

Beste de savoir

Le bilan : l'Ombre du Mordor & l'Ombre de la Guerre

12 août 2019

Table des matières

1.	La Terre du Milieu : rapide mise en contexte	2
1.1.	Un zeste de géographie	2
1.2.	Quelques repères historiques	3
1.3.	Aller plus loin?	6
2.	Le scénario des jeux	6
2.1.	L'Ombre du Mordor	7
2.2.	L'Ombre de la Guerre	9
3.	Les problèmes	10
3.1.	Des problèmes de dates	10
3.2.	Des problèmes de personnages	12
3.3.	Des problèmes de scénario	15
3.4.	Des problèmes de fond	18



Je vous présente mes excuses : 1°) pour le temps de chargement de la page (beaucoup d'images lourdes) 2°) pour le délai entre la rédaction et la parution de cet article.

Cela fait bientôt un mois, au jour où j'écris ces lignes, que le jeu *l'Ombre de la Guerre* est sorti, signant la fin d'un diptyque vidéoludique, signé Monolith Productions et Warner Bros. À la sortie de ce deuxième jeu, faisant suite à *l'Ombre du Mordor* (2014), une grande campagne de marketing a été lancée, comme de coutume, et j'ai eu le loisir d'entendre des gens pester ou aduler une telle série. Fasciné par le monde de Tolkien¹ dans lequel s'inscrit cette dernière, je me suis intéressé à ces deux jeux et, les éléments intéressants s'amoncelant, j'ai jugé bon de vous les partager à travers cet article .

Il me faut donc faire un double *disclaimer* :

1. Je ne cherche pas à commenter le jeu dans sa capacité à divertir, mais bien dans sa capacité à être en phase avec le monde dont il s'inspire, c'est-à-dire à en respecter les éléments factuels ou, à défaut, l'esprit.
2. Je ne prétends pas être un expert du monde créé par Tolkien — que ce soit globalement ou selon un aspect précis (linguistique, histoire, etc.) : il est donc possible que je me trompe ou que je ne sois pas assez précis. Ma démarche, cependant, me semble légitime, puisque je préfère faire un peu avec ce que j'ai², plutôt que rien du tout.

1. J'ai été initié, comme beaucoup, par les films de Jackson — je n'en suis pas tellement fier, car j'aurais aimé découvrir les livres en premier. Mais d'un autre côté, [les musiques de ces films](#)  sont tellement géniales <3.

2. Et avec l'aide de nombreux wikis et autres ressources sur Internet.

1. La Terre du Milieu : rapide mise en contexte

i

Cette partie est destinée à faire connaître les quelques éléments essentiels à la compréhension de l'article. Si vous êtes familiers de l'univers de Tolkien (lecture d'au moins un de ses bouquins), vous pouvez la passer — pour ne pas lire mes approximations éhontées . Si vous n'avez vu que les films de Peter Jackson, je vous enjoins à parcourir cette partie, même s'il y a plusieurs points que vous connaîtrez déjà.

La Terre du Milieu est un lieu fictif créé par l'écrivain anglais J.R.R. Tolkien, depuis environ les années 1915-1916 jusqu'à sa mort en 1973. Cet endroit est le théâtre de nombreuses histoires de cet écrivain, notamment le très célèbre *Seigneur des Anneaux*, ainsi que *Le Hobbit*, *Le Silmarillion*, etc. On trouve dans ce lieu beaucoup de magie, ainsi que des créatures fantastiques (comme des dragons, mais aussi des Orcs³, des Gobelins, des Nains, des Elfes, etc.).


1.1. Un zeste de géographie

Je vous donne la carte classique de la Terre du Milieu, telle que faite par Tolkien et très souvent reprise. Bien sûr, c'est loin d'être tout (il y a des terres au Sud, mais aussi des îles à l'Ouest — Valinor et, jadis, Numenor). Il n'est pas nécessaire de regarder précisément chaque nom, mais retenez que, comme le dit le titre du premier jeu, le scénario se déroulera dans le Mordor (Sud-Est de la carte).

1. La Terre du Milieu : rapide mise en contexte



1.2. Quelques repères historiques

La [chronologie de la Terre du Milieu](#) , quoique plus compliquée dans les détails, se découpe en Âges :

1. Le Premier Âge voit l'arrivée des Hommes en Terre du Milieu, de grandes guerres entre les Elfes et Morgoth, être très puissant et très mauvais qui cherche à assujettir le monde. Cet Âge se termine avec la défaite de Morgoth, qui est jeté hors du Monde.

