, en mettant l'accent sur la dramaturgie plutôt que sur la technique de jeu. Le Conteur pourra ainsi se concentrer sur l'essentiel tout en disposant d'une certaine liberté de création et en préservant l'ambiance de l'univers créé par Tolkien.



Destruction

Cet aspect du pouvoir de l'Ombre s'oppose à la vie sous toutes ses formes. Il se manifeste notamment à travers la puissance dévastatrice de créatures comme les Trolls ou les Balrogs, mais aussi dans les ravages perpétrés par les Orques, dans les armes maléfiques des Nazgûl, comme les poignards de Morgul ou la masse d'armes du Roi-Sorcier, ou encore dans les « runes de ruine » gravées sur Grond, le monstrueux bélier utilisé par les armées de l'Ennemi lors de l'attaque de Minas Tirith. Au Premier Âge, la monstrueuse araignée Ungoliant en était l'incarnation même.

Domination

Cet aspect du pouvoir de l'Ombre permet à l'Ennemi de soumettre des peuples entiers par la peur ou la seule force de sa puissance. Il se manifeste également à travers l'emprise qu'il exerce sur ceux qui le servent ou qui acceptent ses cadeaux, comme ses Anneaux de Puissance. On le retrouve aussi dans la terreur que provoquent certaines créatures ou dans les rapports que celles-ci entretiennent entre elles ; ainsi, chez les Orques, le seul pouvoir est celui du plus fort et les seules relations possibles passent par la domination ou la soumission.

Tromperie

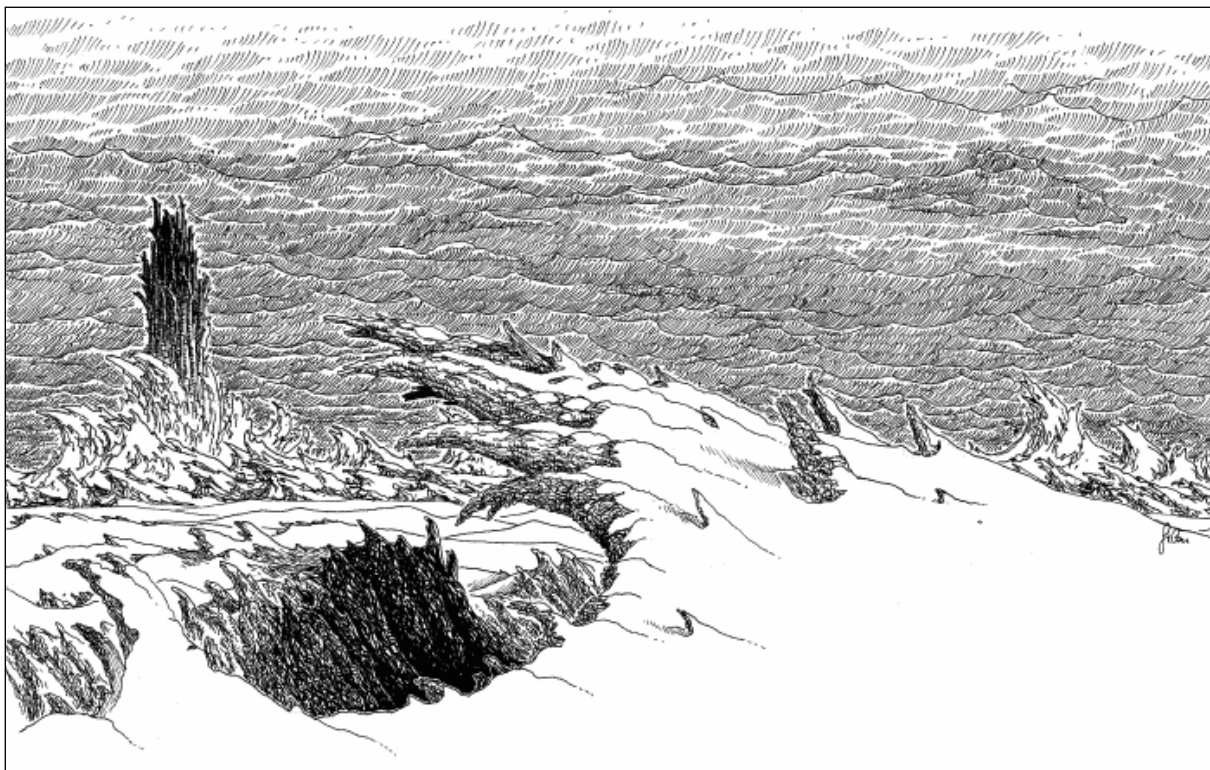
Cet aspect du pouvoir de l'Ombre se manifeste à travers les illusions, mensonges et subterfuges utilisés par l'Ennemi pour leurrer, fasciner ou manipuler ceux qu'il souhaite détruire, dominer ou corrompre.

On retrouve également ce principe dans les pouvoirs de dissimulation de certaines créatures et dans la faculté de l'Ennemi à agir dans l'ombre, usant de déguisements et d'artifices, cachant ses agissements aux yeux de ceux qui seraient de taille à contrer ses desseins...

Discorde

Cet aspect du pouvoir de l'Ombre se reflète notamment dans la défiance, la suspicion et les dissensions attisées par l'Ennemi et ceux qui servent ses desseins, divisant les Peuples Libres afin de mieux les anéantir ou les asservir.

Si Domination et Destruction constituent le visage le plus brutal du pouvoir de l'Ombre, Tromperie et Discorde en sont les aspects les plus insidieux, se complétant pour créer le doute et la confusion propice aux menées de l'Ennemi...



L'Oeil de l'Ennemi

La plupart du temps, l'Ennemi exerce son influence de façon subtile et insidieuse par l'intermédiaire de ses Serviteurs... Mais il peut également utiliser son pouvoir de manière beaucoup plus directe, s'il est en mesure de poser son Œil sur l'être qu'il souhaite corrompre – par exemple à travers un Palantír ou par l'intermédiaire d'un de ses anneaux de puissance.

L'Œil de l'Ennemi peut également être attiré par toute manifestation significative du pouvoir de la Lumière, tout particulièrement si elle a lieu aux abords ou à l'intérieur même de territoires soumis à son pouvoir ou à son influence.

Lorsque l'Œil de l'Ennemi se pose sur un personnage, celui-ci doit immédiatement tester une de ses quatre qualités. Suivant le degré de puissance dont dispose l'Ennemi (dans l'absolu mais aussi dans le lieu où se trouve le héros), ce test pourra être effectué avec une pénalité allant de -1 à -3, à la discrétion du conteur. Quelques lieux comme Fondcombe et la Lórien échappent totalement à l'Œil de l'Ennemi, ce qui réduit à néant sa possibilité d'y exercer son pouvoir.

La qualité mise à l'épreuve détermine également de quelle façon l'Ennemi tente de dominer, de manipuler ou de corrompre le personnage. Ainsi, l'Ennemi pourra susciter le doute et le désarroi (Volonté), jouer sur la crainte qu'il inspire (Courage), empoisonner le cœur d'un personnage en y insinuant la défiance et le ressentiment (Loyauté) ou, au contraire, troubler son esprit en jouant sur des sentiments comme l'orgueil, l'avidité ou le désir de pouvoir (Sagesse).

Comme le souligne Gandalf lors du Conseil d'Elrond, l'Ennemi est très sagace et sait fort bien percevoir les failles cachées de chaque cœur : si la situation permet à l'Ennemi de choisir entre plusieurs qualités, il sera donc toujours en mesure d'attaquer la moins élevée.

Si l'épreuve est réussie, le héros résiste au pouvoir de l'Ennemi et y reste insensible jusqu'à la fin de la scène. En cas d'échec, le héros reçoit 1 point d'Ombre (voir page suivante). Seul le sacrifice d'un point de Destinée peut éviter ce gain.

Dans certains cas, un échec pourra également se doubler d'une action impulsive allant à l'opposé de la qualité mise à l'épreuve, si ceci sert les intérêts de l'Ennemi.



L'OMBRE INTÉRIEURE

Chaque fois qu'un personnage cède à l'influence de l'Ennemi, il gagne 1 point d'Ombre. Ces points représentent l'emprise insidieuse de ce pouvoir sur l'âme et le cœur du personnage.

Un personnage qui reçoit un point d'Ombre ne devient pas « maléfique » ni même « corrompu », mais plus sombre et donc plus vulnérable au pouvoir de l'Ennemi : tant que ces points ne dépassent par un certain seuil, ils se traduisent surtout sous la forme de doutes, d'inquiétudes secrètes et d'une Ombre intérieure recouvrant peu à peu cet espoir qui constitue la fondation des qualités et de la Destinée d'un héros.

Seul le sacrifice d'un point de Destinée peut empêcher le gain d'un point d'Ombre. Une fois reçu, un point d'Ombre ne peut jamais être effacé.

Lorsque les points d'Ombre d'un personnage dépassent sa qualité la plus faible, il bascule irrémédiablement du côté des ténèbres.

La qualité la moins forte d'un héros constitue donc la faiblesse par laquelle l'Ennemi tentera de l'atteindre et de provoquer sa chute. Lorsque les points d'Ombre du personnage dépassent cette qualité, celle-ci détermine la nature de son destin.

Quelle que soit sa forme, cette chute marque la fin de l'existence du personnage en tant que héros : il devient alors obligatoirement un personnage-non-joueur, dont le destin sera entièrement placé entre les mains du conteur.

Courage

Le personnage se laisse totalement submerger par ses peurs et ne songe plus qu'à une seule chose : sauver sa propre vie, quelles qu'en soient les conséquences. Sa destinée prendra généralement la forme d'une fuite perpétuelle, à moins qu'il ne se terre dans quelque endroit solitaire lui procurant un (faux) sentiment de sécurité ; il pourra également devenir un serviteur de l'Ennemi par crainte des représailles qui pourraient lui être infligées, préférant devenir l'instrument de son pouvoir plutôt que sa victime.

Volonté

Le personnage, rongé par le désespoir, la détresse ou la lassitude, renonce à lutter contre son Ombre intérieure et perd toute envie de vivre. Concrètement, sa chute pourra se traduire par une fin abrupte (qui pourra prendre la forme d'un suicide, d'une mort lente ou d'un sacrifice désespéré – mais généralement inutile) ou par une

soumission aveugle au pouvoir de l'Ennemi, motivée par la certitude que tout espoir est perdu et qu'il est désormais inutile de lutter.

Loyauté

Le personnage laisse l'égoïsme, la duplicité ou la rancœur empoisonner son esprit, ce qui pourrait bien le mener à trahir ceux qui lui accordent leur confiance ou à vouloir se venger de ceux qui, à ses yeux, l'ont trahi, trompé ou abandonné. Dans la plupart des cas, il deviendra l'instrument de l'Ennemi à son insu, en pensant servir sa propre rancune, à moins qu'il ne rejoigne sciemment les rangs de ses serviteurs...

Sagesse

Le personnage se laisse aveugler par la soif de puissance, l'orgueil, l'ambition ou l'avidité. Il devient l'instrument du pouvoir de l'Ennemi tout en pensant servir ses propres intérêts, à moins que son aveuglement ne le pousse à entreprendre quelque acte insensé débouchant inéluctablement sur une fin sordide ou tragique – comme dans le cas de ces seigneurs Nains qui, rongés par la cupidité, furent réduits en cendres par des dragons en tentant de s'approprier leurs trésors...

Rappelons qu'un héros peut gagner de nouveaux points de qualités en cours de jeu. Tant qu'un héros possède une valeur dans chaque qualité, il peut donc encore lutter contre sa propre part d'ombre ou contre l'emprise grandissante exercée par l'Ennemi sur son cœur et son esprit...

Les règles qui précèdent valent avant tout pour les Humains, réputés pour être particulièrement vulnérables à l'influence de l'Ennemi. Les autres Peuples Libres peuvent également être affectés par le pouvoir de l'Ombre, chacun à sa façon.

Les Elfes

Les Elfes sont protégés du pouvoir de l'Ennemi par leur Lumière intérieure et ne peuvent jamais gagner de points d'Ombre. En pratique, un héros Elfe devra être considéré comme insensible au pouvoir corrupteur de l'Ennemi – sauf lorsque celui-ci s'exerce par le biais de l'Anneau Unique, comme en témoigne l'ordalie passée par Galadriel.

Un Elfe emprisonné dans un lieu de pouvoir ténébreux (comme Dol Guldur ou Barad-Dur) et soumis à de terribles tortures pourrait finir par perdre sa Lumière intérieure (soit, en termes de jeu, toute sa Volonté), mais ceci le tuerait plutôt que de le transformer en serviteur de l'Ennemi.

Les Nains

Les Nains sont insensibles au pouvoir corrupteur de l'Ennemi quand celui-ci vise de façon directe leur Courage, leur Volonté ou leur Loyauté. L'Ennemi peut, en revanche, tenter de manipuler leur Sagesse en jouant sur leur désir de possession et leur fascination pour les bijoux et les trésors.

Ce désir de possession n'a du reste pas besoin d'être instillé par l'Ennemi pour se manifester chez un Nain et peut fort bien apparaître de lui-même lorsqu'un Nain se trouve face à la possibilité de s'emparer (ou de recouvrer) un trésor aussi fabuleux que l'or du Roi sous la Montagne, les mines de mithril de la Moria ou l'Arkenstone.

En termes de jeu, une telle obsession peut tout à fait se traduire par le gain de points d'Ombre. Un Nain dont la Sagesse est vaincue par sa part d'Ombre ne devient pas un serviteur de l'Ennemi mais sombre dans la folie, rongé par la convoitise, l'avarice, l'avidité et la peur d'être volé...

Les Hobbits

Les Hobbits, enfin, sont en partie protégés du pouvoir corrupteur de l'Ennemi (y compris lorsqu'il s'exerce par le biais de l'Anneau Unique) par leur Insouciance (voir Livre du Joueur). Celle-ci peut leur éviter de perdre des points de qualités mais ne leur permet pas de garder le contrôle de leurs actes s'ils cèdent au pouvoir de l'Ennemi.



Chapitre III

Alliés et Adversaires

Au cours de leurs aventures, les héros seront amenés à rencontrer de nombreux personnages, mais aussi des animaux, des créatures monstrueuses et, parfois, des êtres à la nature plus mystérieuse... Ce chapitre se penche sur ces différents types de protagonistes et sur la définition de leurs caractéristiques en termes de jeu.

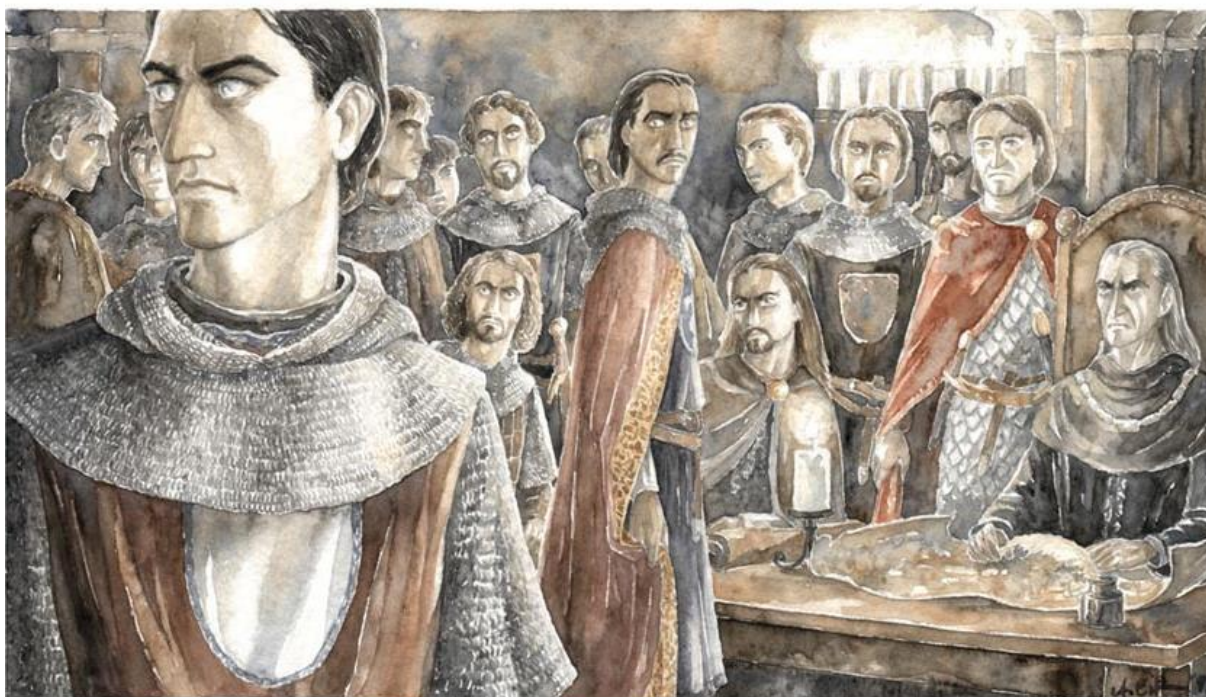


I : Personnages.....p 47

II : Animaux.....p 52

III : AUTRES CRÉATURES.....p 55

I : Personnages



Traits et Valeurs

Comme les héros, les personnages-non-joueurs possèdent des valeurs de ressources et de talents, mais seuls les plus puissants ou les plus aguerris pourront posséder des valeurs de traits comparables à celles d'un héros.

Dans la plupart des cas, les valeurs de ces traits seront tout simplement égales aux scores de base indiqués dans le Livre du Joueur pour les différents peuples.

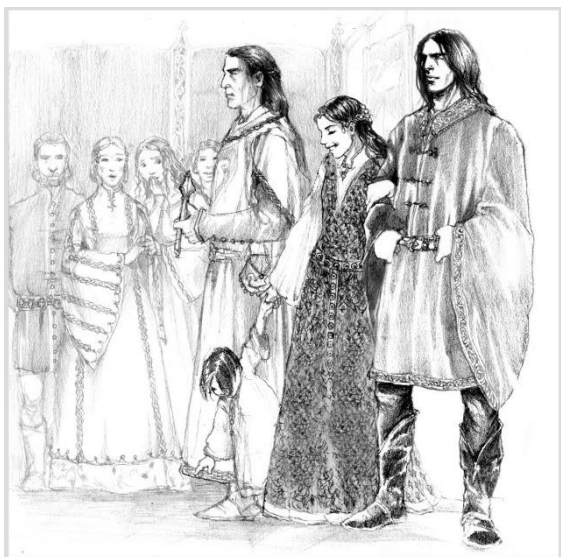
Ainsi, un Elfe Sinda typique aura 4 dans chaque ressource et dans ses talents de prédilection (généralement Archer et Pisteur). S'il s'agit d'un combattant, le conteur pourra également lui attribuer cette valeur dans le talent Guerrier ; sinon, son habileté dans ce domaine correspondra à la valeur de talent par défaut des Elfes (3).

A ce sujet, notons que la valeur initiale de 3 donnée dans le Livre du Joueur pour les ressources des humains reflète le fait qu'un héros est toujours avantagé par ses origines, son lignage ou son éducation. Pour des humains plus ordinaires, cette base sera simplement de 2. Cette restriction concerne uniquement les ressources (Vigueur, Vivacité, Savoir et Présence) et ne change rien aux talents du personnage.

Personnages ou Créatures ?

Dans le contexte de ces règles, le terme « personnage » s'applique spécifiquement aux membres des Peuples Libres de la Terre du Milieu : Humains, Nains, Elfes et Hobbits.

Les peuples ténébreux, comme les Orques et les Trolls, sont quant à eux examinés dans la section sur les Créatures.



Personnalité et Réactions

La plupart des personnages-non-joueurs (PNJ) ne possèdent pas de scores chiffrés dans les qualités héroïques – non parce qu'ils sont dépourvus de courage, de volonté, de sagesse ou de loyauté mais parce que ces qualités n'ont, dans leur cas, pas besoin d'être quantifiées.

En pratique, les réactions de ces personnages devront simplement être déterminées par le conteur, en fonction de leur personnalité, des circonstances et des besoins dramatiques de la chronique. Ainsi, les héros incarnés par les joueurs resteront toujours le centre et le moteur de l'action, particulièrement dans les situations faisant intervenir ces qualités.

Qualités et Personnalité

Le conteur pourra néanmoins choisir de doter les PNJ les plus importants de valeurs de qualités, afin de définir plus précisément leur personnalité.

Le premier avantage de cette approche est qu'elle fournit en quelque sorte un guide d'interprétation objectif du personnage, une traduction dans le langage du jeu de sa moralité et de son caractère.

Cette quantification peut également permettre de mieux cerner la réputation que peut avoir le personnage auprès de ceux qui le connaissent et le côtoient, ce qui peut inclure les héros eux-mêmes.

