

La Terre des Héros

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

Le Livre des Batailles

Troisième édition

Le Livre des Batailles



Un supplément pour **La Terre des Héros**
Jeu de rôle d'aventures épiques dans l'univers de J.R.R Tolkien

Olivier Legrand

Supplément révisé en 2017 pour la troisième édition du jeu

Le Livre des Batailles



Crédits

Écrit par Olivier Legrand.

Inspiré de l'œuvre de J.R.R Tolkien.

Illustré par Anke Eissmann, Jan Pospil et Katarzyna Karina Chmiel.

Les illustrations contenues dans ce document ont été reproduites avec l'autorisation de leurs auteurs et restent leur entière propriété.

Dédié à Sylvie, Fabien et Laurent, en souvenir de la Geste de Dale.

Avant Propos

Comme son titre l'indique, ce supplément pour *La Terre des Héros* a pour thème les grandes batailles (comme celles des Cinq Armées, du Gouffre de Helm ou des Champs du Pelennor) : nous y verrons notamment comment mettre en scène de telles batailles comme des scénarios à part entière, comment adapter les règles de combat de *La Terre des Héros* à de tels affrontements et comment placer les héros au premier plan de l'action, conformément à l'esprit d'un jeu de rôle comme *La Terre des Héros*.

Le *Livre des Batailles* compte trois chapitres :

La Guerre selon Tolkien : Ce premier volet se penche sur la manière dont sont racontées les batailles épiques du *Seigneur des Anneaux*, les procédés narratifs utilisés par Tolkien et leur possible transposition en jeu de rôle.

Le Sort des Batailles : Ce deuxième volet se penche plus en détail sur la manière de mettre en scène les batailles dans une chronique de *La Terre des Héros*, selon une approche scénaristique, en considérant chaque bataille comme une aventure à part entière.

Les Règles de la Guerre : Ce troisième et dernier chapitre se penche sur les batailles du point de vue du système de jeu : il s'intéresse bien sûr aux règles de combat, mais aussi aux qualités héroïques et aux autres traits pouvant entrer en jeu durant une bataille.

Olivier Legrand (2008)

I : La Guerre selon Tolkien



Récits de Batailles

Avant de nous pencher sur le traitement des batailles épiques dans *La Terre des Héros*, il semble indispensable de revenir aux sources, à savoir les récits de Tolkien, afin d'étudier comment ce dernier *racontait la guerre*.

Nous nous intéresserons notamment aux éléments que Tolkien choisit de mettre en avant dans sa narration... mais aussi à ceux sur lesquels il préfère rester plus vague, voire volontairement évasif.

Ceci nous permettra d'avoir une idée plus nette de ce qu'un Conteur devrait chercher à restituer à sa table de jeu lorsqu'il met en scène une bataille à grande échelle.

Comme pour le reste des règles de *La Terre des Héros*, notre principale source sera *Le Seigneur des Anneaux*, et plus spécialement les récits des batailles épiques du Gouffre de Helm et des Champs du Pelennor, racontés dans *Les Deux Tours* et dans *Le Retour du Roi*. Des citations extraites de ces deux romans viendront illustrer chaque élément abordé.

La Place des Héros

Le premier élément qui saute aux yeux lorsque l'on relit ces récits dans une optique rôlistique est que les héros sont constamment placés au centre de l'action. Leurs actes ont souvent une influence directe sur le cours des combats et leur participation à la bataille est toujours présentée sous l'angle de l'action héroïque, comme le montre par exemple cet extrait des *Deux Tours* :

Eomer et Aragorn s'élançèrent ensemble par la porte, suivis de près par leurs hommes. Les deux épées sortirent du fourreau en un même éclair.

«Gúthwinë ! Cria Eomer. Gúthwinë pour la Marche! »

«Andúril! Cria Aragorn. Andúril pour les Dúnedain ! »

Chargeant du côté, ils se ruèrent sur les hommes sauvages. Andúril se leva et retomba, luisante d'un feu blanc. Un cri s'éleva du mur et de la tour :

«Andúril ! Andúril part en guerre. La Lame qui fut Brisée brille de nouveau ! »

Épouvantés, les porteurs des béliers laissèrent tomber les arbres et se retournèrent pour se battre, mais le mur de leurs boucliers se trouva brisé comme par un coup de foudre et ils furent balayés, abattus ou jetés par-dessus le bord du Rocher dans le torrent pierreux qui coulait en bas. Les archers orques tirèrent éperdument, puis s'enfuirent.

Ce traitement héroïque des personnages principaux confère aux récits de batailles du *Seigneur des Anneaux* un ton véritablement épique - au sens propre du terme, c'est-à-dire évoquant les épopées, chansons de geste et autres poèmes épiques du temps jadis (même si ce « souffle épique » est aussi, chez Tolkien, étroitement mêlé à une certaine forme de réalisme romanesque : pour plus de détails à ce sujet, voir l'encadré en fin de chapitre).

Du reste, même lorsqu'ils ne se trouvent pas au cœur de la bataille ou qu'ils ne prennent pas une part active aux combats (comme Bilbo à la Bataille des Cinq Armées), c'est toujours sur les héros de l'histoire que la narration se focalise, et non sur les centaines ou milliers de combattants qui les entourent. Sur le plan narratif, ces combattants font tout simplement office de figurants – des figurants dont l'affrontement a pour principale fonction de servir de toile de fond aux actes des héros.

Tout se passe comme si l'action se composait de deux champs : un « champ de bataille » général et un « champ héroïque » réservé aux personnages principaux.

Cette approche des batailles, finalement très cinématographique, se retrouve clairement dans les films de Peter Jackson... et devrait en toute logique également trouver sa place dans les scénarios de jeux de rôle situés dans la Terre du Milieu et mettant en scène des batailles à grande échelle.

Dans *La Terre des Héros*, une bataille est une *aventure* – et comme toutes les aventures, elle doit se focaliser sur les actions des héros.



L'Échelle des Batailles

Un autre élément frappant de la narration des batailles par Tolkien est le « flou » qu'elle entretient délibérément sur le nombre de combattants impliqués.

Si le récit offre parfois quelques indications précises (comme par exemple les six mille cavaliers de Rohan menés par Théoden jusqu'en Gondor), on sent bien que, de façon générale, le récit évite délibérément de quantifier les choses, préférant évoquer les effectifs des armées en présence de façon « impressionniste », comme on peut le voir par exemple dans cet extrait du *Retour du Roi* :

« De nouvelles forces ennemies montaient vivement la route venant du Fleuve, de sous les murs s'avançaient les légions de Morgul, des champs du sud venaient des gens de pied de Harad précédés de cavaliers, et derrière eux s'élevaient les énormes dos des mûmakil, portant des tours de guerre. Mais, au nord, la crête blanche d'Eomer menait le grand front des Rohirrim qu'il avait de nouveau ralliés et

rangés, et, de la Cité, venait toute la force d'hommes qui s'y trouvait, et le cygne d'argent de Dol Amroth était porté à l'avant-garde, repoussant l'ennemi de la Porte. »

Des termes comme « *de nouvelles forces* », « *les légions* », « *des gens* », « *le grand front* » ou « *toute la force d'hommes* » sont autant de manières d'éviter de chiffrer, même de façon assez vague, les forces en présence. Pourquoi cette réticence à la quantification ?

D'abord, sans aucun doute, pour une question de vraisemblance : ce n'est pas au cœur d'une bataille, dans le feu de l'action, qu'il convient de dénombrer l'ennemi ou de chiffrer les pertes ; une telle comptabilité risquerait tout simplement de « rompre le charme » installé par le conteur Tolkien.

Une autre raison possible est que la plupart des armées de la Terre du Milieu, conformément à sa démographie générale, se chiffrent sans doute plus en milliers de combattants qu'en centaines de milliers : si l'on insiste trop sur ces nombres, le lecteur moderne, habitué aux chiffres monstrueux des guerres modernes (plus de 300 000 morts

à Verdun), pourrait en retirer l'impression que les batailles racontées ne sont pas si spectaculaires que cela, alors que la narration cherche précisément à créer l'effet inverse.

A titre de référence, la plupart des grandes batailles médiévales impliquaient entre dix mille et quarante mille combattants : environ 15 000 pour Hastings, 20 000 pour Azincourt et deux fois plus pour Crécy (avec des pertes extrêmement variables).

Ces chiffres n'ont toutefois aucun lien avec la dimension de ces batailles dans l'imaginaire collectif : ainsi, la bataille d'Azincourt n'est pas perçue comme « deux fois moins épique » que celle de Crécy, laquelle n'est pas non plus considérée comme « trois fois plus épique » ou « impressionnante » que celle d'Hastings.

En restant délibérément flou sur le nombre de combattants impliqués dans ses batailles, Tolkien dissuade habilement son lecteur de se livrer à des comparaisons ou à des « comptes d'historien » qui risqueraient de nuire à son immersion dans la réalité imaginaire de la Terre du Milieu.



Là encore, les procédés employés par Tolkien dans sa narration romanesque peuvent constituer un modèle pour les conteurs désireux de mettre en scène des batailles à grand spectacle. Cela ne signifie pas que le conteur doit refuser de répondre à des questions comme « *De combien d'hommes disposons-nous ?* » mais qu'il est préférable d'éviter de recourir à une comptabilité trop précise ou trop insistante, tout spécialement au cours de la bataille, du style « *Vous avez perdu 250 hommes dans le dernier assaut !* ».

De même, les effectifs ennemis peuvent tout à fait être évoqués, de préférence avant la bataille, mais afin de donner un ordre de grandeur général et non une quantification précise. Dans le contexte d'un scénario de jeu de rôle, des phrases comme « *On parle de trois ou quatre milliers d'hommes, dont plus de la moitié à cheval...* » ou « *Il est impossible de les dénombrer, mais ils sont assurément plusieurs milliers !* » sont largement aussi évocatrices (et sonnent beaucoup mieux) que des phrases comme : « *Ils sont 3800, dont 2100 cavaliers.* » ou « *L'armée des Haradrim compte 750 hommes et 14 oliphants.* »

Quant aux pertes, il est à la fois plus facile et plus efficace sur le plan dramatique de les gérer avec un certain flou artistique durant la bataille, comme le fait Tolkien lui-même (ne serait-ce que pour restituer l'incertitude des personnages plongés dans la bataille). Une fois le combat terminé, il sera toujours temps de compter les morts – décompte qui n'en sera alors que plus parlant.



MORAL ET HÉROÏSME

Toujours dans cette même perspective héroïque, la narration des batailles chez Tolkien accorde beaucoup d'importance au moral des troupes et à des émotions comme la peur, le désespoir (ou, tout au contraire, l'exaltation guerrière), comme on peut le voir dans ces extraits du *Retour du Roi* :

« *Mais il ne resta bientôt plus beaucoup d'hommes qui eussent le cœur de se dresser pour défier les armées du Mordor. Car le Seigneur de la Tour Sombre disposait d'une autre arme encore, plus rapide que la faim : la peur et le désespoir.* »

« *Alors toute l'armée de Rohan éclata en chants, les hommes chantaient tout en massacrant, car la joie de la bataille était en eux, et le son de leur chant, qui était beau et terrible, parvint jusqu'à la Cité.* »

Dans cette vision épique de la guerre, la vaillance des héros a un impact direct sur le moral des combattants, comme l'illustrent ces extraits des *Deux Tours* et du *Retour du Roi* :

« *Les hommes de Rohan commençaient à être fatigués. Ils avaient épuisé leurs flèches et tous leurs javalots, les épées étaient ébréchées et leurs boucliers fendus. Par trois fois, Aragorn et Eomer les rallièrent, et par trois fois Andúril flamboya en une charge désespérée qui repoussait l'ennemi du mur.* »

« *Entendant la grande voix du Nain qui dominait tout le tumulte, Gamelin le Vieux regarda du haut du Fort le Cor. « Les Orques sont dans le Gouffre ! cria-t-il. Helm! Helm ! En avant Helmingas ! » hurla-t-il, bondissant dans l'escalier qui descendait du Rocher, suivi de nombreux hommes de l'Ouestfolde. Leur attaque fut aussi féroce que soudaine, et les Orques lâchèrent pied.* »

Dans les batailles de la Terre du Milieu, les héros ne sont pas seulement ceux qui se battent mieux que les autres. Ils sont aussi des meneurs d'hommes naturels, des champions dont les actions et la force d'âme peuvent inspirer ceux qui combattent à leurs côtés, tel qu'on peut le voir dans ce passage du *Retour du Roi* mettant en scène Théoden :

« *Il parut de nouveau grand et fier, et, debout sur ses étriers, il cria d'une voix forte, si claire qu'aucun de ceux qui étaient là n'en avait jamais entendu de pareille chez un mortel :*

Debout, debout, Cavaliers de Théoden!

Des événements terribles s'annoncent: feux et massacres!

La lance sera secouée, le bouclier volera en éclats,

Une journée de l'épée, une journée rouge, avant que le soleil ne se lève!

