



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Fiction > Littérature > Fantastique & Fantasy >
Terremer

Terremer

de Ursula Le Guin

vendredi 12 mars 1999, par [Benedict](#)

Docteur en littérature, Ursula le Guin est une intellectuelle, malgré le peu d'oeuvre qu'elle a écrit, elle a reçu quand même 5 fois le prix hugo et 4 fois le nebula, ce n'est pas rien...

Tome 1 : Le sorcier de Terremer

Tome 2 : Les tombeaux d'Atuan

Tome 3 : L'ultime rivage

Tome 4 : Tehanu

Voici l'histoire de l'épervier de son vrai nom GED, du plus grand sorcier, maître des dragons. Dans le monde de Terremer, constitué de nombreuses îles, de nombreux royaumes et de Roke : l'île des sorciers.

Le premier volume nous présente la jeunesse de Ged et son initiation au mystère de la magie, au langage des anciens. Car la magie est celle du nom, quand on utilise le vrai langage, celui des anciens, celui de la création, alors la magie est possible. Mais certains sorts sont trop puissants pour un jeune garçon, et par là il peut livrer passage au créature des ténèbres, aux innommables. Qu'il rencontre de nouveaux dans le deuxième tome, qui nous transporte à Atuan, dans leur temple. Lieux sacrés renfermant dans un immense labyrinthe la moitié de l'anneau d'erreth-Akbe. Là Ged rencontre Arha la dévorée, grande prêtresse des innommables qui

défend son culte vieillissant contre celui des dieux-rois...La fin de la geste de Ged décrit la lutte qu'il l'oppose aux ténèbres, aux pouvoirs de l'oubli, à ceux qui tuent le langage des anciens. Puis Tehanu, qui est-elle ?

Loin des milliers de pages nécessaire à l'héroic fantasy moderne pour décrire un monde. Le Guin en quatre livres courts, nous plonge dans un monde merveilleux, sobre, où le but ultime est l'entraide, la compassion. Ce cycle est détonnant dans le paysage de l'héroic, mais on peut trouver que c'est elle qui se rapproche le plus, avec sa manière entièrement personnelle, de l'esprit du seigneurs des anneaux et ceci sans ajouter orcs et elfes et sans le moins du monde copier le maître.

Un joli monde, un joli système de magie très proche des cultures primitives (le père de l'auteur est un des plus célèbres anthropologistes américains). Un monde très facilement récupérable pour tout jdr d'héroic fantasy, avec suffisamment de zones d'ombres, de non-dit pour laisser toutes libertés au MJ.