

La Terre des Héros

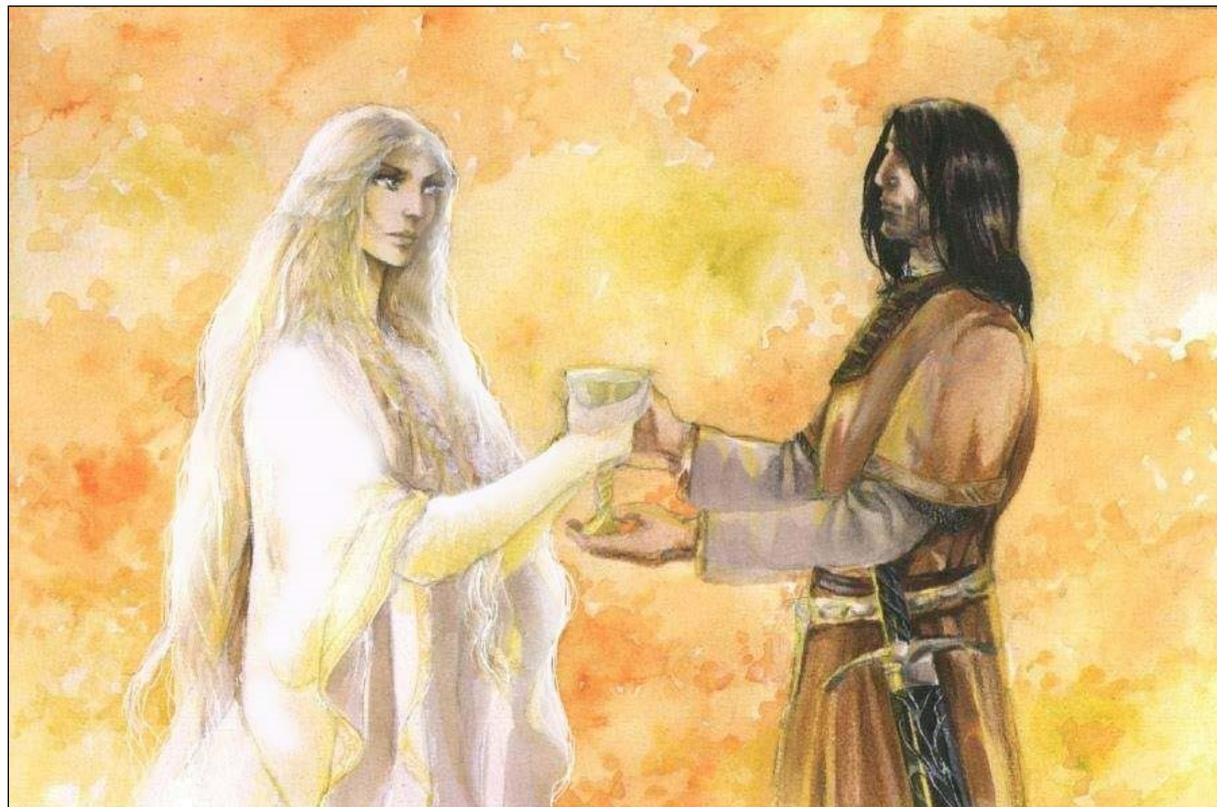
Aventures épiques dans l'univers de J.R.R. Tolkien

Le Compagnon

Troisième édition

Le Compagnon

Supplément pour le Jeu de Rôle La Terre des Héros



Édition Révisée et Augmentée (2017)

| | |
|----------------------------------|------|
| I : L'Équipement des Héros | p 3 |
| II : HÉROS d'AUTRES TERRES | p 5 |
| III : LA FORCE des SERMENTS | p 11 |
| IV : Le Pouvoir de l'AMOUR | p 14 |
| V : La Magie, le Monde et le Jeu | p 18 |

Texte : Olivier Legrand

Illustrations : Catherine Karina Chmiel-Gugulska, Anke Eissmann, Romain Soulcie et David Thierree.

I : L'Équipement des Héros

Ce premier chapitre présente un petit système optionnel permettant de définir l'équipement d'un héros de façon plus formalisée qu'avec les règles du Livre du Joueur.

Héros Humains

L'équipement d'un héros dépend directement de ses talents et de son héritage. Pour les héros humains, cet équipement initial pourra être déterminé ainsi :

Archer : Le personnage possède obligatoirement un arc et des flèches. Le joueur pourra décider que cet arc est un arc long (voir Livre du Joueur, p 30), plus puissant mais aussi plus encombrant qu'un arc classique.

Artisan : Le personnage possède les outils nécessaires à l'exercice de son art.

Cavalier : Le personnage possède un cheval en bonne santé, particulièrement Fougueux ou Endurant (voir Livre du Conteur, p 55), au choix du joueur.

Guérisseur : Le personnage possède une escarcelle remplie d'herbes médicinales.

Guerrier : Le personnage possède deux armes de corps-à-corps ou une arme et un bouclier (au choix du joueur). Il possède également un pourpoint de cuir renforcé ou, si le conteur l'autorise, une cotte de mailles (plus encombrante mais conférant une meilleure protection).

Navigateur : Le conteur devra décider si le personnage possède son propre navire, en fonction de l'origine du héros et des besoins de la chronique.

Scalde : Si le joueur le souhaite, le personnage pourra posséder une harpe (instrument considéré, en termes de jeu, comme un objet encombrant).

Les talents non-listés ci-dessus (Espion, Pisteur et Stratège) ne confèrent aucun équipement particulier.

Tout héros possède en outre des vêtements de voyage, un poignard (ou une arme courte similaire), ainsi que tout autre objet jugé approprié par le conteur. De façon générale, les possessions d'un personnage devront être le reflet de son origine, de son statut et de son histoire.



Esquisse d'Anke Eissmann

En plus de cet équipement lié aux talents, le conteur pourra décider d'octroyer à chaque héros une **possession d'exception**, choisie par le joueur ou fixée par le conteur en fonction des besoins de la chronique. Dans tous les cas, cette possession d'exception devra être intimement liée à l'histoire du personnage ou à celle de ses ancêtres.

Voici quelques exemples classiques de telles possessions d'exception :

- Une arme unique, indestructible et inaltérable, liée au pouvoir de la Destinée (voir Livre du Joueur, p 27). Forgée en des temps anciens, une telle arme est presque toujours liée à l'héritage ancestral du héros.

- Une cotte de mailles (Protection 2) incroyablement légère (aucune pénalité d'encombrement), fabriquée par des artisans Elfes ou Nains.

- Une monture d'exception, à la fois Endurante et Fougueuse (voir Livre du Conteur, p 55). Ce choix est particulièrement approprié pour les héros Rohirrim.

Cas Particuliers

A priori, ce système ne permet pas aux héros humains de débiter le jeu avec une arme enchantée, de tels objets ne pouvant normalement être gagnés, trouvés ou reçus qu'en cours de chronique, mais des exceptions sont toujours possibles, avec l'aval du conteur. Ce dernier ne devra pas hésiter à moduler les règles proposées dans ce chapitre en fonction du cadre et des besoins de sa chronique.

Ainsi, si le thème de la chronique et l'histoire du personnage s'y prêtent, le conteur pourrait tout à fait autoriser un Rôdeur d'unadan à commencer le jeu avec une dague de l'Ouistrenesse (similaire aux fameuses lames des galgals données à Frodon et à ses compagnons par Tom Bombadil et, comme elles, capable de blesser les Spectres) en tant que possession d'exception.

Selon la même logique, le conteur pourrait octroyer à un Dúnadan Ami des Elfes (privilège rare, soumis, là encore à la discrétion du conteur) un objet elfique (autre qu'une arme ou une armure), en plus de sa possession d'exception.

En termes de jeu, le conteur pourra décider de réserver de tels privilèges aux Dúnedain ayant sacrifié 1 point de Destinée lors de la création du personnage – et donc particulièrement proches de leur héritage ancestral (voir Livre du Joueur, p 6).

La possession de tels objets par les héros devra toujours faire sens dans le contexte de la chronique et relier le personnage à un élément essentiel de son héritage : ainsi, lorsque Bilbon offre son épée Dard à Frodon, il ne lui transmet pas simplement une arme elfique mais aussi et surtout une partie de son propre vécu et un symbole de son lien privilégié avec le peuple des Elfes.

HÉROS Elfes

Les héros Elfes bénéficient des avantages suivants :

- Si le joueur du héros décide de le doter d'une cotte de mailles, celle-ci sera obligatoirement de facture elfique (aucune pénalité d'encombrement).

- Si le héros possède une arme unique, il s'agira d'une lame elfique enchantée (voir Livre du Conteur, p 18).

- Avec l'aval du conteur, un héros Elfe avec le talent de Pisteur pourra débiter le jeu avec une cape elfique ainsi qu'une corde elfique (voir Livre du Joueur, p 19).

Quant aux denrées elfiques (lembas, miruvor), elles pourront être accordées de façon ponctuelle au héros, là encore à la discrétion du conteur et en fonction des événements de la chronique en cours.

HÉROS Nains

Les héros Nains bénéficient des avantages suivants :

- Si le héros est un Guerrier et qu'il est originaire d'une communauté prospère, le conteur pourra l'autoriser à posséder un haubert de guerre (voir Livre du Joueur, p 15) à la place d'une simple cotte de mailles. Il est, en revanche, absolument impossible de débiter le jeu avec une cotte de mailles en mithril...

- Si le héros possède une arme d'exception, il s'agira le plus souvent d'une hache de bataille ayant appartenu à ses ancêtres, dotée d'un nom et d'une histoire.