Au galop maintenant, au galop! A Gondor!

Là-dessus, il saisit un grand cor des mains de Guthalf, son porte-étendard, et il lança une telle sonnerie que le cor se rompit. Et aussitôt tous les cors de l'armée furent élevés à l'unisson et la sonnerie des cors de Rohan en cette heure fut comme une tempête sur la plaine et le tonnerre dans les montagnes. »

Dans les récits de Tolkien, la fougue et la vaillance d'un seul héros (Aragorn, Eomer, Faramir, Théoden...) se propage souvent vers ses compagnons d'armes, comme par exemple dans cet extrait du *Retour du Roi*, décrivant le choc entre cavaliers Rohirrim et Haradrim :

Théoden (...) ne voulut pas attendre son attaque: sur un cri à Nivacrin, il chargea à fond pour le recevoir. Grand fut le choc de leur rencontre. Mais la furie blanche des Hommes du Nord était la plus ardente, et leur chevalerie était plus habile avec ses longues lances, et implacable. Ils étaient moins nombreux, mais ils fendirent les rangs des Suderons comme un coup de foudre dans la forêt. En plein milieu de la mêlée se trouvait le fils de Théoden, Thengel, et sa lance fut brisée comme il jetait leur chef à terre. Son épée jaillit, il piqua sur l'étendard et fendit hampe et porteur, et le serpent noir s'effondra. Alors, tout ce qui restait de la cavalerie ennemie tourna bride et s'enfuit au loin.

A l'inverse, l'aura de puissance qui entoure les serviteurs les plus puissants de l'Ennemi (comme le Roi-Sorcier d'Angmar ou même Gothmog, le lieutenant de Minas Morgul), ou tout simplement leur pouvoir d'intimidation, peut peser de façon décisive sur la combativité des troupes qu'ils commandent, comme le rappelle Faramir dans *Le Retour du Roi* :

« Mais c'est le Capitaine Noir qui nous défait. Peu d'hommes veulent tenir et affronter la seule rumeur de sa venue. Ses propres gens tremblent devant lui, et ils se tueraient sur son ordre. »



Là encore, l'approche utilisée par Tolkien le romancier peut être directement transposée par le Conteur d'un scénario de *La Terre des Héros*. En termes de règles de jeu, cela signifie également qu'une bataille n'est pas qu'une affaire de Vigueur et de talent Guerrier, mais peut également faire intervenir les qualités héroïques d'un personnage (le Courage, bien sûr, mais aussi la Volonté ou la Loyauté) ainsi que des traits a priori sans lien direct avec les combats, comme par exemple la Présence, qui peut refléter l'aura presque surnaturelle qui semble nimber certains héros du *Seigneur des Anneaux* lors des batailles – cette « gloire » (au sens premier du terme) que la tradition celtique nomme « la lumière du héros » et dont le seul spectacle peut suffire à faire fuir l'ennemi. Tel est notamment le cas du roi Théoden monté sur son cheval Nivacrin lors de la bataille des Champs du Pelennor :

Il paraissait emporté par la folie, ou la fureur de bataille de ses pères courait comme un nouveau feu dans ses veines, et il était porté par Nivacrin comme un dieu de jadis, voire même comme Oromë le Grand à la bataille de Valar, quand le monde était jeune. Son bouclier d'or, découvert, brillait telle une image du Soleil (...)

Le chapitre III examine de plus près cette *aura du héros* et son traitement en termes de jeu.



Plans de Bataille

Conformément à son approche résolument héroïque du récit de bataille, Tolkien choisit également de ne pas s'attarder outre-mesure sur les questions tactiques ou stratégiques.

Certes, celles-ci ne sont pas absentes du récit, mais elles sont le plus souvent évoquées en amont de la bataille proprement dite, par exemple lors de dialogues entre les héros et des personnages-non-joueurs importants, à la manière de cet extrait du *Retour du Roi* :

Le Conseil avait été convoqué de bonne heure le matin. Là, tous les capitaines avaient jugé qu'en raison de la menace dans le Sud, leur force était trop réduite pour porter aucun coup de guerre de leur côté, à moins d'une arrivée fortuite des Cavaliers de Rohan. Jusque là, on devait garnir les, murs et attendre.

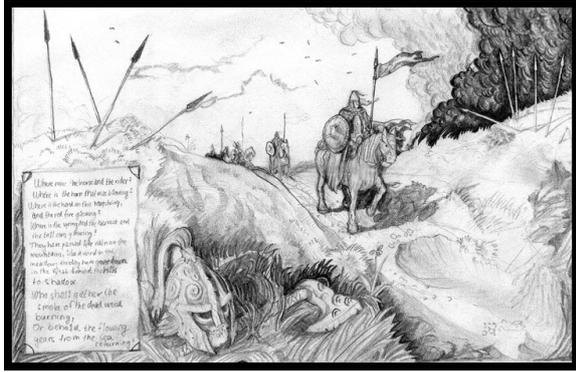
- Cependant, dit Denethor, nous ne devrions pas abandonner à la légère les défenses extérieures que les Rammas ont édifiées avec tant de, peine. Et l'Ennemi doit payer chèrement le passage du Fleuve. Ce passage, il ne peut l'accomplir en force suffisante pour attaquer la Cité, ni au nord de Cair Andros à cause des marais, ni au sud vers Lebennin à cause de la largeur du Fleuve, qui nécessite de nombreuses embarcations. C'est à Osgiliath qu'il fera porter son poids, comme auparavant quand Boromir lui a interdit le passage.

- Ce ne fut là qu'un essai, dit Faramir. Aujourd'hui, nous pouvons faire payer à l'Ennemi dix fois nos pertes à ce passage et pourtant regretter l'échange. Car il peut plus facilement se permettre de perdre une armée que nous une compagnie. Et la retraite de ceux que nous enverrons en campagne au loin sera périlleuse s'il remporte le passage en force.

- Et Cair Andros ? dit le Prince. Il faut tenir cela aussi, si Osgiliath est défendue. N'oublions pas le danger sur notre gauche. Les Rohirrim peuvent arriver comme ils peuvent ne pas le faire. Mais Faramir nous a parlé de grandes forces qui s'avançaient toujours vers la Porte Noire. Il peut en sortir plus d'une armée, qui se dirigeront sur plus d'un passage.

En termes de règles, de telles considérations relèvent du talent de Stratège – un talent qui, comme dans les romans de Tolkien, peut être d'une importance déterminante, mais dont l'utilisation a plus de pertinence dans une salle de conseil ou un camp militaire qu'une fois la bataille engagée. Comme dans toutes les situations où des choix difficiles doivent être faits (ou de graves erreurs de jugement évitées), la Sagesse pourra également entrer en ligne de compte.

Pour plus de détails sur l'utilisation du talent de Stratège en scénario, voir le chapitre III.



Les Mots de la Guerre

Le roi et ses compagnons poursuivirent leur course. Capitaines et champions tombaient ou fuyaient devant eux. Ni Orque ni homme ne leur résistaient. Les ennemis présentaient le dos aux épées et aux lances des Cavaliers, et leur face à la vallée. Ils poussaient des cris et des gémissements, car la peur et un grand étonnement les avaient envahis avec le lever du jour.

Les Deux Tours

Enfin, le récit de bataille tolkienien utilise un lexique particulier, dont l'utilisation en cours de jeu pourra ajouter à vos descriptions un certain vernis « d'authenticité ». Ainsi, le mot *Capitaine* est souvent utilisé pour désigner celui qui commande une armée ou une compagnie - non pas comme un grade militaire précis, mais comme un terme usuel, au même titre que *guerrier*, *sage* ou *seigneur*. Le Roi-Sorcier d'Angmar se voit ainsi attribuer le titre de « Capitaine du désespoir ».

De même, Tolkien évite de parler d'unités ou de régiments, préférant utiliser des termes comme *compagnie*, au parfum plus médiéval. Des mots comme *ost*, *légions* ou *hordes* ont également leur place dans ce lexique.

Dans le même ordre d'idée, les combattants d'une compagnie peuvent aussi se compter en nombre de *lances* ou d'*épées*.

Nous avons donc vu qu'il existait une approche particulière des batailles chez Tolkien : la bataille du Gouffre de Helm, celle des Champs du Pelennor ou même celle des Cinq Armées sont racontées selon une même logique, utilisant le même répertoire de procédés narratifs et d'artifices littéraires.

C'est cette approche que le chapitre suivant se propose de « traduire » en termes de jeu.

Tolkien, le Roman et l'Épopée

Sur le plan littéraire, les récits de bataille chez Tolkien présentent un mélange soigneusement équilibré de roman et d'épopée.

La narration du *Seigneur des Anneaux* est caractéristique du genre romanesque : l'auteur accorde beaucoup d'attention au rythme du récit, qu'il cherche à rendre le plus dynamique possible, tout en offrant au lecteur des images suffisamment frappantes ou évocatrices pour créer chez une impression de réalité visuelle, le plongeant au cœur de l'action. Tous ces éléments peuvent sembler aller de soi aux lecteurs d'aujourd'hui, mais il est important de comprendre que Tolkien fut finalement un des premiers auteurs à adapter ces procédés romanesques hérités du XIX^{ème} siècle à un fond véritablement épique.

Dans les textes épiques anciens, les chansons de geste ou les romans de chevalerie, l'action peut être fort répétitive et ne se soucie guère de créer une quelconque « illusion de réel » chez le lecteur, tout simplement parce que de telles considérations étaient étrangères à l'art littéraire tel qu'on le concevait à ces époques.

Dans cette modalité épique traditionnelle, il s'agit avant tout d'impressionner le lecteur ou l'auditeur, ce qui passe obligatoirement par le recours à une certaine démesure, à grands renforts d'hyperboles et autres amplifications.

Dans de tels récits, l'idée essentielle est celle de la *merveille*, au sens premier du terme (c'est-à-dire le prodige, l'extraordinaire) : les héros *font merveille* sur le champ de bataille, le spectacle de la bataille est *merveilleux*, même les blessés le sont *merveilleusement* et, on l'a compris, le lecteur ne peut être qu'*émerveillé* devant tant de *merveilles*.

On retrouve ces notions typiquement épiques d'exploits héroïques et de dépassement de soi chez Tolkien, mais toujours soigneusement encadrées par une narration romanesque plus en phase avec les attentes d'un lecteur du XX^{ème} siècle. En fait, Tolkien applique à ces récits ce fameux concept de *suspension of disbelief* qui lui était si cher : réussir à faire accepter au lecteur comme authentiques des événements impossibles dans la réalité.

Ce qui vaut pour la magie, les elfes ou les dragons vaut également pour les « merveilles » guerrières et, là encore, Tolkien remplit pleinement son objectif, puisque le fait d'inscrire les exploits d'un Aragorn ou d'un Théoden dans un cadre dont le lecteur accepte la réalité rend ces exploits à la fois plus crédibles et plus spectaculaires.

II : Le Sort des Batailles



Batailles et Scénarios

Les batailles mises en scène dans une chronique de *La Terre des Héros* peuvent appartenir à deux grandes catégories : les *batailles historiques*, déjà racontées (ou juste évoquées) dans les écrits de Tolkien, et les *batailles oubliées*, qu'un Conteur peut choisir d'inventer pour les besoins de sa chronique.

Dans un cas comme dans l'autre, l'utilisation d'un système de bataille spécifique risquerait d'entraîner divers problèmes pratiques et, surtout, irait à l'encontre de l'esprit d'un jeu comme *La Terre des Héros*.

Les batailles historiques posent un problème évident. Dans le cadre d'une chronique dont la trame croise les événements des récits de Tolkien, il peut être très intéressant (et très tentant) de faire participer les héros incarnés par les joueurs à certaines de ces batailles, qu'elles aient été contées en détail (comme par exemple la Bataille des Cinq Armées, la bataille du Gouffre de Helm ou celle des Champs du Pelennor) ou seulement évoquées par Tolkien (comme la Bataille de Dale dans les Appendices du *Seigneur des Anneaux*).

Il va de soi que RIEN ne peut venir modifier le cours de telles batailles, dont l'issue est véritablement « jouée d'avance ». A quoi bon alors avoir recours à un système de résolution qui risquerait de faire dévier l'Histoire de la Terre du Milieu (hérésie !) à cause de quelques jets de dés inattendus ?

Du reste, s'il peut être exaltant de revivre en jeu la Bataille de Dale ou du Gouffre de Helm, le principal intérêt d'une telle démarche est de jouer ce qui arrive aux héros à l'intérieur de ce contexte et non de déterminer le cours général de la bataille à coups de jets de dés.

Quant aux batailles oubliées, comme nous le verrons ci-dessous, elles aussi ont tout intérêt à être « jouées d'avance », afin de permettre au Conteur de conserver un certain contrôle sur le cours général de sa chronique - à moins que l'issue d'une telle bataille dépende directement des actions et des décisions des héros : nous nous trouvons alors dans un cas de figure bien particulier, qui constitue plus l'exception que la règle et sur lequel nous reviendrons évidemment en détail.