Enfin, le chiffrage des qualités peut permettre au conteur de comparer le profil du personnage à celui des héros, ce qui peut parfois être utile pour définir une personnalité ou une attitude.

Au-delà de leur dimension purement indicative, ces valeurs pourront également être utilisées en jeu, non pas pour permettre aux personnages-non-joueurs de « voler la vedette » aux héros mais pour déterminer leur attitude dans un certain nombre de situations, selon le principe du test d'attitude.

Tests d'Attitude

En pratique, de tels tests peuvent être effectués pour déterminer l'attitude du personnage face à certaines situations cruciales.

Ainsi, le Courage d'un PNJ pourra être mis à l'épreuve face à la Peur. Mais là où un héros ayant cédé à la Peur peut tout de même combattre (avec une pénalité), un PNJ ayant manqué de Courage ne peut jamais agir : soit il prend la fuite, soit il reste pétrifié par l'effroi.

De même, la Volonté d'un PNJ peut être mise à l'épreuve face au désespoir ou à un obstacle qui semble insurmontable. En cas d'échec, sa réaction sera l'abandon ou l'incapacité à agir.

La Sagesse d'un personnage-non-joueur peut elle aussi être utilisée pour déterminer sa réaction dans certaines situations – notamment lorsque le PNJ fait face à l'incertitude ou à la confusion.

La Loyauté d'un PNJ pourra être testée pour déterminer sa réaction dans une situation de crise où cette Loyauté est mise à l'épreuve.





Destin et Mortalité

Comme nous l'avons vu, les personnages incarnés par les joueurs devront toujours rester les héros de l'histoire. Dans cette perspective, même les PNJ les plus puissants sont destinés à rester, en termes dramatiques comme en termes de jeu, des « seconds rôles », dépourvus de points de Destinée, privilège exclusif des héros incarnés par les joueurs.

Selon cette même logique, les PNJ sont beaucoup plus exposés à la Fatalité que les héros. Lorsqu'un PNJ subit une attaque et que le jet de dommages est réussi, il est grièvement blessé : il perd 2 points de Vigueur et doit effectuer un test de survie (voir p 13). Si le jet de dommages est manqué, le PNJ est tout de même blessé et perd 1 point de Vigueur.

Un PNJ dont la Vigueur tombe à zéro est à la fois hors de combat et mortellement blessé. Si le PNJ est assez important pour avoir une valeur de Courage, le conteur pourra lui accorder un ultime test de cette qualité (voir Livre du Joueur).

Ces règles s'appliquent à tous les PNJ, quelle que soit leur puissance ou leur importance dramatique. Même les rares PNJ à la Vigueur surhumaine (7) ne sont donc pas à l'abri d'une blessure mortelle dès la première attaque menée avec succès.

Un PNJ pourra toutefois bénéficier de la grâce du conteur : en cas de blessure fatale ou de péril mortel, il pourra décréter que le PNJ a survécu par miracle mais est hors de combat. En pratique, ceci ne change pas grand-chose pour les adversaires, qui peuvent toujours être achevés d'un coup de grâce, mais peut permettre de sauver un allié des héros, si cela va dans le sens de la chronique.

Le conteur reste donc seul maître du destin des personnages-non-joueurs, que ceux-ci soient les adversaires ou les alliés des héros.

Une Autre Vision ?

Chaque conteur est évidemment libre de modifier ces règles en fonction de ses préférences, de sa propre vision de l'univers imaginaire de Tolkien et de sa « philosophie » de meneur de jeu. Dans ce cas, rien n'interdit d'attribuer aux PNJ les plus puissants un capital de Destinée ou de les dispenser de tests de Vigueur, voire de cumuler ces deux modifications – en gardant à l'esprit que le système de La Terre des Héros repose (comme la plupart des systèmes de jeu) sur des équilibres à la fois arbitraires et précis. Selon cette logique, tout ce qui tend à loger les PNJ à la même enseigne que les PJ aura aussi tendance à relativiser le rôle héroïque de ces derniers.

Les Figurants



En termes de jeu, l'appellation « figurants » peut être appliquée à tous les personnages secondaires définis non pas en tant qu'individus mais d'après un profil générique correspondant à leur rôle (ex : garde de Minas Tirith, archer de Mirkwood, homme de Bree etc.).

En pratique, les seuls traits réellement nécessaires au profil d'un figurant sont sa *Vigueur* et sa *Vivacité* ainsi que ses talents. Pour un figurant, ces traits auront toujours la valeur de base correspondant à son peuple.

Supposons, par exemple, que nous souhaitions définir le profil générique de figurants Rohirrim. Compte tenu de leurs origines, il semble juste de leur attribuer 3 en *Vigueur* et en *Vivacité*, ainsi que les talents de *Guerrier* (3) et de *Cavalier* (4).

A partir de ce profil de base, on peut facilement créer des variantes représentant des individus particulièrement robustes (+1 en *Vigueur*) vifs (+1 en *Vivacité*) ou expérimentés (+1 dans un ou deux talents). On quitte alors le domaine des figurants proprement dits pour entrer dans celui des personnages secondaires, qui devront être définis de façon plus étoffée en termes chiffrés comme en termes de caractère et de personnalité.

En combat, le sort d'un figurant est souvent vite réglé et ses options sont plus limitées que celle d'un PNJ plus important : ainsi, un figurant n'a jamais la possibilité d'utiliser de tactiques spéciales – comme rester sur la défensive etc.

Quelques Figurants Typiques

Homme de Bree

<i>Vigueur</i>	2	<i>Vivacité</i>	2
----------------	---	-----------------	---

Aucun talent particulier (valeur par défaut 2)

Guerrier de Rohan

<i>Vigueur</i>	3	<i>Vivacité</i>	3
----------------	---	-----------------	---

<i>Guerrier</i>	3	<i>Cavalier</i>	4
-----------------	---	-----------------	---

Epée, lance (dommages 5)

Cotte de mailles et bouclier (protection 3)

Soldat du Gondor

<i>Vigueur</i>	3	<i>Vivacité</i>	3
----------------	---	-----------------	---

<i>Guerrier</i>	3	<i>Archer</i>	3
-----------------	---	---------------	---

Epée, lance (dommages 5)

Cotte de mailles et bouclier (protection 3)

Rôdeur du Nord

<i>Vigueur</i>	3	<i>Vivacité</i>	3
----------------	---	-----------------	---

<i>Guerrier</i>	3	<i>Archer</i>	3
-----------------	---	---------------	---

<i>Pisteur</i>	3
----------------	---

Ajouter +1 dans un des trois talents au choix

Epée (dom. 5), *poignard* (dom. 4), *arc* (dom. 5)

Pourpoint de cuir (protection 1)

Elfe de Mirkwood

<i>Vigueur</i>	4	<i>Vivacité</i>	4
----------------	---	-----------------	---

<i>Archer</i>	4	<i>Pisteur</i>	4
---------------	---	----------------	---

<i>Guerrier</i>	4
-----------------	---

Long couteau (dom. 5), *arc* (dom. 5)

Pourpoint de cuir (protection 1)

Combattant Nain

<i>Vigueur</i>	4	<i>Vivacité</i>	3
----------------	---	-----------------	---

<i>Guerrier</i>	4
-----------------	---

Grande hache de bataille (dommages 6)

Haubert de guerre (protection 3)

Hobbit de la Comté

<i>Vigueur</i>	3	<i>Vivacité</i>	4
----------------	---	-----------------	---

Aucun talent particulier mais 3 dans chaque trait Hobbit spécial (voir l'Appendice du Livre du Joueur).

Adversaires Humains

Voici les profils génériques de trois types d'adversaires humains emblématiques des conflits du Tiers Age : les Haradrim (Hommes du Sud), les Hommes de l'Est et les Dunlendings.

Ces profils correspondent à ceux de figurants et pourront recevoir des bonus de ressources et de talents pour des personnages plus aguerris (voir page précédente pour plus de détails).

Hommes de l'Est

Aussi appelés Orientaux, les Hommes de l'Est viennent du pays de Rhûn, vaste terre comptant vraisemblablement de nombreuses contrées et nations. La plupart des Hommes de l'Est sont des barbares semi-nomades, comme le peuple des Chariots, les féroces cavaliers Balchoth ou les redoutables Variags du pays de Khand, tous sous la coupe de l'Ennemi. Sous son influence, leurs hordes finiront par se muer en véritables armées, aussi bien équipées et organisées que celles de leurs adversaires du Nord et de l'Ouest.

Vigueur	3
Vivacité	3
Guerrier	3
Cavalier	4

Les cavaliers Balchoth sont armés d'épées ou de lances (dommages 5), ainsi que d'arcs courts (Archer 3, dommages 5). La plupart portent des pourpoints de cuir renforcé (protection 1).

Les Variags de Khand sont des combattants redoutables (Guerrier 4), équipés d'épées ou de haches (dommages 5), ainsi que de cottes de mailles et de boucliers (protection totale 3).



Haradrim

Aussi appelés « Sudérons » ou « Hommes du Sud », les Haradrim vivent depuis longtemps sous la coupe de l'Ennemi et constitueront, dans la Guerre de l'Anneau, le gros de ses troupes humaines. Ils constituent, avec les Hommes de l'Est, les ennemis humains héréditaires des Hommes de l'Ouest. Cette catégorie inclut aussi les fameux Corsaires d'Umbar; en des temps plus reculés, cette appellation était portée par des exilés du Gondor (aussi appelés « Númenoréens Noirs »), dont les lignées se sont depuis mêlées à celles des Haradrim.

Vigueur	3
Vivacité	3
Guerrier	3

Les Haradrim combattent à l'épée ou à la lance (dommages 5) et portent souvent des boucliers et des armures d'écailles (protection totale 3).

Dunlendings

Hommes des collines frustes, soumis par les Rohirrim puis manipulés par Saroumane, les Dunlendings ou Hommes du Pays de Dun sont moins dangereux que les guerriers de l'Est ou les soldats du Sud, mais peuvent s'avérer redoutables lorsqu'ils agissent en nombre, préférant la guerre d'embuscade aux batailles rangées.

Vigueur	3
Vivacité	3
Guerrier	3
Pisteur	3

Les Dunlendings sont généralement armés de haches ou de lances (dommages 5). Certains portent des pourpoints de cuir renforcé (protection 1).

II : Animaux



Valeurs de Traits

En termes de jeu, les capacités d'un animal sont représentées par quatre traits chiffrés : *Vigueur*, *Vivacité*, *Combat* et *Dommages*. Chacun de ces traits possède une valeur initiale de 2, qui sera modifiée en fonction des attributs de l'animal.

La *Vigueur* d'un animal a la même fonction que celle d'un personnage. Elle reflète donc tout à la fois son endurance et sa robustesse.

La *Vivacité* d'un animal représente sa rapidité de réaction et son instinct. Pour les prédateurs, cette valeur peut même être utilisée comme un équivalent instinctif du talent *Pisteur*.

La valeur de *Combat* d'un animal représente sa férocité naturelle. Elle est utilisée pour résoudre les tests de combat de l'animal, comme le talent *Guerrier* des personnages.

La valeur de *Dommages* d'un animal représente la dangerosité de ses armes naturelles et est utilisée comme la valeur de dommages d'une arme.

Attributs

Les attributs d'un animal représentent ses caractéristiques les plus notables, comme par exemple *Alerte*, *Féroce* ou *Massif*. Chaque attribut se traduit par un bonus de +1 dans un ou plusieurs traits (*Vigueur*, *Vivacité*, *Combat* ou *Dommages*). Ces ajustements sont appliqués à une valeur de base de 2 pour chaque trait.

Attributs des Animaux

Agile : L'animal est particulièrement agile ou rapide dans ses mouvements (+1 en *Vivacité*).

Alerte : L'animal est doté d'un instinct et d'une rapidité de réaction très aiguisés (+1 en *Vivacité*).

Féroce : L'animal est agressif et dangereux (+1 en *Vigueur* et en *Combat* et *Dommages*).

Massif : L'animal est énorme. Il est forcément *Puissant* et reçoit un bonus supplémentaire de +2 en *Vigueur*, +1 en *Combat* et +1 en *Dommages*.

Petit : L'animal est plus petit qu'un être humain et même qu'un loup (ex : renard, chat etc.). (-1 en *Vigueur*, *Combat* et *Dommages*).

Puissant : L'animal est particulièrement fort et robuste (+1 en *Vigueur*, *Combat* et *Dommages*).

Les attributs *Petit* et *Massif* représentent deux extrêmes et sont bien évidemment mutuellement exclusifs. Les animaux qui ne sont ni *Petits* ni *Massifs* sont supposés être de stature moyenne, vaste catégorie qui va du loup au cheval et dans laquelle on trouve des animaux plus ou moins *Puissants*. Notons enfin que l'attribut *Massif* est le seul à donner un bonus de +2 (en *Vigueur*).

Lorsque le conteur souhaite définir les traits d'un animal, il lui suffit de choisir les attributs qui lui correspondent. Ce système permet de facilement codifier n'importe quel animal, comme par exemple le renard (*Petit*, *Agile*, *Féroce* et *Alerte*) ou le sanglier (*Puissant*) ou de modifier un profil déjà existant pour créer, un loup particulièrement *Puissant* ou un sanglier *Massif*.

En plus de ses attributs, un animal peut aussi posséder diverses caractéristiques et capacités spéciales (voir page suivante).



Autres Capacités

Charges Sauvages : Certains animaux sont capables de se ruer, de bondir ou de fondre sur l'adversaire lors du premier assaut : ils bénéficient alors de l'initiative et d'un bonus de +1 en Combat (+2 en cas de surprise). En outre, si cette charge fait perdre 1 point de Vigueur à la victime, elle sera incapable de contre-attaquer lors de ce premier assaut. Face à une telle charge, un héros ne pourra rester sur la défensive que s'il est muni d'un bouclier ou d'une arme d'hast à deux mains. Enfin, la charge sauvage d'un animal Massif lui octroie un +1 aux Dommages (en plus de son bonus de Combat).

Crocs et Griffes : Ces armes naturelles ajoutent +1 à la valeur de Dommages de l'animal et lui donnent la même allonge qu'un combattant avec une arme longue.

Meute : Certains animaux (comme le loup) attaquent souvent à deux ou trois contre un (voir Livre du Joueur, p 27). Une meute abandonne généralement le combat dès que ses rangs ont été réduits de moitié.

Peau Dure : L'animal a la peau si épaisse qu'elle lui confère la même protection qu'un pourpoint de cuir (1).

Pisteur : Les prédateurs possèdent un talent de Pisteur égal à leur Vivacité, qu'ils peuvent utiliser pour effectuer des tests de détection et de dérobée (voir p 21) ainsi que pour traquer leurs proies.

Taille Massive : Face à un animal Massif, une seconde arme blanche (arme de parade) ne confère aucun avantage défensif – mais une bête de cette taille pourra être attaquée par trois héros Agissant Ensemble (la limite étant de deux pour les autres animaux).

Exemples : le Loup et l'Ours

Le Loup

Le loup est un animal Féroce, Alerte et Agile, doté de crocs et de griffes. Les loups attaquent souvent en meute. Ils possèdent des capacités de Pisteur (4).

Vigueur	3	Combat	3
Vivacité	4	Dommages	4

L'Ours

L'ours est un animal Féroce, Alerte, Puissant et même Massif, doté de crocs et de griffes et d'une peau aussi épaisse qu'un pourpoint (Protection 1) et capable de Charges Sauvages.

Vigueur	6	Combat	5
Vivacité	3	Dommages	6

Animaux et Combat

Au combat, le comportement d'un animal sauvage est gouverné par ses instincts; soit il attaque, soit il s'enfuit, ce qu'il aura tendance à faire dès la première blessure (sauf s'il est acculé, rendu fou furieux ou protège ses petits ou sa tanière). Un animal peut s'enfuir plus facilement qu'un combattant, en réussissant un test de Vivacité à la fin d'un assaut, y compris s'il a été blessé.

Lorsqu'un animal subit une attaque, la règle est la même que pour un PNJ : si le jet de dommages est réussi, l'animal perd 2 points de Vigueur et doit, en outre, effectuer un test de survie. Un jet de dommages manqué indique tout de même une blessure assez sérieuse pour lui faire perdre 1 point de Vigueur. Un animal dont la Vigueur tombe à 0 est considéré comme hors de combat ou mort.

Contre une bête sauvage, la lance reste l'arme la plus efficace car elle permet de garder l'animal à distance : face à un animal, un combattant armé d'une lance tenue à deux mains qui fait le choix de rester sur la défensive recevra un bonus de +1 à son test de combat ; en cas de charge sauvage, la lance ne confère pas ce bonus mais permet tout de même au combattant de rester sur la défensive s'il le souhaite (voir ci-dessus).

Les Chevaux



Les chevaux occupent une place importante dans l'œuvre de Tolkien, aussi méritent-ils une attention particulière en termes de jeu. A la base, un cheval en bonne santé peut être défini comme un animal Agile et Puissant, ce qui lui donne une valeur de 3 en Vigueur et en Vivacité. Utilisé en tant que monture, un cheval n'a pas besoin de valeur de Combat ou de Dommages.

Un cheval d'exception pourra posséder un des deux attributs suivants, spécifiques aux chevaux : Fougueux (+1 en Vivacité) ou Endurant (+1 en Vigueur), voire les deux à la fois pour les montures les plus remarquables, comme celles des Rohirrim et des Elfes.

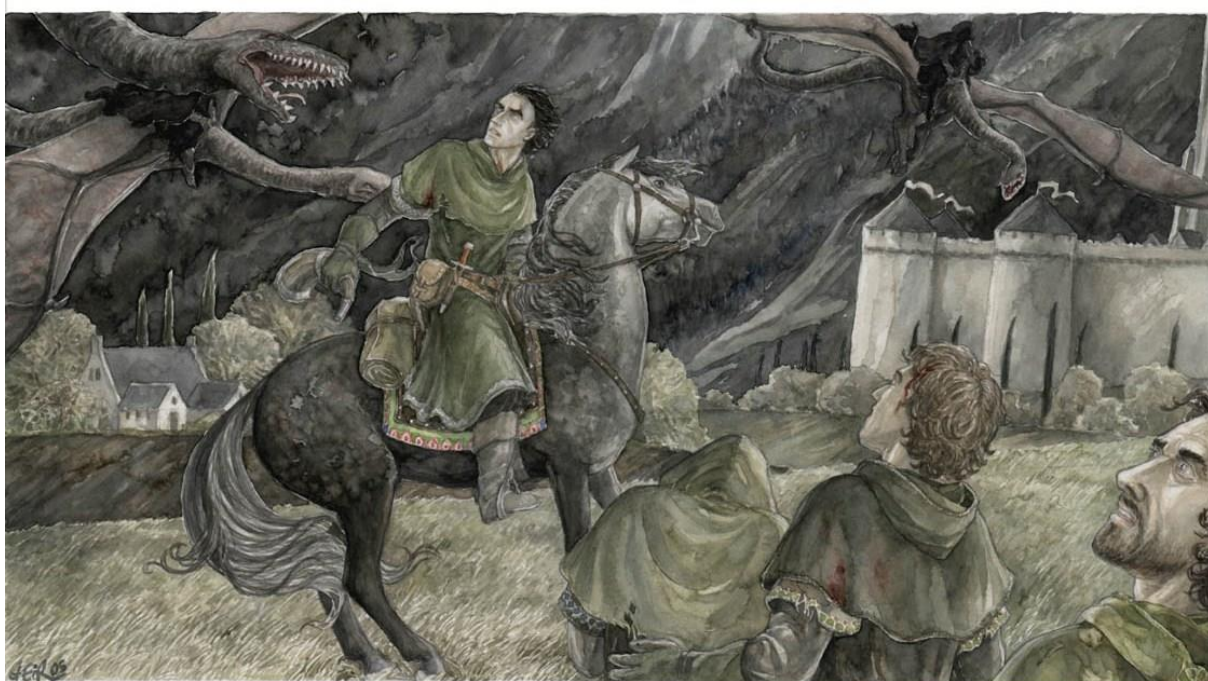
A la création du héros, si celui-ci possède le talent Cavalier, il pourra recevoir un cheval avec l'un de ces deux attributs. Si le héros est un Rohirrim ou un Elfe, son cheval sera à la fois Endurant et Fougueux, ce qui lui donnera 4 en Vigueur et en Vivacité.

Les fameux Mearas (comme Grispoil, le cheval de Gandalf) possèdent évidemment tous ces attributs, mais sont, en outre, Alertes et Infatigables (voir p 56), ce qui leur donne 5 en Vigueur et en Vivacité.