- A la discrétion du conteur, le joueur d'un héros Nain pourra posséder, en guise de possession d'exception, un trésor personnel, prenant généralement la forme d'une réserve d'or et de bijoux. Le conteur reste seul juge de ce que ces trésors pourront éventuellement acheter mais est invité à se montrer aussi généreux que possible.

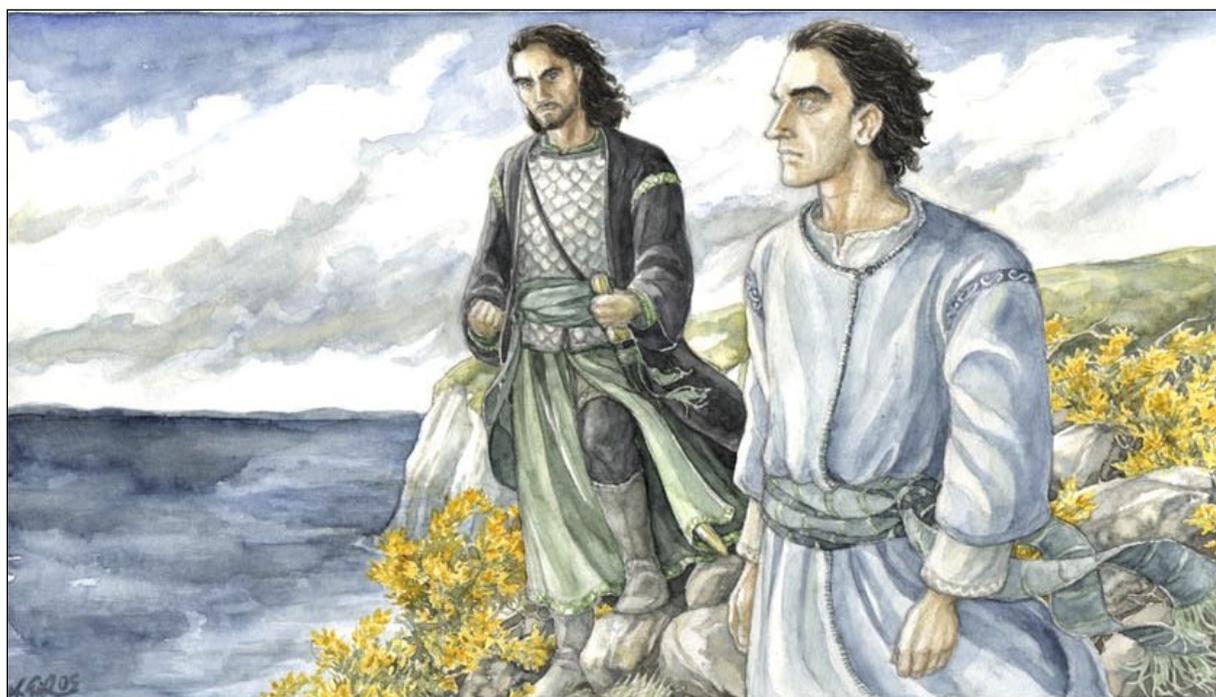
Les Nains n'ont évidemment que faire de chevaux d'exception, leurs seules montures étant les poneys qu'ils utilisent parfois pour voyager...

Et les Hobbits ?

Les Hobbits ne sont pas concernés par ces règles, car ils ne s'intéressent guères aux armes, aux armures ou aux chevaux... Un Hobbit peut néanmoins posséder une quantité d'objets divers plus ou moins utiles : pipes, outils de jardinage, livres, fûts de bière, ustensiles de cuisine et, bien sûr, un nombre indéfini de mathoms...

II : HÉROS D'AUTRES TERRES

Ce chapitre s'intéresse à la possibilité de créer et d'incarner des héros issus de peuples traditionnellement alliés à l'Ennemi (Haradrim, Númenoréens Noirs, Hommes de l'Est...) ou peu favorisés par l'Histoire de la Terre du Milieu (Dunlendings, Drúedain, Lossoth...).



VERS D'AUTRES HORIZONS

Par fidélité à l'œuvre de Tolkien, les règles de base de La Terre des Héros proposent deux héritages possibles pour les héros humains : Homme de l'Ouest ou Homme du Nord. Si l'on s'en tient à une vision puriste des choses, les héros humains devraient tous appartenir à ces deux peuples, mais rien n'empêche un Conteur ambitieux d'imaginer une chronique mettant en scène des héros d'autres contrées, comme l'Harad (le Sud) ou le Rhiûn (l'Est), loin des sentiers familiers du Seigneur des Anneaux et de Bilbo le Hobbit.

Ces terres pourraient servir de décor à une chronique atypique, justement parce qu'elles sont soumises à l'influence de l'Ombre : dans une chronique de ce style, les héros sont donc destinés à faire partie de ceux qui tentent vaillamment (ou

désespérément) de s'opposer (ou tout simplement d'échapper) à l'emprise de l'Ennemi et de ses serviteurs sur leur terre natale. Une telle chronique serait fondée sur la notion de résistance intérieure.

Compte tenu de l'esprit du jeu et de sa vision de La Terre du Milieu, il semble toutefois inenvisageable pour les joueurs d'incarner des personnages issus de peuplades ou originaires de contrées entièrement (et depuis longtemps) acquises à l'emprise de l'Ennemi, de telles communautés ayant sans doute depuis longtemps étouffé en leur sein toute forme voire toute possibilité de résistance...

Il doit toutefois bien exister quelques braves gens dans la Cité d'Umbar – ou quelques Corsaires trop indépendants pour rallier les armées de l'Ennemi, un choix fort risqué (et, par là-même, assez intéressant sur un plan narratif). Tant que la Guerre de l'Anneau n'a pas commencé, de tels

problèmes d'allégeance demeurent à l'état latent, ce qui peut d'ailleurs constituer un point de départ intéressant pour une chronique atypique.

Dans le même ordre d'idée, le fait que les deux mages bleus, Alatar et Pallando, soient partis vers l'Est pourrait indiquer qu'on n'y trouve peut-être pas que des barbares sanguinaires sous la coupe de l'Ennemi, mais peut-être (pourquoi pas ?) quelques foyers de résistance potentiels...

Un personnage-joueur originaire de l'Est ou du Sud appartiendra donc forcément à leurs peuples les plus civilisés et à leurs éléments réfractaires au pouvoir de Sauron ou encore préservés de son emprise – et donc, d'une façon ou d'une autre, cernés d'ennemis déclarés ou potentiels. Il est donc hors de question pour les joueurs d'incarner des Variags de Khand et autres Balchoth – et encore moins des « hommes-trolls » de l'Harad Lointain.

Les pistes proposées ci-après supposent donc l'appartenance du personnage à une communauté civilisée et encore relativement indépendante du pouvoir de l'Ennemi – « communauté » pouvant signifier ici « cité », « peuple » ou « pays », mais également « clan » ou « famille ».

Des héros du Sud ou de l'Est ayant choisi le « bon camp » pourraient en outre avoir fort à faire dans le contexte du Quatrième Âge et des suites de la Guerre de l'Anneau, sur le plan guerrier comme sur le plan humain, que ce soit pour lutter contre les derniers vestiges du pouvoir de l'Ennemi ou pour tenter de rebâtir une société plus juste, sous l'égide du Roi Ellessar et de ses féaux de l'Ouest et du Nord, avec toutes les difficultés et les tensions que cela peut supposer. De fait, il semble très probable que l'Est et le Sud aient été le théâtre d'affrontements liés à la Guerre de l'Anneau bien après la chute de Sauron...

Enfin, en marge des grands peuples de l'Ouest, du Nord, du Sud et de l'Est, la race des Hommes de la Terre du Milieu inclut aussi un certain nombre de peuplades plus « barbares » et souvent oubliées, mais qui pourraient, elles aussi, trouver leur place dans une chronique atypique. Nous examinerons, en fin de chapitre, trois de ces peuples : les Dunlendings, les Drúedain et les Lossoth.



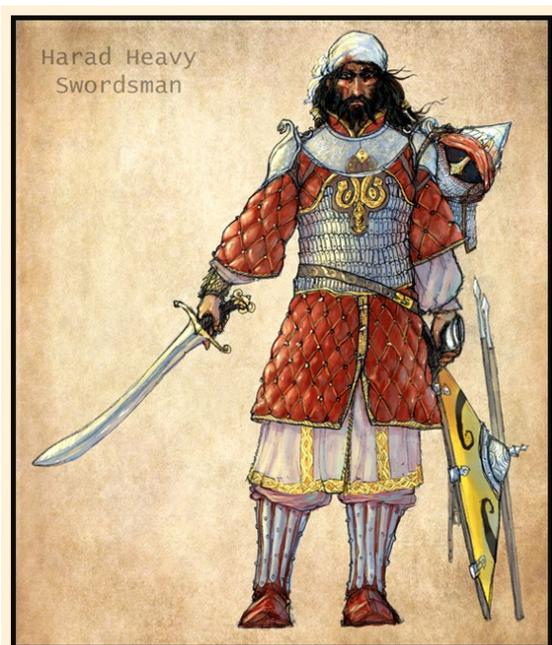
Les Hommes des Ténèbres

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

Chaque peuple d'Hommes Ténébreux possède ses particularités, décrites dans les pages qui suivent, mais l'influence qu'exerce le pouvoir de l'Ombre sur ces peuples et leurs contrées se traduit par la règle suivante : tout héros issu d'un de ces peuples commence le jeu avec 1 point d'Ombre. Ce point ne reflète pas une quelconque allégeance à l'Ennemi, mais plutôt l'effet diffus de son influence, une influence qui, dans les terres de l'Est et du Sud, s'exerce depuis des générations.