Dans tous les cas, gérer de tels affrontements avec des règles spécifiques de combats de masse n'apporterait rien au jeu... et risquerait même de lui nuire. Comme nous allons le voir, il est non seulement possible mais surtout plus intéressant de jouer les batailles comme des aventures à part entière.

Les règles de combat données dans le *Livre du Joueur* sont amplement suffisantes et sont aussi assez flexibles pour être facilement adaptées à de telles situations, spécialement si le Conteur a pris soin de préparer la bataille comme il préparerait n'importe quelle autre aventure, en pensant en termes de scènes et d'objectifs - et non en termes de rounds, d'ajustements et d'effectifs.

Batailles et Jeux de Rôle

Les batailles épiques occupent souvent une place importante (voire capitale), dans les œuvres de fantasy. Or, elles sont finalement assez rares dans les jeux de rôle s'inspirant de cette littérature, sans doute parce qu'elles semblent faire intervenir trop de variables pour être « correctement simulées », c'est-à-dire avec le même degré de détail qu'un combat singulier. De fait, de nombreux meneurs de jeu considèrent la gestion des batailles comme un « problème ». Pourtant, à partir du moment où l'on admet que la tâche du meneur de jeu n'est pas de TOUT simuler mais de mettre en scène une action centrée sur les personnages-joueurs, il devient clair que le « problème des batailles » ne provient pas de la nature intrinsèque de ces scènes mais bien du traitement réservé aux batailles dans la plupart des jeux de rôle.

Dans les jeux de rôle disposant d'un système de bataille, le meneur de jeu est implicitement invité à s'en remettre entièrement à ces règles pour « résoudre » la bataille – méthode qui s'apparente finalement à un véritable de pilotage automatique du scénario par le système de jeu, à coups de jets de dés en séries, de calculs de pertes, d'ajustements et d'événements aléatoires. Pourtant, la plupart des jeux de rôle mettent en avant le fait que les règles ne sont là que pour être au service d'une histoire et que l'autorité du meneur de jeu dépasse celle du système... mais cette profession de foi rôlistique est souvent vite oubliée dès qu'on aborde le sujet des batailles à grande échelle, pour lesquelles la « solution » consiste à déposséder le meneur de jeu de son pouvoir de metteur en scène et de narrateur au profit d'un système « qui tourne tout seul ». De manière assez paradoxale, ces systèmes utilisent souvent des tables aléatoires (pour déterminer *en cours de jeu* des types d'ennemis, des événements spéciaux, des opportunités d'actions etc.), alors que ces mêmes jeux bannissent souvent soigneusement de tels gadgets (sans doute un peu trop « old school ») du reste de leurs règles.

Cette étrange contradiction trouve sans doute son origine du côté des racines « wargame » du jeu de rôle : consciemment ou non, certains concepteurs de jeux semblent considérer qu'une bataille est une affaire trop « sérieuse » pour être confiée à la seule responsabilité du meneur de jeu. Une gestion « mécaniste » des batailles crée l'illusion d'une certaine objectivité, puisque « c'est le système qui gère », mais elle ne fait en réalité que déposséder le meneur de ses prérogatives, en totale contradiction avec une vision narrative et dramatique du jdr.

Quel rôliste digne de ce nom irait considérer que jouer une « aventure » se limite à utiliser en cours de jeu des tables de rencontres aléatoires afin de déterminer « ce qui arrive » aux personnages, sans qu'il soit nécessaire de s'embarrasser d'une trame scénaristique ? C'est pourtant bien ainsi que la plupart des jeux de rôle envisagent les batailles...



Le Champ des Héros

Dans un jeu comme *La Terre des Héros*, les héros incarnés par les joueurs sont *toujours* au centre de l'action.

Dans cette optique, les règles du jeu n'existent que pour gérer les événements qui impliquent ou concernent les héros – bref, tout ce qui se passe à l'intérieur de ce que nous pourrions appeler leur champ d'action. Les événements qui surviennent en dehors de ce champ n'ont donc pas besoin d'être *pris en charge* par le système de jeu et relèvent donc entièrement des prérogatives narratives du Conteur.

Cette notion de champ d'action héroïque ne fait, du reste, que formaliser un peu plus la façon dont la plupart des meneurs de jeu ont l'habitude de gérer les événements survenant « hors champ » lors d'un scénario. Ainsi, si un meneur de jeu décide qu'un PNJ se fait assassiner en l'absence des héros, occupés ailleurs, il n'a pas besoin de lancer les dés pour savoir si la tentative d'assassinat réussit : cet événement, parce qu'il survient hors du champ d'action des personnages-joueurs, dépend du pouvoir de décision du meneur de jeu et non des aléas du système de jeu.

Pourquoi en irait-il autrement dans le cas d'une bataille ? Utiliser un système de gestion de bataille reviendrait à remettre en cause cette approche narrative, la vocation d'un tel

système étant précisément de simuler ou de résoudre (même schématiquement) des événements ayant lieu hors du champ d'action des héros, lesquels ne peuvent évidemment pas être partout à la fois sur un champ de bataille... Mais pourquoi vouloir simuler ou résoudre ce qui se trouve hors de portée des personnages-joueurs ? Comme un roman ou un film, un jeu de rôle devrait se focaliser avant tout sur ses héros.

Batailles et Destin

Dans la plupart des cas, l'issue générale d'une bataille sera fixée d'avance par le Conteur et ne pourra être altérée par les actions des héros, si héroïques soient-ils.

Evidente dans le cas des batailles historiques (dont l'issue a déjà été définie par Tolkien), cette prédétermination devrait également prévaloir dans le cas des batailles oubliées, et ce pour plusieurs raisons.

Le premier argument en faveur de cette approche est qu'elle facilite considérablement la tâche du Conteur, qui se trouve ainsi dispensé d'avoir à gérer en cours de partie (et en termes de jeu) tout un ensemble de variables, comme dans un wargame ; mais comme nous l'avons vu, cette « solution de facilité » est également justifiée par l'approche héroïque d'un jeu comme *La Terre des Héros*.



Le Conteur et le Destin

Certains joueurs pourront trouver trop arbitraire de permettre au Conteur de déterminer lui-même, sans faire appel à « l'objectivité » d'un système de jeu, l'issue d'un événement aussi important qu'une bataille. D'autres pourront également trouver cette prédestination frustrante : à quoi bon participer à une bataille si on ne peut pas en changer l'issue ? Pour répondre à de telles questions de manière satisfaisante, il est nécessaire de tenir compte des particularités d'un jeu comme *La Terre des Héros*.

Dans *La Terre des Héros* comme dans la plupart des jeux de rôle, le meneur de jeu n'est pas qu'un arbitre chargé de veiller au respect des règles : il possède aussi un pouvoir de décision légitime sur tout ce qui sort du champ d'action des héros. A partir de là, décider de l'issue d'une bataille n'est pas plus « arbitraire » que de décider de la réaction d'un PNJ ou des conditions météo d'un voyage. On peut certes gérer ces paramètres à l'aide de dés et de tables, mais ceci irait totalement à l'encontre de l'esprit d'un jeu comme *La Terre des Héros*, dont les règles ont été conçues pour être aussi discrètes que possible, afin de privilégier le *jeu de rôle* et la narration. Si l'on n'utilise pas de tables de réaction, de rencontres, de météo ou de trésors, alors il n'y a aucune raison d'utiliser de tables d'adversaires ou d'autre système destiné à gérer le cours d'une bataille de façon plus ou moins aléatoire.

Dans un monde dont l'Histoire a déjà été fixée par un auteur, cette prédestination fait *partie du jeu*. Jouer dans la Terre du Milieu implique que les joueurs acceptent de *jouer le jeu* et renoncent à se demander s'il est vraiment indispensable que leurs héros luttent contre le pouvoir de Sauron, puisqu'il sera de toute façon vaincu à la fin ou si Elrond a *vraiment* besoin des héros pour telle ou telle mission, puisqu'il s'est débrouillé sans eux dans les romans. On pourrait multiplier les exemples mais l'idée reste la même - et la question de l'issue des batailles n'est en fin de compte qu'un exemple de ce pacte de jeu implicite entre joueurs et Conteur.

Compte tenu de cette prédestination, il est conseillé de lier le suspense d'une chronique à des enjeux plus personnels, plus signifiants pour les héros (et donc pour les joueurs) : empêcher les serviteurs de l'Ennemi d'établir leur emprise sur le Dorwinion ne changera pas le cours de la Guerre de l'Anneau, mais cela changera TOUT pour le Dorwinion ! Il est plus intéressant d'insérer une chronique dans une des zones d'ombre laissées par Tolkien plutôt que de la greffer sur des lieux, des personnages ou des faits déjà bien connus : Conteur et joueurs disposent alors d'un véritable espace de liberté à l'intérieur duquel jouer *leur* chronique et mettre en scène les aventures et le destin de *leurs* héros. Dans le cas des batailles, cette approche offre aux personnages l'occasion d'accomplir leurs propres faits d'armes - plutôt que d'assister en spectateurs aux exploits d'un Aragorn ou d'un Faramir...



A l'instar de Tolkien, le Conteur d'un scénario de bataille devra faire en sorte de différencier le *champ de bataille* et le *champ d'action* des héros, lors de la conception du scénario mais aussi en cours de jeu, en traitant le champ de bataille comme une toile de fond, un arrière-plan et le champ d'action des héros comme son avant-plan, c'est-à-dire comme l'espace de narration principal du scénario.

Cette distinction se répercute logiquement sur la gestion en jeu de ces deux espaces : tout ce qui a lieu en arrière-plan (ce qui inclut le cours général et donc l'issue de la bataille) relève du pouvoir de décision du Conteur, sans qu'il soit besoin d'avoir recours à des jets de dés ou à des règles de jeu, au contraire de ce qui a lieu à l'avant-plan : c'est là, et nulle part ailleurs, que le scénario se passe, que le récit a lieu et que les règles de jeu doivent intervenir pour résoudre la situation.

Cette prédétermination de l'issue des batailles est, en outre, en totale cohérence avec la manière dont le système de jeu de *La Terre des Héros* gère la notion de destinée. Les points de Destinée d'un héros ne peuvent influencer que sur son propre destin – ce qui inclut sa survie, l'accomplissement d'exploits et tous les autres usages du capital de Destinée détaillés dans les règles de *La Terre des Héros*.

En d'autres termes, un joueur ne peut pas faire appel à la Destinée de son héros pour influencer des événements situés hors de son champ d'action : de tels événements, s'ils ne sont pas déjà déterminés par l'Histoire de la Terre du Milieu (c'est-à-dire par les écrits de Tolkien), dépendent donc entièrement du « destin du monde » (c'est-à-dire, en pratique, du Conteur)... et ce *destin du monde* inclut également le sort des batailles, sauf dans le cas précis où l'issue d'une bataille se situe dans le champ d'action des héros – de la même façon que l'issue de batailles comme celles du Gouffre de Helm ou des Champs du Pelennor se situaient à l'intérieur du champ d'action de héros comme Aragorn, Théoden ou Eomer.

Dans ce cas particulier, les conditions de la victoire se situent dans le champ d'action des héros – et ne dépendent donc plus seulement du seul pouvoir de décision du Conteur, mais de la réussite ou de l'échec du scénario.

Et dans ce cas particulier comme dans tous les autres, le cours de la bataille n'a pas besoin d'être simulé ou résolu par un quelconque système de jeu, puisque son issue constitue justement la conséquence directe de ce que les personnages auront accompli (ou failli à accomplir) au cours du scénario.

Dans une telle configuration, la solution la plus simple consiste à subordonner la victoire de l'armée des héros à la mort du chef de l'armée ennemie, de préférence un adversaire des plus redoutables, que les héros auront évidemment l'occasion d'affronter seuls au cours du scénario.

Dans un monde comme la Terre du Milieu, la victoire sur un tel ennemi peut suffire à provoquer la retraite ou même la débandade de l'armée adverse, surtout si l'on tient compte du type d'autorité exercé par les capitaines de l'Ennemi sur leurs troupes – une autorité fondée en grande partie sur la peur et pouvant donc s'effondrer dès lors que la source de cette peur disparaît ou face à la manifestation d'un pouvoir supérieur.

Dans de très nombreux scénarios de jeu de rôle, la « réussite » de l'aventure dépend en grande partie (voire totalement) de l'issue d'un affrontement décisif contre un ennemi majeur, affrontement qui constitue à la fois le paroxysme et le tournant décisif du scénario : il n'y a aucune raison de ne pas appliquer cette même logique à une bataille, à partir du moment où son issue se situe effectivement dans le champ d'action des héros.