Ces montures extraordinaires, réservées aux personnes de sang royal, descendent en droite ligne d'un cheval amené en Terre du Milieu par le Vala Oromë, aux premiers âges du monde. Ce lignage leur confère une intelligence supérieure à celle des autres chevaux. En pratique, être accepté comme cavalier par un Mearas nécessite une valeur de 4 ou plus en Présence et dans les quatre qualités héroïques. Une fois qu'il a accepté un cavalier, un Mearas se montre remarquablement docile et réceptif aux ordres de son maître, lui conférant ainsi un bonus de +1 en Cavalier. Toutes ces caractéristiques sont également partagées par les chevaux elfiques de Rivendell (Fondcombe), comme Asfaloth, la monture de Glorfindel.

Quant aux poneys chers aux Nains et aux Hobbits, ils sont étonnamment Endurants (Vigueur 3, Vivacité 2) et ont l'avantage de pouvoir servir de montures aux Nains ou aux Hobbits. Un poney d'exception pourra être particulièrement Agile (Vivacité 3).

III : Autres Créatures



Les Créatures en Jeu

Comme les animaux, les créatures sont définies en termes de jeu par quatre traits.

La Vigueur d'une créature a la même fonction que celle d'un personnage. Elle reflète donc tout à la fois son endurance et sa robustesse.

La Vivacité d'une créature reflète sa rapidité d'action, sa présence d'esprit et sa vigilance.

La valeur de Combat d'une créature représente sa férocité (pour les créatures proches de l'animal) ou (pour celles qui possèdent des mains) son habileté à manier les armes. Elle est utilisée comme la valeur de combat d'un personnage.

La valeur de Dommages d'une créature reflète la dangerosité de ses attaques.

Chacun de ces traits possède une valeur de base de 2, modifiée en fonction des attributs de la créature (comme Féroce, Alertes etc.), exactement comme pour les animaux. Les créatures ont, en revanche, accès à certains attributs qui ne peuvent être possédés par de simples animaux.

Comme pour les animaux, le système des attributs permet de facilement créer des variantes de créatures déjà définies.

Une créature peut, en outre, disposer de pouvoirs particuliers, comme la capacité d'une araignée géante à engluer ses victimes dans ses toiles ou, pour les Dragons, la faculté de cracher du feu.

Certaines créatures possèdent également une ou plusieurs faiblesses particulières, comme le fait d'être pétrifiés par le soleil pour les Trolls ou la crainte de la lumière pour les Orques.

Les créatures sont soumises aux mêmes règles que les personnages-non-joueurs et les animaux pour les combats ; dans de nombreux cas, cependant, ces règles seront modifiées de façon significative : créatures gigantesques, censément invulnérables ou dotées d'une Vigueur si élevée qu'elles ne peuvent être tuées du premier coup.

Quelle que soit sa puissance ou son importance au sein de la chronique, une créature ne pourra jamais posséder de points de Destinée, qui restent l'apanage exclusif des héros.

Attributs des Créatures

Agile : La créature est particulièrement lestes, rapide ou adroite (+1 en Vivacité).

Aguerri : Ce trait ne peut être possédé que par une créature capable de manier des armes et dénote une valeur guerrière exceptionnelle (+1 en Combat).

Alerte : La créature est dotée d'un instinct aiguisé et d'une vigilance accrue (+1 en Vivacité).

Eveillé : Cet attribut, lié au pouvoir de la Lumière, rend la créature beaucoup plus perceptive, plus alerte et donc plus redoutable (+1 en Vivacité et Combat).

Féroce : La créature est agressive, dangereuse et combattive (+1 en Vigueur, Combat et Dommages).

Gigantesque : Cette version augmentée de l'attribut Monstrueux y ajoute un bonus de +2 en Vigueur, +1 en Combat et +2 aux Dommages. Voir aussi p 58.

Infatigable : Cet attribut confère à la créature une endurance supérieure (+1 en Vigueur).

Monstrueux : Cet attribut est similaire à l'attribut animal Massif (+2 en Vigueur, +1 en Combat et aux Dommages, plus les bonus dus à l'attribut Puissant), avec un effet additionnel : une créature Monstrueuse ne pourra être blessée (-1 en Vigueur) que par un jet de dommages réussi (suivi d'un test de survie à partir du moment où cette valeur tombe au-dessous de 6).

Petit : La créature a à peu près la même taille qu'un Hobbit (-1 en Vigueur, Combat et Dommages).

Puissant : La créature possède une force physique exceptionnelle (+1 en Vigueur, Combat et Dommages).

Rusé : Cet attribut, réservé aux créatures maléfiques, leur confère une ruse accrue (+1 en Vivacité).

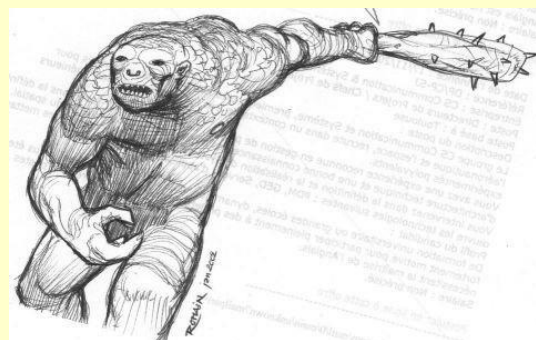
Faiblesses

Lent : La créature est très lente dans ses actions (-1 en Vivacité et Combat). Elle ne peut être ni Alerte ni Rusée. Si elle est capable de charges sauvages, sa charge pourra être évitée grâce à un test d'évasion.

Crainte du Soleil : La créature déteste la lumière du soleil, qui lui impose une pénalité de -1 en Vivacité et les mêmes désavantages que la pénombre pour une créature diurne (-1 en tir, repérage etc.).

Vulnérabilité au Soleil : Dès qu'elle est frappée par les rayons du soleil, la créature se change en pierre, tombe en poussière ou s'évanouit comme une brume.

Créatures et Combat



Armes : Certaines créatures sont capables de manier des armes ; dans ce cas, leur valeur de Dommages est égale à celle de l'arme utilisée, sans tenir compte de leurs attributs – sauf pour les créatures Monstrueuses, qui manient des armes énormes et reçoivent donc un bonus de dommages de +1 par rapport à la valeur de l'arme. Une créature capable de manier les armes reçoit les avantages liés au talent Guerrier (comme par exemple pouvoir porter une cotte de mailles sans subir de pénalité d'initiative) mais ne reste jamais sur la défensive, cette option étant réservée aux héros.

Crocs et Griffes : La créature possède des crocs et des griffes (ou d'autres armes naturelles), ce qui ajoute +1 à sa valeur de Dommages et lui donne la même allonge qu'une arme longue.

Taille Monstrueuse : Une créature Monstrueuse elle ne pourra être blessée (-1 en Vigueur) que par un jet de dommages réussi (voir ci-contre). Si elle manie des armes, une telle créature peut fracasser les boucliers (voir p 16). Enfin, face à une telle créature, le fait de combattre avec deux armes ne procure aucun avantage.

Charges Sauvages : Certaines créatures peuvent se ruer, bondir ou fondre sur leur adversaire au premier assaut, ce qui leur confère obligatoirement l'initiative et un bonus de +1 en Combat (+2 en cas de surprise). En outre, si la victime perd 1 point de Vigueur, elle sera incapable de contre-attaquer lors de ce premier assaut. Un héros pourra rester sur la défensive – mais seulement s'il est muni d'un bouclier ou d'une arme d'hast à deux mains (voir p 53). En outre, la charge sauvage d'une créature Monstrueuse lui confère un +1 aux Dommages (en plus de son bonus de Combat).

Pouvoirs : Les divers pouvoirs spéciaux décrits un peu plus loin dans cette section peuvent intervenir de façon décisive au cours d'un combat, qu'il s'agisse de la faculté à cracher des Flammes, à susciter les Ténèbres, à provoquer la Peur ou encore à causer la Paralysie. Voir page suivante pour plus de détails.

Flammes

Certaines créatures (comme les Dragons ou les Balrogs) ont le pouvoir de cracher ou de produire des flammes meurtrières et destructrices.

Une créature Gigantesque n'aura besoin d'aucun jet de dé pour atteindre la ou les cibles de son choix avec une gerbe du feu. Au-dessous de cette taille, cette attaque nécessite un test de Combat. La portée de ces attaques est laissée à l'appréciation du conteur et pourra varier selon les créatures. Chaque victime potentielle doit passer une épreuve de Vivacité pour essayer de bondir hors d'atteinte des flammes : en cas d'échec, elle se retrouve alors en situation de péril mortel.

Entrave

Ce pouvoir permet à la créature d'immobiliser ses victimes avec des tentacules (Guetteur de l'Eau), des toiles gluantes (Araignées Géantes) ou d'autres formes d'entraves. Celles-ci peuvent affecter tout personnage s'approchant de la créature (la distance étant laissée à l'appréciation du conteur). La victime devra réussir un test de combat (à -1 si la créature est Monstrueuse, -2 si elle est Gigantesque) pour se dégager. En cas d'échec, elle sera immobilisée et à la merci de la créature.

Pour libérer une victime entravée, il faut infliger une blessure à la créature si l'entrave est une extension directe du corps de la créature (ex : tentacules) ou, si l'entrave est distincte de la créature (ex : toiles d'araignée), réussir une épreuve de combat (à -1 si la créature est Monstrueuse, -2 si elle est Gigantesque).

Paralysie

Ce pouvoir permet à une créature de paralyser ses victimes, les réduisant ainsi à sa merci. Cette attaque peut représenter aussi bien le venin d'une araignée géante que le toucher glacial d'un spectre.

Dans le premier cas (venin), ce pouvoir n'agira que si la créature blesse la victime : celle-ci devra alors passer une épreuve de Vigueur (avec une pénalité de -2). Dans le second cas (toucher glacial), la résistance de la victime dépend de sa Volonté (avec une éventuelle pénalité égale à la pénalité d'Effroi de la créature).

Dans les deux cas, si l'épreuve de Vigueur ou de Volonté est manquée, la victime se retrouve paralysée et incapable d'agir pour le reste de la scène, sans que son Courage puisse quoi que ce soit pour elle. Dépenser 1 point de Destinée permettra d'ignorer cet échec.

Corps d'Ombre

Ce pouvoir est réservé aux morts-vivants et aux Êtres de Pouvoir ténébreux. Une telle créature ne peut être blessée (-1 en Vigueur) que sur un jet de dommages réussi par une arme enchantée, porteuse du pouvoir de la Lumière, comme certaines lames elfiques ou les dagues des galgals) ou par un héros bénéficiant de la faveur de la Destinée – mais même dans ce cas, l'être d'ombre aura droit à un test de survie.

Seul un héros réunissant ces deux conditions (arme enchantée et appel à la Destinée) pourra blesser mortellement la créature sans qu'elle puisse effectuer un test de survie (voir p 14).

Ténèbres

Ce pouvoir permet à l'être qui le possède de créer une aura de profonde obscurité autour de lui, imposant une pénalité de -1 aux tests de combat de ses adversaires et même de -2 aux tirs dirigés contre lui. Pour les Elfes, ces pénalités sont diminuées d'un point : -1 pour le tir et aucune pénalité au corps-à-corps

Combiné à une obscurité naturelle, ce pouvoir peut aussi permettre à la créature de se dissimuler dans les ombres. Enfin, sa manifestation ajoute 1 à la pénalité d'Effroi de la créature (voir Peur).

Peur

La plupart des créatures Monstrueuses ou dotées d'un Corps d'Ombre suscitent la Peur (voir Livre du Joueur, p 37) chez ceux qui y sont confrontés.

Face aux créatures les plus terrifiantes, l'épreuve de Courage des héros subira une pénalité d'Effroi de -1 pour chacun des pouvoirs ou des attributs suivants : Flammes, Ténèbres, Gigantesque.

Armure Naturelle

La créature possède une armure naturelle (écailles, peau pierreuse etc.), qui lui confère une Protection de 2, voire plus pour quelques rares créatures.

Seul un Archer Elfe pourra ignorer cette protection en visant ses quelques points faibles grâce à sa vue perçante (voir Livre du Joueur, p 30).

L'armure des Dragons constitue bien évidemment un cas unique (voir p 69 pour plus de détails).

CRÉATURES Gigantesques

En plus de leurs valeurs extrêmement élevées de *Vigueur* et de *Combat* (voir chapitre III, p 55), les créatures d'une taille véritablement titanesque (Oléphants, Dragons, Ents etc.) imposent à leurs adversaires un certain nombre de dangers et de restrictions supplémentaires, détaillés ci-dessous.

Charges Dévastatrices

Certaines créatures Gigantesques sont capables de charges dévastatrices : tous les personnages qui se trouvent sur le passage de la créature risquent alors d'être piétinés ou écrasés. Ils ne pourront réchapper à ce péril mortel qu'en réussissant un test d'évasion basé sur leur *Vivacité*.

Combat au Corps-à-corps

La simple approche d'une créature Gigantesque suffit à provoquer la *Peur*.

Le combat contre une telle créature commence souvent par une charge dévastatrice (voir ci-dessus pour plus de détails). Au corps-à-corps, sa taille lui confère obligatoirement l'initiative lors du premier assaut, sauf si elle est prise par surprise.

Face à de telles créatures, combattre avec une arme dans chaque main ne confère aucun avantage défensif ; un bouclier peut rester efficace, mais peut être brisé (voir p 16).

Une créature Gigantesque peut être combattue au corps-à-corps par deux voire trois héros agissant de concert (voir Livre du Joueur, p 27). La créature, en revanche, pourra attaquer chacun d'eux avec un test de combat séparé (suivi d'un éventuel jet de dommages), qu'elle bénéficie ou non de l'initiative.

Lorsque plus de trois héros font face à une créature Gigantesque, seuls trois d'entre eux pourront prendre part au corps-à-corps lors d'un même assaut, les autres étant maintenus à distance.

Armure Naturelle

Presque toutes les créatures gigantesques ont une peau épaisse qui leur confère une *Protection* de 2 et même davantage pour les Dragons (voir p 69).



Blessures et Survie

Comme pour une créature Monstrueuse, une créature Gigantesque ne pourra être blessée (-1 en *Vigueur*) que par un jet de dommages réussi.

En outre, compte tenu de leur taille, leurs points les plus vulnérables sont a priori inaccessibles pour ses adversaires.

Par conséquent, les blessures infligées au corps-à-corps à une créature Gigantesque n'entraînent de test de survie que si l'assaillant est en mesure de viser la tête ou un autre point vital (et que la *Vigueur* de la créature a déjà été assez diminuée pour la mettre en danger de mort – c'est-à-dire réduite au-dessous de 6).

Dans la plupart des cas, ceci ne sera possible qu'au prix de manœuvres nécessitant, avant tout test de combat, une épreuve de *Vivacité* (ou de *Cavalier* si l'assaillant est à cheval).

Ceci ne s'applique pas aux Archers, qui sont donc toujours en mesure d'infliger des blessures potentiellement fatales à ces créatures, sauf dans le cas très particulier des Dragons (voir p 69).



Les Orques

Un combattant Orque peut être défini comme une créature Féroce et Alertes, ce qui lui donne des valeurs de 3 en Vigueur, Vivacité et Combat.

Certains Orques d'exception (chef, champion etc.) pourront être plus Aguerres (+1 en Combat) ou plus Rusés (+1 en Vivacité) voire, pour les Orques anormalement grands, plus Puissants (+1 en Vigueur et en Combat) qu'un Orque ordinaire. Un Orque cumulant ces trois attributs aurait 4 en Vigueur, 4 en Vivacité et 5 en Combat.

Quant aux redoutables Uruk-hai, ils sont à la fois Féroces, Puissants, Alertes et Rusés, ce qui, par rapport aux Orques communs, leur confère un bonus de +1 dans les trois traits (soit une valeur de 4 en Vigueur, Vivacité et Combat). Un chef ou un champion Uruk sera plus Aguerri (Combat 5).

À l'exception des Uruk-hai, les Orques détestent la lumière du jour (voir Crainte du Soleil, p 56), qui leur impose un -1 en Vivacité (les rendant plus faciles à prendre de court) et limite également leurs déplacements sur de longues distances.

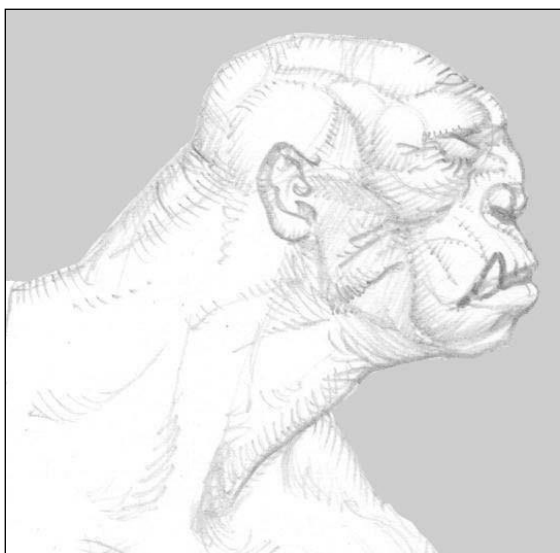
Les Orques sont capables d'utiliser des armes blanches (avec une prédilection pour les cimenterres et les lances) ainsi que des arcs. Dans ce cas, leurs tirs seront résolus avec une valeur d'Archer égale à leur score de Vivacité (avec une pénalité de -1 à cause de la lumière du jour). Les arcs orques ont les mêmes caractéristiques qu'un arc ordinaire.

Ceux qui sont équipés pour la guerre peuvent avoir des boucliers et même des cottes de mailles pour les mieux lotis, mais celles-ci sont souvent de piètre qualité (voir page suivante).

Lorsqu'ils combattent, les Orques sont emportés par une sauvagerie sanguinaire – mais ils sont aussi profondément lâches : leur « bravoure » dépend avant tout de leur supériorité numérique.

Sauf lorsqu'ils sont commandés par un chef qu'ils redoutent, la plupart des Orques communs auront tendance à abandonner le combat dès la première blessure. Les Uruk-hai, beaucoup plus combatifs, se battent en général jusqu'à la mort.

Les Orques possèdent des capacités de Pisteurs, avec une valeur égale à leur Vivacité (-1 de jour).



Les Orques au Combat

La plupart des Orques devront être traités comme des figurants (voir p 50). Seuls leurs chefs ou leurs champions pourront être considérés comme des personnages à part entière, dotés d'une réelle capacité de décision et d'une identité propre.

Les guerriers Orques combattent à la hache, au cimeterre ou à la lance. Les mieux équipés portent des pourpoints de cuir renforcé, des cottes de mailles de piètre qualité ou des pièces d'armure disparates (protection 1, dans tous les cas).

Lors de la Guerre de l'Anneau, nombre d'Orques et la plupart des Uruk-hai porteront des cottes de mailles conférant une protection de 2; avant cette période fatidique, un tel équipement sera réservé à quelques chefs et champions privilégiés.



Combattant Orque

Vigueur	3
Vivacité	3
Combat	3
Dommages	5 (cimeterre, lance etc.)
Protection	0 ou 1 (pourpoint etc.)

Guerrier Uruk

Vigueur	4
Vivacité	4
Combat	4
Dommages	5 (cimeterre, hache etc.)
Protection	1 ou 2 (selon l'armure)

Snaga, Gobelins et Demi-Orques



Chez Tolkien, les mots « Orques » et « Gobelins » désignent les mêmes créatures. Le conteur pourra toutefois décider qu'il existe plusieurs souches à l'intérieur de cette race ; le terme « goblin » pourrait alors désigner spécifiquement une souche d'Orques plus Petits mais aussi plus Agiles (Vigueur 2, Vivacité 4, Combat 2) que les Orques communs.

Le mot « Snaga » (« esclave », en langue orque) peut désigner les Orques esclaves (2 dans chaque trait) mais est aussi utilisé comme terme de mépris par les Uruk-hai envers toutes les autres souches d'Orques.

Quant aux « demi-orques » créés par Saroumane (à ne pas confondre avec les Uruk-hai), ils possèdent les mêmes traits que les Orques communs, sans partager leur aversion pour la lumière du jour. Ceci pourrait également s'appliquer aux rejetons naturels nés d'un Orque et d'une humaine, si le conteur estime qu'un tel croisement est possible.



Les Trolls

Les Trolls des Cavernes sont des créatures Monstrueuses, Féroces et Infatigables, auxquelles leur peau pierreuse confère une véritable Armure Naturelle. Les Trolls sont toutefois fort Lents et très vulnérables à la lumière du soleil, qui peut les changer en pierre.

L'apparition d'un Troll suffit à susciter la Peur.