Si le joueur souhaite que son personnage ait été totalement préservé de cette influence, il pourra, à la création du héros, supprimer ce premier point d'Ombre en sacrifiant 1 point de Destinée. Ce point de Destinée représente alors le prix de la liberté payé par le héros (ou par ses ancêtres), pour s'affranchir de ce lourd héritage ténébreux.

Un personnage issu de ces peuples aura, en outre, une valeur initiale de 2 (au lieu de 3) en Savoir. Ceci reflète la supériorité culturelle de l'héritage des Hommes de l'Ouest (qui, eux, reçoivent un Savoir initial de 3) – une supériorité qui, dans l'univers imaginaire créé par Tolkien, constitue un fait objectif (devant donc être reflété par les règles de jeu). Les origines du personnage influenceront en outre sur son choix de talents (voir ci-après).



Haradrim

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

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

Dans le monde de la Terre du Milieu, l'Ouest est la source primordiale de la civilisation humaine. Dans ce contexte fictif, cette assertion ne constitue pas une opinion ethnocentriste, mais un fait objectif. Dans cette perspective, les Sudérons sont donc, à l'origine, étrangers à cette civilisation venue de l'Ouest : on peut donc les qualifier de barbares, au sens classique du terme. À la base, les Haradrim formaient des peuplades guerrières, organisées en clans souvent rivaux et menant une vie nomade ou semi-nomade...

Mais leurs contacts et leurs alliances avec les Númenoréens Noirs, dépositaires (à leur manière) de cet ancien héritage de l'Ouest leur ont permis d'enrichir leur culture, notamment dans les domaines du pouvoir, de la guerre, de l'artisanat et du commerce : des royaumes ont été fondés, des cités bâties, des armées et des flottes constituées... Au fil des âges, les Haradrim sont donc passés du mode de vie tribal de leurs ancêtres à une civilisation conquérante.

À partir de ces éléments, la culture Haradrim peut donc être considérée comme une culture de « barbares civilisés » (un peu comme le furent, par exemple, les Visigoths), mêlant cruauté, ruse, orgueil et esprit guerrier à une grande efficacité d'organisation pour tout ce qui touche à la guerre et à la politique, sous l'autorité de seigneurs de guerre animés de grands désirs de conquêtes et donc fort réceptifs à l'influence corruptrice de l'Ennemi et de ses serviteurs. Dans un tel contexte, un héros Haradrim sera fatalement destiné à rapidement devenir un renégat dans sa propre contrée - si tel n'est pas déjà le cas dès la création du personnage.

Nouveau Talent : Mûmakar

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

Le dressage d'un Mûmak prend plusieurs années, au cours desquelles se crée un lien unique entre l'animal et son Mûmakar. Tout héros doté de ce talent possède son propre Mûmak, qu'il considère davantage comme un compagnon (y compris de guerre) que comme sa propriété. Ce Mûmak, sans doute dressé par le héros lui-même, lui est d'une fidélité totale, mais il va évidemment de soi qu'un tel compagnon ne peut être emmené dans n'importe quel type d'aventure.

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



Le talent de Guerrier fera presque toujours partie du bagage de tout héros Haradrim – bagage qui peut être complété par des talents comme Stratège, Cavalier, Pisteur ou, pour les Corsaires d'Umbar, Navigateur. Le personnage pourra également avoir accès au nouveau talent optionnel de Mûmakar (voir page précédente). La situation qui règne dans les contrées du Sud peut en outre faire du talent d'Espion un choix fort judicieux.

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

Corsaires d'Umbar

Les Corsaires d'Umbar étaient, à l'origine, des Hommes de l'Ouest, renégats du Gondor exilés à la suite de la Lutte Fratricide qui déchira le royaume dans les années 1430-1440 du Tiers Age. À l'époque de la Guerre de l'Anneau, ceux qui portent le titre de « Corsaires d'Umbar » sont principalement des Haradrim.

Après avoir arraché aux Númenoréens le contrôle du port d'Umbar, les premiers Corsaires se sont mélangés aux Haradrim et sont désormais considérés comme de vulgaires Suderons par les tout derniers Númenoréens Noirs. De leur côté, les Corsaires ont tendance à voir ces derniers comme une « fin de race » aussi arrogante que décadente, vivant dans un passé révolu.

Númenoréens Noirs et Corsaires se trouvent néanmoins réunis par la même haine du Gondor et de ses alliés, leur mépris pour les autres peuples humains et l'influence exercée par le pouvoir de l'Ennemi sur leurs seigneurs et maîtres.

Leur choix de talents inclura presque toujours les talents Guerrier et Navigateur.

Númenoréens Noirs

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

Les Númenoréens Noirs descendent de colons Dúnedain ayant survécu à la destruction de Númenor avant de tomber sous l'influence de l'Ennemi, qui choisit d'ailleurs dans leurs rangs plusieurs de ces neufs Rois des Hommes destinés à devenir les Nazgûl.

Un héros avec cette origine pourrait être issu d'une des rares lignées à avoir résisté ou échappé à l'emprise de l'Ennemi ou appartenir (pourquoi pas ?) à une nouvelle génération de Númenoréens Noirs désireux de s'affranchir de ce pouvoir afin de renouer avec l'ancien héritage de l'Ouistrenesse.

Leur longévité est similaire à celle des Hommes de l'Ouest, mais leur héritage est désormais trop dilué pour qu'un authentique Dúnadan (voir Livre du Joueur) puisse voir le jour dans leurs rangs.

Leur choix de talents inclura presque toujours le talent Guerrier. Leur Savoir minimum de 2 leur permet de maîtriser le vieil Adûnaïc (la langue d'origine des héritiers de Númenor) et une seconde langue, généralement le Ouistrain ou l'Haradaïc.

Hommes de l'Est

Aussi appelés Orientaux, les Hommes de l'Est viennent du pays de Rhiûn, vaste terre comptant vraisemblablement de nombreuses contrées et nations. La plupart des Hommes de l'Est semblent être des barbares semi-nomades, comme le peuple des Chariots ou les féroces cavaliers Balchoth. Même si Tolkien reste plutôt vague sur leur aspect et leur culture, divers éléments permettent de les rapprocher de cavaliers des steppes comme les Huns ou les Avars (là encore, sans tomber dans un rapprochement trop réducteur.)

Au premier abord, les Hommes de l'Est tels qu'ils sont présentés dans les écrits de Tolkien semblent remplir le rôle classique des hordes barbares... mais des hordes barbares placées sous l'emprise directe de l'Ennemi, avec toutes les implications que cela suppose.

Ainsi, la soif de destruction et de conquête qui anime les Hommes de l'Est reflète autant leur sauvagerie propre que le ténébreux pouvoir de l'Ennemi auquel ils sont inféodés – et il ne fait aucun doute que ce pouvoir a laissé une empreinte profonde sur leurs mœurs, leurs usages et leurs croyances. Sous l'influence de ce pouvoir, ces « hordes barbares » se sont également muées en véritables armées, dont les plus redoutables combattants sont sans doute aussi bien équipés ou organisés que leurs adversaires plus civilisés...

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

On peut toutefois supposer qu'il existe des Hommes de l'Est plus civilisés, vivant au-delà de la Mer de Rhiûn, dans des contrées qui étaient sans aucun doute la destination des mages bleus Alatar et Pallando. Là encore, l'absence d'informations précises dans l'œuvre de Tolkien, loin d'être un obstacle, peut laisser le champ libre à un Conteur imaginaire. A priori, les héros originaires de l'Est appartiendront aux contrées de l'Est Lointain, situées plus à l'Est que les territoires parcourus par les Balchoth et autres hordes de cavaliers (qui pourraient tout à fait être leurs ennemis).



Les Peuples Oubliés

On entend ici par « peuples oubliés » des peuples humains vivant à l'Ouest ou au Nord, beaucoup plus frustes que les Hommes du Milieu qui vivent dans ces contrées et ne semblant a priori destinés qu'à jouer un rôle marginal dans les grands conflits du Tiers Age finissant. Nous examinerons ici trois de ces peuples : les Dunlendings, les Drúedain (ou Woses) et les Lossoth, le peuple des neiges.

En termes de jeu, un héros appartenant à un de ces peuples recevra une valeur initiale de 2 (au lieu de 3) dans certaines de ses ressources et de ses qualités et ne possèdera que trois talents (au lieu de quatre), choisis dans une liste assez réduite ; voir la description de chaque peuple pour plus de détails.

Dunlendings

Hommes des collines frustes, vaincus et soumis par les Rohirrim puis manipulés et utilisés par Saroumane, les Dunlendings ou Hommes du Pays de Dun n'ont, de prime abord, aucune chance de donner naissance à des héros susceptibles de trouver leur place dans une chronique classique de La Terre des Héros.

Les Dunlendings n'en descendent pas moins d'une des trois races d'Edain qui s'allièrent aux Elfes durant les guerres du Premier Age : le Peuple de Haleth (les deux autres étant le Peuple de Bëor, disparu au Premier Age, et le Peuple de Hador, ancêtre des Númenoréens et des Hommes de l'Ouistrenesse). Il est donc tout à fait possible d'imaginer qu'une chronique atypique puisse accueillir un héros Dunlending – qui pourrait être, par exemple, un renégat aux yeux des siens ou le descendant d'une noble lignée bien décidé à ne pas laisser son peuple tomber sous la coupe de chefs de clan belliqueux ou, plus tard, de Saroumane.