Selon le principe éminemment tolkienien de l'inspiration héroïque, le combat de nos héros contre le chef ennemi devient alors en quelque sorte l'image en réduction de la

bataille qui fait rage tout autour d'eux : s'ils se battent avec bravoure et vainquent leur ennemi, alors ceux qui combattent à leurs côtés se seront eux aussi battus avec la même bravoure ; à l'inverse, s'ils sont vaincus ou contraints à la retraite, il en ira de même de leurs compagnons d'armes.

Ce principe de répercussion vaut d'ailleurs pour n'importe quel type de batailles mais aura un impact véritablement décisif dans une bataille dont l'issue est entre les mains des héros : dans ce cas, leurs faits d'armes ne se répercutent pas seulement aux membres de leur compagnie ou à ceux qui combattent directement à leurs côtés, mais se propage à tout le champ de bataille, influant sur le sort de la bataille dans son entier. Là encore, tout est une affaire d'échelle et de champ d'action.

Qu'elle soit liée aux actions des héros ou fixée d'avance par l'Histoire ou le Conteur, une victoire (ou une défaite) devra le plus souvent être la conséquence d'un ou plusieurs événements décisifs, comme c'est presque toujours le cas chez Tolkien.

De tels événements décisifs, susceptibles de faire basculer le sort d'une bataille, peuvent inclure la mort d'un roi ou de quelque autre personnage emblématique, provoquant la panique et la débandade dans les rangs des combattants, la capture d'une place forte ou encore l'arrivée de renforts inespérés, menés par un PNJ emblématique.

L'Approche Scénaristique

Traiter une bataille comme un scénario à part entière évite donc de nombreux écueils et rend également au Conteur ses prérogatives de narrateur et de metteur en scène.

Cette approche permet en outre de faire en sorte que chaque bataille soit vécue par les personnages (et par les joueurs) comme une expérience unique, avec ses événements majeurs, ses temps forts et ses choix difficiles (comme dans n'importe quel scénario de jeu de rôle digne de ce nom !) et comme non une simple occasion d'utiliser le même système de résolution automatisé.

Certes, cette approche implique une certaine dose de préparation et de construction de la part du conteur... mais pas plus que pour n'importe quel autre type de scénario.

A partir du moment où une bataille aura été pensée et organisée comme une aventure, elle pourra être vécue comme telle par les joueurs... et par leurs personnages.

Comme n'importe quel autre type d'aventure, un scénario de bataille se construit autour de cinq grands éléments essentiels : un ennemi, un cadre, des objectifs, une trame, des héros.

Examinons à présent ces cinq éléments sous l'angle spécifique d'un scénario de bataille.





Face à l'Ennemi

Les adversaires que les héros ont à combattre au cours d'une bataille peuvent être rangés dans deux grandes catégories : les figurants et les adversaires désignés.

Les figurants constituent la masse indistincte du « gros de la troupe » de l'armée adverse : les hordes d'Orques, d'Hommes de l'Est ou de Suderons combattant sous la bannière de Sauron lors de la Guerre de l'Anneau tombent dans cette catégorie. En termes de jeu, ces adversaires sont en tous points conformes au concept de figurant tel qu'il est décrit dans le *Livre du Conteur* (p 45).

Les adversaires désignés représentent des ennemis particulièrement dangereux ou importants sur le plan dramatique, comme par exemple un chef ou un champion ennemi, ou toute créature pouvant constituer à elle seule une menace pour les héros, comme par exemple un Troll ou un Olog-haï.

Plus qu'une question de puissance, la distinction entre ces deux types d'adversaires est avant tout d'ordre dramatique : si les figurants peuvent tout à fait donner du fil à retordre aux héros, leur fonction est avant tout de refléter « l'effet de masse » des batailles en termes de jeu, seuls les affrontements contre des adversaires désignés auront besoin d'être résolus en détail, en utilisant les règles de combat données dans le *Livre du Joueur*.

Le rôle des figurants et des ennemis désignés ainsi que la façon de gérer les combats dans une bataille épique sont traités plus en détail dans le dernier chapitre de ce supplément.

Les combats contre des adversaires désignés font partie des « moments forts » de la bataille en tant que scénario... et comme pour n'importe quel scénario, le Conteur devra déterminer à l'avance le nombre de ces combats et leur place dans la trame de

l'aventure (voir *La Trame*, ci-dessous). En d'autres termes, les adversaires désignés que les héros affronteront au cours d'une bataille ont exactement la même fonction et doivent être traités de la même façon que les adversaires qu'ils ont à combattre au cours d'une aventure classique : ces adversaires devront donc faire irruption dans le scénario à un moment choisi (qu'il soit fixé d'avance ou provoqué par les actions des personnages) et non parce qu'un jet de dé a donné tel ou tel résultat sur une table aléatoire.

De manière générale, le Conteur devra veiller à faire « exister » les ennemis rencontrés sur un champ de bataille par quelques détails évocateurs susceptibles de frapper l'esprit des joueurs (ou de faire réagir leurs personnages), comme dans cet extrait du *Retour du Roi* :

Au Sud, au-delà de la route, se trouvait la force principale des Haradrim, et leurs cavaliers étaient assemblés là autour de l'étendard de leur chef. Observant, il vit dans la lumière croissante la bannière du roi, et celle-ci était bien en avant de la bataille, entourée de peu d'hommes. Il fut alors empli d'un courroux sanguinaire, il cria d'une voix forte et, déployant son étendard, serpent noir sur fond écarlate, il s'élança contre le cheval blanc sur fond vert avec une grande masse d'hommes, et quand les Suderons dégainèrent leurs cimenterres, ce fut comme un étincellement d'étoiles.

Nous ne savons pratiquement rien sur ses Haradrim et la suite du roman ne nous en apprendra guère plus à leur sujet... mais par la simple évocation de leur bannière au serpent, Tolkien nous livre d'eux une image frappante et évocatrice.

Dans le dernier scénario de ma chronique, *La Geste de Dale*, consacré à la grande bataille du même nom, les hordes d'Hommes de l'Est auxquelles les personnages durent faire face compétaient dans leurs rangs quelques bandes d'adversaires facilement identifiables, comme par exemple les Kilghirs, farouches tueurs

mercenaires redoutés par les Hommes de l'Est eux-mêmes et que les héros avaient eu l'occasion de combattre lors d'une précédente aventure, ou les Ougatirs, ancien clan d'Hommes du Nord « passés à l'Est » et rendus tristement célèbre par leurs pillages et leur négoce d'esclaves : dans les deux cas, l'irruption de ces ennemis sur le champ de bataille provoqua des émotions particulières chez les personnages-joueurs – crainte et haine envers les Kilghirs, courroux sans pitié envers les Ougatirs, ces immondes traîtres à la mémoire de leurs ancêtres du Nord.

Le Champ de Bataille

Toute aventure se déroule dans un lieu (ou dans une série de lieux) qui constitue son décor et qui, dans de nombreux cas, influe de façon déterminante sur l'atmosphère du scénario, ainsi que sur les possibilités d'actions offertes aux personnages : un scénario n'aura évidemment pas la même ambiance et ne fera pas intervenir les mêmes opportunités, risques ou contraintes suivant qu'elle a pour décor principal une forêt, des cavernes, une place forte en ruines ou les salles d'un palais.

Il en va de même pour les batailles. Comme une aventure, une bataille peut se dérouler soit dans un lieu unique, un champ de bataille ou une forteresse, soit dans une série de lieux reliés entre eux par le fil narratif de l'action.

Le décor d'une bataille devra donc être traité avec la même attention que le décor d'une aventure : sans forcément faire l'objet d'une cartographie précise, sa topographie générale devra être prise en compte par le Conteur afin d'être présente à l'esprit des joueurs.

Ce n'est pas un hasard si tant de batailles sont nommées d'après le lieu où elles se sont déroulées, comme le Gouffre de Helm, les Champs du Pelennor : ce lieu représente plus qu'un simple espace géographique ; il est aussi (et même surtout) l'espace narratif dans lequel s'inscrit l'affrontement.

Un champ de bataille n'est pas forcément une vaste plaine uniforme : il peut aussi présenter différentes positions stratégiques pouvant jouer un rôle significatif dans les événements du scénario. Là encore, une carte n'est pas indispensable : une simple liste organisée selon les quatre points cardinaux (nord, sud, est, ouest) peut largement suffire.



Combattants Variags de Khand

Le Conteur doit simplement avoir une idée claire de ce que sont ces fameuses positions et de leur possible fonction dans l'aventure-bataille : un lieu de repli, une position ennemie à capturer, un point de passage devant être défendu à tout prix etc.

La même approche peut être utilisée pour les citadelles et autres places fortes : là encore, une simple distribution des lieux importants en fonction des points cardinaux peut tout à fait remplacer un plan détaillé.

L'importance stratégique de ces positions n'a pas à se traduire en termes de règles, sous la forme d'ajustements à tel ou tel jets de dés : dans le contexte d'une bataille jouée comme un scénario, il est à la fois plus simple et tout aussi parlant d'exprimer cette importance sous la forme d'un objectif ou d'un enjeu spécifique. Là encore, la tâche du Conteur se trouvera grandement facilitée s'il raisonne de façon scénaristique plutôt que tactique.

Enfin, le lieu d'une bataille peut aussi inclure des éléments emblématiques ou évocateurs, renforçant l'atmosphère de l'aventure : les traces de quelque ancienne bataille, un lien avec un illustre roi ou héros du temps jadis ou, tout simplement, un toponyme poétique comme les affectionnait Tolkien... tout ceci peut contribuer à inscrire la bataille dans l'Histoire de la Terre du Milieu, ainsi qu'à restituer en jeu l'ambiance crépusculaire des batailles du *Seigneur des Anneaux*



Au-delà de la simple topographie du champ de bataille, le décor d'un scénario de bataille comprend également la bataille elle-même ainsi que les armées qui s'y affrontent.

La Terre des Héros n'étant pas un wargame, des considérations tactiques capitales comme la disposition adoptée par une armée peuvent y être traitées avec la plus grande simplicité.

Ainsi, dans une bataille rangée, on considère qu'une armée est toujours plus ou moins formée de plusieurs lignes ; la *première ligne* représente le point de choc avec l'armée adverse et une armée gagne du terrain sur l'ennemi en *enfonçant ses lignes*.

Dans cette configuration, l'*arrière des lignes* représente un lieu de relative sécurité (par exemple pour les héros mis hors de combat par leurs blessures et secourus par leurs compagnons). Dans le cas des places fortes, cet « arrière des lignes » est remplacé par l'intérieur de la forteresse, tandis que portes, tours et remparts matérialisent les différentes positions. Tout le reste n'est qu'affaire de description. Le Conteur pourra bien sûr veiller à utiliser un vocabulaire descriptif approprié (en parlant par exemple des *flancs* d'une armée plutôt que de ses « côtés ») mais comme Tolkien dans ses récits (voir chapitre I), il devra avant tout veiller à mettre l'accent sur le tumulte de la guerre, ainsi que sur les émotions des personnages, plutôt que sur une analyse tactique des événements.

Objectifs et Enjeux

Directement ou implicitement, tout scénario de jeu de rôle propose à ses protagonistes une « mission », que celle-ci leur soit confiée par une autorité supérieure, imposée par les circonstances ou dictée par leurs propres motivations. Les scénarios de bataille ne font pas exception à cette règle : ils constituent même un des cas où la notion de mission peut revêtir son sens le plus classique.

Certes, la première « mission » de personnages engagés dans une bataille à grande échelle consiste principalement à survivre en essayant d'éliminer un maximum d'ennemis (comme dans la plupart des scènes de combat), mais à partir du moment où l'on envisage une bataille comme un scénario et non comme une simple « grosse scène de combat », il est possible (et même souhaitable) de confier aux personnages des objectifs plus spécifiques, une « mission » plus précise. Ces objectifs peuvent s'inscrire dans ou contexte tactique ou stratégique (défendre une position vitale ou, au contraire, s'emparer d'une position ennemie), correspondre à un rôle de commandement (survie des hommes placés sous la responsabilité du héros) mais aussi à un rôle de protection et d'assistance d'un personnage de premier plan, que celui-ci soit un autre héros ou un PNJ.





Cette dernière option s'avère particulièrement intéressante si le personnage-non-joueur à protéger n'est pas issu de l'œuvre de Tolkien, son sort dépendant alors entièrement du cours du scénario et des actions des héros.

Ainsi, lorsque les héros ne peuvent, à eux seuls, infléchir le cours d'une bataille (ce qui sera généralement le cas), placer le sort d'un ou plusieurs personnages importants entre leurs mains (avec toutes les conséquences que cela peut supposer, en cas de succès comme en cas d'échec) permet de restaurer cette part d'incertitude, de tension dramatique, bref, en un mot, de *suspense* indispensable à tout scénario de jeu de rôle.

Notons que le terme « important » signifie ici *important sur le plan dramatique*, à l'échelle des enjeux de la chronique telle qu'elle est vécue par les héros et par leurs joueurs.