Vigueur	7
Vivacité	1
Combat	4
Dommages	7
Protection	2

En combat, les Trolls utilisent le plus souvent d'énormes masses ou marteaux, adaptés à leur taille Monstrueuse (Dommages = 7) et qui peuvent facilement briser un bouclier (voir p 56). Ils sont capables de mener des charges sauvages (+1 en Combat et aux Dommages) - mais leur Lenteur donne à l'adversaire la possibilité d'éviter une telle charge grâce à un test d'évasion (Vivacité).

Les Trolls enrôlés dans les armées de l'Ennemi sont souvent Aguerri (Combat +1).

Leur force colossale permet également aux Trolls de projeter des rochers sur leurs ennemis pour les écraser. La cible devra réussir une épreuve de Vivacité pour esquiver in extremis ce péril mortel. Il faut un assaut entier au Troll pour prendre et soulever un rocher avant de le lancer.

Un Troll sans arme peut combattre avec sa valeur brute de Dommages (5); il peut aussi empoigner un adversaire plus petit afin de l'écraser: cette attaque ne requiert aucun test de combat mais la victime peut y échapper avec un test de Vivacité. Si la victime est prise, elle perdra 1 point de Vigueur au début de chaque assaut mais pourra toujours tenter d'attaquer la créature; seule une blessure sérieuse pourra faire lâcher prise au Troll.

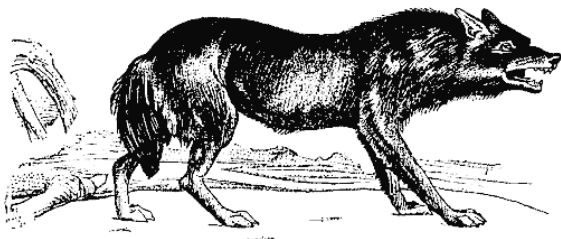
Le Troll est avant tout un destructeur, qui ne reculera devant aucun adversaire - ce qui ne lui viendrait de toute façon pas à l'esprit, compte tenu de son invulnérabilité et de sa stupidité... Sa principale faiblesse est à la mesure de sa force inouïe, puisque la lumière du soleil le transforme instantanément (et irrémédiablement) en pierre.

Les Olog-hai



Aussi appelés « Trolls de Gorgoroth », les Olog-hai sont créés par Sauron vers la fin du Tiers Age, pour la Guerre de l'Anneau. La taille de ces êtres Monstrueux se situe entre celle d'un homme et celle d'un Troll des Cavernes. Au premier abord, ils ressemblent donc plus à d'énormes Uruk-hai qu'à des Trolls, dont ils ne possèdent aucune des faiblesses - ni Lenteur ni vulnérabilité au soleil.

Un Olog-hai a les mêmes attributs qu'un Troll mais est également Aguerri et Alerté; certains sont même étrangement Rusés. Un Olog-hai aura donc 7 en Vigueur, 3 en Vivacité (4 pour les plus Rusés) et 6 en Combat. Sa Peau Dure (Protection 1) ne vaut pas l'Armure Naturelle du Troll des Cavernes mais la plupart portent des pièces d'armures disparates (+1 en Protection) voire des cottes de mailles (+2, pour un total de 3 !). Certains sont munis de boucliers et manient donc leur arme à une main (dommages 6). Enfin, la charge sauvage d'un Olog-hai, beaucoup plus rapide que celle d'un Troll, ne peut être évitée par un test d'évasion.



Les Wargs

Les Wargs peuvent être définis comme des loups plus Puissants et plus Rusés, ce qui leur confère les valeurs de traits suivantes :

Vigueur	4
Vivacité	5
Combat	4
Dommages	5

Par rapport à un loup, un Warg reçoit donc un bonus de +1 dans chaque trait. Comme les loups, ils possèdent des capacités de Pisteur (5) et combattent le plus souvent en meute.

Au premier assaut d'un combat, un Warg peut se jeter sur sa proie en une charge sauvage meurtrière (voir p 55) : il bénéficie alors de l'initiative et d'un score de Combat de 5 (6 si l'adversaire est surpris).

Un Warg est assez grand pour servir de monture à un Orque : dans ce cas, si le Warg manque son test de combat, son cavalier pourra alors tenter sa chance, avec la même initiative (et le même bonus de Combat en cas de charge). En outre, un Warg privé de cavalier peut continuer à combattre seul.

Wargs et Loups Garous

Certaines légendes de la Terre du Milieu font état de « loups garous » - non pas des humains capables de se changer en loups mais des esprits de l'Ombre prenant la forme de loups, apparaissant à la tombée de la nuit et s'évanouissant à l'approche de l'aube. En termes de jeu, un tel être aurait les mêmes traits qu'un Warg, mais avec un Corps d'Ombre le rendant invulnérable aux armes ordinaires. Capable de causer la Peur par ses hurlements, il serait toutefois vulnérable à la lumière du soleil. L'existence de telles créatures est, bien entendu, laissée à l'appréciation du Conteur.

Les Araignées Géantes

La plupart des Araignées Géantes sont Féroces, Puissantes, Agiles et Alertes. Les plus grosses sont Monstrueuses (et provoquent la Peur), tandis que les moins grandes sont moins Puissantes. Toutes ont la Peau Dure et le pouvoir d'Entrave (pénalité de -2 pour la victime) ; certaines secrètent même un venin provoquant la Paralysie. Toutes craignent la lumière du soleil. A l'intérieur de leurs cavernes, elles sont dotées de capacités de Pisteur (4).

Vigueur	3/4/6	(selon la taille)
Vivacité	4	
Combat	3/4/5	(selon la taille)
Dommages	3/4/5	(selon la taille)
Protection	1	

Arachne

La terrifiante Arachne (Shelob) possède tous les attributs d'une Araignée Géante Gigantesque, Infatigable et étrangement Rusée. Sa peau lui confère en outre une véritable Armure Naturelle.

Vigueur	9	Vivacité	5
Combat	6	Dommages	7
Protection	2		

Ses toiles d'araignée imposent une pénalité de -4 au test de dégagement de ses victimes et son venin paralysant une pénalité équivalente à leur test de Vigueur. La seule apparition de Shelob provoque la Peur (avec une pénalité d'Effroi de -1).





Les Ents

Les Ents sont des êtres Gigantesques, Eveillés et Infatigables mais plutôt Lents. Leur écorce leur confère en outre une Protection impressionnante.

Vigueur	8
Vivacité	2
Protection	4

Les Ents ne sont pas des combattants : ils n'ont pas de valeur de Combat ni de Dommages mais leur force prodigieuse leur permet d'utiliser des rochers comme projectiles ou d'empoigner des créatures plus petites pour les broyer (selon les mêmes règles que les Trolls, voir p 61). Leur taille Gigantesque les rend en outre capables de charges dévastatrices.

Les Ents suscitent la Peur de toutes les créatures ténébreuses, sauf celles de taille Gigantesque.

Quant aux Huorns, ils ont des attributs similaires mais sont immobiles, enracinés dans le sol de leurs forêts. Quelques-uns, comme l'Homme-Saule de la Vieille Forêt, sont malfaisants (plus Rusés que réellement Eveillés) et peuvent avoir un ou plusieurs pouvoirs (Entrave, Paralysie etc.).

Les Grands Aigles

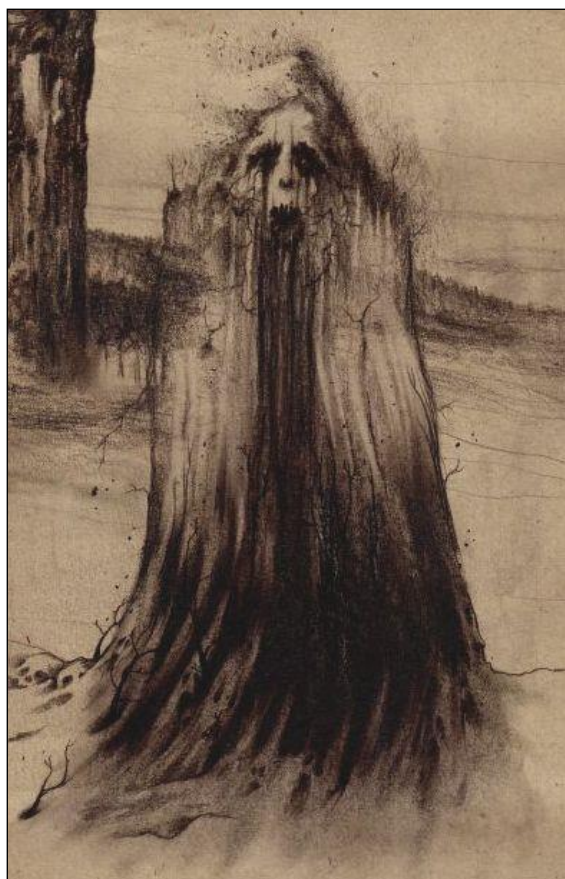
Les Grands Aigles de la Terre du Milieu peuvent être définis comme des créatures d'une taille Monstrueuse, Alertes, Agiles, Eveillées et Infatigables, qui savent se montrer Féroces face à leurs ennemis et sont dotées de serres meurtrières. Ces attributs leur confèrent les traits suivants :

Vigueur	7
Vivacité	5
Combat	6
Dommages	6

Les Grands Aigles suscitent la Peur chez les créatures ténébreuses (sauf chez celles de taille Monstrueuse ou Gigantesque). En combat, ils peuvent fondre en piqué (mêmes effets qu'une charge sauvage) ou utiliser leurs serres pour saisir et lâcher d'énormes pierres sur leurs ennemis, qui se trouveront alors en situation de péril mortel, sauf si elles sont de taille Monstrueuse ou Gigantesque ou qu'elles réussissent une épreuve de Vivacité. Un Grand Aigle peut transporter jusqu'à trois passagers sur son dos et deux proies (ou alliés) dans ses serres ; là encore, ceci ne peut s'appliquer aux créatures de stature Monstrueuse ou Gigantesque.

Leur roi, Gwaihir le Seigneur des Vents, bénéficie d'un bonus supplémentaire de +1 en Vigueur, en Vivacité et en Combat. Il possède en outre un pouvoir instinctif de prémonition, dont les effets exacts sont laissés à l'appréciation du Conteur.





Les Spectres

Il existe différentes sortes de spectres, qui n'ont pas tous les mêmes facultés, ni le même niveau de puissance. Le profil suivant correspond à un Spectre des Galgals (ou à tout autre mort-vivant d'une puissance comparable).

Un Spectre peut être défini comme une créature Féroce, Infatigable et Rusée, dotée d'un Corps d'Ombre et capable de susciter la Peur.

Vigueur	4	(ou plus, voir ci-dessous)
Vivacité	3	(ou plus, voir ci-dessous)
Combat	3	(ou plus, voir ci-dessous)
Dommages	selon l'arme	

Leur Corps d'Ombre ne peut être blessé que par des lames elfiques des temps anciens (ou des armes spécialement forgées à cette fin, comme les fameuses lames des galgals) et ne les empêche pas de revêtir des robes ou des armures ; la plupart sont capables de manier des armes.

Le toucher d'un Spectre est porteur du pouvoir de Paralysie (qui se traduit, dans ce cas, par une sensation de froid extrême). En pratique, un Spectre ne pourra utiliser ce pouvoir que sur une victime clouée sur place par la Peur.

Certains Spectres possèdent également des armes dotées de ce même pouvoir ; dans ce cas, toute blessure pourra paralyser une victime.

La plupart de ces êtres seront détruits par la lumière du soleil, qui peut les réduire en poussière en quelques instants. On ne les rencontre donc que la nuit ou dans l'obscurité de leurs tombeaux.

L'apparition d'un Spectre suffit à susciter la Peur, sauf chez les Elfes, que leur immortalité préserve des craintes inhérentes à la condition de mortel.

A la discrétion du conteur, certains Spectres pourront être particulièrement Puissants (+1 en Vigueur et en Combat) ou Alertes (+1 en Vivacité) ou posséder d'autres pouvoirs, comme par exemple le pouvoir de créer des Ténèbres autour d'eux ou la faculté d'utiliser la sorcellerie.

Devenir un Spectre

A priori, seuls les Hommes peuvent devenir des Spectres. Pour des raisons que seuls les Ainur et quelques sages connaissent, il n'existe pas de Spectres Elfes ou Nains, les membres de ces deux peuples n'étant pas promis au même sort que les Hommes après leur trépas.

Des spectres comme les Êtres des Galgals sont en réalité les dépouilles d'Hommes de l'Ouistrenesse animées et habitées par des esprits maléfiques qui n'ont rien d'humain, à l'instigation de Sauron (qui fut un temps surnommé le Nécromancien) ou de son serviteur le Roi-Sorcier d'Angmar.

Le conteur pourra aussi décider qu'un mortel dont la part d'Ombre l'a fait basculer du côté des ténèbres peut lui aussi être transformé en Spectre par l'Ennemi ou l'un de ses plus puissants serviteurs. Ce triste sort peut aussi frapper ceux qui ont renié un serment fait sur la Destinée, comme les membres de l'armée des parjures qui prête assistance à Aragorn face aux hordes de l'Ennemi, dans « Le Retour du Roi ».



Les Nazgûl

Un Nazgûl peut être défini comme un être doté d'un Corps d'Ombre, capable de manier des armes, Féroce, Alertes, Puissants, Rusés, Infatigables et Aguerri. Les liens privilégiés des Nazgûl avec l'Ennemi les rend, en outre, quasi-immortels : un Nazgûl « mortellement blessé » s'évanouit dans les ténèbres mais n'est pas détruit.

Vigueur	5	
Vivacité	4	
Combat	5	
Dommages	6	(épée maudite)
Protection	3	(armure maudite)

L'apparition d'un Nazgûl suffit à provoquer la Peur (test de Courage). Comme pour les Spectres, les Elfes sont insensibles à ce pouvoir.

Les Nazgûl possèdent également le pouvoir de Ténèbres, mais ne peuvent l'utiliser qu'à la faveur de l'obscurité. L'aura de Peur qui les entoure s'en trouve alors renforcée (pénalité d'Effroi de -1).

Lorsqu'ils parcourent la Terre du Milieu, les Nazgûl sont vêtus d'armures. Sans elles (ou tout autre vêtement), les Nazgûl sont invisibles – à l'exception de leurs yeux rougeoyants...

Leur Corps d'Ombre ne les empêche pas de porter des armures (sans que leur Vivacité en soit affectée) ni de manier des armes; ils sont généralement armés d'épées et de lames de Morgul (voir encadré page suivante).

Le Souffle Noir

Les Nazgûl possèdent également un pouvoir spécial, le Souffle Noir, qui leur permet de neutraliser facilement leurs victimes. Lorsqu'un Nazgûl utilise le Souffle Noir sur une victime de son choix, celle-ci doit mettre sa Volonté à l'épreuve. En cas d'échec, la victime perdra aussitôt connaissance pour le reste de la scène en cours. Une fois revenue à elle, elle aura l'impression d'avoir fait un horrible cauchemar, dont elle n'aura néanmoins aucun souvenir...

Les armes maudites des Nazgûl reçoivent un bonus de +1 aux dommages (soit 6 pour une épée).

Leurs armures leur confèrent une protection de 3.

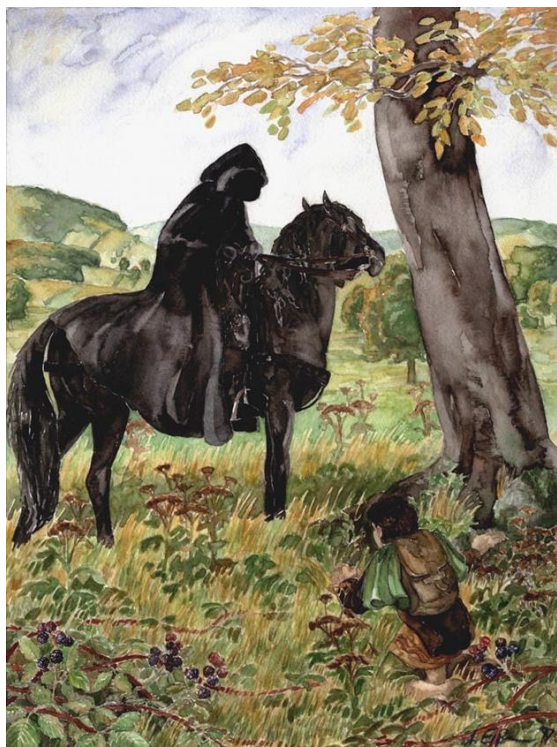
Tant que l'Anneau Unique existera, ses Esprits Servants ne pourront être détruits de façon définitive. Lorsque la forme physique d'un Nazgûl est détruite, il semble s'évanouir dans les ombres, ne laissant derrière lui que ses armes et son armure... Son Corps d'Ombre pourra ensuite se régénérer, mais pas avant un certain temps (laissé à l'appréciation du conteur).

Les Nazgûl possèdent des capacités de Pisteurs (avec une valeur égale à leur Vivacité, mais avec un -1 lorsqu'ils agissent de jour).

Lorsqu'ils sont contraints d'agir à la lumière du jour, les Nazgûl subissent une pénalité de -1 en Vivacité et en Combat. Cette pénalité peut atteindre -2 dans le cas d'une lumière éclatante, comme celle du soleil à son zénith. Les Nazgûl se défient également du feu. Face à un adversaire armé d'une torche, un Nazgûl subira la même pénalité que s'il agissait à la lumière du jour.

En outre, le contact (ou la simple proximité) de l'eau vive leur est extrêmement désagréable. Ils ne franchiront un cours d'eau que s'ils sont poussés par une nécessité absolue. Ils subiront alors une pénalité de -2 en Vivacité et en Combat tant qu'eux ou leurs chevaux seront en contact avec l'eau. Traverser une rivière peut donc être le meilleur moyen de semer un Nazgûl à cheval.

Enfin, les pouvoirs des Maiar ou des Anneaux de Puissance elfiques peuvent également tenir les Nazgûl en échec.



Les Montures des Nazgûl

Les chevaux noirs des Nazgûl ont les attributs suivants : Puissants, Agiles, Alertes, Endurants et même Infatigables, ce qui leur donne une Vigueur de 5 et une Vivacité de 4.

Quant à leurs monstrueuses montures ailées, on peut les définir comme des créatures Monstrueuses, Féroces, Agiles, Alertes et Infatigables, dotées de crocs, de griffes et d'écailles leur conférant une Armure Naturelle.

Vigueur	7
Vivacité	4
Combat	5
Dommages	6
Protection	2

Lorsqu'elles sont en vol, ces créatures peuvent descendre en piqué sur une cible ; en termes de jeu, une telle attaque équivaut à une charge sauvage (voir p 56).

Leur apparence monstrueuse suffit à susciter la Peur ; en tant que montures, elles ajoutent 1 à la valeur d'Effroi des Nazgûl.

Les Lames de Morgul

Ces longs poignards font partie des armes les plus terribles des Nazgûl. En combat, un Nazgûl se servira de son arme principale (généralement une épée) pour se battre et ne frappera avec sa lame de Morgul que s'il est sûr d'avoir réussi son attaque.

Cette arme maudite a une valeur de dommages de 5. En cas de blessure, la pointe du poignard se brise et se loge dans le corps du blessé, progressant peu à peu vers son cœur : en plus de la perte d'un point de Vigueur, cette blessure entraîne également le gain d'un point d'Ombre.

En outre, tant que le fragment restera dans le corps du blessé, chaque jour qui passe lui fera perdre 1 point de Vigueur et gagner 1 point d'Ombre – sauf s'il peut bénéficier de la dépense d'un point de Destinée, ce qui ne le protégera que pour une journée. Ceci se poursuit jusqu'à ce que le blessé trépasse ou qu'il reçoive les soins d'un Guérisseur Elfe ; dans ce cas, les points d'Ombre disparaîtront au fur et à mesure que le blessé recouvrera sa Vigueur – sauf pour le dernier point d'Ombre, qui restera toujours en lui. Si la Vigueur du blessé tombe en-dessous de 0, c'est la mort. Un Humain (ou un Hobbit) qui trépasse à cause d'une lame de Morgul devient un Spectre sous l'emprise de l'Ennemi.

Les lames de ces poignards disparaissent à la lumière du jour ; ils ne peuvent donc être utilisés que la nuit et leur terrible pouvoir ne peut agir qu'une seule fois.

Le Roi Sorcier

Le Roi Sorcier est le plus puissant des Neuf et reçoit un bonus de +1 dans en Vigueur, Vivacité et Combat.