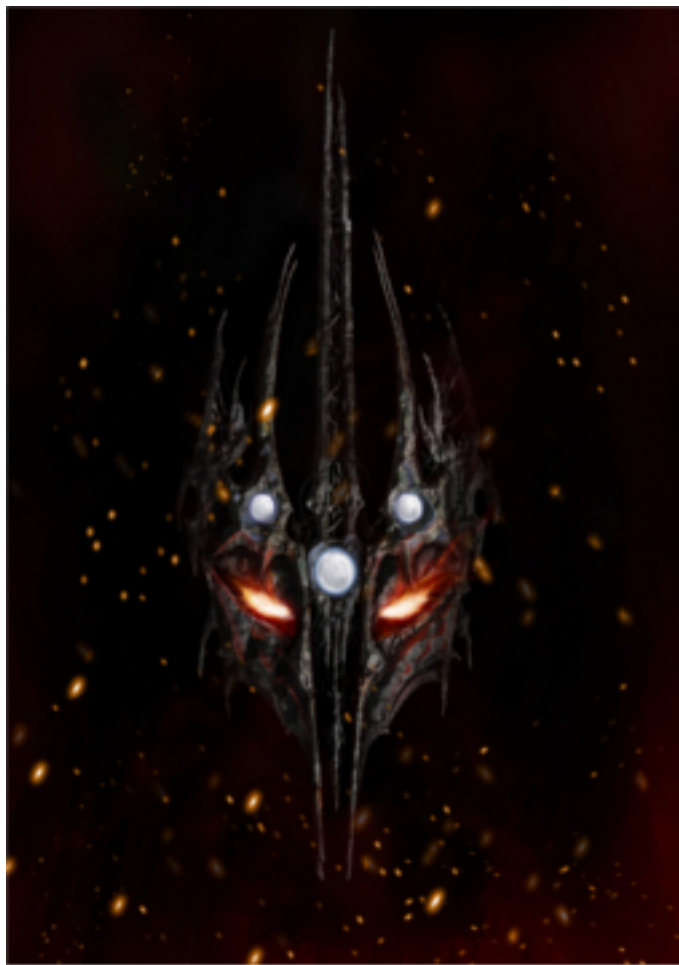


FIGURE 1. – Morgoth, le Noir Ennemi du Monde [sil]; fan art de SpentaMainyu (via DeviantArt)

1. Le Deuxième Âge voit la création de Numenor, île à l'Ouest de la Terre du Milieu, qui deviendra un puissant royaume d'humains. Sauron, esprit mauvais et serviteur de Morgoth, corrompra le royaume de Numenor et causera son déclin : l'île sera ravagée par des cataclysmes naturels et engloutie par les flots. Durant le même Âge, Sauron s'établira en Mordor, puis s'infiltrera chez les Elfes, à qui il apprendra à forger les Anneaux de Pouvoir⁵. Il forgera également l'Anneau Unique, maître de tous les autres Anneaux⁶ et porteur d'une volonté inextinguible de domination. À la fin de cet Âge, Sauron sera vaincu par la perte de son Anneau, qui revient à un roi humain, Isildur. Sauron est extrêmement affaibli, privé de toute enveloppe corporelle, mais survit encore.

1. La Terre du Milieu : rapide mise en contexte



FIGURE 1. – Sauron (sous sa belle forme), face à son Anneau (image du premier jeu)

1. Le Troisième Âge est marqué par le retour progressif de Sauron : en effet, le Noir Seigneur ne peut être vaincu que si son Anneau est également détruit. Mais ce dernier, désiré par tous pour les pouvoirs qu'il promet de donner, passe de main en main (par vol et/ou meurtre), jusqu'à arriver, par hasard, dans le main d'un être humanoïde, Frodon Sacquet (ou Frodon Bessac, selon les traductions), qui détruira finalement l'Anneau à la fin de l'Âge – c'est l'histoire de *Seigneur des Anneaux*.



FIGURE 1. – L'état du Mordor au Troisième Âge : à gauche se trouve avec Sauron, sous forme d'un œil [^yeux] (image des films de Jackson)

2. Le scénario des jeux

1. Le Quatrième Âge est moins documenté, mais on sait qu'il est marqué par la domination des Hommes sur la Terre du Milieu, les Elfes étant peu à peu partis et les Nains... étant toujours cloîtrés dans leurs Montagnes.

1.3. Aller plus loin ?

Si vous voulez approfondir l'histoire de la Terre du Milieu, en plus de lire les livres de Tolkien, vous pouvez jeter un coup d'œil aux vidéos de chaînes comme [Le Savoir des Anneaux](#) ou [Glaz](#), qui exposent certaines notions précises (qu'est-ce-qu'un Ent ? un Orque ? Etc.). D'ailleurs, la première chaîne a publié [une vidéo coup de gueule](#) sur ces jeux – il y a quelques recoupements avec mon article, mais c'est fugace.