Supposons par exemple que les héros soient des Rohirrim et que le Conteur souhaite les faire participer aux batailles du Gouffre de Helm et, peut-être des Champs du Pelennor : les décisions et les actions des personnages n'ont aucune chance de changer quoi que ce soit à l'issue de ces batailles ni au sort de personnages « prédestinés » comme Théoden ou Eomer... mais elles peuvent en revanche influencer de façon directe sur la survie de leur seigneur *eorling* ou de son fils aîné, deux personnages-non-joueurs de premier plan créés pour les besoins de la chronique.

A partir du moment où le Conteur choisit de mêler les personnages des joueurs à de grands événements dont ils ne peuvent altérer le cours général (comme par exemple la Guerre de l'Anneau), il est indispensable de leur donner des objectifs personnels, s'inscrivant dans le cours de LEUR chronique, des missions qui n'appartiennent qu'à eux et dont le succès (ou l'échec) dépend entièrement de leurs actions. Sinon, ce qui aurait dû être un grand moment de jeu de rôle risque fort de se transformer très rapidement en une simple histoire racontée (voire « re-racontée ») par le Conteur et dans laquelle les personnages des joueurs devront se contenter d'un rôle de figurants, voire de spectateurs.

Ce risque, inhérent au fait de jouer dans un univers dont l'Histoire a déjà été écrite, doit être pris en compte par le Conteur, qui ne doit jamais oublier que les héros de SA chronique sont les personnages des joueurs, et eux seuls : s'il peut être tentant (ou nécessaire) de leur faire croiser le chemin d'Aragorn, de Faramir ou d'Eomer, il est en revanche essentiel de veiller à ce que ces illustres personnages ne leur volent pas la vedette.

Si vous décidez de jeter vos héros dans la bataille du Gouffre de Helm ou des Champs du Pelennor, il est indispensable que leur participation à ces grands événements ne se limite pas à faire de la figuration mais s'inscrive dans un scénario dont ils sont véritablement les héros.

Une des façons les plus simples d'éviter de tels problèmes est de ne pas impliquer vos héros dans des batailles déjà racontées en détail par Tolkien, pour leur préférer des batailles dont l'issue peut certes être fixée d'avance (comme la Bataille de Dale évoquée en Appendice du *Seigneur des Anneaux*) mais dont le cours laissera plus de champ à VOS héros.



Ainsi, le Conteur pourra trouver un équilibre entre ce qui est fixé d'avance et immuable (comme l'issue générale d'une bataille) et ce qui est incertain et doit être résolu en jeu (l'aventure ou la « mission » des héros), entre la *toile de fond* du scénario et son *action*.

Trame et Événements

A partir du moment où l'on se focalise sur le champ d'action des héros, il devient beaucoup plus facile d'élaborer une trame d'événements analogue à celle de n'importe quel scénario.

Comme nous l'avons vu, cette trame peut se conformer aux deux grands modèles utilisés pour construire un scénario de jeu de rôle : le premier modèle se présente comme une suite linéaire d'événements par lesquels les héros devront passer ; le second modèle présente une arborescence reflétant les conséquences des décisions et des fortunes des personnages.

A l'intérieur de chacun de ces deux modèles, la construction scénaristique peut s'effectuer comme pour n'importe quel autre scénario, sous la forme de scènes présentant des ennemis à combattre, des obstacles à surmonter, des problèmes à résoudre ; dans le cas d'une bataille, ces scènes seront évidemment largement tournées vers le combat, ce qui ne signifie absolument pas qu'elles ne peuvent pas intégrer de moments de *roleplaying* ou faire appel à des traits comme la Présence ou les qualités héroïques (pour plus de détails sur le rôle que peuvent jouer de tels traits au cours d'un scénario de bataille, voir le chapitre suivant).

La seule particularité inhérente aux scénarios de bataille est qu'il se passe beaucoup de choses autour des personnages : leur champ d'action n'est pas isolé, mais directement entouré par un champ événementiel plus vaste, celui du cours de la bataille.

Pour le Conteur, la façon la plus simple de restituer ce « tumulte de la guerre » en cours de jeu est de lier les scènes impliquant les héros par des descriptions évoquant ce qui se passe *en arrière-plan*, c'est-à-dire sur le champ de bataille : les héros auront ainsi conscience d'agir à l'intérieur d'un contexte plus large et pourront également avoir une idée générale du cours de la bataille (y compris, si besoin est, de certains événements ayant lieu hors de leur champ d'action) au fur et à mesure de son déroulement.



A l'intérieur de cette structure, les scènes impliquant les héros peuvent être organisées et gérées comme dans n'importe quel scénario de périple ou de quête – y compris en utilisant des ellipses temporelles afin d'éviter les temps morts entre les scènes véritablement décisives ou significatives pour les héros.

De nombreux événements peuvent survenir au cours d'un scénario de bataille : renforts inespérés (ou arrivée de nouvelles troupes ennemies), mort ou mise en péril d'un PNJ emblématique, vent de panique soufflant à travers les rangs amis ou ennemis... De manière générale, les activités des héros dépendront directement de leur position sur le champ de bataille (voir ci-après).

Comme toutes les aventures, une bataille peut être encadrée par un prologue et un épilogue : une ou plusieurs scènes survenant avant et après la bataille. Le prologue permet d'évaluer les forces disponibles (sans forcément se perdre, comme nous l'avons vu, dans une comptabilité trop précise) et constitue en outre pour le Conteur une excellente occasion de faire monter la tension dramatique avant l'affrontement, en jouant sur l'attente, l'inquiétude, les nouvelles apportées par les éclaireurs ou la dernière conversation avec tel ou tel personnage important.



L'épilogue, au contraire, peut être l'occasion de « compter les morts », de soigner les blessures et d'évaluer les conséquences de la victoire ou de la défaite, à l'échelle des personnages et des événements à venir. Si un personnage-joueur a trouvé la mort pendant l'affrontement, le Conteur devra faire en sorte que la fin du scénario lui réserve, sous une forme ou sous une autre, des funérailles de héros ou, à défaut, une forme d'adieu de la part de ses compagnons.

Enfin, une bataille peut également inclure des scènes de « pause » (tout spécialement si elle s'étale sur plusieurs jours ou si les héros se trouvent à l'intérieur d'une place forte), qui peuvent elle aussi donner lieu à de grands moments de jeu de rôle – dans le style, par exemple, de ce dialogue entre Aragorn et Gamelin extrait des *Deux Tours* :

(...) le Fort le Cor tenait toujours bon, comme une île dans la mer. Ses portes gisaient fracassées, mais aucun ennemi n'avait encore franchi la barricade de poutres et de pierres.

Aragorn regarda les étoiles pâles et la lune qui descendait à présent derrière les collines qui fermaient la vallée à l'ouest. « Cette nuit est aussi longue que des années, dit-il. Combien de temps le jour va t'il encore se faire attendre ? »

- L'aube n'est pas loin, dit Gamelin, qui l'avait rejoint. Mais elle ne nous servira de rien, je pense.

- Et pourtant, l'aube est toujours un espoir pour les Hommes, dit Aragorn.

Le Rôle des Héros

Lorsqu'il prépare son scénario, le Conteur devra déterminer si les héros combattent côte à côte ou, au contraire, agissent à différents postes ou au sein de différentes troupes.

Cette décision de base aura une influence majeure sur le scénario, sur sa mise en scène en cours de jeu ainsi que sur la façon dont il sera vécu par les joueurs et leurs personnages.

La première option (les héros combattent ensemble dans un groupe soudé) simplifie grandement la tâche du Conteur : comme dans n'importe quel autre scénario, le fait de garder les personnages-joueurs en un seul groupe permet de ne suivre qu'un seul fil narratif, sans risque de fragmenter l'action.

Dans un jeu comme *La Terre des Héros*, cette approche permet aussi de mieux jouer sur les liens de fraternité pouvant exister entre les héros, en les mettant à l'épreuve des armes.

La seconde possibilité (différents héros à différents postes ou points de la bataille) mettra moins l'accent sur ces thèmes et sera plus complexe à gérer en jeu, mais elle peut aussi offrir au Conteur l'occasion de mener un scénario plus complexe, avec deux, voire trois fils narratifs séparés.

A priori, il est souvent préférable d'utiliser la première approche, à la fois plus facile à gérer en jeu et plus porteuse d'émotions pour le groupe des joueurs, et de n'utiliser la seconde approche que si la fragmentation du groupe apporte vraiment quelque chose de significatif au jeu ou est rendue nécessaire par les prémisses du scénario.

Notons enfin que la situation des héros au sein d'une bataille n'est pas forcément immuable : un groupe uni peut se retrouver séparé par les conséquences d'une action ennemie ou d'un événement imprévu ou, à l'inverse, des héros ayant commencé la bataille à des postes différents peuvent finir par se trouver réunis suite à quelque « remous » de la bataille ou à un événement crucial, comme par exemple une retraite à l'intérieur d'une place forte.

Le second critère à prendre en compte est le rôle des héros au sein de l'armée dans laquelle ils combattent. Soit un héros est en position de commandement, avec d'autres combattants sous ses ordres, soit il combat sous les ordres d'un autre personnage. Ce dernier pourra être

soit un autre héros, soit un personnage-non-joueur important sur le plan dramatique et dont le sort devra être géré par le Conteur.

Comme pour la cohésion du groupe, cet élément n'est pas forcément immuable : ainsi, si un PNJ en position de commandement trouve la mort ou est capturé par l'ennemi, sa mise hors de combat pourra rendre nécessaire son remplacement par un des héros, de préférence dans le feu de l'action (voir le chapitre III pour plus de détails sur la manière de résoudre ce type de situations).

Le rôle d'un héros dans un scénario de bataille peut dépendre de plusieurs facteurs, comme ses capacités, sa mission ou ses attributions au sein de l'armée dans laquelle il combat.

Il peut également être amené à changer selon l'évolution des événements du scénario.

Dans une bataille, un héros peut occuper quatre grands rôles : Combattant, Capitaine, Stratège ou Observateur

Ces quatre grands rôles forment en quelque sorte une palette de possibilités à partir de laquelle le Conteur pourra bâtir une trame d'événements prenant vraiment en compte le rôle dévolu à chaque héros.

Comme nous allons le voir, un même héros peut tout à fait jouer deux, voire trois rôles à la fois ou se retrouver dans des rôles différents à différents moments du scénario.

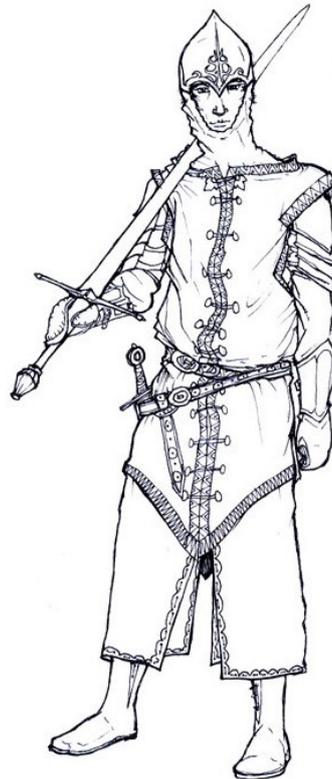
Le Combattant

Ce rôle sera généralement tenu par tout héros à un moment ou à un autre du scénario.

Un héros placé dans le rôle de Combattant se trouvera généralement dans deux types de situations : au cœur de la bataille, affrontant une vague d'adversaires anonymes aux côtés d'autres combattants, ou engagé dans un combat héroïque contre un ennemi désigné.

Ces deux situations caractéristiques d'une bataille (combat au cœur de la bataille ou combat héroïque) sont examinées plus en détail dans le chapitre suivant, sous l'angle des règles de jeu.

Si le héros est en position de commandement, son rôle de Combattant se combine alors à celui de Capitaine (voir ci-dessous).



Le Capitaine

Ce rôle se combine toujours à celui de Combattant. Dans le lexique usuel de la Terre du Milieu, le terme Capitaine désigne celui qui commande une compagnie sur le champ de bataille – une définition assez floue, qui peut recouvrir toutes sortes de situations. A partir du moment où des combattants reconnaissent un héros comme leur chef et obéissent à ses ordres, il est leur Capitaine.

Seul un personnage entraîné au combat (c'est-à-dire avec le talent de Guerrier) peut remplir ce rôle ; une fois cette condition remplie, ce sont les qualités héroïques du personnage (Courage, Volonté, Loyauté, Sagesse), ainsi que sa Présence, qui feront ou non de lui un bon Capitaine sur le champ de bataille.

Ce statut particulier est généralement possédé avant le début de la bataille mais peut aussi être gagné dans le feu de l'action - lorsque, par exemple, un héros parvient à rallier à lui des combattants ayant perdu leur Capitaine.

Ce rôle confère au héros quelques avantages particuliers en termes de jeu, mais aussi des responsabilités accrues sur le champ de bataille : pour plus de détails, voir la section *Capitaines et Champions* du chapitre suivant.