Vigueur	6
Vivacité	5
Combat	6

Sur le champ de bataille, le conteur pourra le doter d'armes spectaculaires, comme une épée maudite encore plus meurtrière (dommages 7) ou un monstrueux fléau d'armes (dommages 6) capable de fracasser les boucliers (voir p 15) et de désarmer la plupart des adversaires (-2 sur le test de Guerrier adverse, voir p 16). Le Roi-Sorcier possède un Pouvoir de sorcellerie destructrice supérieur à celui des autres Nazgûl. Il est ainsi capable de tenir tête à d'autres Êtres de Pouvoir, sauf s'il se trouve sur leur domaine. Un conteur souhaitant mettre en scène le Roi-Sorcier pourra lui conférer d'autres facultés en rapport avec son Pouvoir de sorcellerie, selon les besoins et les enjeux de sa chronique.



Les Oliphants

Les oliphants (aussi appelés « mûmakîl ») sont des mastodontes proches des éléphants de notre monde, mais beaucoup plus grands et massifs. En termes de jeu, ils constituent un parfait exemple de créature Gigantesque. Ils sont Infatigables et dotés d'une peau si épaisse qu'elle leur confère une véritable Armure Naturelle.

Vigueur 8

Vivacité 2

Protection 2

Les mûmakîl bénéficient évidemment des règles sur les créatures Gigantesques (voir p 58), ce qui les rend aussi dangereux que difficiles à tuer. Ils ne possèdent pas de valeur de Combat ou de Dommages mais mènent des charges dévastatrices.

Ils sont utilisés comme bêtes de guerre par les Haradrim mais sont difficiles à contrôler ; il peut donc être intéressant, pour un assaillant ou un tireur, de s'en prendre au cornac (le « cavalier » de l'oliphant) plutôt qu'à la bête elle-même.

Sur le champ de bataille, un mûmakîl qui charge provoque la Peur (pénalité d'Effroi de -1).

Créatures à la Carte

En plus des créatures décrites dans cette section, la Terre du Milieu abrite également quelques monstres atypiques, ne pouvant pas être classifiées de façon catégorique à l'intérieur d'une espèce ou d'un peuple particulier – comme par exemple le Guetteur de l'Eau de la Moria ou les monstrueuses montures ailées des Nazgûl.

En termes de jeu, les caractéristiques de telles créatures peuvent être facilement définies grâce au système des attributs, comme le montrent les trois exemples ci-dessous.

Le Guetteur de l'Eau

Le Guetteur de l'Eau pourrait ainsi être décrit comme une créature Gigantesque, Féroce, Alertes et Agile (avec ses tentacules), doté d'une épaisse peau squameuse (Armure Naturelle) : Vigueur 8, Vivacité 4, Protection 2. Ses tentacules ont le pouvoir d'Entrave (-2) et constituent a priori sa seule forme d'attaque (elle n'a donc pas besoin de valeurs de Combat et de Dommages mais peut tenter de noyer une victime captive, la plaçant en situation de péril mortel. Son apparition suscite la Peur (avec une pénalité d'effroi de -1).

Les Beornides

Supposons à présent que nous souhaitions créer des changeurs de peaux capables, comme l'illustre Beorn, de se transformer en ours. En termes de jeu, leur forme animale posséderait les mêmes traits qu'un ours et, pour les plus vieux et les plus puissants d'entre eux (comme l'illustre Beorn), les attributs Infatigable et Eveillé (leur conférant +1 en Vigueur, Vivacité et Combat) ainsi que tous les avantages d'une créature Monstrueuse.

Les Hommes-Trolls

Imaginons à présent des « hommes-trolls » (ou « demi-trolls » ?) : Féroces, Alertes et Infatigables, plus Puissants qu'un homme (mais sans être aussi Monstrueux qu'un vrai Troll), ils n'auraient ni les faiblesses des Trolls (lenteur et vulnérabilité au soleil) ni leur Armure Naturelle. Ceci donnerait à nos Hommes-Trolls les valeurs suivantes : Vigueur 5, Vivacité 3, Combat 5 (6 pour les plus Aguerries), avec des valeurs de dommages et de protection dépendant de leur équipement. Un Homme-Troll occuperait donc, en termes de force au combat, une niche intermédiaire entre l'Uruk et le Troll.



Les Balrogs

Concrètement, il existe deux grandes motivations qui pourraient pousser un conteur (ou un concepteur de système de jeu) à s'interroger sur les caractéristiques d'un Balrog en termes de jeu.

La première serait de vouloir utiliser une telle créature en cours de jeu, afin d'infliger une mort certaine aux héros de la chronique. La seconde, sans doute plus défendable, consiste pour un conteur à utiliser le profil chiffré d'un Balrog à titre de référence, permettant une comparaison entre les créatures de son invention et le Balrog, utilisé comme une sorte de « monstre-étalon » insurpassable permettant de mesurer le potentiel de destruction de tel ou tel monstre. C'est évidemment dans cette seconde optique que sont présentées les indications suivantes.

L'affrontement contre une telle créature dépasse le contexte du Tiers Age et d'un jeu comme *La Terre des Héros*. A priori, seuls des Êtres de Pouvoir peuvent défaire une telle créature – en le payant de leur vie, comme Gandalf ou, lors de la chute de Gondolin, le Premier-Né Glorfindel...

Un Balrog comme celui qu'affronte Gandalf dans la Moria peut être défini comme une créature Gigantesque, Féroce, Aguerrie, Alerte, Agile, Rusée et Infatigable.

Vigueur	9
Vivacité	5
Combat	6
Dommages	8 (épée de flammes)
Protection	4 (armure de feu)

La seule apparition d'un Balrog suffit à provoquer la Peur (pénalité d'Effroi de -3).

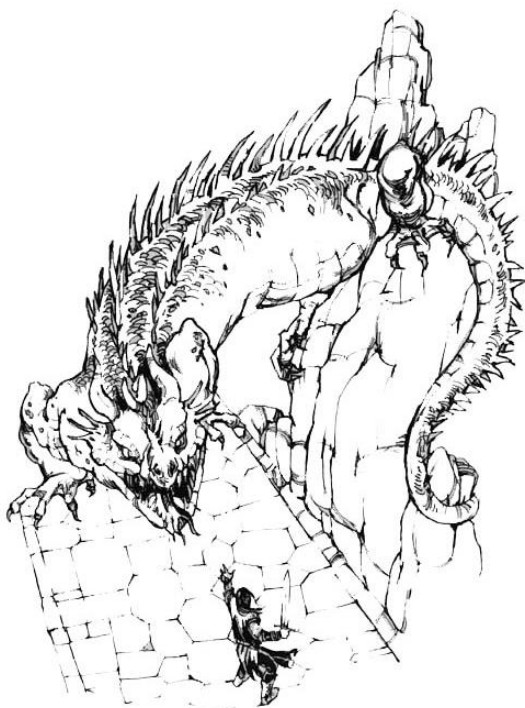
Une créature dotée d'un Corps d'Ombre ne peut normalement être blessée que par une arme liée au pouvoir de la Lumière ou par un héros porté par la Destinée (voir p 57) : dans le cas du Balrog, seule créature à combiner un Corps d'Ombre et une taille Gigantesque, il est nécessaire de cumuler ces deux conditions (Lumière et Destinée) pour avoir une chance de blesser la créature, qui aura toujours droit à un test de survie et ne peut donc être tuée du premier coup. En outre, son Armure Naturelle (Protection 4) est dépourvue de tout point faible (même pour les Archers Elfes) et s'appliquera donc toujours aux jets de dommages adverses.

Un Balrog possède les pouvoirs de Ténèbres. Son épée de feu (dommages 8) ignore toute défense ou protection adverse : boucliers, armures etc. (sauf peut-être le mithril). L'arme possède en outre le pouvoir de Flammes (voir ci-dessous). S'il est armé d'un fouet, il lui confère le pouvoir d'Entraîne (avec une pénalité de -3 pour la victime).

En combat, toute personne blessée par l'épée de feu d'un Balrog se retrouve aussitôt en situation de péril mortel. Seul un test d'évasion basé sur la Vivacité (ou, si ce test est manqué, le sacrifice d'un point de Destinée) permet d'en réchapper, ce qui exclut toute autre action lors de l'assaut.

Enfin, au cas très improbable où un héros parviendrait, avec l'aide de la Destinée (et, sans aucun doute, du Pouvoir de la Lumière), à tuer un Balrog, cet exploit entraînera obligatoirement sa propre mort, le Balrog l'emportant alors dans sa chute (comme le furent Gandalf et, avant lui, Glorfindel de Gondolin) ou lui infligeant quelque autre blessure mortelle avec son épée de feu ou son Corps d'Ombre mortellement blessé. Seule la dépense d'un nouveau point de Destinée pourra permettre d'échapper à ce sort funeste.

Vous étiez prévenus.



Les Dragons

Les Dragons font partie des créatures les plus dangereuses qu'un groupe de héros est susceptible de rencontrer au cours d'une chronique.

Tous les Dragons ne possèdent pas les mêmes pouvoirs, ni le même degré de puissance : certains sont capables de voler, d'autres de cracher des flammes, d'autres de faire les deux à la fois... Les Dragons les plus intelligents possèdent un esprit aiguisé et sont doués du pouvoir de la parole. Le profil qui suit se base sur Smaug, le terrible dragon de « Bilbo le Hobbit ».

En termes de jeu, un tel Dragon peut être défini comme une créature Gigantesque, Féroce, Agile, Alertes, Rusée et Infatigable, dotée de crocs et de griffes et d'une prodigieuse Protection. Sa seule apparition suscite la Peur, avec une pénalité d'Effroi de -2. Il est capable de voler et possède le pouvoir de cracher des Flammes, une fois tous les deux assauts. En outre, lorsqu'un dragon fonce en piqué sur sa proie, on applique les mêmes règles que pour une charge dévastatrice. Enfin, son sens de l'odorat est si prodigieux qu'il leur permet de débusquer à coup sûr n'importe quel intrus.

Un dragon sans ailes sera a priori moins Agile et tous ne sont pas aussi Rusés ; la Vivacité de ces créatures peut donc varier (de 3 à 5).

Vigueur	9
Vivacité	5
Combat	6
Dommages	8
Protection	5

Les écailles d'un dragon comme Smaug le Doré lui confèrent une Protection de 5, supérieure à celle du mithril et supérieure à toutes les autres armures naturelles. À la discrétion du conteur, un Dragon moins puissant ou plus jeune pourra être doté d'une Protection de « seulement » 4, voire 3.

En outre, un Dragon n'a jamais besoin de faire de test de survie après avoir été blessé. Aucun Dragon ne laissera de toute façon sa Vigueur tomber à 0 ; dès qu'il perd plus de la moitié de sa Vigueur (dès que celle-ci tombe à 4), il s'enfuit ou s'envole pour se terrer quelque part et dormir en attendant que ses blessures se guérissent (ce qui peut prendre des années, voire quelques décennies).

En apparence, l'armure naturelle d'un Dragon est dépourvue de tout point faible (même pour un Archer Elfe) mais elle possède en réalité toujours un « défaut », généralement situé quelque part sur son poitrail. La localisation précise de ce point faible diffère pour chaque Dragon et constitue un secret qu'il garde jalousement.

Un Dragon ne peut être tué que par un héros guidé par la Destinée (voir p 14), à l'instar de Barde l'Archer lorsqu'il abat Smaug avec sa flèche noire. Dans ce cas précis, l'appel à la Destinée nécessaire à l'accomplissement d'un tel exploit ne pourra être lancé que par un héros connaissant l'emplacement précis du point faible de la créature.

Si le héros réussit à toucher ce point faible, son jet de dommages ignorera totalement la Protection du Dragon et, s'il est réussi, se révélera fatal à la créature, qui n'aura droit à aucun test de survie.

Viser un point aussi précis n'est toutefois pas une mince affaire, même avec l'aide de la Destinée. Au corps-à-corps, l'assaillant devra réussir un test de Vivacité en début d'assaut (voir la règle sur les points vitaux des créatures Gigantesques, p 58) ; un Archer subira quant à lui une pénalité de -2 sur son test de tir (sauf pour un Archer Elfe).

Chapitre IV

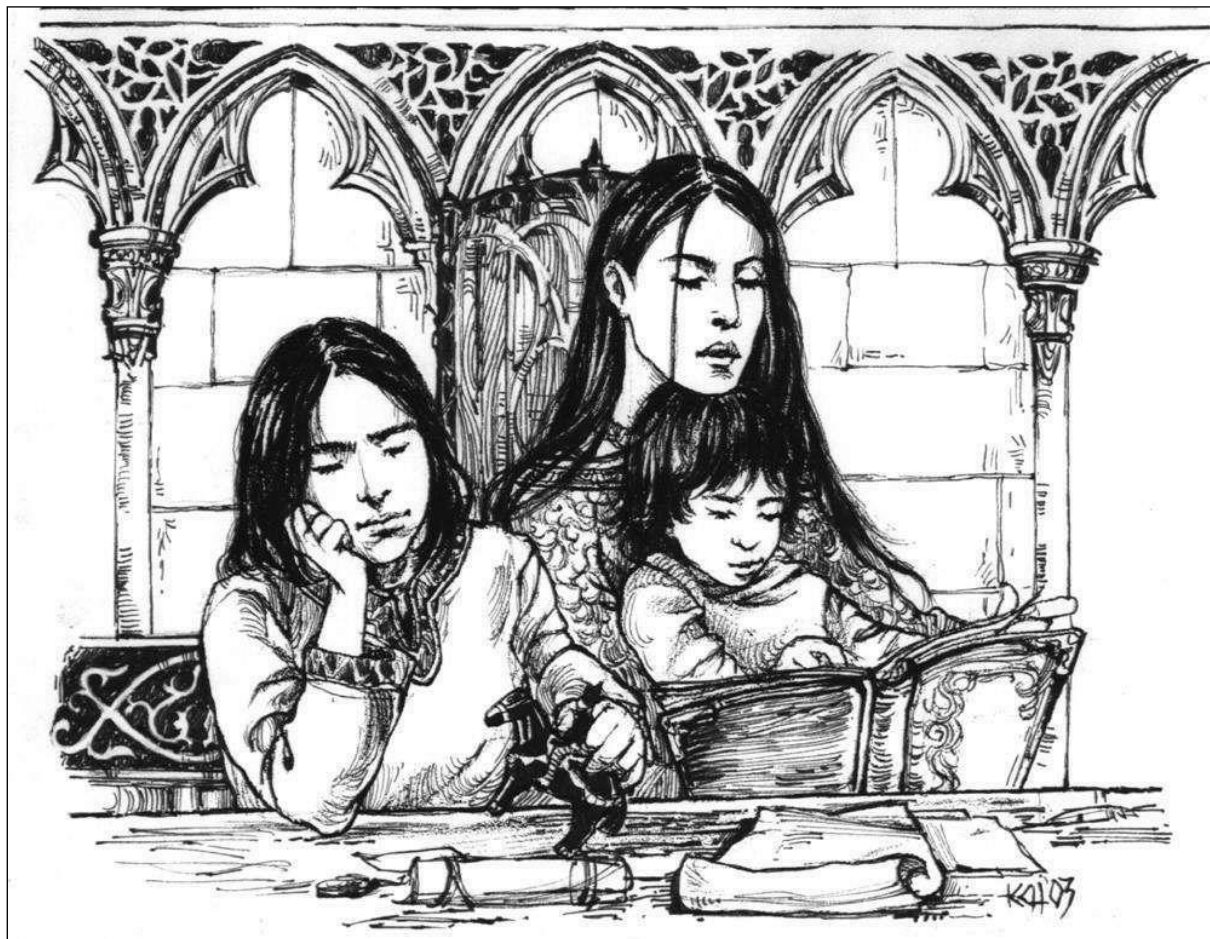
Maîtriser le Jeu

*Ce dernier chapitre s'intéresse de plus près à la mise en place d'une chronique de **La Terre des Héros**, autour de trois éléments essentiels (le cadre, le thème et la trame), ainsi qu'à la dimension narrative et héroïque du jeu; il propose également une analyse détaillée des concepts-clés du système – et notamment de la notion essentielle de Destinée.*



Bâtir une Chronique.....	p 71
Règles et Narration.....	p 79
La Destinée en Jeu.....	p 85

I : BâTir une Chronique



*La mise en place d'une chronique de **La Terre des Héros** nécessite trois ingrédients de base : un cadre, un thème et une trame. Cette section présente une brève étude de ces différents éléments, à destination des conteurs désireux de se lancer dans leur première chronique.*

Choisir un Cadre

Le premier critère à prendre en compte est l'époque à laquelle se situe la chronique. La Terre du Milieu est riche d'une longue histoire, probablement plus détaillée que celle de n'importe quel autre univers imaginaire – et qui s'étend sur plus de six milliers d'années... Face à une telle richesse et à une telle diversité de contextes possibles, il était indispensable d'ancrer La Terre des Héros dans

une époque de référence relativement fixée : cette période correspond à la fin du Tiers Age, plus précisément entre les événements décrits dans Bilbo le Hobbit (qui commence en 2941) et le début de la Quête de Frodon (soit 3019), ce qui représente tout de même près de 80 ans.

Pourquoi cette période plus qu'une autre ?

D'abord par attachement au Seigneur des Anneaux, qui constitue la première source d'inspiration du jeu, mais aussi parce que cette période correspond au réveil du pouvoir de Sauron, ce qui permettra au conteur de situer les aventures des héros dans un contexte de menace grandissante, chargé de périls, d'intrigues et de tribulations de toutes sortes.

La Fin d'un Age

Une chronique de *La Terre des Héros* aura généralement pour contexte la fin du Tiers Age – un élément important à prendre en compte en termes d'ambiance.

Dans *Le Seigneur des Anneaux*, les protagonistes sont souvent confrontés à des vestiges d'un lointain passé (ruines, poèmes, récits etc.) ainsi qu'à des signes avant-coureurs d'un futur qui semble bien incertain (rumeurs de guerre, prémonitions, événements sans précédent etc.): le récit de la quête de Frodon et de ses compagnons se trouve donc baigné dans une atmosphère à la fois légendaire et crépusculaire, déjà présente en filigrane dans la dernière partie de « *Bilbo le Hobbit* », lorsque, pour reprendre les mots de Tolkien, les « nuées éclatent ».

Si le conteur souhaite placer la notion d'espoir au cœur même de la quête des héros, il devra faire en sorte d'instaurer un climat de menace diffuse et croissante – on retrouve ici l'idée d'une Ombre s'étendant peu à peu sur le monde et dans les cœurs... Face à ces sombres présages, les héros doivent apparaître comme des porteurs d'espoir – ou comme ceux qui tentent de faire revivre « ce qui n'aurait pas dû être perdu », une autre notion typique de Tolkien.

Le lien avec le passé peut également être traduit par une utilisation en jeu des écrits de Tolkien (à commencer par les fameux « contes et légendes oubliés » ou par des fragments du *Silmarillion*), comme autant d'éléments de background ou d'atmosphère, permettant de créer chez les joueurs le sentiment que les aventures de leurs personnages appartiennent bel et bien à l'histoire de la Terre du Milieu.

L'autre aspect primordial du contexte d'une chronique est son décor géographique. Bien sûr, une chronique pourra se dérouler dans une multitude de lieux différents, tout particulièrement si sa trame suit le modèle du voyage aventureux utilisé par Tolkien dans *Bilbo le Hobbit* et dans *Le Seigneur des Anneaux*, mais contrairement à ces deux romans, *La Terre des Héros* accorde peu d'importance aux paisibles Hobbits et réserve la place de premier plan aux héros humains des royaumes de l'Ouest et du Nord – lesquels n'ont pas forcément besoin de quitter leur contrée pour vivre des aventures.

Dans cette perspective, des contrées comme le Gondor, le Rohan, les contrées de l'ancien Amor ou le royaume de Dale peuvent non seulement servir de terre natale aux héros, mais aussi de décor principal à l'action de toute une chronique.

On peut ranger les lieux possibles en trois grandes catégories, qui présentent chacune des avantages et des difficultés spécifiques.

Lieux Emblématiques

Il s'agit de lieux ayant été précisément décrits par Tolkien dans ses écrits – comme par exemple le royaume du Rohan, Minas Tirith ou la Comté. Le principal avantage d'un tel cadre est l'abondante documentation dont disposera le conteur – une documentation qui, dans certains cas, s'avère presque aussi complète et aussi précise qu'un véritable background de jeu de rôle.

Ces informations faciliteront considérablement le travail du conteur, le décor étant en quelque sorte déjà planté... mais elles pourront également s'avérer de précieuses sources d'inspiration en ce qui concerne l'intrigue ou le thème de la chronique. Si, par exemple, le conteur souhaite se faire une idée de la situation qui règne en Rohan vers la fin du Tiers Age ou en Gondor lors de la guerre civile, il lui suffira de se replonger dans ses ouvrages de références pour y trouver des personnages, des anecdotes ou même de simples détails exploitables en cours de jeu.