En termes de jeu, un héros Dunlending pourra être créé selon les règles habituelles, mais avec une valeur initiale de 2 (au lieu de 3) en Savoir et en Sagesse et trois talents au lieu de quatre, choisis parmi les suivants : Artisan, Guerrier, Cavalier, Espion, Guérisseur, Pisteur et Scalde.

Drúedain

Aussi connus sous le nom de Woses ou d'Hommes Sauvages, les Drúedain sont trapus, avec des traits grossiers, de gros bras aux muscles noueux, de courtes jambes – leur taille étant plus proche de celle des Nains que de celle des autres Hommes. Ils sont généralement vêtus d'un simple pagne et arborent sur leur corps d'étranges motifs peints.

Leurs sens remarquablement aiguisés (y compris leur odorat) font d'eux d'excellents pisteurs. Peuple secret et furtif, les Drúedain marquent leur présence sur leurs territoires par des pierres levées qu'ils nomment « pierres de garde ».

Au Tiers Age, la majorité des Drúedain vivent dans la Forêt de Drúadan, à l'est des Montagnes Blanches. Ennemis des Orques et des Hommes de l'Est, ils sont également traités avec défiance par les autres races d'Hommes - notamment par les Rohirrim, ce qui n'empêchera pas un des leurs d'aider l'armée de Théoden lors de la Guerre de l'Anneau, en lui permettant de contourner la route de Minas Tirith tenue par des Orques. A partir de là, pourquoi ne pas imaginer que d'autres Drúedain aient commencé, avant la Guerre de l'Anneau, à lutter contre le Pouvoir de l'Ombre ?

En termes de jeu, un tel personnage sera créé avec une valeur de 2 (au lieu de 3) en Savoir, Présence et Courage, et les trois talents suivants : Guerrier, Guérisseur et Pisteur (ce dernier talent recevant une valeur initiale de 4).

La longévité des Drúedain est nettement plus réduite que celle des autres hommes – environ une cinquantaine d'années.

Enfin, les armes d'un Drúadan (lance, javelot, massue etc.) ne sont pas faites de métal, mais de bois et de pierre taillée, ce qui leur confère une solidité seulement Commune (2). Les Drúedain n'utilisent ni armures ni boucliers.

Lossoth

Aussi connus sous le nom d'Hommes des Neiges, les Lossoth habitent la Baie de Forochel. Chasseurs nomades, ils vivent dans des huttes faites de neige et de glace, utilisant des « chariots sans roues » (traîneaux) tirés par des chiens d'attelage ou des chevaux et d'étranges chaussures glissant sur la neige (skis). On peut donc les imaginer comme un peuple proche des Lapons et des Finnois de notre monde.

Lorsque le roi d'Arthedain Arvedui dut fuir l'invasion de son royaume par l'Angmar, en l'an 1974 du Tiers Age, il trouva refuge, avec quelques Dúnedain, parmi les Lossoth – un lien historique qui pourrait tout à fait, en brochant un peu, justifier l'existence de Lossoth possédant, eux aussi, l'étoffe des héros.

Un héros Lossoth sera créé avec une valeur initiale de 2 en Savoir, en Présence et en Courage et ne recevra que trois talents : Pisteur (avec une valeur initiale de 4) et deux autres talents choisis parmi Guerrier, Archer, Guérisseur et Artisan.

Les armes des Lossoth (harpons, lances, coutelas etc.) sont fabriquées à partir d'os et de pierre taillée (solidité 2); ils n'utilisent ni armures ni boucliers.

III : La Force des Serments



Parole et Destinée

Dans La Terre des Héros, les serments qu'un personnage peut être amené à prêter ne sont pas de simples déclarations d'intentions. Si les paroles que prononce une personne sont semblables à des lettres écrites dans le sable, destinées à être emportées par les vagues du temps, les serments sont comme des lettres gravées dans la pierre.

En prononçant un serment, un héros engage donc son propre destin, par le biais de ce pouvoir du verbe qui créa le monde. Dans un monde où la parole est le pouvoir même de la création, le fait de donner sa parole devient un acte quasi-magique, une façon pour celui qui le prononce de faire un nœud sur le fil de sa propre destinée, avec toutes les conséquences que cela suppose.

Ces règles partent du principe que l'auteur du serment est un personnage-joueur ; s'il s'agit d'un PNJ, les effets du serment n'entraînent aucune

conséquence notable en termes de jeu et seront tout simplement gérés de façon narrative par le conteur, au travers des décisions et des actions qu'il attribuera à ce personnage. Les serments des personnages-joueurs ont donc plus de réalité (c'est-à-dire plus d'incidence sur le système de jeu) que ceux des PNJ, conformément à l'approche générale du jeu, qui place les héros au centre de l'action. Nous nous intéresserons ici aux serments de fidélité et aux serments de vengeance.

Serments de Fidélité

Un serment de fidélité engage la Loyauté de celui qui le prête (l'auteur du serment) envers une autre personne (l'objet du serment).

Il peut par exemple s'agir du serment d'allégeance du guerrier à son seigneur ou à son roi, du serment d'amour éternel qui lie deux âmes sœurs ou encore du serment de fraternité unissant les différents membres d'une communauté de destin.

Communautés de Destin

L'objet d'un serment de fidélité peut être un individu ou un groupe soudé, comme par exemple une famille, un clan ou une communauté. Dans ce cas, chaque membre du groupe pourra bénéficier du lien de Destinée créé par le serment.

En outre, en cas de mort de l'un des membres, la Loyauté du héros pourra l'aider à surmonter son désespoir, au cas où sa Volonté lui ferait défaut.

Un serment de fidélité peut tout à fait être mutuel, comme les serments de fraternité qui lient les membres de certaines communautés ou, tout simplement, les serments d'amour éternel pouvant unir deux êtres (voir section suivante).

Liés par la Destinée

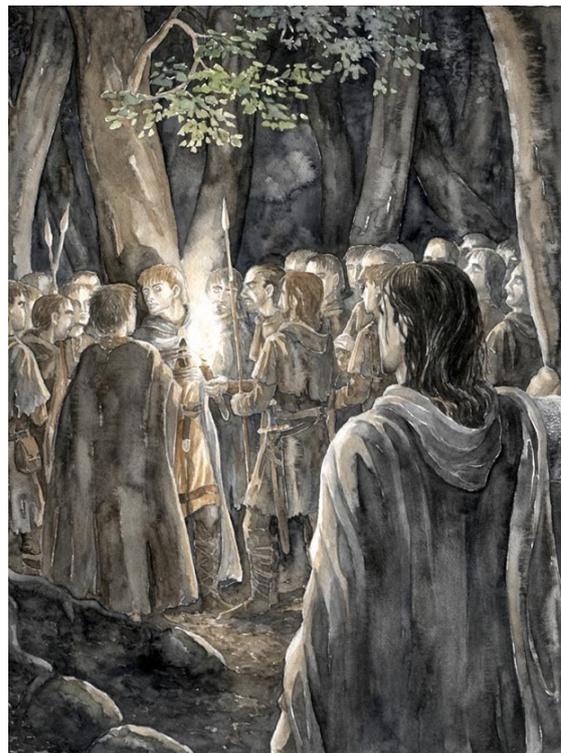
Les effets d'un serment de fidélité vont au-delà de la Loyauté, un héros qui prête un tel serment lie son destin à l'objet de sa fidélité. En termes de jeu, ce lien signifie que l'auteur du serment pourra faire appel à sa propre Destinée pour sauver l'objet de son serment d'une mort certaine, selon les mêmes règles qui s'applique à la survie d'un héros.

Cette dépense de Destinée ne peut être décidée en elle-même à aucune action ou décision consciente de la part de ce personnage ; elle nécessite simplement que l'auteur du serment se trouve aux côtés de celui qu'il souhaite sauver.

Comme toutes les utilisations de la Destinée, cette dépense devra être justifiée en termes dramatiques, la décision de sacrifier une part de sa propre Destinée pour autrui devant toujours constituer un moment fort de l'histoire en cours – et non une simple option de jeu.

Un tel transfert de Destinée devra toujours être concrétisé par un acte ou une déclaration symbolique : ainsi, un prince mortellement blessé pourra être sauvé par les larmes de sa sœur ou de sa bien-aimée, un seigneur pourra être secouru in extremis par le geste décisif de son vassal etc.

Si l'objet du serment est un personnage-joueur (et dispose donc lui aussi de points de Destinée), il ne pourra bénéficier d'un tel transfert que si son propre capital de Destinée est épuisé.



Notons qu'un tel acte d'abnégation suffit à augmenter d'un point la Loyauté du héros, indépendamment des règles sur l'amélioration des qualités en cours de jeu. Inversement, ne pas effectuer une telle dépense alors qu'elle s'impose constitue un manquement au serment de fidélité et se traduira par la perte d'un point de Loyauté.

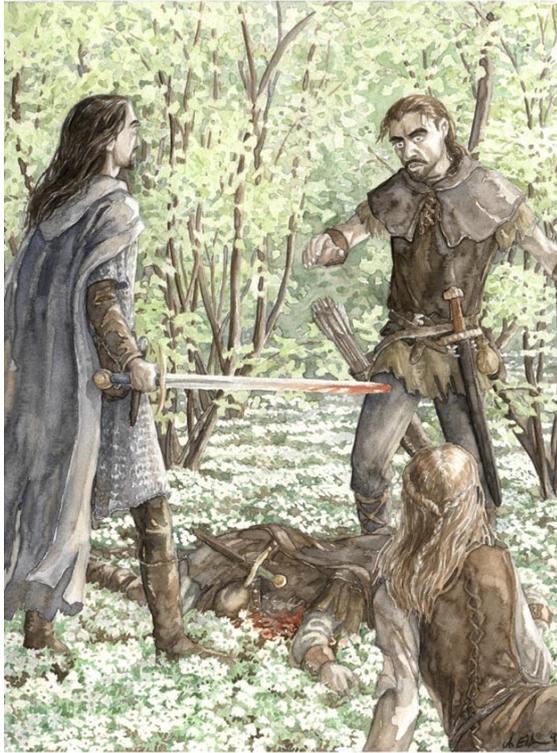
Si l'objet du serment de fidélité meurt, l'auteur du serment devra mettre sa Volonté à l'épreuve pour lutter contre le désespoir.