« Trois anneaux pour les rois Elfes sous le ciel,
Sept pour les Seigneurs Nains dans leurs demeures de pierre,
Neuf pour les Hommes Mortels destinés au trépas,
Un pour le Seigneur Ténébreux sur son sombre trône,
Dans le Pays de Mordor où s'étendent les Ombres.
Un anneau pour les gouverner tous. Un anneau pour les trouver,
Un anneau pour les amener tous et dans les ténèbres les lier
Au Pays de Mordor où s'étendent les Ombres »

2. Le scénario des jeux



Cette partie vous spoiler toute l'histoire des deux jeux, jusqu'à la fin. Je ne tiendrai cependant pas compte des DLCs.

Par ailleurs, je demanderai aux fans de Tolkien de bien vouloir retenir leurs cris pendant la description de faits plus ou moins inopinés/non-conformes aux écrits de base : la critique vient, juste après.

Passons maintenant à l'histoire générale du jeu, qui prend place au Troisième Âge, c'est-à-dire quand Sauron a perdu son Anneau, mais que ce dernier n'est toujours pas détruit.

3. Non, rien à voir avec *Sauvez Willy* : [voyez plutôt](#) .

4. Les trois bijoux lumineux qu'il porte sur son front sont les Silmarils, les plus grands chefs-d'œuvre de toute l'histoire de ce monde, que Morgoth a toujours ardemment désirés. Ce sont les Silmarils qui donnent leur nom au *Silmarillion*.

5. Anneaux donnant des pouvoirs plus ou moins forts à leur porteur. Un fameux poème (toujours de Tolkien) décrit justement la répartition de ces Anneaux :

6. Sauf de trois Anneaux, forgés hors de son influence – retenez bien cela !

7. Les films de Peter Jackson montrent l'Œil au sommet de la tour, mais rien dans les livres n'indique, en réalité, une présence physique de cet œil.

2. Le scénario des jeux

2.1. L'Ombre du Mordor

Notre personnage principal s'appelle Talion⁸ : c'est un Rôdeur du Gondor⁹, chargé de surveiller le Mordor depuis la Porte Noire, située à l'extrême Nord-Ouest du territoire maudit. Même si la situation n'est pas de tout repos — les ombres du passé reparaissent en Mordor, Talion vit là-bas avec sa femme et son fils. La vie semble paisible, jusqu'à ce que la garnison soit prise d'assaut. Tous sont tués, sauf lui-même, sa femme et son enfant, apportés devant un lieutenant de Sauron, appelé la Main Noire.

Ce dernier les tue tous les trois, mais en prononçant à chaque fois une formule en noir parler¹⁰, traduit de la manière suivante : « Un sacrifice de sang et d'os ; un chemin à emprunter ; comme une ombre, tu reviendras ». Une fois ce sacrifice achevé, la Main Noire dit à voix haute : « Reviens à moi, Seigneur Elfique ».



FIGURE 2. – « Reviens à moi, Seigneur Elfique »

Après cela, Talion se réveille et voit les corps inertes de sa femme et de son fils : mais lui est vivant. Le spectre d'un elfe lui apparaît, en lui apprenant qu'il est banni d'entre les morts : eux deux, un elfe et un homme, sont unis dans cet état intermédiaire entre la mort et la vie. Cette alliance improbable donne à Talion de grands pouvoirs (possession, capacité physique décuplée, retour à la vie après avoir été tué, etc.). À partir de cette situation, deux grands arcs narratifs vont se développer de manière simultanée :

Premier axe : Le spectre elfe ne se souvient pas de son existence passée. Guidé par Gollum¹¹, qui croit que le spectre le mènera à l'Anneau, le couple homme-elfe retrouve différents objets anciens appartenant au spectre, chaque objet ramenant un souvenir. En fin de compte, l'elfe n'est personne d'autre que Celebrimbor, artisan admirable, chef des Elfes à qui Sauron avait

2. Le scénario des jeux

appris à forger les Anneaux de Pouvoir. Sauron, ensuite, forge le Maître Anneau, et convainc Celebrimbor de se joindre à cette confection, pour qu'elle soit parfaite : Celebrimbor accepte. À l'issue de la fabrication du Précieux, Celebrimbor vole ce dernier et s'enfuit, alors que sa femme et sa fille sont faites prisonnières. Le Seigneur Elfe lève une armée d'Orcs et combat celle de Sauron : mais l'Anneau est fourbe, et revient au doigt de Sauron. La famille de Celebrimbor est mise à mort, puis lui-même est violemment tué.