La principale difficulté liée à ces lieux constitue en quelque sorte le revers de la médaille : en règle générale, plus un lieu fait l'objet d'une documentation importante, plus il sera difficile pour le conteur d'y placer une trame de chronique permettant aux héros de jouer un rôle majeur dans l'histoire locale, une dimension assez importante dans un jeu de style héroïque.

Ces lieux sont également ceux où une chronique risque le plus de se heurter au problème dit de la « prescience du joueur » - il sera par exemple fort difficile (mais aussi assez peu intéressant) d'essayer de persuader un lecteur du *Seigneur des Anneaux* que son personnage n'a aucune raison de se méfier de Grima, de Saroumane ou même de Denethor... ou d'hésiter à s'aventurer dans le royaume nain de la Moria.

De telles interférences entre les connaissances du joueur et les décisions d'un personnage peuvent fort bien torpiller un scénario entier – et même lorsqu'elles sont évitées grâce à la « bonne volonté » du joueur, elles peuvent laisser à ce dernier le sentiment que son personnage ne fait que passer dans une histoire qui n'est pas vraiment la sienne, ce qui peut également nuire assez sérieusement au plaisir du jeu.

En tant que héros de la chronique, c'est aux personnages-joueurs qu'il appartient d'accomplir les actions les plus importantes sur le plan dramatique : si le cadre envisagé n'offre qu'une marge de manœuvre très étroite aux héros, alors il est sans doute préférable de choisir un autre contexte, plus propice aux exploits des héros.

Lieux Connus

Il s'agit des lieux sur lesquels Tolkien a laissé une documentation certaine... mais dont l'histoire comporte tout de même assez de plages de liberté pour accueillir les événements d'une chronique.

Un tel cadre présente tout d'abord l'avantage de la familiarité : il donne aux joueurs le sentiment que les aventures de leurs héros sont connectées aux écrits de Tolkien et constituent en quelque sorte des pages oubliées de l'histoire de la Terre du Milieu – leurs propres « récits perdus »...

Le second avantage de ce choix est qu'il laisse une plus grande liberté au conteur comme aux joueurs : liberté de création pour le conteur et liberté d'action pour les joueurs.

Il peut ainsi être passionnant et très stimulant, pour des lecteurs de Bilbo le Hobbit et du Seigneur des Anneaux, de jouer une chronique se situant dans le royaume de Dale, à l'époque du roi Brand, petit-fils du fameux Barde l'Archer... et cela même s'ils savent que cette contrée est destinée à traverser des heures sombres durant la Guerre de l'Anneau.

Avec un peu d'habileté, le conteur pourra même s'arranger pour que cette « prescience du joueur » ajoute à la tension dramatique de la chronique, en jouant sur les thèmes de la fatalité et de la prédestination...



S'il en constitue un parfait exemple, le royaume de Dale est loin d'être le seul cadre sur lequel Tolkien a suffisamment écrit pour permettre au conteur de poser les bases d'un décor de chronique tout en disposant d'une marge de manœuvre appréciable en termes dramatiques

Lieux Vierges

Il s'agit de lieux cités dans les récits de Tolkien mais sur lesquels il n'existe pratiquement aucune information – comme par exemple la contrée du Dorwinion ou les pays lointains situés au-delà de la mer de Rhûn. Le principal avantage d'un tel décor est qu'il laisse au conteur une liberté de création maximale ; son principal inconvénient est le risque que la chronique paraisse trop éloignée de la Terre du Milieu de Tolkien, sur le plan géographique ou sur le plan thématique.

Si, par exemple, le conteur choisit de situer son histoire dans un royaume de l'est n'ayant aucune interaction avec les contrées détaillées par Tolkien, les liens avec les œuvres de ce dernier paraîtront sans doute beaucoup plus ténus, ce qui, du reste, peut fort bien convenir à certains groupes de joueurs.



Là encore, les informations fournies par Tolkien (ou exhumées par ses exégètes), même limitées à quelques détails, peuvent donner au conteur suffisamment de « fil » pour pouvoir broder sa propre tapisserie.

Ainsi, on ne sait rien du pays de Dorwinion, mentionné dans Bilbo le Hobbit, sinon qu'il doit être relativement proche d'Esgaroth (sans doute dans le sud du Rhovanion) et qu'il s'agit d'une terre fertile avec de nombreux vignobles (c'est de cet endroit que viennent les fameux tonneaux de vin utilisés par Bilbo et ses compagnons pour s'évader de chez les Elfes).

Pour certains spécialistes de Tolkien, le nom « Dorwinion » signifie « pays des vins » ; pour d'autres, il ne peut se traduire que par « pays des vierges » (« land of maidens »).

Tout cela peut sembler bien mince... mais peut tout à fait suffire à jeter les bases d'un cadre de chronique : à partir de ces éléments de départ, on peut imaginer le Dorwinion comme la « vallée fertile » du Rhovanion, une terre prospère dont l'activité commerciale florissante est certainement centrée sur la Rivière Vive (Celduin), qui remonte jusqu'à Esgaroth : un pays de bateliers, de vignerons et de marchands, également réputés pour la beauté de ses jeunes femmes - mais aussi dangereusement proche du Mordor et du pays de Rhûn, ce qui pourrait changer bien des choses...

Une telle contrée pourrait assurément intéresser les serviteurs de l'Ennemi et aura sans doute besoin de quelques valeureux héros pour la protéger des attaques venues de l'Est – ou des intrigues venues du Sud.

Comme on le voit, le choix d'un cadre de chronique est une question primordiale, qui ne sert pas uniquement à « planter le décor » de l'histoire que vont vivre les héros, mais qui peut également jouer un rôle de premier plan dans la mise en place des objectifs, des thèmes et des enjeux de la chronique...

Oéfinir un Thème

Avant même de commencer à forger la trame de sa chronique, le conteur devra définir les grands thèmes qu'il souhaite y aborder. Pour cela, il est nécessaire de revenir aux sources de ce jeu – ou plus précisément à sa source principale, « Le Seigneur des Anneaux ».

Comme le roman de Tolkien, une chronique de La Terre des Héros aura presque toujours comme thème central la lutte contre le pouvoir grandissant de l'Ennemi – un pouvoir et une lutte qui peuvent prendre bien des formes... particulièrement durant la période de référence du jeu, lorsque Sauron n'a pas encore recouvré toute sa puissance et agit le plus souvent de façon déguisée, par le biais d'agents et de pions.

Face à cette menace aussi diffuse que croissante, les événements vécus par les héros d'une chronique devront véhiculer le même message que le roman de Tolkien – comme par exemple la nécessité de garder espoir même dans les heures les plus sombres... ou la nécessité pour ceux qui veulent rester libres de savoir oublier leurs différences (et leurs différends) pour s'unir contre ceux qui désirent les dominer par la force, la peur, la discorde ou la ruse...

En pratique, ces différents thèmes correspondent étroitement aux quatre qualités héroïques utilisées dans le jeu : le Courage, la Sagesse, la Volonté et la Loyauté ne sont pas que de simples valeurs sur la fiche d'un personnage mais représentent également les « valeurs » (au sens moral du terme) qu'une chronique dans l'esprit du Seigneur des Anneaux se doit de véhiculer.

Idéalement, chaque aventure ou chapitre d'une chronique devra se trouver placé sous le signe d'une ou plusieurs de ses qualités, à l'instar des principaux épisodes du roman de Tolkien... et comme dans le système de jeu, la notion de Destinée devra elle aussi s'exprimer aux moments les plus importants de la chronique.

Pour commencer son travail, le conteur devra déterminer l'objectif principal de la chronique en répondant à un certain nombre de questions.

A quel résultat les héros devront-ils parvenir pour mettre en échec le pouvoir de l'Ombre et ainsi contribuer à la future victoire finale des Peuples Libres sur l'Ennemi ?

Dans Le Seigneur des Anneaux, l'objectif suprême est la destruction de l'Anneau unique, mais on distingue également d'autres objectifs étroitement associés à cet acte ultime, comme la nécessité de réunifier les Peuples Libres, la victoire militaire sur les armées de Sauron ou la restauration de la royauté en Gondor.

Une chronique de La Terre des Héros devra elle aussi avoir un objectif ultime, associé à deux ou trois objectifs plus concrets nécessaires à sa réalisation. Dans une chronique centrée sur le royaume de Dale, par exemple, l'objectif ultime pourrait être d'unifier les forces du Rhovanion face aux Orques et aux Hommes de l'Est – un objectif qui pourrait notamment passer par

l'agrandissement du royaume de Dale, ainsi que par la préservation (ou la renaissance) de vieilles alliances entre différentes communautés et par la défaite des principaux serviteurs de l'Ennemi dans cette région de la Terre du Milieu...

Le choix d'un cadre particulier suffira souvent à poser les bases thématiques d'une chronique. Prenons deux exemples fort différents : la cité d'Osgiliath et l'Est Lointain.

Osgiliath

La cité gondorienne d'Osgiliath se situe non loin de Minas Tirith, sur les berges de la rivière Anduin.

Pendant les dernières années du Tiers Âge, Osgiliath est de nouveau occupée par les hommes du Gondor, qui l'ont reprise aux Orques en 2745... mais les lecteurs du Seigneur des Anneaux savent fort bien que la cité tombera de nouveau en l'an 3019.

Entre ces deux dates, elle pourrait constituer un cadre de chronique passionnant – une véritable ville-frontière vivant sous la menace permanente d'attaques de maraudeurs orques mais où des hommes du Gondor tentent désespérément de redonner naissance à une véritable cité.

Ajoutons à cela la proximité de Minas Tirith, susceptible de générer bien des intrigues, mais aussi la disparition du Palantír du Nord, censément emporté par les flots de l'Anduin lors du sac de la cité en 1432, durant la guerre civile qui déchira le Gondor...

Et si le Palantír n'avait pas été perdu ? S'il avait été dérobé ou, au contraire, mis en sûreté pour les générations à venir ? Qu'elle soit fondée ou non, une telle rumeur pourrait constituer une base fort crédible à la motivation d'un personnage de premier plan – pourquoi pas un noble gondorien arrogant, prêt à tout pour récupérer le Palantír perdu, y compris à manipuler certains de ses compatriotes... ou à se laisser manipuler par les serviteurs de l'Ennemi ?

L'Est Lointain

Qu'en est-il de l'Est Lointain ? D'après certaines lettres de Tolkien, nous savons que c'est là que furent envoyés les deux « mages bleus » Alatar et Pallando (les deux seuls Istari qui n'apparaissent pas dans *Le Seigneur des Anneaux*) et que, contrairement aux trois Istari de l'ouest, ils tentèrent apparemment de s'opposer au pouvoir de l'Ennemi en œuvrant au sein même de la société des Hommes.

Tolkien laisse même entendre que les deux mages bleus pourraient bien être les fondateurs de cultes secrets (les Mystères de la Terre du Milieu ?) ayant lutté contre l'influence corruptrice de Sauron à l'Est...

Voilà qui pourrait former la base d'une chronique passionnante, centrée autour de cette guerre secrète contre un ennemi intérieur, avec les héros dans le rôle des agents d'Alatar ou de Pallando...

Leurs efforts furent-ils vains ou contribuèrent-ils au contraire à affaiblir le pouvoir de Sauron, rendant ainsi possible l'avènement du Quatrième Age ? Tolkien lui-même ne trancha jamais cette question... Et si la réponse se trouvait au bout d'une chronique de *La Terre des Héros* ?

À ce stade des choses, le conteur devra songer à définir plus précisément le profil général des futurs héros de la chronique, en répondant là encore à un certain nombre de questions. D'où viennent les héros ? Appartiennent-ils au même peuple ? Se connaissent-ils de longue date ou bien seront-ils amenés à se rencontrer en cours de jeu ? En quoi sont-ils directement concernés par l'objectif principal de la chronique ? Quels talents leur seront utiles dans la poursuite de leur quête ?

En examinant ces questions à l'avance, le conteur pourra faire en sorte que l'intrigue de sa chronique s'adapte à ses protagonistes (et non l'inverse), ce qui, du point de vue des joueurs, renforcera le sentiment de la Destinée de leurs personnages.



CRÉER UNE TRAME

Une fois les grands objectifs fixés, il convient de décider d'une trame générale.

Le conteur devra notamment déterminer si une chronique se compose plutôt de chapitres successifs ou entre lesquels se déroule fort peu de temps ou plutôt d'épisodes entre lesquels les héros pourront avoir le temps de retrouver les leurs ou de vaquer à leurs occupations.

En pratique, ce choix dépend essentiellement des événements mis en jeu, ainsi que du laps de temps que la chronique est supposée couvrir.

Si la chronique est centrée sur un long périple, l'approche en chapitres est de rigueur ; si, à l'inverse, elle suit une structure de lutte secrète ou de consolidation d'alliances, l'approche en épisodes sera sans doute plus appropriée. Du reste, les deux approches peuvent évidemment être combinées au sein d'une même chronique.

Une chronique peut également se dérouler sur plusieurs époques, séparées par le passage de plusieurs années, chaque époque pouvant donner lieu à un seul scénario ou à une série d'épisodes.

Dans tous les cas, cependant, une chronique peut être considérée comme une Quête – au sens propre (rechercher une personne ou un objet) comme au sens figuré (chercher à atteindre un but ou un objectif spécifique).

Suivant cette logique, la structure d'une chronique devra comporter des caps décisifs permettant d'articuler la progression dramatique (mais aussi celle des personnages), ainsi que des moments d'accalmie permettant aux héros de panser leurs plaies, de faire le point sur leur situation, de rencontrer de nouveaux alliés etc.

Le conteur devra ensuite déterminer les principaux adversaires que les héros devront combattre dans la chronique, ainsi que les éventuels alliés sur lesquels ils pourront compter, sachant qu'il est préférable de créer un certain équilibre entre ces deux éléments : si les héros sont confrontés à des ennemis puissants, il est juste qu'ils puissent également compter sur des alliés importants – sans toutefois que ces derniers ne finissent par leur « voler la vedette ».

Si le conteur souhaite que les héros puissent avoir comme alliés des personnages comme Gandalf, Elrond ou même Beorn, il devra donc faire en sorte que ces alliés interviennent dans la chronique de façon mesurée, sans que leur absence face à telle ou telle menace puisse sembler injustifiée ou illogique aux yeux des joueurs.

Ainsi, lorsque Tolkien souhaite que ses héros affrontent certains périls sans l'aide précieuse de Gandalf, il a soin de justifier cette absence sur le plan narratif – qu'il s'agisse de la captivité en Orthanc ou, dans « Bilbo le Hobbit », de la nécessité d'aller combattre le Nécromancien de Mirkwood...

En ce qui concerne les adversaires, le conteur devra également veiller à un certain principe d'économie : la Terre du Milieu n'est pas un univers de « donjon » où chaque scénario se doit de présenter une nouvelle brochette de monstres.

Les créatures les plus puissantes (comme les Dragons) ne devront être utilisées que si elles remplissent un rôle majeur dans la trame de la chronique – si leur apparition semble dispensable, alors mieux vaut s'en dispenser.

Les Romans et le Jeu

Côtoyer des personnages issus des récits de Tolkien peut être un des aspects les plus gratifiants (voire les plus émouvants) d'une chronique de jeu de rôle située dans la Terre du Milieu... mais peut aussi donner lieu à des interférences dramatiques pouvant nuire sérieusement à l'intégrité narrative du jeu.

Ainsi, se retrouver en présence de Legolas à l'occasion d'une visite dans le royaume de son père ou chevaucher en compagnie du jeune Theodred quelques années avant sa mort peuvent constituer, pour un joueur fêru de Tolkien, de véritables moments privilégiés... mais il est indispensable d'éviter de placer un personnage en situation de tuer Gollum, de démasquer Grima Langue de Serpent ou de percer à jour Saroumane – bref de « violer » la dimension historique du jeu.

A l'inverse, associer des héros à de grands moments tirés des récits peut constituer une expérience exaltante – mais peut aussi s'avérer assez frustrant pour les joueurs, qui n'auront pratiquement aucune prise sur les événements et risquent fort de se retrouver simples spectateurs d'une scène qu'ils connaissent déjà pour l'avoir lue (et même souvent relue). Sur ce point comme sur d'autres, tout reste une question de dosage...

Sur ce plan, « Le Seigneur des Anneaux » doit être considéré comme la chronique « ultime », présentant les adversaires les plus dangereux (à l'exclusion, peut-être, d'un Dragon...) que des héros sont susceptibles d'affronter...

Le conteur devra donc utiliser les créatures avec parcimonie et discernement, afin de ne pas les banaliser aux yeux des joueurs (ou de leurs personnages).

Il est du reste parfaitement possible de mener une chronique passionnante et tout à fait héroïque avec comme principaux méchants de « simples » Orques ou même des humains : tout dépend des enjeux de la chronique et des objectifs des héros.



Le conteur devra également réfléchir à quelques « moments fatidiques » où la Destinée pourra être sollicitée par les héros afin d'influer de façon décisive sur le cours de la chronique. Sans forcément tout mettre en carte dès le début, il est préférable de songer à l'avance à de tels moments-clés, afin de pouvoir les amener de la façon la plus satisfaisante (et la plus évocatrice) possible en cours de jeu.

Un autre élément à prendre en compte est l'échec possible des héros – ainsi que les conséquences que pourrait entraîner un tel échec, notamment en termes de continuité avec les écrits de Tolkien. Il est donc préférable de ne pas donner aux héros un objectif déjà entériné par ces écrits ou dont le non-accomplissement entraînerait la chronique vers une véritable uchronie tolkienienne.

*Il est évidemment possible d'éviter de tels dérapages en faisant appel à un *deus ex machina* susceptible de « rétablir la situation » au cas où les héros viendraient à échouer, mais cette option peut s'avérer problématique en termes de tension dramatique. Si ce *deus ex machina* est totalement imprévisible et qu'il intervient effectivement en jeu, les joueurs pourront avoir légitimement l'impression que le conteur le sort de son chapeau pour « rattraper le coup » ; s'il est trop prévisible,*

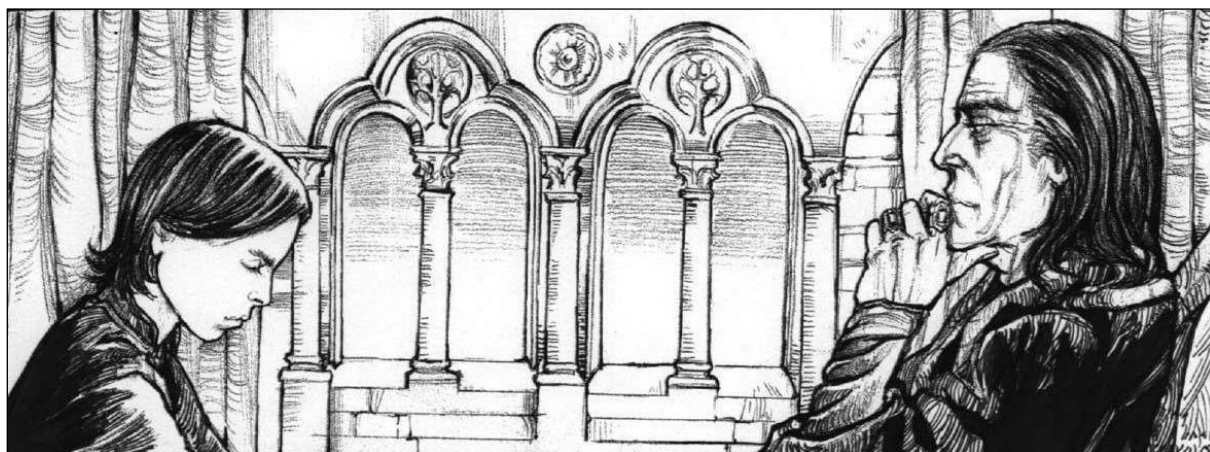
en revanche, son intervention possible risque fort d'amoindrir la motivation des personnages (et, par-là même, de leurs joueurs).

La solution la plus élégante consiste à choisir des enjeux autorisant le succès comme l'échec ou n'interférant pas avec la continuité de l'œuvre de Tolkien – comme dans le cas de chroniques centrées sur des contrées peu décrites par l'auteur.

A cet égard, les revirements de ce dernier concernant la réussite ou l'échec des deux mages bleus peut fournir un excellent modèle de logique dramatique au conteur : si les mages bleus réussissent à affaiblir le pouvoir de Sauron, alors on peut légitimement penser que leur succès contribuera à la défaite finale de l'Ennemi ; si, au contraire, ils faillissent, leur échec pourra avoir contribué à la puissance déployée par Sauron lors de la Guerre de l'Anneau...

