



## Terres du Milieu - La terre unique

vendredi 4 juillet 2014, par [Sigfrid](#)

Pendant longtemps, seule existait la version de ICE au système dérivé de celui de Rolemaster.

En la regardant avec notre œil d'aujourd'hui, et au vu des différentes évolutions en terme de système de jeu, le système peut sembler un peu antique. Cela dit, pour l'époque, il a tout de même permis à des générations de rôlistes de baguenauder sur les Terres du Milieu et se confronter aux noms évocateurs des romans.

Mon propos ici n'étant pas de tirer sur l'ambulance, étant par ailleurs un gros adepte du jeu aux multiples tableaux à cette époque et bien heureux d'avoir pu jouer dans cet univers.

Après, il est toujours possible de s'interroger sur le bien-fondé du système vis-à-vis de l'univers, mais encore une fois à l'époque, toutes ces problématiques-là étaient un peu moins présentes qu'à notre deuxième âge rôlistique (ou troisième ?). Après, il y avait les quelques libertés prises par l'équipe de ICE pour l'extension du monde pas forcément très dans le canon des romans, mais cela avait le mérite d'exister. Et franchement, libre à chacun de s'en servir ou non.

Le cadre de JRTM couvrait donc l'ensemble du continent à une période où le Roi Sorcier est toujours installé à Angmar et où l'Eriador est découpé en trois royaumes.

ICE a perdu sa licence, un jeu amateur nommé *Tiers-âge* était disponible dans notre langue de Molière, ayant pour objectif affiché de proposer un système plus dans l'ambiance de l'univers onirique de Tolkien. Pour les curieux qui ne connaissent pas, il est toujours disponible gratuitement sur la [Cour d'Obéron](#).

Peter Jackson arriva avec la trilogie du *Seigneur des*

*Anneaux* et dans la foulée un JdR éponyme édité par Decipher en 2001. Le jeu a connu un succès plutôt mitigé avec peu d'extensions (comparativement à JRTM) et une durée de vie rapidement écourtée après le non-renouvellement de la licence en 2005. La période principale de jeu se situait en gros entre Bilbo et le Seigneur des Anneaux et également étendu à toutes les terres connues (sans les ajouts de ICE). N'ayant pas testé le système, il est difficile pour moi de m'étendre plus sur cette adaptation qui a plus ou moins vécu sa vie le temps de la trilogie.

Vient 2012 et la sortie de Bilbo le Hobbit au cinéma. Dans sa foulée, une nouvelle adaptation portée par Cubicle Seven et Edge et portant le doux nom de *l'Anneau Unique*. Le premier point qui marque c'est que c'est beau. L'ouvrage est même magnifique ! Ceux qui se rappellent la version JRTM et son côté un peu rustique seront bien entendu agréablement marqué par ce point. Les canons esthétiques en JdR ont décidément bien évolué depuis les années '80. Certes la beauté de l'ouvrage ne fait pas tout mais dans un monde imaginaire aussi fort que les Terres du Milieu, les superbes illustrations façon aquarelle s'étendant sur 2 pages envoient votre imagination se promener très très vite.

La cadre de cette nouvelle édition cible une région très précise, à savoir les Terres Sauvages, cette région ciblée par le roman "Bilbo le Hobbit" et dont la Forêt Noire occupe le cœur. Smaug a été défait, Bilbo est rentré dans la Comté, mais il reste l'Ombre qui se répand doucement et va représenter la menace pour les aventuriers de ce contexte de jeu.

Ce nouveau jeu est très axé sur les voyages, leur gestion et interaction entre les membres du groupe. Les Terres Sauvages portent bien leur nom et voyager dans cette région où tout reste à faire est



loin d'être une sinécure quand il faut tout rebâtir. Il comporte également un fil rouge démarrant dans une relative quiétude et optimisme après la bataille des cinq armées jusqu'aux moments plus sombres de la découverte et la nature de ce qui se cache dans la Forêt Noire. Ce fil rouge devrait être un

guide sur le déroulement des aventures et campagne dans le temps.

Alors arrêtez-vous quelques minutes, redécouvrez les Terres du Milieu avec l'Anneau Unique et profitez-en pour reprendre votre baluchon et arpenter les anciens sentiers.