Serments Brisés

Trahir délibérément un tel serment, quelles que soient les raisons de cette trahison, est, bien évidemment, un acte indigne d'un héros.

Si toutefois une telle situation venait à se présenter, le personnage se trouverait placé hors de la faveur du destin et cesserait d'être un héros : il perdrait non seulement 1 point de Loyauté mais aussi la possibilité d'augmenter ses qualités ou de gagner de nouveaux points de Destinée, sa trahison ayant « scellé son destin ».

Si le héros est trahi par le personnage ayant reçu sa fidélité, le héros se trouve libéré de son serment dès lors qu'il a connaissance de cette trahison, sans que sa Loyauté s'en trouve diminuée.



Serments de Vengeance

Un tel serment engage toute la Destinée du héros dans l'accomplissement de sa vengeance.

Obligations

Dès lors, ses points de Destinée ne pourront plus intervenir en jeu que pour sauver sa vie ou pour lui permettre de se rapprocher de ce qui est désormais son seul but : se venger. Un tel serment peut donc outrepasser les effets d'un serment de fidélité.

L'auteur d'un tel serment perd également la possibilité de lancer des appels au destin pour accomplir des exploits héroïques, sauf si ces actions sont directement liées à la réalisation de sa vengeance. En outre, le héros ne pourra gagner de nouveaux points de Destinée qu'en se rapprochant de sa vengeance, celle-ci prenant le pas sur toute autre quête, aventure ou entreprise.

Un personnage ne se trouve libéré des obligations que lui impose un serment de vengeance qu'une fois cette vengeance enfin menée à son terme.

Effets et Conséquences

Un héros qui prête un tel serment alors que son capital de Destinée est épuisé gagne aussitôt un nouveau point de Destinée, indépendamment des règles sur la progression des personnages.

En termes de jeu, la force d'un serment de vengeance outrepassé toutes les qualités du héros qui a passé ce serment – ce qui peut avoir des effets avantageux comme des effets néfastes.

Concrètement, un héros ayant passé un tel serment n'aura jamais besoin de tester son Courage ou sa Volonté dans les situations directement liées à l'accomplissement de sa vengeance.

Il sera, en revanche, incapable de faire appel à sa Sagesse ou à sa Loyauté dans les situations où son désir de vengeance risque de l'aveugler.

Dans certains cas, le conteur pourra estimer que l'accomplissement d'une vengeance entraîne le gain d'un point d'Ombre, tout particulièrement si cette vengeance était injuste ou démesurée.



IV : Le Pouvoir de l'Amour



Amour et Jeu de Rôle

Beren et Luthien, Aragorn et Arwen, Eowyn et Faramir... les récits de Tolkien ne parlent pas que de batailles, de quêtes et de magie, mais font aussi la part belle aux grandes histoires d'amour, qui font elles aussi partie de la trame du destin.

Ce chapitre examine différentes façons d'utiliser ce thème dans une chronique de La Terre des Héros, tant sur le plan dramatique qu'en termes de jeu.

En pratique, il est recommandé au conteur qui souhaite introduire cet élément dans sa chronique d'examiner tout d'abord sa pertinence dans le contexte du jeu – en d'autres termes, de se demander si l'amour a oui ou non sa place dans le destin des héros incarnés par les joueurs, ce qui n'a rien d'une obligation.

Avant d'introduire cet élément dans sa chronique, le conteur devra s'assurer que ses joueurs se sentent prêts à aborder ce thème en cours de jeu.

L'évocation des relations amoureuses d'un personnage-joueur peut en effet être sujette à certaines réticences de la part du joueur concerné, même lorsque cette évocation est aussi pudique et sublimée que dans les écrits de Tolkien...

Tous les rôlistes (et c'est leur droit !) ne sont pas forcément désireux de jouer les grands sentiments, aussi est-il préférable de tâter le terrain au préalable, en abordant par exemple cette question lors de la création des personnages. Si une telle évocation doit tomber à plat ou, pire, désamorcer l'atmosphère du jeu au lieu d'y contribuer ou de l'embellir, alors mieux vaut sans doute y renoncer.

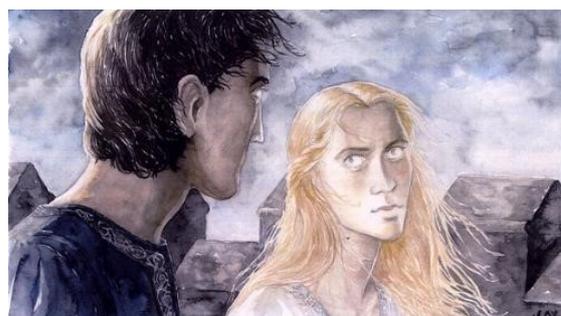
Sur ce point comme sur beaucoup d'autres, la différence de ton entre « Bilbo le Hobbit », « Le Seigneur des Anneaux » et « Le Silmarillion » constitue une précieuse référence pour le conteur comme pour les joueurs, puisqu'elle permet de distinguer plusieurs approches narratives et thématiques du même univers.



Naissance d'un Sentiment

Si un ou plusieurs joueurs se déclarent intéressés par cette perspective, il est vivement conseillé au conteur de laisser aux joueurs le contrôle de l'apparition de tels sentiments chez leurs personnages, que ce soit à la création du personnage ou en cours de jeu.

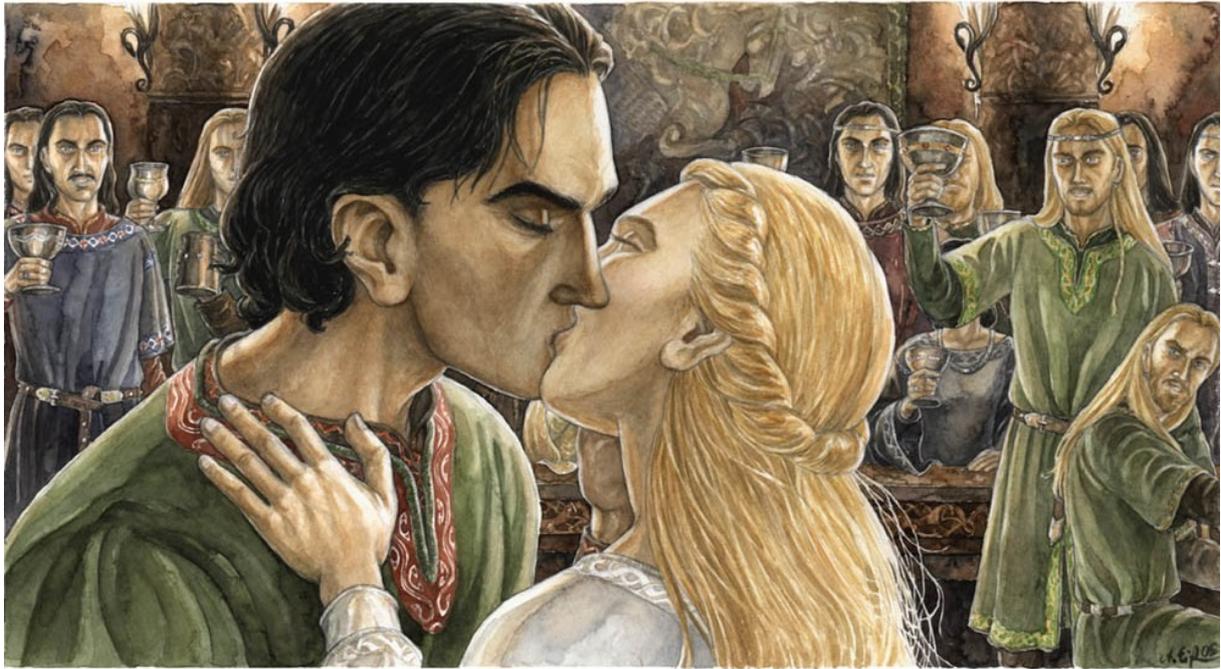
Comme dans la réalité, le sentiment amoureux ne se commande pas. Impossible de décréter au beau milieu d'une scène : « Ton personnage a le coup de foudre. » Une telle décision ne peut être imposée au joueur et devra toujours émaner de lui – même si le personnage ne choisit pas consciemment de tomber amoureux, cet aspect de sa vie doit rester sous le contrôle du joueur, selon la même logique que pour les recours aux points de Destinée.



A partir de là, rien n'empêche le conteur de créer, comme pour la Destinée, des situations d'opportunité ou des « signes » pouvant ou non être pris en compte par le personnage-joueur. Le plus évident de ces signes consiste évidemment à faire rencontrer au héros en cours de jeu un personnage-non-joueur susceptible d'éveiller de tels sentiments en lui.

En pratique, la façon la plus simple de gérer cet éveil consiste à laisser le joueur prendre seul cette décision, de préférence hors-jeu, entre deux épisodes d'une chronique ou entre deux parties d'une aventure.

En procédant ainsi, le conteur laisse au joueur toute liberté de décider s'il souhaite ou non s'engager dans cette voie avec son personnage, en en discutant au besoin avec le conteur.