Deuxième axe : En parallèle, Talion songe à sa vengeance. Il cherche à retrouver les assassins de sa famille, tout en aidant les êtres non-malfaisants qu'il trouve là (un humain, un nain, etc.). Il fidélise un orc, Ratbag, qu'il fait monter à de hauts postes, afin de pouvoir approcher la Main Noire de plus près. Il tue les deux lieutenants de la Main Noire¹² et apprend plusieurs choses. Tout d'abord, il n'est banni de la mort que parce qu'il est animé par Celebrimbor : si ce dernier choisit de hanter quelqu'un d'autre, Talion sera définitivement mort. Ensuite, il comprend que sa mort et celle de ses proches n'étaient qu'un sacrifice à Celebrimbor, pour que celui-ci rejoigne la Main Noire et, par là, qu'il accroisse le pouvoir de Sauron.



FIGURE 2. – Talion comprend pourquoi il vit encore : « Vous disiez que nous étions maudits. Vous m'avez trompé. »

C'est justement ce qui arrive à la fin du premier jeu vidéo : la Main Noire se sacrifie et force (comment ?) Celebrimbor à rejoindre son corps. Le corps est alors possédé par l'esprit de Sauron, qui se matérialise et tente d'achever Talion, sur le point de mourir. Ce dernier a tout de même la force de faire quelques passes d'armes avec le Seigneur Ténébreux et de le mettre à mal. Celebrimbor rejoint alors Talion (comment ?) et Sauron s'évapore.

La Main Noire est morte : Celebrimbor souhaite rejoindre le repos des morts, mais Talion le retient. Il souhaite que, à eux deux, ils défassent totalement Sauron et mettent fin à son règne. Comment ? En forgeant un Nouvel Anneau.

2.2. L'Ombre de la Guerre

Le Nouvel Anneau est forgé dans la Montagne du Destin¹³, par l'hybride homme-elfe : mais, aussitôt l'Anneau forgé, Celebrimbor est enlevé loin de Talion. Ce dernier part alors sur sa piste et le retrouve entre les mains d'Arachne, araignée qui peut également prendre la forme d'une femme. Cette dernière retient Celebrimbor en otage et menace de le briser, jusqu'à ce que Talion lui ait donné le Nouvel Anneau. Le Rôdeur n'a pas d'autre choix que d'accepter, à la grande contrariété de Celebrimbor, qui affirme avoir mis « toute [sa] force vitale » dans l'Anneau. Après quelques péripéties, Arachne montre une vision d'avenir à Talion : Minas Ithil¹⁴ est assiégée et risque de tomber.

Commence alors un cycle d'allers-retours entre Minas Ithil, que Talion cherche à défendre bec et ongles, et l'ancre d'Arachne, que Talion recherche pour son don de vision — à chaque fois, Celebrimbor cherche à reprendre son Anneau, mais en vain. À Minas Ithil, Talion fait la connaissance d'Idril, la fille du capitaine Castamir, chargé de la protection de la ville : cette dernière révèle que la cité contient un *palantir*, une pierre de vision à distance, qui peut accorder un avantage tactique considérable. Peu à peu, il découvre qu'un traître se cache parmi les humains qui protègent la ville, et que les Nazgûls¹⁵ prennent part au siège. Plusieurs péripéties plus tard, on comprend que Castamir est le traître, et qu'il échange la ville (et le Palantir) en échange de la survie de sa fille, Idril. Minas Ithil est prise par Sauron, ainsi que le *palantir*, et la cité est renommée Minas Morgul. Arachne, pour des raisons obscures, rend l'Anneau à Talion. À partir de ce moment, 3 arcs narratifs principaux se développent en parallèle :

Arc narratif n°1 : le couple Talion-Celebrimbor part à la conquête du Mordor, en soumettant des soldats et des chefs de guerre Orcs, puis en les lançant à l'assaut de diverses forteresses du Mordor. On retrouve Ratbag (qui n'est quasiment là que pour le fan service, en vérité) et Brûz, un Olog¹⁶ soumis par le pouvoir spectral, puis le trahissant. Il finit rendu fou par Celebrimbor.

Arc narratif n°2 : un orc nécromancien, Zog, invoque un Balrog¹⁷ des profondeurs de la terre. Un avatar de la nature, Carnan, aide Talion-Celebrimbor à tuer le Balrog et à éliminer les pratiques contre-nature de Zog.

Arc narratif n°3 : Eltariel, une assassine elfe, la lame de Galadriel¹⁸, poursuit, comme elle l'a toujours fait, les Nazgûls, pour les tuer sans cesse. Quand Talion demande pourquoi, elle répond : « Quand on affronte les Ténèbres, combattre peut-être une victoire en soi ». On en apprend donc plus sur les Nazgûls, et l'on fait personnellement la connaissance (à coup d'épées et de bannissements) avec 3 d'entre eux : Suladan, Helm main-marteau et Isildur. Le nom du dernier Nazgûl doit vous dire quelque chose : c'est celui qui avait enlevé l'Anneau Unique de la main de Sauron : après cela, il aurait levé des armées orques par le pouvoir du Précieux, jusqu'à ce qu'il se fasse trahir par l'Unique. Alors, son cadavre aurait été ramené jusqu'en Mordor, où Sauron lui aurait donné un des 9 anneaux.