Le Stratège

Un héros possède le statut de Stratège dès lors qu'il prend part de façon significative à l'élaboration (ou à la modification) des plans de bataille de son armée, même s'il n'en est pas le principal commandant.

En pratique, le rôle de Stratège est directement lié au talent du même nom : en règle générale, seul un personnage doté de ce talent peut remplir ce rôle, mais il ne s'agit pas d'une obligation absolue, conformément à la règle qui permet aux héros d'utiliser les talents qu'ils ne possèdent pas, avec un score par défaut de 2 (3 pour les Elfes). Pour plus de détails sur l'utilisation de ce talent, voir la section *L'Art de la Guerre* du chapitre suivant.

L'Observateur

A l'instar de Bilbo dans la Bataille des Cinq Armées, un héros placé dans ce rôle ne prend pas une part active au combat et se trouve donc généralement à la lisière du champ de bataille, derrière des remparts, en haut d'une colline ou dans n'importe quel lieu lui permettant d'observer le cours de la bataille.

De tels moments de pause peuvent avoir un grand intérêt sur le plan dramatique (voir *Trames & Événements*, ci-après). Dans la grande majorité des cas, le rôle d'Observateur devra alterner avec d'autres rôles : ainsi, au cours d'une longue bataille, un même héros pourra être tantôt Observateur, tantôt agir en tant que Combattant, Capitaine ou Stratège.



III : Les Règles de la Guerre

Si les règles données dans le Livre du Joueur permettent de gérer facilement les combats susceptibles de survenir lors de la plupart des aventures, les batailles à grande échelle nécessitent une approche à la fois beaucoup plus synthétique et encore plus narrative.

Dans cette perspective, ce chapitre propose des règles permettant de gérer de façon à la fois simple, fluide et évocatrice le sort de héros engagés dans une bataille rangée ou l'attaque d'une place forte, sans avoir pour cela besoin de recourir à des dizaines de jets de dés ou de calculs complexes.

Cette gestion plus globale et abstraite de la bataille n'exclut d'ailleurs en aucun cas la possibilité d'y intégrer des combats classiques contre des adversaires importants, selon le principe des combats héroïques.

Ces règles s'intéressent également aux rôles particuliers que pourront tenir certains héros, comme celui de capitaine ou de conseiller militaire, sans oublier

Enfin, ce chapitre examine également le cas des citadelles et autres places fortes.

Plus précisément, ce chapitre se compose de cinq grandes sections :

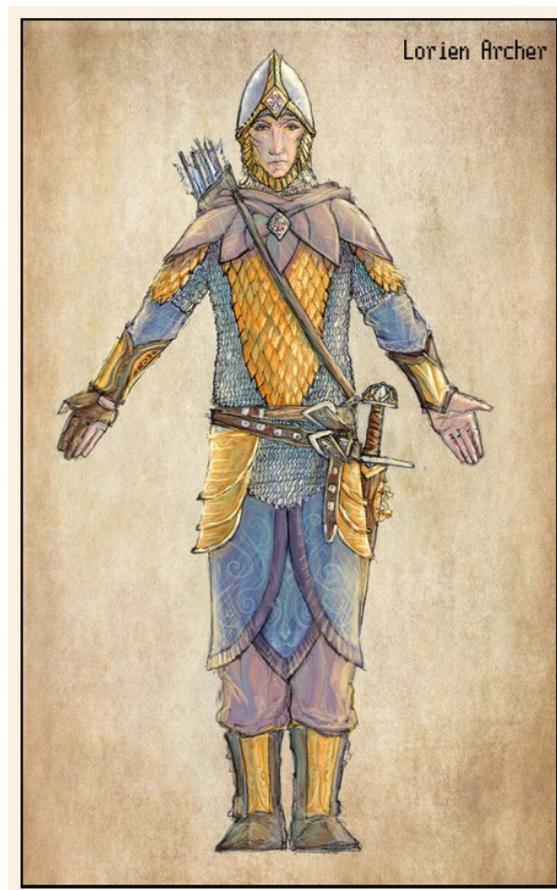
Traits et Valeurs : Cette section examine de plus près les différents scores susceptibles d'être mis à contribution lors d'une bataille.

Le Fracas des Armes : Cette section s'intéresse à l'utilisation des règles de combat de *La Terre des Héros* dans un scénario de bataille.

Capitaines et Champions : Cette section se penche sur les avantages et les responsabilités du rôle de Capitaine, ainsi que sur les effets de la Présence dans le cadre d'une bataille.

Le Rôle des Stratèges : Cette section examine différentes façons de faire intervenir le talent de Stratège au cours d'un scénario de bataille.

Sièges et Fortifications : Cette section propose quelques règles simples sur les places fortes et les machines de guerre.



Traits et Valeurs

Comme n'importe quel autre type d'aventure, un scénario de bataille repose en partie sur les traits des héros – leurs ressources, leurs talents, leurs qualités héroïques et, bien sûr, leur capital de Destinée. Examinons de plus près les traits les plus susceptibles de jouer un rôle important au cours d'un tel scénario.

Ressources

Un scénario de bataille comprenant plusieurs scènes de combat, la Vigueur des héros y sera souvent mise à contribution.

La Vigueur d'un héros indique en effet le nombre de blessures qu'il peut subir, mais cette ressource peut également être mise à l'épreuve pour surmonter les effets de la fatigue, un élément souvent important dans les scénarios de bataille.



L'échelle de temps n'étant pas la même que dans un combat singulier, la fatigue interviendra plus souvent dans un scénario de bataille que lors d'une aventure classique, dont la trame ménage souvent des moments de repos aux héros. Dans une bataille rangée, l'endurance d'un combattant peut donc s'avérer un élément de première importance.

Le rôle de la Vivacité individuelle se trouve en revanche atténué, une bataille rangée à grande échelle n'offrant pas les mêmes possibilités de manœuvres et de mobilité qu'un combat classique.

Ces particularités seront traitées en détail dans la section *Le Fracas des Armes*.

La Présence d'un héros peut également jouer un rôle important dans une bataille, si le héros est investi du statut de Capitaine mais aussi si sa Présence est suffisamment élevée pour intimider ses adversaires ou inspirer ceux qui combattent à ses côtés.

Ces applications guerrières de la Présence sont elles aussi examinées plus en détail dans la section *Capitaines et Champions*.

Talents

Le talent le plus susceptible d'être sollicité au cours d'une bataille est évidemment celui de Guerrier, qui peut représenter tout à la fois la valeur guerrière, l'habileté au combat et, pour un Capitaine, l'expérience des batailles. Mais un scénario de ce type peut également faire intervenir d'autres talents de façon notable, comme ceux Archer, Stratège, Cavalier ou Pisteur (missions d'éclaireurs, incursions furtives derrière les lignes ennemies, retraites ou traques en terrain difficile etc.).

Qualités Héroïques

Un scénario de bataille offre de nombreuses occasions de mettre à l'épreuve les qualités d'un héros : son Courage, bien sûr, mais aussi sa Volonté, sa Loyauté et même sa Sagesse.

Le Courage d'un héros est mis à l'épreuve lorsqu'il se trouve confronté à la peur ou lorsque sa Vigueur est réduite à zéro par ses blessures : dans ce cas, un échec sur l'épreuve de Courage signifie que le blessé se retrouve hors de combat – une situation qui, dans le cadre d'une bataille, peut s'avérer encore plus critique que dans un combat classique (voir *Destinée*, ci-dessous).

Quant à la peur, elle peut provenir de l'aura de Peur nimbant certains adversaires (voir *Livre du Conteur*) mais aussi être suscitée par tout événement susceptible de provoquer un vent de panique dans les rangs d'une armée, comme par exemple une charge d'oliphants.

Un scénario de bataille peut aussi intégrer différentes occasions de mettre à l'épreuve la Volonté d'un héros. Une terrible défaite (ou son imminence inéluctable), la mort d'un compagnon ou tout autre événement tragique peut provoquer le désespoir chez les héros - et comme dans n'importe quelle autre situation de combat, un héros mortellement blessé peut faire appel à sa Volonté pour se battre jusqu'à son dernier souffle.





La Loyauté, elle aussi a de bonnes chances d'entrer en jeu au cours d'une bataille, puisqu'elle peut agir comme une « qualité de secours » (voir le *Livre du Joueur*) dans toutes les situations liées à des personnages auxquels le héros est lié par des sentiments de fraternité ou de fidélité. La Loyauté peut également être très importante pour les Capitaines : plus un Capitaine est loyal, plus il inspire confiance et respect à ses hommes.

Si elle semble à première vue assez étrangère à l'univers des batailles, la Sagesse peut néanmoins jouer un rôle important dans un scénario de ce type, tout spécialement dans ces moments de pauses pouvant s'intercaler entre les scènes de combat. Elle pourra être d'une grande importance pour les Stratèges (voir ci-après) et dans toutes sortes de situations liées au cours de la bataille : percer à jour un leurre de l'ennemi, prévoir les conséquences d'une mauvaise décision de commandement ou encore faire le bon choix face à un dilemme décisif : comme tout autre scénario, une bataille peut placer les héros face aux artifices de l'Ennemi, à des choix difficiles, voire à de vrais cas de conscience...

Destinée

Comme le montre le célèbre exemple d'Eowyn face au Roi-Sorcier, une bataille épique est un contexte particulièrement propice aux appels à la Destinée (voir le *Livre du Joueur*, chapitre IV et le *Livre du Conteur*, chapitre I).

La Destinée d'un héros peut également lui sauver la vie (*Livre du Joueur*, p 30-31).

Un héros qui se retrouve hors de combat sur un champ de bataille est à la merci de ses ennemis et a donc de fortes chances d'être achevé ou capturé – sauf s'il bénéficie de la dépense d'un point de Destinée : dans ce cas, le Conteur n'aura même pas besoin de se creuser la tête pour trouver une explication crédible : le héros est tout simplement secouru et ramené en sécurité (au moins jusqu'à la fin de la scène en cours) par d'autres combattants de son camp - peut-être un PNJ important ou tout simplement d'humbles figurants soudain investis d'un rôle providentiel.

A l'inverse, un héros se retrouvant hors de combat sur le champ de bataille sans points de Destinée ne pourra être secouru que par l'intervention directe des autres héros : sans la dépense d'un point de Destinée, aucun PNJ ne sera là « par hasard » pour lui porter secours.

Le Conteur pourra décréter qu'un héros hors de combat n'ayant pu être secouru avant la fin du scénario aura été achevé par l'ennemi ou aura succombé à ses blessures, sauf si ses adversaires ont reçu l'ordre spécifique de le capturer – mais un tel cas de figure restera, en pratique, rarissime : les troupes au service de l'Ennemi ne font pratiquement jamais de prisonniers sur le champ de bataille, leur but étant avant tout de semer mort, destruction et terreur dans les rangs de leurs adversaires.



Le Fracas des Armes

Comme expliqué au chapitre précédent, un scénario de bataille inclura le plus souvent deux grands types de scènes de combat, selon la situation des héros : ceux-ci peuvent être *Au Cœur de la Bataille*, affrontant des vagues d'ennemis, ou engagés dans un *Combat Héroïque* contre un adversaire désigné.

Au Cœur de la Bataille

Ce cas de figure correspond à la grande majorité des scènes de combat survenant lors d'une bataille. Ce type de scène n'est pas résolu de façon détaillée, sous la forme d'une suite d'épreuves représentant des moments décisifs, mais d'une façon plus globale et abstraite, grâce à deux tests : les tests de valeur guerrière et les tests de sauvegarde.

Une scène de combat au cœur de la bataille est, comme une scène de combat classique, découpée en un certain nombre d'assauts. A cette échelle, un assaut ne représente pas une poignée de secondes mais plusieurs dizaines de minutes de combat acharné.

L'autre grande différence majeure avec un combat classique est que le nombre d'assauts contenus dans une telle scène est fixé à

l'avance par le Conteur. Ce nombre dépend directement du rapport de forces entre l'armée des héros et l'armée ennemie.

Ce rapport de forces ne reflète pas forcément les effectifs de chaque armée, mais ceux des forces agissant autour du champ d'action des héros : il sera donc fixé par le Conteur lors de la préparation du scénario et pourra également varier d'une scène à l'autre, selon le cours de la bataille ou la position des héros.

Plus l'armée ennemie sera nombreuse et puissante, plus la scène au cœur de la bataille comptera d'assauts : ce nombre d'assauts peut être calculé en multipliant par 2 le rapport de forces en faveur de l'ennemi. Ainsi, une telle scène comportera deux assauts si le rapport de forces est à peu près égal, quatre assauts si ce rapport de forces est environ de deux contre un en faveur de l'ennemi, six assauts si ce rapport de forces est environ de trois contre un et ainsi de suite. Si, en revanche, le rapport de forces est au moins de deux contre un en faveur de l'armée des héros, la scène pourra ne compter qu'un seul assaut.