Idéalement, la trame de la chronique devra donc s'intégrer à celle, plus vaste, de l'histoire de la Terre du Milieu, afin de pouvoir interagir (et non interférer) avec l'œuvre de Tolkien, permettant à chaque conteur et à chaque groupe de joueurs d'ajouter leurs propres récits à l'histoire oubliée de la Terre du Milieu...

II : Règles et Narration



Jets de Dés et Jeu de Rôle

Compte tenu de l'importance dévolue à la *Vigueur* et à la *Vivacité* (notamment dans les combats), la *Présence* et le *Savoir* sont a priori destinées à être moins souvent mises à l'épreuve : même si l'on peut requérir une épreuve de *Savoir* ou de *Présence* de temps en temps, il est clair que la *Vigueur* et la *Vivacité* d'un héros seront plus fréquemment sollicitées à partir du moment où il part à l'aventure et rencontre le danger.

Une façon simple d'éviter cet écueil est de donner au *Savoir* et à la *Présence* toute l'importance qui leur revient de droit, non pas par le biais de jets de dés mais en exploitant au maximum leur potentiel descriptif et narratif.

Le Savoir en Jeu

Dans le cas du *Savoir*, ceci concerne au premier chef les informations que le conteur pourra livrer aux joueurs afin de refléter les connaissances de leur personnage : puisqu'un personnage avec un *Savoir* « exceptionnel » (5) est censé être notablement plus savant qu'un personnage avec un *Savoir* « commun » (2), alors il convient de refléter cet écart en jeu – non pas sous la forme d'un jet de dés occasionnel mais de façon plus systématique, en réservant certaines informations à partir d'un certain niveau de *Savoir*.

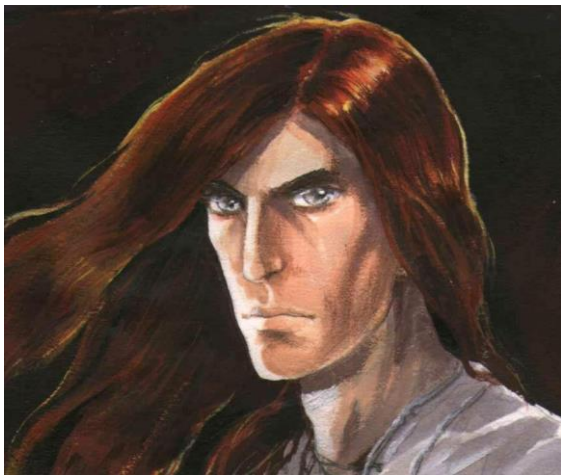
Comme ceci ne nécessite aucun jet de dé, le conteur peut préparer à l'avance certaines de ces informations en sachant qui, dans le groupe, pourra y avoir accès le moment – verbalement ou sous forme de message écrit, selon les préférences ou les habitudes du groupe. Ainsi, les joueurs (et leurs personnages) prendront vite l'habitude de se tourner vers le plus savant du groupe, rendant ainsi plus signifiante la valeur de *Savoir*.

Présence et Influence

Un procédé similaire peut être utilisé avec la *Présence* – non plus pour les informations et les connaissances, mais pour les interactions avec les personnages-non-joueurs.

Le système de *La Terre des Héros* ne propose aucun talent permettant d'évaluer de façon chiffrée les capacités de persuasion ou d'influence d'un personnage – un choix délibéré, qui a pour but de laisser les dialogues dans le champ de l'interprétation pure, sans recourir à des jets de dés intempestifs ou trop artificiels.

Ceci, en revanche, n'interdit nullement au conteur de moduler les réactions et les attitudes de certains personnages-non-joueurs (et même de la plupart d'entre eux) en fonction des valeurs de *Présence* de leurs interlocuteurs : plus la *Présence* d'un héros est élevée, plus il sera traité avec respect, crainte ou déférence.



De manière générale, le héros avec la Présence la plus élevée aura souvent tendance à être considéré par les PNJ comme le « chef naturel » ou le porte-parole du groupe. Cette approche ne doit évidemment être ni restrictive ni systématique, mais peut refléter de façon assez parlante l'importance de la Présence.

La façon la plus simple d'évaluer la réaction d'un PNJ envers un personnage-joueur est de comparer sa propre valeur de Présence à celle du héros, tout particulièrement pour estimer une première impression et en prenant évidemment en compte la disposition initiale du PNJ : méfiant, curieux, amical, hostile etc.

Sans tomber dans la caricature ou dans le systématisme, on pourra estimer que plus l'écart en faveur du héros est important, plus la réaction ou l'attitude du PNJ devra être marquée – soit dans le respect, la crainte ou la déférence soit, au contraire, dans l'hostilité et la défiance.

A l'inverse, un écart en faveur du PNJ pourra se traduire par une certaine distance, voire par une certaine hauteur – qui, selon la disposition du personnage, pourra être teintée de mépris, d'arrogance ou d'indifférence, au contraire, de noblesse et de bienveillance.

Le même raisonnement doit aussi s'appliquer aux PNJ eux-mêmes : si un PNJ possède une Présence supérieure à celle de tous les personnages-joueurs, le conteur devra veiller à ce que sa description reflète cet écart, en insistant par exemple sur le côté intimidant ou majestueux du personnage.

Les Créatures en Jeu

Tout comme les personnages, les créatures ne se limitent pas à une série de valeurs chiffrées ; elles aussi possèdent leur identité, parfois même une personnalité et une histoire qui leur sont propres. Ces éléments devront être constamment présents à l'esprit du Conteur lorsqu'il animera ces créatures en jeu, afin de ne pas les réduire (comme cela peut parfois être le cas) à leur seule dimension chiffrée.

Les éléments de définition des créatures en termes de jeu (valeurs de traits, pouvoirs etc.) permettent surtout de mettre en scène ces créatures dans les situations de combat ou de danger – moments dans lesquels le recours au système de jeu peut souvent avoir des conséquences décisives... mais il est important (et même essentiel) de ne pas limiter la perception des créatures à leurs seules capacités chiffrées – tout simplement parce que ces capacités ne peuvent (et ne sauraient) tout refléter, codifier ou interpréter.

La Terre des Héros ne fait pas partie de ces systèmes de jeu qui cherchent à TOUT quantifier, parfois jusqu'à l'absurde, en attribuant par exemple une compétence d'odorat aux animaux dotés d'un flair infailible ou en donnant, par exemple, des scores d'escalade ou de tissage aux araignées géantes... toute une comptabilité qui pourrait aussi bien nous mener à mesurer avec précision la taille d'un Balrog ou la longueur des tentacules du Guetteur de l'Eau.

Toutes les créatures de la Terre du Milieu (y compris ses animaux) possèdent une nature, une identité et toutes sortes de caractéristiques qui n'ont tout simplement pas besoin d'être définies en termes de règles pour « exister » dans le jeu : des éléments comme la vue perçante d'un aigle, le galop d'un cheval, la stupidité des Orques ou la sagesse des Ents... tout cela peut intervenir dans le cours du jeu sans qu'il soit besoin de lancer un dé ou d'avoir recours à quelque point de règle.

Cette approche s'inscrit évidemment dans le cadre plus vaste de la « philosophie de jeu » de La Terre des Héros, qui vise avant tout à privilégier l'action, l'émotion et le souffle de la narration.

Les Règles de Combat

Les règles de combat de La Terre des Héros ont été conçues dans un souci de simplicité, de fluidité et de rapidité de résolution. Leur utilisation implique toutefois que le conteur sache habiller de façon narrative les résultats produits par les jets de dés.

*Comme l'ensemble du système de jeu, ces règles ont pour principal objectif de restituer en jeu l'esprit et l'ambiance du Seigneur des Anneaux – un roman dont les héros sont souvent amenés à se battre mais sont rarement gravement blessés, même lorsqu'ils ne sont pas des combattants aguerris (comme Frodon et ses compagnons Hobbits). Là encore, la **dimension héroïque** implique une différence de traitement en termes de jeu entre les héros incarnés par les joueurs et leurs adversaires.*

Dans cette optique, les héros ne sont donc pas tout à fait soumis aux mêmes règles que les créatures ou les autres personnages, en ce qui concerne leurs possibilités d'action ou les effets de leurs blessures. Cette différence de traitement entraîne un certain nombre de conséquences, qui ne transparaissent pas forcément à la lecture des règles mais dont le conteur devra être conscient, afin de pouvoir utiliser au mieux ce système de combat. Ainsi, compte tenu du fonctionnement des règles sur l'initiative et sur les blessures, un seul point de Vigueur ou de Vivacité en plus peut, dans une situation de combat, faire toute la différence.

D'autres éléments des règles de combat ont été conçus pour refléter et servir l'approche héroïque du jeu – comme par exemple la possibilité pour les héros de rester sur la défensive ou les règles sur les combats à plusieurs contre un : le fonctionnement de ces éléments en termes de jeu n'a pas pour but de rendre les combats plus réalistes d'un point de vue tactique, mais de leur conférer la dimension héroïque nécessaire. Les règles sur l'initiative, le bouclier ou le combat avec deux armes visent en outre à laisser aux héros des chances raisonnables de survie, y compris face à plusieurs adversaires.

À l'inverse, lorsque plusieurs héros affrontent ensemble un même adversaire (comme par exemple un Troll, une Araignée géante etc.), ce dernier ne peut attaquer qu'un seul personnage par assaut, sauf dans le cas des créatures Gigantesques.

Quant à la possibilité de rester sur la défensive, qui diminue notablement les chances d'être blessé, elle peut s'avérer un choix fort judicieux pour un héros déjà blessé ou faisant face à plusieurs adversaires. Cette tactique tend toutefois à rallonger la durée des combats, ce qui n'est pas toujours souhaitable.

Les Armes en Jeu

Une des particularités du système de combat de La Terre des Héros est son traitement des effets des armes et des armures en termes de jeu.

Contrairement à de nombreux jeux de rôle, les règles de combat font assez peu de distinction en termes de dommages entre les différentes armes. Dans les romans de Tolkien, un Hobbit maniant une dague peut réussir à tuer un Troll, et le « long couteau blanc » dont est armé Legolas semble souvent aussi meurtrier que la hache de Gimli. Dans La Terre des Héros, toute arme peut assez facilement infliger des blessures graves et même directement mortelles (sauf pour les héros).

Il existe également d'autres différences entre les armes, comme leur longueur qui peut, dans les cas extrêmes, influencer sur l'initiative; une arme d'hast peut également procurer d'autres avantages dans certaines situations (voir p 15, 54 et 57).

Blessures au Combat

Conformément à la dimension héroïque du jeu, les dommages subis au combat n'ont pas les mêmes conséquences pour les héros que pour la plupart de leurs adversaires.

***Lorsqu'un héros subit un jet de dommages réussi,** il perd un point de Vigueur. Si le jet de dommages est manqué, le héros ne subit aucune conséquence en termes de jeu. Un héros ne peut donc être tué ni même mis hors de combat dès la première blessure.*

***Lorsqu'un PNJ, un animal ou une créature subit un test de combat ou de tir réussi,** il est forcément blessé (-1 en Vigueur). Si, en outre, le **jet de dommages** est réussi, l'animal ou la créature perd un second point de Vigueur et doit aussitôt faire un test de survie (avec sa Vigueur actuelle); en cas d'échec, le PNJ, l'animal ou la créature se retrouve hors de combat ou tué net, au gré du conteur.*

Il existe toutefois de nombreuses exceptions à cette règle : les créatures *Monstrueuses*, *Gigantesques*, dotées d'un *Corps d'Ombre* ou avec une *Vigueur* prodigieuse (7 ou plus) etc. En outre, tant que la *Vigueur* d'une créature est de 6 ou plus, elle n'a aucune chance de manquer un test de survie.

Le Rôle des Armures

Un jet de dommages n'ayant pas les mêmes effets sur un héros que sur la plupart de ses adversaires, l'effet des armures est lui aussi soumis à la même logique asymétrique : alors que l'armure d'un héros diminue ses chances d'être blessé après une attaque adverse, l'armure d'un Orque ne diminue en rien ses chances d'être blessé, mais bien ses chances d'être tué à chaque blessure.

Dans la *Terre du Milieu* de Tolkien, il n'existe pas d'armures de plates : une « armure » est donc soit un pourpoint de cuir renforcé, soit une cotte de mailles (ou une armure d'écaille). Dans le cadre de la plupart des aventures, les effets des casques peuvent être ignorés en termes de jeu – mais pourront être pris en compte en cas de bataille rangée (voir le *Livre des Batailles*).

Ignorée dans les précédentes éditions du jeu, l'armure de cuir (pourpoint renforcé) est désormais prise en compte et constitue a priori l'armure « par défaut » de la plupart des héros.

Le port d'une cotte de mailles diminue de façon notable les chances de subir une blessure, mais affecte aussi la rapidité, l'agilité et l'endurance du porteur (voir chapitre I) dans de nombreuses situations (tests de réaction, tests d'évasion, tests d'endurance, utilisation de certains talents etc.). Pour cette raison, des guerriers comme les *Rôdeurs du Nord* préféreront le plus souvent porter une armure de cuir renforcé pour courir l'aventure.

Les boucliers sont, eux aussi, soumis à cette même logique asymétrique. Les Orques, par exemple, ne restant jamais sur la défensive, leur bouclier ne leur confère qu'un point de protection en plus – ce qui, compte tenu des règles sur les blessures des adversaires, diminue simplement les chances que l'Orque soit tué net (grâce à un jet de dommages réussi), puisque même un jet de dommages manqué entraîne une blessure.

Guerriers Invincibles ?

Le fait d'atteindre une valeur de 6 dans le talent *Guerrier* (comme Boromir ou Aragorn, ce dernier ayant peut-être même une valeur de 7) confère des avantages non-négligeables.

Un *Guerrier* avec un talent de 6 n'a aucun risque de rater une épreuve de combat (sauf pénalité), ce qui ne le rend pas pour autant invulnérable face aux créatures les plus redoutables, à des ennemis en surnombre ou encore à des archers... Songeons par exemple à la mort de Boromir face aux *Uruk-Hai*, à Parth Galen ou à celle d'Isildur, guerrier « invincible » qui périt sous les flèches des Orques.

Combats de Masse

Les règles de combat présentées dans le *Livre du Joueur* peuvent servir d'ossature à une gestion narrative des combats de masse. Un assaut pourra alors refléter plusieurs minutes voire une heure de combat et le cours global de la bataille pourra influencer de façon décisive sur le sort des héros.

Le *Livre des Batailles* propose des règles dédiées aux combats de masse et aux assauts de places fortes. En l'absence d'un tel système, le conteur pourra toujours s'en remettre à son inspiration et à son sens de l'improvisation.

Tuer un Troll

Examinons, à titre d'exemple, le cas des *Trolls*, adversaires particulièrement redoutables. Leur taille *Monstrueuse* signifie qu'ils ne subissent aucun effet sur un jet de dommages manqué. En outre, la *Vigueur* prodigieuse (7) d'un *Troll* signifie qu'il faudra au bas mot deux jets de dommages réussis pour avoir une (petite) chance de le tuer : sa *Vigueur* sera alors réduite à 5, rendant possible (mais peu probable) un échec sur le test de survie.

Ajoutons à cela que ces jets de dommages sont rendus beaucoup plus difficiles par leur *Armure Naturelle* (sauf pour les archers Elfes). Il faudra donc au moins deux blessures et beaucoup de chance aux dés pour terrasser un *Troll*. En pratique, il faudra sans doute compter sur trois, quatre voire cinq blessures – à moins, bien sûr, que le guerrier ou l'archer ne bénéficie de l'aide de la *Destinée* (voir p 14)...



Le Rôle des Qualités

Comme ses autres traits, les qualités d'un héros ne seront testées que dans les situations les mettant véritablement à l'épreuve. Ces traits méritent cependant une attention particulière, leur augmentation en cours de chronique constituant la principale forme de progression chiffrée possible dans le cadre du système de jeu.

Ces qualités étant déjà assez élevées au début du jeu, un héros ayant accompli des exploits décisifs peut donc espérer atteindre une valeur de 6 dans une voire deux de ses qualités.

Dans la plupart des situations, les qualités seront testées sans pénalité : une valeur de 6 signifie donc qu'un héros se trouve alors à l'abri de tout échec et peut donc toujours compter sur sa qualité, sauf si celle-ci subit une pénalité, auquel cas un jet de dé redevient nécessaire.

Un Courage de 6, par exemple, n'aura besoin d'être éprouvé que face aux créatures les plus effrayantes (imposant une pénalité d'Effroi), tandis qu'un héros avec 6 en Volonté sera à l'abri des effets du désespoir et pourra toujours continuer à combattre s'il est mortellement blessé.

De tels privilèges sont significatifs mais ne sont aucunement outranciers, à partir du moment où cette valeur de 6 a été méritée : le fait d'atteindre une telle valeur dans une qualité représente précisément l'accomplissement du potentiel héroïque du personnage - et les effets de cet accomplissement sur sa force de caractère.

Dans la logique héroïque du jeu, le fait de ne plus craindre la peur ou le désespoir constituent finalement une forme de progression beaucoup plus gratifiante et parlante que le fait de devenir un meilleur combattant, de gagner quelques points de vie ou d'augmenter sa classe d'armure.

Il n'en reste pas moins qu'avant ce seuil décisif de 6, un héros peut manquer un test de qualité. Il peut alors être surprenant (et, du point de vue du joueur, un peu frustrant) qu'un héros avec 4 ou 5 en Courage se retrouve paralysé par la peur, à cause d'un mauvais jet de dé.

Pour éviter tout malentendu en cours de jeu, le conteur devra s'assurer au préalable que les joueurs comprennent bien ce que représente véritablement la mise à l'épreuve d'une qualité : non pas une banale action ou un test de réaction, mais bien une victoire sur l'adversité.

Reprenons l'exemple de la Peur. Dans une telle situation, un test raté en Courage ne signifie pas que le héros « a peur », alors qu'un test réussi lui aurait permis de « ne pas avoir peur » : dans les deux cas, la peur est bien là, mais un personnage qui réussit son test de Courage parviendra à la surmonter, et non à l'ignorer.

Le même raisonnement peut s'appliquer à la Volonté et au désespoir : face à au désespoir, le test de Volonté n'a pas pour objet de déterminer si le héros ressent ou non ce désespoir, qui est de toute façon présent en lui, mais bien de savoir s'il trouve la force de surmonter sa souffrance et son désarroi avant la fin de la scène en cours ou s'il se laisse submerger par ces émotions destructrices.



Plus que les ressources ou les talents, les qualités représentent cette fameuse « étoffe des héros » qui fait des personnages-joueurs des individus d'exception, mais leur utilisation en jeu reflète également leur statut de héros de l'histoire, placés au cœur de l'action et capables de la faire avancer par leurs actes et leurs décisions.

C'est en grande partie pour cette raison que les PNJ secondaires ne possèdent pas de scores de qualités – non parce qu'il leur est impossible pour un second rôle de se montrer courageux, sages, loyaux ou volontaires, mais parce que, dans leur cas, il n'est pas nécessaire de quantifier ces qualités en termes de jeu. Les qualités des personnages-joueurs sont quantifiées afin d'être mises à l'épreuve dans des situations décisives, vécues du point de vue des héros.

Le point de vue des personnages-non-joueurs étant, à l'opposé, entièrement contrôlé par le conteur, celui-ci n'a pas besoin de tester les qualités d'un PNJ pour déterminer sa réaction : en pratique, celle-ci devra dépendre de l'intérêt dramatique des circonstances, mais aussi du caractère et du profil général du personnage.

Le conteur pourra ainsi décider que tel PNJ, confronté à la Peur, s'enfuira en hurlant, alors que tel autre sera capable de surmonter son effroi.

Le comportement des PNJ est donc beaucoup plus « fixé » que celui des héros, qui doit rester au centre de l'action. La règle optionnelle des tests d'attitude (voir p 48) offre néanmoins au conteur la possibilité de faire intervenir en jeu des qualités chiffrées pour certains PNJ.

Dans de nombreux jeux de rôle, personnages-joueurs et PNJ sont placés sur un pied d'égalité et logés à la même enseigne, au regard du système de jeu, qui ne différencie alors les personnages qu'en termes de capacités ou de niveaux. La Terre des Héros adopte une approche différente (voire carrément opposée), en centrant le système de jeu sur les héros incarnés par les joueurs et en les différenciant de tous les autres protagonistes.

En pratique, cette volonté « héros-centrique » est représenté par les différents points de règles que nous venons de passer en revue mais s'exprime de façon encore plus significative par le biais des points de Destinée...