C'est justement lorsqu'Isildur est possédé par Celebrimbor que Talion refuse d'aller plus loin et libère Isildur en le tuant. En effet, il commence à douter du bien-fondé de l'action de l'elfe : lever des armées, conquérir la terre de Mordor, forger un Nouvel Anneau, asservir les esprits. Celebrimbor révèle donc son vrai but : asservir Sauron et devenir maître à sa place. Talion refuse et dit qu'il n'a pas combattu un Seigneur des Ténèbres pour un autre : Celebrimbor quitte alors le corps du Rôdeur et donne son Anneau à Eltariel. Talion dépérit, mais Arachne le pousse à prendre l'Anneau d'Isildur et rester vivant, tout en courant le risque de devenir un Nazgûl : le but étant de sauvegarder l'équilibre des pouvoirs au Mordor, et éviter la Terre du Milieu d'être dévastée par un Seigneur Sombre. Talion met donc l'Anneau de pouvoir au doigt, qui donne la capacité de réveiller des soldats morts, et s'empare de Minas Morgul, ainsi que de son *palantir*.

3. Les problèmes

Dans cette pierre, il voit le combat entre Sauron et Eltariel-Celebrimbor, qui se solde par une défaite d'Eltariel : Sauron prend alors Celebrimbor et fusionne avec lui.



FIGURE 2. – Sauron-Celebrimbor, vu via le palantir. Texte : « Sauron et Celebrimbor devinrent un ; emprisonné dans une guerre perpétuelle ; un Œil Flamboyant projetant son ombre sur le Mordor. »

Le pouvoir de Mordor est donc éternellement divisé entre celui de Sauron et de Celebrimbor, tandis que Talion, après plusieurs décennies de résistance, devient un Nazgûl. C'est à la destruction de l'Anneau Unique, par Frodon Sacquet, que Sauron et Celebrimbor meurent, ainsi que Talion.

Fin .

3. Les problèmes

3.1. Des problèmes de dates

Les questions des dates ne sont pas toujours intéressantes, ni même importantes, mais elles montrent si les scénaristes ont fait ou non attention au matériau de base.

Situer l'action dans la chronologie de la Terre du Milieu n'est pas chose facile, et le premier jeu s'était permis de développer une intrigue complètement en marge de l'histoire officielle, sans doute pour ne pas être soumise à des contraintes temporelles : mais le deuxième jeu raconte le siège de Minas Ithil, qui est un événement rapporté par Tolkien lui-même. Cela nous servira donc de repère pour situer l'action : Tolkien situe ce siège, dans l'annexe du dernier tome du

8. Oui, cela semble être une référence évidente à la loi du talion (« Œil pour œil, dent pour dent »).

9. Pour ceux qui ont lu/vu le Seigneur des Anneaux, Faramir dirige justement les Rôdeurs du Gondor.

10. C'est la langue de Sauron et d'une partie de ses serviteurs, et c'est celle de l'inscription de l'Anneau. Ladite inscription a d'ailleurs été transformée [en chanson](#) pour ce jeu : c'est une réussite, à mon sens . En fait, les seuls mots de noir parler que nous connaissions sont justement ceux de l'Anneau Unique : les autres sont des inventions d'autres linguistes.

11. Gollum est une créature humanoïde qui a possédé l'Anneau durant des siècles. L'influence de l'Unique est si grande qu'il en est devenu fou et n'a qu'une obsession : retrouve le Précieux.

12. La Main Noire qui est lui-même lieutenant de Sauron, qui est lieutenant de Morgoth. Vous suivez ?

13. Là même où avait été forgé l'Unique.

14. C'est Minas Morgul sur la carte, sur la chaîne de montagnes à l'Ouest du Mordor — je vous expliquerai ce changement de nom, ce n'est pas sorcier .

15. Ce sont les 9 seigneurs humains du poème des Anneaux ; leur chef est le Roi-Sorcier d'Angmar. Ils ont été soumis au pouvoir de Sauron et sont devenus des Spectres, rompus aux ordres de leur Seigneur. Retenez bien tout cela, c'est essentiel.

16. Troll d'élite, sorte d'Orc géant.

17. C'est une créature surpuissante, un démon d'ombre et de flammes de plusieurs mètres...

18. C'est une elfe puissante, douée de voyance.

3. Les problèmes

Seigneur des Anneaux, entre l'an 2000 et 2002 du Troisième Âge. L'action se déroule donc dans ces environs.