Le Sort des Héros

A chaque assaut, chaque héros au cœur de la bataille doit passer une ou deux épreuves : une première épreuve de valeur guerrière et, si ce premier test est manqué, une seconde épreuve de sauvegarde. Ces deux tests ont pour but de refléter de façon globale le sort de chacun des héros au milieu du fracas des armes et du tumulte de la bataille.

Le **test de valeur guerrière** met à l'épreuve le talent de Guerrier du héros. Si ce test est réussi, il se bat avec vaillance et ressort indemne de l'assaut. S'il est manqué, il se retrouve en mauvaise posture et doit passer un test de sauvegarde. Si les héros combattent côte à côte (ce qui sera souvent le cas), ils pourront Agir Ensemble pour leurs tests de valeur guerrière : si un seul de ces tests est réussi, aucun des héros ne se retrouve en mauvaise posture pour cet assaut.

Le **test de sauvegarde** met à l'épreuve la Protection du héros comme s'il s'agissait d'un trait, avec un bonus de +1 si le héros est muni d'un bouclier et un autre bonus de +1 s'il porte un casque. Un héros avec cotte de mailles, bouclier et casque aura donc une valeur de 4. Si ce test est manqué, le héros est blessé et perd 1 point de Vigueur, avec toutes les conséquences habituelles.

Héros Cavaliers



Qu'auraient été les batailles du Gouffre de Helm et des Champs du Pelennor sans leurs héroïques charges de cavalerie ?

Lorsqu'un héros à cheval se trouve au cœur de la bataille et manque son test de valeur guerrière, il pourra rattraper cet échec en mettant à l'épreuve son talent de Cavalier. En cas d'échec, il se retrouvera en mauvaise posture et devra faire un test de sauvegarde mais devra également tester la Vivacité de sa monture : si ce test est un échec, le cheval du personnage aura été blessé, tué ou perdu pendant l'assaut.

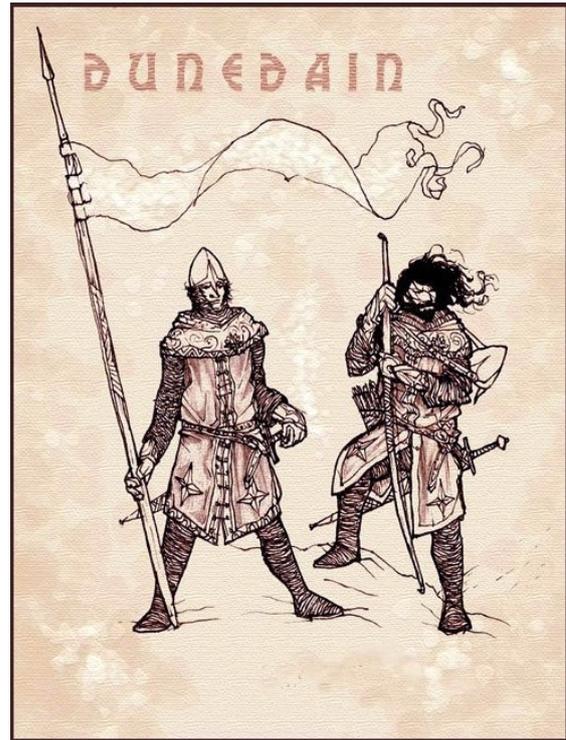
Héros Capitaines

Si un des héros se trouve en position de Capitaine, il doit effectuer son test de valeur guerrière avant les autres.

Si ce test est réussi, les autres personnages n'auront pas besoin de mettre leur valeur guerrière à l'épreuve : tout se passera comme si leur test était réussi.

Si, en revanche, le Capitaine manque son test de valeur guerrière, les autres devront mettre à l'épreuve leur valeur guerrière, selon les règles habituelles.

Un Capitaine pourra également faire face à d'autres défis et épreuves (voir p 31).



Héros Archers

L'arc joue souvent un rôle important dans les batailles racontées par Tolkien.

A priori, les archers se trouvent rarement au cœur de la bataille – du moins tant qu'ils ne se retrouvent pas au corps-à-corps avec l'ennemi. Si un héros participe à une bataille en tant qu'archer mais qu'un ou plusieurs autres héros se trouvent au cœur de la bataille, le conteur pourra éventuellement autoriser l'archer à aider un compagnon qui se trouve en mauvaise posture (après un jet de valeur guerrière raté).

Dans ce cas, un test réussi avec le talent Archer pourra permettre dispenser le héros en mauvaise posture d'avoir à effectuer un test de sauvegarde.

Il ne sera cependant pas toujours possible pour un héros archer d'agir ainsi : tout dépend de sa position par rapport à celle de ses compagnons au cœur de la bataille.

Selon le cours du scénario, un héros archer pourra avoir d'autres occasions de s'illustrer durant une bataille. De façon générale, le Conteur devra faire en sorte de concevoir la trame et les moments forts d'un scénario de bataille en fonction des rôles que les héros sont susceptibles d'y tenir.

Et les Autres ?

Ce changement d'échelle peut également s'appliquer aux héros eux-mêmes, dont le sort peut, si le Conteur le souhaite, devenir représentatif du cours général de la bataille.

Dans cette perspective, leurs tests de combat peuvent également refléter (ou rejaillir sur) la bravoure et le sort des divers PNJ qui combattent à leurs côtés : si les héros réussissent leur tests de valeur guerrière et se battent comme des lions, alors leurs compagnons d'armes feront de même. A l'inverse, si un combat se solde par de nombreuses blessures pour les héros, le Conteur pourra décider qu'il a aussi causé de lourdes pertes autour d'eux.

En plus de simplifier grandement la tâche du Conteur, cette approche a également le mérite de refléter l'idée typiquement épique (et tolkienienne) selon laquelle la valeur au combat d'un héros se répercute sur ceux qui combattent à ses côtés : le personnage n'est plus alors un simple combattant noyé dans la masse, mais un personnage véritablement emblématique, à la fois porteur et garant de la vaillance collective.



La Fatigue

Dans les batailles historiques, la fatigue des combattants joua souvent un rôle crucial. Ce facteur, moins présent dans une vision épique de la guerre, y a toutefois sa place, comme le montre cet extrait des *Deux Tours* :

« Les hommes de Rohan commençaient à être fatigués. Ils avaient épuisé leurs flèches et tous leurs javalots, les épées étaient ébréchées et leurs boucliers fendus. »

Plus loin, le récit nous rappelle que même les plus grands héros peuvent y être sujets, avec tous les risques que cela suppose :

« Aragorn se retourna et monta l'escalier en courant, mais la fatigue le fit trébucher. Ses ennemis bondirent aussitôt. »

Ce type de fatigue est couvert par les règles sur les tests d'endurance (voir le *Livre du Conteur*). Comme dans tous les scénarios où la fatigue est susceptible de jouer un rôle, la difficulté pour le Conteur est de savoir quand (et à quelle cadence) effectuer de tels tests.

Tester l'endurance des héros au bout d'un certain nombre d'assauts consécutifs serait certes réaliste mais alourdirait notablement le déroulement du jeu et irait à l'encontre de la gestion du temps dans une bataille – gestion qui, comme nous l'avons vu, doit reposer sur des critères d'ordre narratif plutôt que sur une quelconque forme de simulation réaliste.

Le Temps

Le rythme d'un scénario de bataille sera souvent plus tumultueux, plus frénétique que celui d'une aventure classique.

Le temps constitue donc un facteur important, que le Conteur devra prendre en compte lors de la préparation du scénario ainsi qu'en cours de jeu. En termes de règles, la question du temps influe directement sur les effets des blessures et ceux de la fatigue.

Les Blessures

Selon les règles données dans le *Livre du Joueur*, chaque blessure reçue par un héros lui fait perdre 1 pt de Vigueur.

Un héros dont la Vigueur se trouve réduite à zéro par de multiples blessures devra mettre son Courage à l'épreuve pour éviter de se retrouver hors de combat ; il devient en outre vulnérable aux blessures mortelles. S'il survit, une fois la scène terminée, il subira une pénalité de -1 en Vivacité et à tous ses talents, tant que sa Vigueur restera à zéro.

Dans cette optique, la solution la plus simple est de réserver ces tests aux batailles les plus longues et de les intégrer à la trame du scénario, comme un de ses moments critiques.

De façon générale, il est plus simple et plus intéressant de traiter la fatigue comme un élément dramatique, une épreuve que les héros auront à affronter à un moment-clé de l'aventure, plutôt que comme un élément du système de jeu. Comme le conseille le *Livre du Conteur*, il est préférable d'effectuer ces tests *après* une scène de combat, une fois la tension retombée, plutôt que dans le feu de l'action.

A priori, une bataille ne devrait pas comporter plus de deux tests d'endurance par héros : le Conteur devra prendre en compte la durée des combats, ainsi que la situation et l'activité des héros. Ainsi, de tels tests ne seront pas utiles si les héros peuvent se replier à l'arrière des lignes ou regagner une place forte pour y reprendre leurs forces après quelques scènes de combat ; il en ira tout autrement si les personnages ont dû repousser toute une nuit durant les assauts d'une horde d'Orques.

Un personnage fatigué subit une pénalité en Vivacité (y compris en initiative) ainsi qu'à tous ses talents (y compris en Guerrier), ce qui peut évidemment être d'une importance cruciale. Ces effets perdureront jusqu'à ce que le héros ait pu prendre un peu de repos – ce qui ne sera pas toujours possible dans le contexte d'un scénario de bataille.

Les blessures se traduisant par une perte de de Vigueur, plus un combattant est blessé, plus il a de chances de céder aux effets de la fatigue.

En outre, si une bataille dure assez longtemps pour que les règles de fatigue entrent en jeu, alors tout héros grièvement blessé (Vigueur 0) devra subir les pénalités dues à son état (-1 en Vivacité et dans tous ses talents), qui pourront se cumuler avec celles de la fatigue.

Combats Héroïques

Ce cas de figure se présente lorsqu'un ou plusieurs héros sont confrontés à un ou plusieurs adversaires désignés.

Ces adversaires désignés sont toujours des combattants redoutables : chefs, champions et autres ennemis d'exception (comme les Trolls ou les Olog-hai combattant dans les armées de Sauron) entrent tous dans cette catégorie.

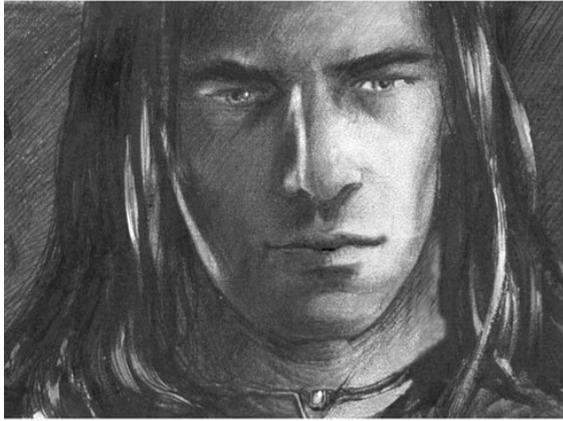


En pratique, un Combat Héroïque est résolu exactement comme un combat classique (y compris concernant l'échelle de temps), sans appliquer les règles données précédemment sur les combats *au cœur de la bataille*. De tels combats héroïques doivent rester rares ; une bataille peut fort bien ne présenter qu'une seule opportunité de combat héroïque, mais toute bataille épique digne de ce nom devra en présenter au moins une.

En termes scénaristiques, ces combats font partie des moments critiques d'une bataille ; dans les batailles dont le cours n'est pas prédestiné, un tel combat pourra même avoir une influence cruciale sur l'issue du conflit.

A priori, un héros souhaitant engager un combat héroïque contre un adversaire désigné devra souvent se frayer un chemin dans les rangs ennemis, auquel cas le combat pourra être précédé de quelques assauts *au cœur de la bataille* (voir ci-dessus), ou mettre son Courage à l'épreuve, de nombreux ennemis majeurs ayant le pouvoir d'inspirer la Peur.

Lorsqu'un des héros affronte un adversaire désigné en combat héroïque alors que les autres héros se battent non loin, *au cœur de la bataille*, le Conteur pourra gérer les deux scènes de façon simultanée, en jouant un assaut de combat au cœur de la bataille tous les trois assauts de combat héroïque.



Capitaines et Champions

Commandement

Sur le champ de bataille, la valeur d'un Capitaine dépend de son talent de Guerrier (voir p 28) mais un héros capitaine pourra aussi affronter des difficultés et des épreuves spécifiques à son rôle. Ce rôle est avant tout de commander – une poignée d'hommes, une compagnie ou une armée entière.

La capacité de commandement d'un héros est reflétée par ses qualités héroïques, qui se répercutent sur les réactions de ses hommes : si un Capitaine fait preuve de Courage ou de Volonté, ses hommes feront de même ; à l'inverse, s'il cède à la peur ou au désespoir, son désarroi se répercutera sur ses hommes.