ÉVOCATION ET NARRATION

Si une telle décision est prise, le conteur devra ensuite veiller à ce que ce thème ne soit jamais abordé en jeu d'une façon qui pourrait embarrasser le joueur dans son interprétation.

Comme nous l'avons déjà dit, tous les joueurs ne se sentent pas forcément capables ou désireux de se lancer dans de grandes déclarations enflammées ou simplement de mener une scène de dialogue intimiste avec un PNJ en ayant le reste de la table comme public, même si ledit public évite tout commentaire malvenu ou (horreur !) toute plaisanterie graveleuse.

Si de telles scènes doivent survenir en jeu et que le conteur craint qu'elles ne donnent lieu à des interventions extérieures susceptibles de casser l'ambiance à un moment fort peu opportun, il est préférable de ménager des apartés pour le joueur concerné ou, mieux encore, de gérer cet aspect de la vie du personnage hors-jeu.

On peut par exemple utiliser ce que les rôlistes anglo-saxons nomment un « blue book », c'est-à-dire un carnet, un cahier (ou un échange de mails !) dans lequel un joueur et un meneur de jeu abordent toutes les questions liées à la vie privée (ou inter-scénarios) d'un personnage.

Il ne s'agit pas là de développer de manière immersive toute l'existence non-jouée de votre personnage, mais simplement d'avoir la possibilité d'évoquer certaines questions hors du champ de ce qui est joué sur table.

Dans le cas précis qui nous intéresse, cette approche s'avère en outre particulièrement appropriée, les écrits de Tolkien ne contenant ni scène de sexe, ni même de dialogues où les sentiments amoureux des personnages sont évoqués de façon trop directe ou explicite...

Autant que faire se peut, le conteur devra veiller à ce que l'évocation du sentiment amoureux, lorsqu'elle survient effectivement en jeu, soit imprégnée d'une certaine poésie – ce qui n'est pas aussi difficile qu'il y paraît de prime abord.

Une méthode consiste à utiliser des métaphores liées à la nature, en évitant toutefois de tomber dans le côté « jolies fleurs et petits oiseaux », qui peut aisément sombrer dans la mièvrerie ou susciter un effet comique involontaire ; mieux vaut donc recourir aux forces de la nature et aux éléments – les arbres, les rivières, la mer, le ciel, le soleil et, bien sûr, les étoiles sont autant d'images fréquemment utilisées par Tolkien et les conteurs d'autrefois pour évoquer les états d'âme et de cœur de leurs personnages.

Une autre clé consiste à lier au maximum l'amour à la notion de destin, centrale dans l'univers de Tolkien (et tout particulièrement dans la vision qu'en donne « La Terre des Héros ») en présentant par exemple l'amour comme l'union de deux destinées, la naissance du sentiment amoureux comme une manifestation du destin ou encore la perte de l'être cher comme une des formes les plus cruelles de la fatalité.

A partir du moment où l'Amour entre dans la vie d'un héros, il devient une partie essentielle de sa Destinée ; c'est d'ailleurs dans ce sens que vont les quelques règles proposées ci-dessous.

AMOUR ET Règles de Jeu ?

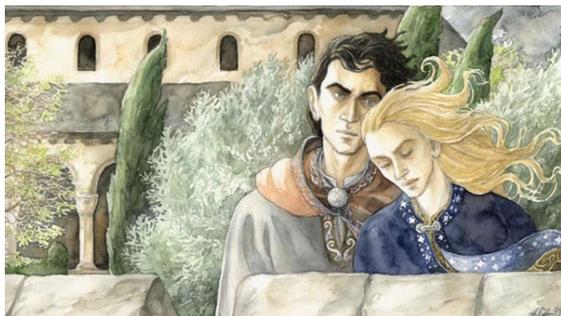
Les règles qui suivent n'ont évidemment pas pour objet de mesurer ou de quantifier le sentiment amoureux éprouvé par un personnage, mais plutôt d'examiner de quelles façons ce sentiment peut se manifester dans le cadre du système de jeu.

Amour et Destinée

Pour un héros, le début d'une grande histoire d'amour devra toujours constituer, entraîner ou coïncider avec le passage d'un cap décisif dans le destin de tout héros – soit, en termes de jeu, lui rapporter un point de Destinée. En outre, le lien qui unit un héros à son âme sœur lui permet de transférer une partie de ses points de Destinée selon le principe des serments de fidélité.

Amour et Fidélité

Enfin, l'amour équivaut à une Loyauté illimitée : un héros amoureux n'a donc jamais besoin de tester son Courage, sa Volonté ni aucune autre de ses qualités lorsqu'il se trouve dans une situation où l'objet de son amour est directement menacé.



Amour et Espoir

L'amour est indissociable de l'espoir. Un héros peut y puiser la force d'affronter bien des périls et des obstacles. En termes de jeu, ceci confère à un héros mortel une part de lumière intérieure comparable à celle des Elfes, lui permettant d'éliminer ses éventuels points d'Ombre en partageant ses souffrances avec l'être aimé ou en puisant de nouvelles forces dans cet amour. Le rythme auquel ceci peut se produire dépend du bon vouloir du Conteur, mais il semble raisonnable de permettre au personnage d'éliminer 1 point d'Ombre entre deux aventures. Rappelons qu'en dehors de l'Amour, seule la Destinée permet d'éliminer ainsi les points d'Ombre.

Ceci ne peut toutefois s'appliquer qu'aux points d'Ombre gagnés après la rencontre avec l'être cher et suppose également que le héros peut retrouver cet être cher à l'issue de l'histoire ayant causé cette Ombre : si la souffrance est trop ancienne, ou si le héros reste trop longtemps séparé de son âme sœur, cette forme de guérison est impossible.

Amour et Souffrance

La perte de l'être aimé (ou la simple perspective de cette perte) est la plus grande souffrance qu'un héros amoureux puisse connaître.

Si le héros ne parvient pas à sauver ou à protéger cet être cher et que celui-ci se retrouve blessé, capturé ou placé dans une situation de péril mortel, le héros devra immédiatement tester sa Volonté pour ne pas sombrer dans le désespoir.

Si l'être cher meurt ou est perdu de façon irrémédiable, le chagrin du héros réduira pour un temps sa Volonté à néant, le plongeant obligatoirement dans le désespoir, avec toutes les conséquences décrites dans les règles du jeu.

V : La Magie, le Monde et le Jeu



Le Rôle de la Magie

A la lecture du chapitre II du *Livre du Conteur*, on peut légitimement avoir le sentiment que *La Terre des Héros* ne possède pas de « vrai » système de magie – ce qui n'est pas exactement le cas, car la magie est bel et bien présente au sein du système de jeu, mais de façon implicite, plus discrète que dans la plupart des jeux de rôle de fantasy.

Ce choix, établi dès les premiers temps de conception du jeu, reflète avant tout une certaine interprétation (forcément subjective) de l'univers créé par Tolkien et, plus largement, de la place attribuée au concept même de « magie » dans ses écrits sur la *Terre du Milieu*.

Le Rôle des Mots

Tous les Tolkieniens le savent : J.R.R. Tolkien n'aimait guère employer le mot « magie » dans ses récits et lui préférait des termes à la fois plus discrets et plus ambigus, tels que « art », « savoir », « stratagèmes » ou « artifices ».

Dans ses lettres, le professeur Tolkien effectue également une distinction entre *magia* et *goetia*, deux termes qu'il n'utilisa jamais dans le contexte de ses fictions. « Magie » est donc un mot largement proscrit du lexique de la *Terre du Milieu* et lorsqu'il est utilisé par les protagonistes des romans de Tolkien, c'est presque toujours à tort ou à défaut d'un terme plus exact...

Ce mot (avec toutes les connotations qu'il peut véhiculer) peut donc apparaître comme quelque peu étranger au langage et, par là-même, à l'esprit de l'œuvre de Tolkien.

Du reste, le simple fait de parler de « règles de magie » ou de « système de magie » suppose l'utilisation de toute une terminologie technique qui peut aller à l'encontre de l'ambiance du jeu, en codifiant de façon systématique ce qui, dans l'œuvre de Tolkien, relève avant tout du dramatique et du poétique.

Il semblerait en effet inutile et même dommage de réduire à un « sort de soins » (même « de haut niveau ») la guérison de Faramir par Aragorn ou l'intervention d'Elrond sur la blessure infligée à Frodon par la lame de Morgul, ou encore d'interpréter les manifestations du pouvoir de Gandalf ou de Saroumane comme les applications codifiées d'une sorte de répertoire magique.

C'est la raison pour laquelle le mot « Pouvoir » devra être, en cours de jeu, préféré à celui de « Magie » – un choix terminologique important, puisqu'il permet d'emblée d'établir certaines correspondances sémantiques, mais aussi d'écarter un certain nombre de connotations inappropriées.

Ainsi, alors qu'un terme comme « magie » évoque assez facilement l'idée d'une science pouvant être étudiée ou d'une discipline pouvant être maîtrisée, le mot « Pouvoir » fait bien davantage songer à une forme de qualité personnelle, inhérente à l'essence même de celui qui l'utilise.



Pouvoir et Légitimité

Le mot « Pouvoir », du reste, n'a pas seulement une acception magique ; il peut aussi désigner l'autorité ou l'influence exercée sur autrui – une double-signification tout à fait appropriée dans le contexte de la Terre du Milieu, où tous les êtres de Pouvoir sont également (et par là-même) des « leaders naturels », qu'il s'agisse de Gandalf, de Saroumane, d'Elrond ou de Galadriel.