Cela pose (au moins) quatre problèmes.

Tout d'abord, il est dit que les Rôdeurs du Gondor ont été créés en l'an 2901 du Troisième Âge. Or la mort, et donc la vie, de Talion sont antérieures aux années 2000 de ce même Âge : il y a donc un problème. Cependant, il est vrai que les Gondoréens ont fondé les deux tours de la Porte Noire, afin de surveiller le Mordor : c'est à la suite de la Grande Peste de 1636 que la plupart des fortifications furent abandonnées (les dernières en 1944). Mais elles n'étaient pas gardées par des Rôdeurs. Je suppose que cette déformation de l'histoire est (en partie?) dûe à la volonté de faire un personnage semblable à Aragorn : il ressemble beaucoup physiquement à celui de Peter Jackson (au point que ses yeux ont passé du marron au bleu, du premier au deuxième jeu), il est Rôdeur, il est héros, etc.



FIGURE 3. – Comparaison Talion(s)-Aragorn. De gauche à droite : Talion dans le premier jeu, Talion II, Aragorn tel qu'il apparaît dans les films de Jackson

Ensuite, deuxième point, bien plus majeur : où est l'Unique, à l'époque ? Dans l'histoire de Tolkien, toujours dans les annexes du *Seigneur des Anneaux*, l'Anneau a été gardé par Isildur jusqu'à l'an 2 du Troisième Âge, où il est perdu. Déagol le récupère en 2463, puis est tué par son cousin Sméagol, qui s'empare de l'Anneau et devient Gollum. Le porteur de l'Anneau se réfugie dans les Monts Brumeux – oui, la grande chaîne de montagnes qui sépare la Terre du Milieu en deux, celle-là même qui est à des milles et des milles du Mordor ... Pas besoin d'aller plus loin : on voit déjà que Gollum, à l'époque du spectre Talion-Celebrimbor, n'était même pas né (2430) ! Mais soit, concevons que Gollum était déjà Gollum, qu'il avait déjà perdu l'Anneau : quel serait son intérêt d'aider un seigneur elfe amnésique, alors qu'il sait pertinemment que c'est Bilbon Sacquet, de la Comté, qui a son Précieux¹⁹ ?

Troisième point, à propos des Nazgûls, les erreurs sont grossières. Il est dit que les Neuf Spectres ont commencé à exister sous cette forme à partir de l'an 2251 du Deuxième Âge. Suladan ne fait pas partie de l'univers de Tolkien (c'est un personnage inventé dans un jeu dérivé de cet univers), on ne peut donc pas en parler. Helm²³, lui, a vécu entre les années 2691 et 2759 du Troisième Âge : il n'est donc même pas né à l'époque du jeu – par ailleurs, l'histoire qu'ils inventent dans le jeu n'a rien à voir avec celle des livres (pour intéressante qu'elle soit). Enfin, Isildur... déjà, la biographie qu'ils en font n'est pas sérieuse. Lorsqu'il a possédé l'Unique, il n'est

3. Les problèmes

pas devenu assoiffé de pouvoir, n'a pas levé d'armée orque. Ce que raconte Tolkien, c'est qu'il est tombé, avec son armée d'*hommes*, dans une embuscade d'orcs : il a tenté de s'enfuir avec le pouvoir de l'Anneau (qui rend invisible), mais l'Anneau a glissé de son doigt et il a été criblé de flèches. Premier point, donc : oui, il a été corrompu par l'Anneau, mais pas de la façon dont on le pense. Second point : les Neuf existaient déjà à l'époque, ils n'avaient donc pu accepter un nouvel acolyte.

Enfin, on voit à plusieurs reprises la tour de Barad-dûr, symbole du pouvoir de Sauron s'il en est. La Tour a été construite en l'an 1600 du Second Âge, puis détruite à la fin du même Âge, après la défaite de Sauron. Néanmoins, elle a été reconstruite à partir de 2951 du Troisième Âge, c'est-à-dire à peu près un millénaire après la prise de Minas Ithil...



FIGURE 3. – Barad-dûr... qui ne devrait pas être là :(

3.2. Des problèmes de personnages

3.2.1. Celebrimbor

Bon, tout d'abord, remettons les choses en place : oui, Celebrimbor est un grand seigneur elfe ; oui, il a contribué plus ou moins directement à la fabrique des Anneaux ; oui, c'était un forgeron de talent²¹. Pour les familiers du *Seigneur des Anneaux*, c'est même lui qui a fait l'inscription des Portes de la Moria, devant laquelle Gandalf resta bloqué quelques temps, incapable de trouver le mot de passe. Mais il y a plusieurs choses qui ne collent pas.