III : La Destinée en Jeu



La Place du Destin

Dans *La Terre des Héros*, la Destinée constitue avant tout un élément héroïque personnel, mais elle peut également revêtir un aspect plus métaphysique, lié à l'essence même de la Terre du Milieu. Dans la cosmogonie tolkienienne, ce que nous nommons destin peut être défini comme l'expression de la volonté d'Iluvatar, le Créateur.

En jeu, ce destin résulte de la conjonction de trois éléments : le pouvoir de décision des joueurs, le pouvoir de narration du conteur et le système de jeu lui-même. C'est l'interaction de ces trois « pouvoirs » qui recrée, en jeu, l'impression d'un univers gouverné par la destinée.

Le système de jeu, avec son recours aux dés, reflète la part arbitraire et imprévisible du destin, une réalité à laquelle sont soumis tous les êtres vivants. À l'intérieur de l'espace imaginaire du jeu, les personnages sont tributaires des dés et des règles exactement comme, à l'intérieur de ses romans, les personnages de Tolkien, ils sont tributaires de la volonté du Créateur (ou, si l'on préfère, de

l'Auteur). Le recours au hasard des dés ne signifie pas ici que cette volonté est aléatoire, mais plutôt qu'elle est impénétrable à l'esprit humain – impénétrable et donc impossible à prévoir avec une exactitude totale : dans le contexte d'un jeu, le recours à une certaine dose de hasard constitue sans doute la façon la plus satisfaisante de refléter cette idée...

Dans un univers comme celui de Tolkien, il est évidemment indispensable de tempérer ou d'encadrer cette part de hasard par une certaine dose de contrôle, ce second élément permettant justement de simuler l'idée d'une volonté supérieure (celle du destin et donc, du Créateur), par opposition à une fatalité totalement aveugle.

Dans les règles de *La Terre des Héros* (comme dans un grand nombre d'autres jeux de rôle), cet élément de contrôle est distribué entre le conteur et les joueurs – à travers notamment l'utilisation des points de Destinée. Ces points sont réservés aux seuls personnages-joueurs, chaque joueur étant responsable du capital de son personnage.



Le Capital de Destinée

Le capital de Destinée attribué aux héros occupe donc un rôle central dans le système de jeu, aussi sa gestion mérite-t-elle une attention toute particulière de la part du conteur.

En cours de jeu, les points de Destinée peuvent remplir trois grandes fonctions : sauver la vie d'un personnage en situation de péril mortel, lui permettre d'améliorer ses talents entre deux chapitres d'une chronique et, enfin, lui donner la possibilité d'accomplir l'impossible, à l'occasion de moments fatidiques.

Pour le plaisir des joueurs comme pour la cohérence de la chronique, il est capital que cette dernière utilisation, de loin la plus spectaculaire, ne soit pas une source de malentendus, voire de litiges entre les joueurs et le conteur – notamment sur ce qui peut constituer ou non un moment fatidique et, donc, une opportunité d'utiliser un point de Destinée de façon décisive.

Il peut, par exemple, être assez frustrant pour un joueur de vouloir dépenser un point de Destinée pour s'entendre répondre par le conteur que « le moment n'est pas venu » ou, à l'inverse, de

s'apercevoir après coup qu'il a laissé filer une belle occasion et que « le moment est passé ».

Le meilleur moyen d'éviter de telles situations est d'utiliser la notion de signe du destin.

En pratique, un signe du destin peut être défini comme un événement survenant en cours de jeu et indiquant clairement au joueur que son héros se trouve dans un de ces moments fatidiques, propices aux appels à la Destinée.

En d'autres termes, il s'agit de tendre une perche au joueur – une perche narrative, ce qui est évidemment plus élégant que de casser l'ambiance au moment crucial avec une allusion explicite au système de jeu (« Ca y est, là, tu peux dépenser ton point, si tu veux... »).

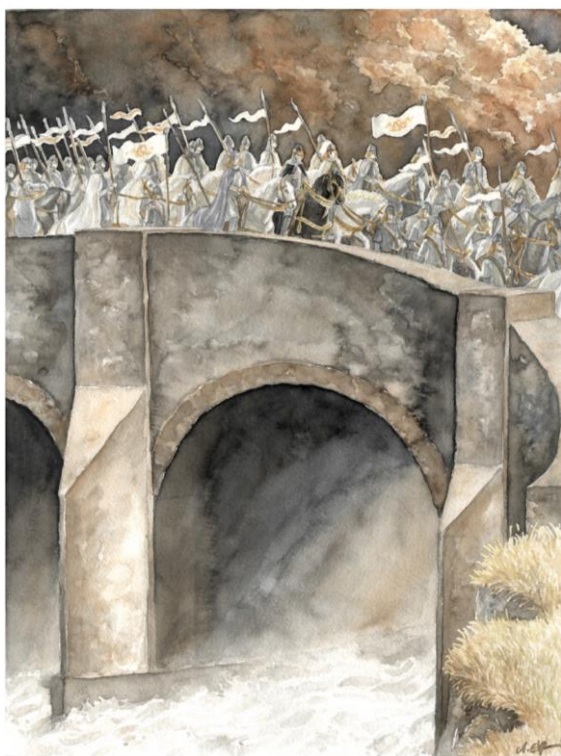
Quelle forme ce signe peut-il prendre ? Tout dépend évidemment de la situation ! Là encore, les récits de Tolkien nous fournissent d'excellents exemples. Ainsi, dans le cas de Barde l'Archer abattant Smaug, ce signe est évidemment le message apporté par la grive ; pour Eowyn faisant face au Roi-Sorcier, le fait que le Nazgûl précise lui-même qu'aucun « homme » ne peut le vaincre constitue également un bel exemple de signe du destin adressé au héros...

Utilisée en jeu, une telle approche pourra également inciter les héros à guetter ces signes du destin – une attitude finalement assez typique des protagonistes de récits épiques ou légendaires.

Du reste, il n'est nullement obligatoire que ce signe du destin intervienne immédiatement avant le moment fatidique qu'il est censé annoncer : il peut également prendre la forme d'un présage ou d'une prémonition, comme le songe de Faramir.

Lorsqu'un signe du destin n'est pas immédiatement reconnu comme tel par le joueur d'un héros, ou que celui-ci hésite quant à l'interprétation de ce signe, le conteur pourra décider de recourir à un test de Sagesse – qui représente la capacité à savoir reconnaître la nécessité, c'est-à-dire la volonté de la Destinée.

Le conteur, de son côté, ne devra pas hésiter à prévoir les moments fatidiques où la Destinée des héros peut faire basculer le cours d'un scénario.



En tant que maître du jeu, le conteur est aussi maître des interventions du destin à l'intérieur de sa chronique, de la même façon qu'il détermine les interventions de ses personnages-non-joueurs. De fait, dans un jeu comme La Terre des Héros, la Destinée peut être considérée comme un des principaux « acteurs » d'une chronique.

Destinée et Jeu de Rôle

Dans un jeu de rôle, chaque joueur dispose en effet d'un pouvoir de décision, lui permettant de déterminer lui-même les choix et les actes de son personnage, dans les limites imposées par la réalité dans laquelle évolue le personnage (reflétée par le système de jeu, qui quantifie difficultés, capacités, réussites, échecs etc.) mais aussi par le contexte dans lequel ces choix peuvent être effectués (contexte représenté, dans un jeu de rôle, par la notion de scénario). Les décisions du joueur sont donc celles de son personnage, et vice versa.

Dans le système de La Terre des Héros, le capital de Destinée constitue une exception à cette règle, puisqu'il est placé entre les mains du joueur, et non entre celles du personnage.

C'est bien le joueur qui décide de dépenser 1 point de Destinée pour que le personnage échappe à une

mort certaine ou même lorsqu'un héros lance un Appel à la Destinée.

Dans ce dernier cas, l'Appel est certes lancé par le personnage, mais c'est le joueur qui dépense le point signifiant que cet Appel est effectivement entendu par les puissances de la destinée...

Il en va de même lorsqu'un héros augmente un de ses talents entre deux aventures grâce à une telle dépense, ce n'est pas le héros qui décide de progresser, mais bien le joueur qui choisit de faire progresser son personnage...

Dans toutes ces situations, le joueur exerce son pouvoir d'influer sur le destin de son personnage ; ce faisant, il transcende son personnage, au sens propre du terme.

Dans La Terre des Héros, le pouvoir de décision du joueur ne se limite donc pas à la seule conscience de son personnage mais s'étend au rapport qu'entretient celui-ci avec le destin, c'est-à-dire avec la volonté du Créateur – et comme le personnage est un héros, le Créateur lui accorde une certaine part de sa bienveillance, représentée en jeu par le capital de Destinée.

Cette disjonction joueur/personnage peut être ressentie par certains joueurs comme une rupture du fil narratif du jeu, particulièrement lorsque la dépense de Destinée annoncée ne correspond à aucune décision consciente du personnage.

Ainsi, le fait de devoir dire : « Je dépense 1 point de Destinée pour survivre... » peut présenter le risque de « casser l'ambiance », d'autant plus qu'une telle dépense a, par définition, toujours lieu lors d'un moment de tension dramatique.

En pratique, il existe plusieurs solutions à ce problème. La première consiste à utiliser une formulation reflétant le point de vue du personnage et annonçant la dépense de point de façon implicite, comme par exemple : « Le destin de Tyngal n'est pas de mourir aujourd'hui ! ».

Une autre solution possible consiste à exprimer la dépense d'un point de Destinée autrement que de façon verbale, par un geste convenu à l'avance ou, de façon encore plus concrète, en matérialisant les points de Destinée d'un héros par des pions ou d'autres marqueurs similaires (des anneaux ?) :

lorsqu'un joueur décide de dépenser 1 point de Destinée, il remet un de ces marqueurs au conteur. Ainsi, le flot narratif du jeu n'est pas interrompu par une déclaration plaçant le joueur hors de son personnage.

Le fait que ce capital de Destinée soit placé entre les mains du joueur vise également à refléter l'idée que le personnage est non seulement un héros, mais surtout le héros de l'histoire. En tant que tel, il bénéficie de la faveur du destin, exactement comme les protagonistes principaux d'une fiction. Si les PNJ n'ont pas de points de Destinée, c'est parce que leur destin est placé entre les mains du conteur et obéit donc par là même à une logique supérieure, celle de la narration.

A partir de là, le conteur peut choisir de gérer la Destinée des PNJ de deux grandes façons.

Soit il estime qu'un PNJ est entièrement soumis aux lois de la réalité et de la fatalité, c'est-à-dire au système de jeu : si un jet de dés indique que le PNJ est mort, il est mort, point à la ligne. Soit il estime qu'en tant que « maître du jeu », il est également maître de la volonté du Créateur en ce qui concerne tous les PNJ. Dans ce cas, tout se passe alors comme s'il disposait d'un capital illimité de points de Destinée à utiliser comme bon lui semble, y compris pour sauver un PNJ d'une mort certaine ou pour lui permettre d'accomplir un extraordinaire exploit héroïque.

Comme ce capital illimité de Destinée n'a besoin ni d'être quantifiée, ni d'être attribuée de façon spécifique, elle équivaut en fait très exactement au fameux « pouvoir discrétionnaire » souvent attribué aux meneurs de jeu – et qui s'exprime, par exemple, par le « droit » d'ignorer le résultat d'un jet de dés effectué derrière le paravent ou, de manière plus générale, par le « droit » de faire passer « l'histoire avant les règles ».

En agissant ainsi, le conteur ne fait finalement qu'interpréter le rôle de Dieu – un Dieu qui, dans un univers comme la Terre du Milieu, n'est pas une hypothèse, mais bien une vérité absolue.

Voilà ! Ainsi s'achève ce Livre du Conte, seconde moitié des règles de « La Terre des Héros »... A vous, à présent, de faire revivre les pages oubliées de la Légende de la Terre du Milieu, autour de votre table de jeu. L'histoire ne fait que commencer... The Road Goes Ever On.

Le Pouvoir du Conte

Le conteur dispose donc d'un pouvoir absolu (au sens propre du terme) sur les personnages qu'il interprète et sur leur destinée – à lui de savoir utiliser ce pouvoir absolu avec discernement, en évitant tout abus ou toute utilisation pouvant être ressentie par les joueurs comme une forme de manipulation ou, pour revenir au jeu, de tricherie.

On retrouve ici un thème cher à Tolkien et fréquemment évoqué dans son œuvre : celui de la tentation du pouvoir, une question qui, comme nous venons de le voir, se pose également au meneur de jeu. Un conteur de La Terre des Héros devra lui aussi savoir faire preuve de Sagesse dans l'usage de son « pouvoir narratif absolu », afin d'agir en conteur loyal et non en adversaire des joueurs ou en demiurge manipulateur.

De leur côté, les joueurs devront accepter ce « pouvoir du conteur », exactement comme les protagonistes des récits de Tolkien sont censés accepter le « pouvoir du créateur », sans chercher à l'usurper ou à le subvertir tant qu'ils se trouvent dans la peau de leurs personnages.

En pratique, le pouvoir du conteur s'apparente véritablement à celui d'Eru, puisqu'il relève à la fois du pouvoir de Création (le conteur crée les situations et décide des périls auxquels les personnages des joueurs vont être confrontés) et de ce pouvoir du Verbe si cher à l'auteur du Seigneur des Anneaux et du Silmarillion : là où la parole des joueurs exprime les choix, les actes, les pensées et les sentiments de leurs personnages, la parole du conteur représente, quant à elle, la « parole du réel », celle qui fait exister le monde autour d'eux et qui entérine les conséquences de leurs décisions et de leurs actions.

Là encore, nous retrouvons un des concepts de base du jeu de rôle traditionnel (« le meneur de jeu a toujours le dernier mot », « la parole du meneur de jeu est sacrée ») - concept qui prend ici une résonance toute particulière, puisqu'il recoupe exactement les fondations de l'univers de Tolkien.

The Road Goes Ever On...

Postface à la Troisième Edition

En effet, la Route se poursuit toujours.

*Aujourd'hui, plus de dix ans après la mise en ligne de la première version de **La Terre des Héros**, et près de quinze ans après l'écriture des articles sur **La Quête Perpétuelle**, qui en furent à l'origine, cette Route me ramène sur mes pas, pour une troisième et ultime édition de ce jeu de rôle hommage à l'œuvre de Tolkien.*

*Entretiens, de l'eau a coulé sous les ponts de la Terre du Milieu : la trilogie cinématographique du **Hobbit** a définitivement inscrit l'univers de Tolkien dans la culture mainstream et l'excellente firme britannique Cubicle 7 a publié un nouveau jeu de rôle officiel inspiré de cet univers, **L'Anneau Unique**, salué à juste titre pour sa qualité et sa fidélité à l'œuvre du maître... Et si ses règles suivent une logique assez différente, son approche de l'univers tolkienien est sans doute, parmi les divers jeux officiels existants, celle qui s'approche le plus des sentiers suivis en son temps par **La Terre des Héros** – à commencer par le choix de la période de référence (entre les événements de **Bilbo le Hobbit** et ceux du **Seigneur des Anneaux**) et l'élection du royaume de Dale et de la Forêt de Mirkwood comme cadre de campagne par excellence, comme dans cette **Geste de Dale** que j'eus l'immense plaisir de mener pour les tout premiers joueurs de **La Terre des Héros**.*

Alors pourquoi ce retour ? Par nostalgie, sans doute... Par attachement à ce jeu, aux souvenirs qui y sont associés et à l'œuvre qui l'a inspirée, mais aussi parce que je souhaitais retravailler quelques éléments du système de jeu, pouvoir y réinvestir quelques idées qui m'étaient venues au fil des ans.

*Par rapport aux versions précédentes, cette troisième édition apporte un certain nombre de modifications aux règles, notamment en ce qui concerne les combats, les dommages et les profils de certaines créatures, mais aussi la progression des personnages et l'évolution des qualités ou encore le traitement en jeu de la destinée des Elfes. Les points d'Ombre, présents dans la première édition mais supprimés de la deuxième, font ici leur grand retour... Ces divers changements sont recensés dans l'Appendice page suivante. En dehors de ces quelques ajustements, le moteur de jeu est inchangé et **La Terre des Héros** reste fidèle à l'extrême simplicité de son système et à son approche résolument héroïque du monde de Tolkien.*

*Comme les lecteurs des éditions précédentes pourront le constater, je n'ai pratiquement pas touché à sa présentation ; je souhaitais plus que tout conserver les mêmes illustrations, tant celles-ci restent pour moi indissociables des moments passés à écrire ce jeu et de la façon dont ces images ont nourri mon inspiration de concepteur de jeux de rôle. Sans le talent d'Anke Eissmann, de Katarzyna Chmiel et de tous les autres artistes m'ayant gracieusement permis d'utiliser leurs œuvres pour l'illustrer, **La Terre des Héros** n'aurait sans doute jamais vu le jour ; je leur exprime donc une nouvelle fois ici toute ma reconnaissance et mon admiration.*

*Cette troisième édition intègre également quelques éléments issus des quelques numéros de l'éphémère **Compagnon**, mini-webzine consacré à **La Terre des Héros** et dont les autres articles ont été regroupés dans le supplément du même nom.*

The Road Goes Ever On...

Olivier Legrand

Post Scriptum 2025 : *Eh oui, la Route s'est encore poursuivie... vingt ans après le début du voyage !*

NOTES SUR LA QUATRIÈME ÉDITION

LIVRE DU JOUEUR

Chapitre I : Créer un Héros

Chaque héros reçoit toujours quatre talents, mais un joueur peut désormais dépenser des points de talents pour doter son personnage de talents supplémentaires.

Les talents Bâtisseur et Forgeron ont été englobés dans le talent Artisan, le talent Ménestrel a changé de nom (« Scalde », en hommage aux poètes nordiques chers au professeur Tolkien) et le talent Voleur, fort peu héroïque, a disparu de la liste.

Chapitre II : Elfes et Nains

Divers ajustements ont été effectués pour mieux refléter les caractéristiques de ces deux peuples. Les règles sur la Destinée des Elfes et l'Appel de Valinor ont également été revues.

Chapitre III : Prouesses et Périls

La notion de difficulté (pénalité aux épreuves) a été clarifiée. Le déroulement des assauts a été simplifié et les règles de dommages ont été entièrement revues, ainsi que les effets des armes, des armures et des boucliers, dans le but de rendre les combats encore plus simples à gérer, mais aussi plus fidèles à l'œuvre-source.

Chapitre IV : Héroïsme et Destinée

Les règles sur la progression des personnages ont été simplifiées. Un héros ne peut plus, désormais, perdre des points de qualités mais peut, en revanche, gagner des points d'Ombre. Les possibilités de progression des Elfes et des Nains, ainsi que leurs relations avec les forces de la Destinée, ont également été revues et corrigées, afin de mieux refléter en termes de jeu le caractère et le destin de chaque peuple.

Appendice : Les Hobbits

Peu de changements en ce qui concerne nos braves Hobbits, toujours considérés comme des personnages à part, sujets à des règles qui leur sont propres. Quelques points précis ont été clarifiés.

LIVRE DU CONTEUR

Chapitre I : Les Héros en Jeu

Ce chapitre s'est enrichi de la section « Aventure », contenant des règles additionnelles de combat pour le conteur, mais aussi de nouvelles règles sur les voyages, les épreuves physiques, la perception, la dissimulation et les armes enchantées.

Les sections détaillées sur les ressources et les talents ont été étoffées. La valeur d'un talent est désormais limitée à 7, pour tous les peuples. La progression des héros en jeu a également été simplifiée et clarifiée.

Les nouvelles règles sur les blessures pour les PNJ et les créatures rendent les combats plus tendus, tout en préservant la possibilité (et non la certitude) de pouvoir tuer certains adversaires d'un seul coup d'épée ou d'une seule flèche. Les spécificités des adversaires censément invincibles ou invulnérables font également l'objet d'une plus grande attention.

Chapitre II : Magie et Pouvoir

Ce chapitre a fait l'objet de quelques clarifications et révisions mineures, sans changement notable sur le fond. L'influence de l'Ennemi se traduit désormais par le gain de points d'Ombre.

Chapitre III : Alliés et Adversaires

Le contenu de ce chapitre a été entièrement refondu, repensé et retravaillé, que ce soit sur le plan des règles (attributs et capacités spéciales des créatures) ou dans de nombreuses sections du bestiaire. Les Oléphants et les Grands Aigles ont désormais droit à leur entrée.

Chapitre IV : Maîtriser le Jeu

Cet ultime chapitre combine l'intégralité de l'ancienne mouture (« Bâtir une Chronique ») à des versions plus synthétiques des Appendices de la deuxième édition, concernant les règles et la narration ou le rôle de la Destinée dans le jeu. Lorsque cela était nécessaire, les exemples techniques ont évidemment été modifiés en fonction des ajustements de règles effectués.