Et comme la souveraineté politique, ce Pouvoir avec un grand P peut être légitime ou non. Il est légitime lorsqu'il émane de la Lumière : dans ce cas, il a été donné à l'être à sa naissance, par Eru lui-même, comme par exemple à travers l'héritage des Elfes, qui s'est transmis de façon naturelle (et donc légitime) aux Dúnédain. Le Pouvoir lié à l'Ombre, au contraire, est illégitime, car il a été véritablement usurpé par Melkor puis par Sauron.

Cette notion de légitimité se retrouve dans l'origine du Pouvoir autant que dans les formes sous lesquelles il se manifeste : là où le Pouvoir de la Lumière vise à préserver et à fortifier, celui de l'Ombre s'exprime avant tout par la domination et la manipulation. Il est donc intrinsèquement contre-nature de chercher à acquérir le Pouvoir quand on ne l'a pas reçu en don ou vouloir augmenter son propre Pouvoir au-delà de ce que

l'on s'est vu légitimement attribuer : on retrouve ici la notion de tentation du pouvoir, déjà abordée au chapitre II du Livre du Conteur.

Céder à cette tentation est, en soi, une forme de corruption, une manière d'aller à l'encontre de l'ordre naturel de la création – un risque qui est également contenu, de façon plus ou moins affirmée, dans le fait de vouloir maîtriser ou altérer la nature par des moyens techniques, des « machines », au sens le plus classique du terme.

La trahison de Saroumane est donc indissociable de la transformation d'Isengard, de même que la fascination des Noldor pour les arts de fabrication porte elle aussi en son sein la tentation de vouloir maîtriser, dominer, exercer une volonté sur la nature. Seul un être doté d'une grande sagesse – un Sage, pour reprendre les propres mots de Tolkien – saura utiliser son Pouvoir sans céder à cette tentation.

La seule forme légitime de Pouvoir serait donc entièrement innée – elle est un don, dans tous les sens du terme, ayant véritablement été donnée par le Créateur. Si un être n'a pas reçu ce don à sa naissance, de façon légitime, il ne peut l'acquérir que de façon illégitime, allant ainsi à l'encontre de la volonté du créateur – et la source de ce Pouvoir illégitime ne peut être que l'Ennemi, Sauron ou, avant lui, Melkor.

Une telle quête de Pouvoir porte donc en elle-même les germes de la corruption par l'Ombre : c'est précisément en cherchant à acquérir un Pouvoir qui ne leur revenait pas de droit que Neuf Rois des Hommes tombèrent sous l'emprise de Sauron ou que Melkor lui-même devint Morgoth, le « noir ennemi » de toute la création.

Alors que le Pouvoir des Elfes transparait de façon naturelle à travers leurs actes et leurs créations, le Pouvoir des serviteurs de l'Ennemi prend toujours une forme artificielle. Dans une de ses lettres, Tolkien établit très clairement la nature de la magie des Elfes et celle de la sorcellerie ténébreuse :

« Leur 'magie' est l'Art, libéré de beaucoup de ses limitations humaines : plus facile, plus rapide, plus complet (...) et son objet même est l'Art, et non le Pouvoir, la sous-crétation et non la domination ou la reformation tyrannique de la Création... »

A l'Art des Elfes, dont le but est de préserver, fortifier ou restaurer s'oppose la sorcellerie du Pouvoir usurpé, avec ces sortilèges, stratagèmes et autres artifices qui sont autant de façon de manipuler, de corrompre ou de contraindre la nature des êtres et des choses.

Il semble donc bien que, dans l'esprit de Tolkien, toute magie acquise soit potentiellement corruptrice, puisqu'elle consiste à s'approprier un pouvoir autre que celui ayant été donné par le Créateur, exerçant ainsi ce que Tolkien appelle une « reformation tyrannique de la Création ». Acquérir une telle magie constitue donc une « prise de pouvoir » illégitime, une usurpation, par opposition à l'acceptation d'un Pouvoir légitime. Là encore, nous retrouvons l'idée que tout ce qui s'applique au Pouvoir « magique » s'applique également au Pouvoir temporel, et réciproquement.

Artifices et Corruption

Mais revenons au caractère corrupteur de la magie acquise. Cette notion est illustrée de façon très précise par le cas de Saroumane. En tant que Maia, le chef de l'ordre des Istari s'est vu attribuer, de façon légitime, un Pouvoir par le Créateur. Voici ce que dit Gandalf au sujet de Saroumane au Conseil d'Elrond, avant d'évoquer sa corruption et sa chute :



« Car Saroumane le Blanc est le plus grand de mon ordre. Radagast est un digne magicien, bien sûr, un maître des formes et des changements de teintes ; et il a une grande connaissance des herbes et des bêtes, et les oiseaux sont particulièrement ses amis. Mais Saroumane a longtemps étudié les artifices de l'Ennemi lui-même, et nous avons ainsi souvent pu lui couper l'herbe sous le pied. Ce fut grâce aux stratagèmes de Saroumane que nous pûmes le chasser de Dol Guldûr. »

Arrêtons-nous un instant sur ces paroles et sur ce qu'elles impliquent. Contrairement à Saroumane, Radagast n'a pas étudié les « artifices » de l'Ennemi ; il possède certes un grand Pouvoir, qui fait de lui un « digne magicien » et un « maître des formes et des changements de teintes » mais ce Pouvoir n'arrive manifestement pas à la hauteur de celui de Saroumane.

Or, il semble bien que Gandalf et les autres Istari aient perçu Saroumane comme « le plus grand » d'entre eux justement parce qu'il connaissait fort bien les « artifices » de l'Ennemi et qu'il était lui-même capable d'utiliser ces artifices pour contrer Sauron et le prendre, en quelque sorte, à son propre jeu. Et que peut désigner ce mot « artifice » (le terme anglais utilisé par Tolkien étant « art »), sinon une forme particulière de sorcellerie ?

Les paroles de Gandalf peuvent donc nous permettre d'établir un certain nombre de faits précis concernant la nature du Pouvoir et les différentes formes qu'il peut revêtir.

La première de ces certitudes est que la sorcellerie de l'Ennemi est d'une nature différente du Pouvoir des Istari : Gandalf fait une distinction très claire entre les « artifices » maîtrisés par Saroumane et le « répertoire magique » de Radagast, qui reste tout de même un des cinq Istari, c'est-à-dire un des êtres les plus puissants du Tiers Age, mais qui n'a manifestement jamais étudié cette forme de sorcellerie.

Deuxième fait : c'est parce qu'il a étudié cette forme de sorcellerie que Saroumane est devenu le plus puissant des Istari, ajoutant ainsi à son Pouvoir légitime de Maia un surcroît de Pouvoir, qui sera à l'origine de sa corruption et de sa chute. Si Saroumane finit par basculer du côté de l'Ombre, c'est parce qu'il a souhaité augmenter son Pouvoir en étudiant les artifices et les stratagèmes de l'Ennemi, c'est-à-dire sa sorcellerie... A l'origine, Saroumane le Blanc avait sans doute pour seul objectif de mieux connaître les armes de l'Ennemi, afin de pouvoir lutter plus efficacement contre lui, mais nul, pas même un Istar, ne peut s'exposer impunément à cette tentation qui naît de la recherche du Pouvoir, même lorsqu'elle est menée avec les meilleures intentions du monde...

Il est même certain que plus le Pouvoir légitime d'un être est grand, plus il paraît exposé à cette forme de démesure et de chute – ce qui explique pourquoi Gandalf, Elrond ou Galadriel refusent de devenir Porteur de l'Anneau Unique.

Si ce Pouvoir conféré par la sorcellerie entraîne presque sûrement la chute d'un être de la stature de Saroumane, ses effets sont encore plus marqués sur les simples mortels, comme le rappelle de façon très explicite cet extrait du Silmarillion :

« Les Humains tombèrent plus aisément dans le piège. Ceux qui se servirent des Neuf anneaux devinrent les puissants de leur époque : rois, sorciers et guerriers d'antan, ils gagnèrent la gloire et la richesse mais cela se retourna contre eux. Il semblait que leur vie n'avait pas de fin mais la vie leur semblait insupportable, ils pouvaient parcourir le monde invisible à tous même sous le soleil et voir ce qui restait invisible aux mortels, mais ils ne voyaient trop souvent que les fantômes et les illusions de Sauron. Un par un, l'un après l'autre, selon leur force première et le bien ou le mal qui les avaient poussé au départ, ils devenaient esclaves de l'anneau qu'ils portaient et tombaient sous l'empire de l'Unique, celui de Sauron. »

Le fait que le Pouvoir légitime soit un don inné ne signifie pas, en revanche, que son utilisation ne fasse intervenir aucune forme d'acquis – c'est-à-dire de connaissance ou d'expérience.

Là encore, les paroles de Gandalf constituent une précieuse référence : elles nous apprennent par exemple que Radagast possède « une grande connaissance » et que Saroumane a beaucoup « étudié », ce qui semble indiquer que la magie (ou ce que les mortels considèrent comme tel) est certes une question de Pouvoir, mais aussi de Savoir.

Magie et Savoir

D'autres paroles de Gandalf particulièrement révélatrices sont celles qu'il prononce face à la porte de la Moria : « (...) je chercherai la formule d'ouverture (...) Je connaissais jadis toutes les incantations usitées à pareilles fins dans les langues des Elfes, des Hommes et des Orques. »

Ces quelques lignes sont souvent citées par les rôlistes partisans d'un système de magie classique dans le contexte de la Terre du Milieu : selon leur interprétation, Gandalf ferait ici allusion à un « sort d'ouverture », comme il en existe dans différents jeux de rôle de fantasy et la mention explicite des langages humains (et même orques !) serait la preuve irréfutable qu'il existerait des sortilèges magiques accessibles aux simples mortels, mais il existe également d'autres interprétations possibles et toutes ne mènent pas forcément à cette même conclusion, loin s'en faut.