Tout d'abord, Sauron n'a pas été aidé de Celebrimbor pour forger le Maître Anneau, et il n'aurait pas pu. En effet, Tolkien insiste bien que Sauron « a fait l'Anneau pour lui-même, [qu']il est à lui » (livre I, chapitre II du *Seigneur des Anneaux*) et que le Précieux a été fait « secrètement » (dernier livre du *Silmarillion*). Quel intérêt de faire une arme secrète et fatale,

3. Les problèmes

si c'est pour la partager avec quelqu'un d'autre ? Parce qu'il avait besoin du savoir-faire de Celebrimbor, pour faire un Anneau puissant ? Que nenni ! C'est Sauron qui a appris aux Elfes à forger les Anneaux de pouvoir (« [Les Elfes] prêtèrent l'oreille à Sauron, et ils apprirent beaucoup de choses de lui, car son savoir était grand », toujours le *Silmarillion*) : si Sauron s'est immiscé parmi les Elfes, c'est simplement pour les mettre sous sa coupe, pas pour en apprendre la technologie.

Ensuite, en plus de ne pas être corrompu, Celebrimbor est l'un de ceux qui résista à Sauron. Vous vous souvenez des trois Anneaux des elfes, qui ne sont pas sous la coupe de l'Unique ? Eh bien, ce n'est personne d'autre que Celebrimbor qui les a forgés, seul²² ! Par la suite, les Anneaux continuèrent à être préservés du pouvoir de Sauron, et furent confiés à différents elfes (notamment Galadriel).

Celebrimbor n'est donc ni un collaborateur de Sauron, ni même quelqu'un qui a été dupé par lui : le personnage a donc été radicalement déformé.

3.2.2. Gollum

Nous en revenons à Gollum, en acceptant qu'il soit ce que le jeu prétend qu'il est. Dans le *Seigneur des Anneaux*, cette créature a un lien très particulier avec Frodon Sacquet, le porteur de l'Anneau, qu'il appelle aussi « Maître » : à deux reprises, le jeu reproduit ce lien, une fois par rapport à Celebrimbor, que Gollum appelle « Maître de Lumière », une autre par rapport à Arachne, « maîtresse des Ténèbres ». Au premier regard, on peut se dire : pourquoi pas ? Si Gollum a effectivement besoin de se trouver des maîtres/maîtresses, pourquoi ne serait-ce pas le cas ?

Mais... non. Dans le deuxième tome du *Seigneur des Anneaux*, Frodon et Sam, son compagnon de voyage, rencontre Gollum, qui essaie de les tuer. Au final, il est fait prisonnier : pour se libérer de sa captivité, il propose à nos deux héros de leur servir de guide, mais ils ne lui font pas confiance. Voici l'extrait qui suit :

On jurera de faire ce qu'il veut, oui, oui, dit Gollum [...]

Juré ? dit Frodon.

Sméagol, dit soudain clairement Gollum, ouvrant ses yeux et regardant Frodon avec une étrange lumière : Sméagol jurera sur le Trésor.

Frodon se redressa, et Sam fut de nouveau saisi par ses paroles et sa voix dure.

Sur le Trésor ? Comment osez-vous ? dit-il. Réfléchissez !

Un anneau pour les gouverner tous et dans les Ténèbres les lier.

Il sembla un moment à Sam que son maître avait grandi et que Gollum s'était tassé : une grande ombre sévère, un puissant seigneur cachait son éclat dans un nuage gris, et à ses pieds, un petit chien geignant. Pourtant tous deux avaient une certaine parenté, ils n'étaient pas étrangers l'un à l'autre et ils pouvaient atteindre leur pensée réciproque. Gollum se redressa et se mit à tripatouiller Frodon, faisant mille platitudes devant lui.

À bas ! À bas ! dit Frodon. Et maintenant, prononcez votre serment !

On promet, oui, je promets ! dit Gollum. Je servirai le maître du Trésor. Bon maître, bon Sméagol, *gollum, gollum* !

Les Deux Tours, traduit par Francis Ledoux

3. Les problèmes

Le lien qui unit Frodon et Gollum est donc celui d'une soumission, en même temps d'une certaine proximité et sans doute d'une certaine dose d'envie : le tout est causé par l'Anneau. Passe encore, donc, que ce lien se reproduise plus ou moins pour Celebrimbor, qui aurait mis une part de lui-même dans l'Anneau Unique²⁰, mais quel rapport avec Arachne ? Cette dernière n'a aucun moyen de soumettre Gollum.

Je suppose que, à nouveau, les concepteurs du jeu ont voulu mettre un personnage familier de ceux qui auront connu le *Seigneur des Anneaux*, sans même respecter la logique interne de ce personnage.