Lors du scénario, le Conteur pourra décider de confronter un héros Capitaine à une situation critique qui mettra à l'épreuve ses capacités de commandement : une charge ennemie dévastatrice, l'irruption de créatures terrifiantes, un leurre mortel de l'Ennemi, une manifestation spectaculaire de puissance etc.

Lorsqu'un tel moment survient, le héros Capitaine devra d'abord mettre à l'épreuve la qualité héroïque convenant à la situation : il s'agira le plus souvent du Courage, mais on peut également imaginer des situations faisant appel à la Volonté (désespoir) ou à la Sagesse (subterfuges ennemis).

Si le test du héros échoue, il pourra toujours faire appel à sa Loyauté, qui englobe les combattants placés sous son commandement et reflète dans ce cas le sentiment de responsabilité du héros envers ses hommes – soit, en d'autres termes, son honneur de chef.

Si le héros Capitaine parvient à surmonter l'épreuve, sa réussite se répercutera sur ses hommes : ceux-ci resteront à ses côtés, obéiront à ses ordres et feront eux aussi face à ce moment critique. Ainsi, un bon Capitaine fait véritablement corps avec les troupes placées sous son commandement.

Si, en dépit de ses qualités (Loyauté comprise), le Capitaine ne parvient pas à surmonter l'épreuve, cet échec se répercutera sur ses hommes : eux aussi céderont à la peur, au désarroi ou à la confusion, avec toutes les conséquences que cela suppose – soit, dans la plupart des cas, de lourdes pertes. Le héros perdra alors son statut de Capitaine, sauf s'il parvient à rallier ses troupes (voir ci-dessous).

Conformément à l'approche narrative des batailles, les pertes subies par les troupes d'un héros Capitaine devront être déterminées par le Conteur, en fonction du cours de la bataille, mais aussi de la réussite (ou de l'échec) de telles épreuves de commandement.

Un héros Capitaine ayant perdu le contrôle de ses troupes peut néanmoins les rallier en réussissant une épreuve de Présence.

Si l'épreuve réussit, il retrouve alors son statut de Capitaine aux yeux de ses hommes comme en termes de jeu. Sinon, c'est la débandade et le héros ne pourra pas retrouver ce statut avant au moins la fin de la scène en cours : les conséquences de cet échec sur la situation du personnage, voire sur le cours de la bataille, devront être déterminées par le Conteur, en fonction de la trame de son scénario.

Prendre le Commandement

Le statut de Capitaine peut aussi être gagné sur le champ de bataille, dans le feu de l'action. Si les circonstances lui en donnent l'opportunité, un héros peut tenter de rallier sous son commandement des combattants privés de Capitaine : on utilise alors la même procédure (épreuve de Présence), mais un tel ralliement improvisé, dans le tumulte de la bataille, est plus difficile (-1 sur l'épreuve de Présence).

Si l'épreuve est réussie, toutefois, le héros se trouvera investi du rôle de Capitaine au moins pour le reste de la scène en cours. Comme tous les événements susceptibles de survenir lors d'un scénario, une telle épreuve doit s'inscrire dans la trame de l'histoire et constituer un moment fort de l'aventure : il peut, par exemple, être la conséquence directe de la mort d'un PNJ allié de premier plan.



La Gloire du Héros

Certains héros sont si impressionnants que leur seule présence sur le champ de bataille suffit à effrayer l'adversaire et peut également inspirer ceux qui combattent à leurs côtés.

Cette aura de gloire (ou de fureur) n'est projetée que par les héros avec une valeur au moins Extraordinaire (6) en Présence, en Courage et dans le talent de Guerrier. Elle est donc l'apanage exclusif de quelques guerriers de légende, à la fois invincibles et majestueux.

En termes de jeu, cette aura n'a de véritable effet qu'*au cœur de la bataille*. Un héros nimbé d'une telle aura a en revanche de fortes chances de se retrouver très vite en *combat héroïque* contre un champion ennemi.

Tant qu'il reste *au cœur de la bataille*, un tel héros est véritablement invincible : il ne subira aucune attaque de la part des figurants adverses et peut donc faire un massacre dans les rangs ennemis, sans risquer d'être blessé.

En outre, si les autres héros combattent à ses côtés, ils recevront un bonus de +1 sur leurs tests de valeur guerrière - bonus qui cessera de s'appliquer s'ils se trouvent séparés de leur impressionnant compagnon ou s'ils se retrouvent engagés dans un combat héroïque.

Cors, Trompettes et Etendards

Ces objets jouent eux aussi un rôle dans les batailles et il peut être intéressant de refléter ce rôle en termes narratifs ou de jeu. Le son d'un cor peut être utilisé pour lancer un appel au secours par-delà le fracas des armes - permettant par exemple à des héros de réaliser qu'un personnage important est en danger et de se porter à sa rescousse. Dans le même ordre d'idée, une sonnerie de cor ou de trompette peut annoncer un événement décisif (renforts, victoire) ou transmettre un message crucial aux troupes (comme un ordre de retraite) par-dessus le tumulte des combats.

Quant aux étendards, leur effet sur le moral des troupes peut se traduire par un bonus de +1 à la Présence d'un héros accompagné d'un étendard. A l'inverse, la capture de cet étendard pourra constituer une situation critique pour un héros Capitaine.

Enfin, notons que les valeurs requises sont les valeurs de traits *actuelles* : si par exemple le talent de Guerrier du héros est réduit au-dessous de 6 à cause de la fatigue, il perdra son aura de gloire.

Inversement, un étendard (ou tout autre objet conférant un bonus de +1 à la Présence) pourra conférer cette aura à un héros ayant 6 en Guerrier et en Courage, mais avec « seulement » 5 en Présence.

Le Rôle des Stratèges

Cette section examine de plus près l'utilisation du talent Stratège dans le cadre d'un scénario de bataille. Notons que cette utilisation est tout à fait optionnelle et n'a de pertinence que si le groupe des héros compte au moins un personnage doté de ce talent. Si tel n'est pas le cas contraire, la stratégie sera l'affaire de PNJ et se situera donc hors du champ des héros.

En l'absence d'un système permettant de gérer le déroulement global d'une bataille, il peut sembler ardu de trouver au talent de Stratège une utilisation signifiante en termes de jeu, d'autant plus que l'issue de la plupart de ces batailles est censée être prédéterminée par le Conteur - mais là encore, la question doit être envisagée sous un angle scénaristique et dramatique plutôt que technique.



Le talent de Stratège est avant tout destiné à être utilisé avant la bataille elle-même, durant ses préparatifs, et non dans le feu de l'action : les conditions comme les conséquences de son utilisation peuvent donc être prévues à l'avance par le Conteur, en fonction de la trame de son scénario. Plus précisément, la stratégie peut être un facteur décisif dans les scénarios de bataille bâtis en arborescence, l'usage du talent Stratège pouvant orienter le scénario dans telle ou telle direction, avant le début de la bataille proprement dite.

En pratique, cette orientation des événements dépendra de la *phase stratégique* du scénario. Lors de la préparation du scénario, le Conteur devra prédéfinir deux grandes orientations possibles : une qui découlera des bons choix stratégiques et l'autre pour les mauvais choix.

L'issue des batailles étant généralement fixée d'avance, ces conséquences ne peuvent suffire à transformer une défaite en victoire (ou vice versa) mais peuvent néanmoins influencer de façon notable sur le cours de la bataille, en influant par exemple sur le nombre et la fréquence des scènes au cours desquelles les héros se retrouveront au cœur de la bataille.

Ces effets et événements constituent donc les *enjeux* de la phase stratégique et dépendent entièrement des éléments que le Conteur souhaite intégrer à la trame de son scénario, comme pour n'importe quelle aventure. Dans

le cas des batailles dont l'issue n'est pas fixée à l'avance mais dépend directement des actions des héros, ces enjeux stratégiques peuvent avoir une influence cruciale sur la victoire ou la défaite de l'armée des personnages.

C'est la réussite (ou l'échec) de cette phase stratégique qui déterminera quelle sorte de conséquences (bonne ou mauvaise) prévaudra au cours de la bataille proprement dite.

Sur le plan narratif, cette phase stratégique pourra prendre la forme d'un conseil, comme dans l'extrait du *Retour du Roi* reproduit au chapitre I de ce supplément (p 8), au cours duquel les divers problèmes stratégiques seront évoqués et débattus : la nature de ces problèmes variera évidemment en fonction du terrain et des circonstances de l'affrontement.

En termes de jeu, chaque héros impliqué dans les préparatifs stratégiques doit mettre à l'épreuve son talent de Stratège. Ce test pourra être résolu en secret par le Conteur, afin de laisser le joueur dans l'incertitude. S'il estime que la situation est particulièrement difficile ou que les plans doivent être préparés en toute hâte, le Conteur pourra attribuer à cette épreuve une pénalité de -1 ou -2.

Une épreuve réussie signifie que le héros perçoit et identifie les différents problèmes inhérents à la future bataille. En cas d'échec, les problèmes ne seront pas correctement identifiés ou les solutions envisagées par le personnage s'avèreront inefficaces.

Le Conteur devra également exprimer les avis d'éventuels PNJ stratèges, soit en mettant leur talent à l'épreuve, soit en décidant à l'avance s'ils proposeront ou non une bonne stratégie. La confrontation des différents points de vue pourra donner lieu à de vifs débats, surtout si les héros doivent faire face à un interlocuteur aussi aveuglé par l'orgueil que Denethor – et ce n'est qu'au terme de ces débats que le Conteur devra décider si la phase stratégique se conclut par de bons ou de mauvais choix.

Comme dans toutes les situations de ce genre, la Sagesse des héros pourra également leur être d'une aide décisive, conformément aux règles décrites dans le *Livre du Joueur*.

Enfin, si la bataille s'étale sur plusieurs jours et comporte des moments de pause ou de repli, le scénario pourra tout à fait intégrer une nouvelle phase stratégique en cours d'intrigue, avec une nouvelle bifurcation vers des conséquences positives ou négatives.



Sièges et Fortifications

Conformément à l'approche narrative du jeu et de ce supplément, les règles qui suivent ne constituent absolument pas une simulation détaillée de la guerre de siège mais ont pour principal objectif de permettre au Conteur d'intégrer fortifications et machines de siège à la mise en scène d'une bataille épique.

Places Fortes

Dans le contexte de ces règles, le terme *place forte* désigne de façon indifférente citadelles, forteresses et cités fortifiées.

En termes de jeu, une place forte se définit par son ajustement de Défense : celui-ci est de 1 pour la plupart des cités fortifiées, de 2 pour la majorité des forteresses et autres citadelles et de 3 pour les places fortes réputées imprenables, comme le Gouffre de Helm.

En pratique, cet ajustement de Défense agit comme un malus sur les talents de Stratège des assaillants et comme un bonus sur les tests de valeur guerrière des défenseurs pour tous les affrontements ayant lieu au cœur de la bataille. Cet ajustement n'entrera pas en jeu, en revanche, en cas de combat héroïque.

A l'Assaut des Remparts

Au cours d'une bataille, monter à l'assaut de remparts défendus demandera toujours une épreuve de Courage.

En termes d'escalade (voir les règles du Livre du Conteur), le rempart d'une citadelle est considéré comme une escalade impossible – sauf si l'on dispose de cordes ou d'échelle (l'escalade devient alors *risquée*) ou de machines de sièges (l'escalade devient *facile*).

Dans tous les cas, les grimpeurs pourront être la cible de jets d'huile bouillante, de pierres ou d'autres projectiles meurtriers.

Un héros dans cette situation devra effectuer un test d'évasion (basé sur la Vivacité, avec la pénalité due au port d'une armure). En cas d'échec, il se retrouvera en situation de *péril mortel* : il devra alors réussir un nouveau test d'évasion ou, si cette seconde épreuve est manquée, par le sacrifice d'un point de Destinée. Se protéger avec un bouclier donnera un bonus de +1 sur ces tests.

Machines de Guerre

La résistance d'une place forte peut également être affaiblie par l'utilisation de machines de siège (catapultes, balistes, tours mobiles et autres béliers). En termes de jeu, l'utilisation de ces machines peut entraîner la perte de 1 voire 2 points de Défense, selon la quantité et l'efficacité des machines déployées par l'ennemi. En termes narratifs, ces pertes de Défense reflètent l'ouverture de brèches dans les murailles, l'enfoncement d'une porte etc.

Cet affaiblissement de la Défense de la place forte ne sera évidemment pas instantané et représente les effets de bombardements ou d'assauts prolongés que le Conteur devra intégrer dans le déroulement de son scénario, comme tout autre élément narratif susceptible d'influer sur les conditions des combats. Dans la plupart des cas, la place forte commencera la bataille avec une Défense intacte et pourra voir celle-ci baisser, voire disparaître, au fil des combats – là encore, à un rythme fixé par le Conteur lors de la conception du scénario.

*La route se poursuit sans fin
Olivier Legrand*