En effet, les paroles de Gandalf n'impliquent absolument pas qu'il existe des sorts d'ouverture agissant sur n'importe quelle porte... mais simplement qu'une telle incantation est nécessaire pour ouvrir une porte comme celle de la Moria, façonnée par un art que les Nains tenaient des Noldor, les plus puissants « magiciens » et artisans « enchanteurs » du peuple elfique.

Et cela change tout !

La magie n'est donc pas dans l'incantation elle-même, mais bien dans la porte, une porte qu'aucun artisan mortel n'aurait été en mesure de créer.

Cette hypothèse est d'ailleurs confirmée par Gandalf lui-même, quelques lignes avant la fameuse phrase citée un peu plus haut, lorsque le magicien explique les particularités de certaines portes des Nains.

Ceci explique aussi pourquoi de telles incantations ont pu être traduites dans les langues des Hommes ou même des Orques : la « magie » étant dans la porte elle-même, l'incantation requise peut être prononcée par n'importe quel être – un Humain, un Orque ou même un Hobbit.

On retrouve le même principe dans tous les objets créés par les Elfes – comme par exemple les capes et la corde données aux Hobbits par Galadriel : l'art des Elfes consiste précisément à transmettre leur Pouvoir à leurs créations, de sorte que celles-ci peuvent fonctionner indépendamment de leurs créateurs. Aux yeux des autres peuples, ce processus est vu comme un enchantement – mot que les Elfes eux-mêmes n'utilisent guère, tant le processus en question leur semble naturel. Nous retrouvons ici la définition donnée par Tolkien de la « magie » elfique : « une forme d'art, libérée de ses limitations humaines ».

Le fameux passage de la porte de la Moria ne prouve donc en aucun cas l'existence de sortilèges pouvant être appris et utilisés par n'importe qui, mais ne fait que confirmer ce que nous savions déjà sur l'art des Elfes. L'enchantement fait donc à la fois appel au Pouvoir naturel des Elfes, mais aussi à leur savoir-faire- c'est-à-dire, en termes de jeu, au talent d'Artisan.

Où sont les Sorciers ?



La question reste donc entière : existe-t-il ou peut-il exister, dans la Terre du Milieu, des sorciers humains, dotés d'un réel Pouvoir ? Si tel est le cas, alors de tels sorciers sont rarissimes et leur Pouvoir est, par définition, toujours usurpé, puisqu'accordé par l'Ennemi.

En dehors du Roi-Sorcier, le seul exemple se rapprochant de « sorcier humain » présenté dans l'œuvre de Tolkien est la Bouche de Sauron... et il est évident que son inféodation au Pouvoir de l'Ennemi lui a fait perdre toute humanité, comme aux Esprits-Servants de l'Anneau. On peut donc affirmer que ces « sorciers humains » cessent d'être pleinement humains à partir du moment où ils deviennent sorciers. Tous ces sorciers sont donc condamnés à être corrompus et finalement asservis par l'Ennemi... Tous, sans exception.

À partir de là, il est évident qu'un tel personnage ne peut faire partie des options accessibles aux joueurs, tout particulièrement dans un jeu comme *La Terre des Héros*, où un héros cesse d'être un personnage-joueur à partir du moment où sa part d'Ombre fait de lui un serviteur de l'Ennemi.



Prodiges et Merveilles

Il ressort du précédent article un constat fort simple : les seuls personnages-joueurs susceptibles de posséder un Pouvoir inné et légitime sont les Elfes et, dans une moindre mesure, les Dúnédain (en vertu de leur héritage elfique).

Dans les règles de La Terre des Héros, cette forme de magie innée et légitime, liée à la nature même de l'être est déjà reflétée à travers les valeurs élevées que de tels personnages peuvent posséder dans certains traits, notamment la Présence, la Volonté et leurs divers talents.

Les effets en termes de jeu d'une Présence à 6 ou 7, par exemple, reflètent en eux-mêmes la notion de Pouvoir telle qu'elle apparaît chez Tolkien.

Mais quid de la « magie » des Istari ou d'autres Maiar, du Pouvoir des porteurs d'Anneaux de Puissance ou de la sorcellerie ténébreuse employée par les plus puissants serviteurs de l'Ennemi ?

Comme nous l'avons vu, les règles de La Terre des Héros fonctionnent avant tout du point de vue des personnages incarnés par les joueurs : aucune de ces formes de Pouvoir n'étant accessible à ces derniers, il semble donc tout à fait superflu de les quantifier en termes techniques.

Placées en quelque sorte hors d'atteinte du système de jeu, ces formes de magie resteront un élément de dramaturgie placé entre les mains du conteur, au même titre que la progression d'une chronique ou l'intervention de personnages-non-joueurs dans le contexte d'un scénario.

En cohérence avec cette approche dramaturgique, le Conteur devra veiller à rendre la « magie » de la Terre du Milieu aussi naturelle et présente que possible. Dans ce monde, « Magie » et « Nature » ne sont qu'une seule et même chose : il n'existe donc pas de distinction tranchée entre capacités naturelles et capacités « magiques ».

Ainsi, toute utilisation d'un talent avec une valeur de 7 (valeur suprême ne pouvant être atteinte que par certains individus d'exception) peut être considérée comme porteuse d'une forme de pouvoir ou d'enchantement, qu'il s'agisse des notes de harpe d'un Scalde, des objets façonnés par un Artisan ou des remèdes d'un Guérisseur.

De même, un héros avec 7 dans des talents comme Pisteur, Cavalier ou Navigateur pourra connaître certains secrets de la Nature qui, si l'occasion s'y prête, pourront lui permettre d'accomplir des actions que le commun des mortels considérerait comme « magiques ». Dans le cadre du jeu, de telles actions sont qualifiées de « prodiges ».



Les Prodiges en Jeu

Il est conseillé de n'utiliser les règles optionnelles qui suivent que dans une chronique entièrement centrée sur le peuple elfique et son héritage.

En pratique, la notion de prodige s'applique aux talents directement liés à la Nature (Pisteur, Cavalier, Guérisseur ou Navigateur) ou à l'idée de Création (Artisan ou Scaldé).

Une valeur de 7 dans un tel talent permet donc à un personnage de réaliser des prodiges liés à ce talent. Un prodige peut être défini comme un acte lié à un talent et qui dépasse ce que la Nature permet normalement à ce talent d'accomplir : la valeur de 7 constitue donc le « seuil prodigieux » à partir duquel de tels actes deviennent possibles.

L'accomplissement d'un prodige ne nécessite a priori aucun test de talent (autre bénéfice du seuil prodigieux, qui supprime tout risque d'échec). Si les circonstances ou l'extrême difficulté d'une situation devaient imposer au talent une pénalité de -1 ou -2 et amener sa valeur effective sous 7, le héros n'aurait alors plus la possibilité d'accomplir un prodige dans la situation présente.

Prodiges et Destinée

S'il ne nécessite aucun jet de dé, un prodige constitue néanmoins toujours un acte crucial, un moment unique : pour cette raison, un prodige devra toujours s'accompagner de la dépense d'un point de Destinée. On peut même voir les prodiges comme une forme d'Appel au Destin mettant en jeu un talent prodigieux (7 ou plus).

Limites et Possibilités

C'est parce que les prodiges touchent à la notion de Nature ou de Création que leurs limites sont dictées par la Nature, c'est-à-dire par la Création d'Iluvatar. En pratique, ces limites sont fixées entre les mains du Conteur, qui reste le gardien et l'interprète de ces forces suprêmes et immanentes.

Il serait contraire à l'esprit du jeu de proposer une liste de prodiges pour chaque talent, de telles actions devant avant tout découler de façon aussi fluide que possible du cours des événements vécus par les personnages et de l'inspiration des joueurs.

Un Scaldé avec un talent de 7, par exemple, pourrait éventuellement utiliser le pouvoir de sa musique pour plonger dans le sommeil tous les membres de son auditoire ou pour provoquer un coup de foudre entre deux personnages... mais la nécessité de sacrifier 1 point de Destinée implique que de tels prodiges ne sont envisageables que dans des situations cruciales, mettant en jeu le destin.

Inspiration et Pouvoir

L'inspiration joue ici un rôle primordial. Si le Conteur estime que l'inspiration du personnage-joueur est appropriée à la situation et va dans le sens de ce que la Nature magique de la Terre du Milieu peut accepter, alors le prodige s'accomplit. Si, en revanche, le Conteur estime que l'inspiration du personnage-joueur va à l'encontre de la Nature (ou de la Création d'Iluvatar, ce qui revient au même), le prodige sera tout simplement impossible. Il existe un troisième cas de figure : les prodiges « mal inspirés », dont l'accomplissement semble tout à fait envisageable mais qui traduisent une forme de désir de puissance ou de malveillance.

En pratique, la réalisation d'un tel prodige pourra entraîner le gain d'un point d'Ombre. Ceci constitue une exception flagrante à la règle selon laquelle les Elfes ne peuvent gagner de points d'Ombre : s'il est bel et bien protégé par sa Lumière intérieure contre le désespoir et du pouvoir corrompateur de l'Ennemi, un Elfe peut en revanche tout à fait céder à la tentation du pouvoir. Un personnage qui s'apprête à accomplir un tel acte sans avoir conscience de ses conséquences pourra en être averti grâce à un test réussi en Sagesse.