3.2.3. Arachne

À ce niveau-là, j'ai trois questions simples :

1. Pourquoi peut-elle changer à dessein de forme (araignée/humain), alors qu'elle est la descendante de la monstrueuse et légendaire araignée Ungoliant — qui, elle, ne peut pas changer de forme ?
2. Pourquoi fichtre a-t-elle un don de vision ? Je n'ai vu ça que chez des êtres mystiques ou très puissants, mais pas pour une araignée.
3. Pourquoi se soucie-t-elle du sort de la Terre du Milieu (qu'elle révèle, *in fine*, être sa préoccupation centrale) ?

En vérité, quoiqu'on aurait pu attribuer le pouvoir de vision à quelqu'autre personnage inventé pour l'occasion, ils ont à nouveau préféré recycler un personnage déjà présent chez Tolkien, quitte à déformer totalement la réalité, pour évoquer un sentiment de familiarité chez le joueur. En faire une femme est alors nécessaire, puisqu'il faut qu'elle puisse parler, d'où le 1.

Mais le 3ème point reste un mystère. Des quêtes annexes, dans le jeu, permettent de reconstituer les souvenirs d'Arachne, qui sont les suivants : Arachne avait uniquement sa forme humaine auparavant et était la maîtresse de Sauron. Ce dernier l'a, pour des raisons plus ou moins nettes, laissée tomber et destinée à la mort. Elle a tué ses exécuteurs et s'est enfui très loin. Là, avec le temps, elle s'est peu à peu déformée en araignée (ça arrive à n'importe qui, n'est-ce-pas ?), en ruminant une sombre vengeance envers Sauron.

ÉLÉMENT EXTERNE (VIDEO) —

Consultez cet élément à l'adresse <https://www.youtube.com/embed/j0gHlT30mjw?feature=oembed>.

L'histoire d'Arachné

Cette histoire maladroite rend encore plus compliqué l'explication du premier point (elle s'est transformé, oui ou m*rde ?), n'explique rien du second et ne contribue au troisième qu'en apparence. Parce que si, en vérité, Arachne méditait une vengeance contre Sauron, pourquoi n'a-t-elle pas favorisé Celebrimbor et son Nouvel Anneau ? Elle le dit elle-même, si elle n'avait rien fait, Talion « et Celebrimbor l'[emportaient] sur Sauron ». Et si, vraiment, elle cherche la

3. Les problèmes

défaite de Sauron sans l'ascension d'un autre Seigneur du Mordor, pourquoi s'oppose-t-elle donc à Frodon dans le *Seigneur des Anneaux* ?

C'est un personnage, disloqué par les nécessités du scénario, sans cohérence.

3.2.4. Eltariel

Comme dit plus haut, il s'agit de la lame de Galadriel, c'est-à-dire une assassine d'élite au service de cette dame. Son obsession est de traquer les Nazgûls, alors même que c'est vain de les tuer sans cesse, puisqu'ils revivent sans cesse : sa réponse rhétorique (« lutter pour lutter ») n'est qu'une façade bien fade, en vérité. Mais passons cette première incongruité.

Tout au long des quêtes du jeu, Eltariel se montre extrêmement critique quant à l'Anneau de Celebrimbor et à l'ambition de ce dernier (qui est cachée, pour le moment) : à plusieurs reprises, elle ne cache pas sa méfiance, par des petites piques (« Cette Anneau, lui, est parfait, dit Celebrimbor J'en doute », etc.). À la fin, cependant, c'est elle qui accepte l'Anneau comme une nécessité pour défaire Sauron.

Alors, oui, changer d'avis est acceptable, même/surtout dans une histoire. Mais il n'est donné aucune raison à ce revirement à 180°, il n'est donné aucun indice d'évolution dans ce sens, rien. C'est... déstabilisant.

Mais il y a plus : c'est la lame de **Galadriel**. Celebrimbor dit avant de le proposer l'Anneau que « Galadriel ne [l']a pas envoyée ici par hasard ». Ainsi donc, Galadriel aurait envoyé Eltariel pour qu'elle défasse Sauron avec l'aide de Celebrimbor ? Cela correspond-il vraiment à son caractère ? Tolkien dit dans le dernier livre du *Silmarillion* qu'elle était « la plus puissante et la plus juste de tous les Elfes qui restaient en Terre du Milieu » ; on voit par ailleurs dans le *Seigneur des Anneaux* qu'elle résiste (non sans difficulté) à la tentation de l'Anneau. Ce serait donc une telle personne qui aurait crûment médité ce tour pendable ? Meh.

3.2.5. Des autres personnages

Je ne vous ai pas, dans le scénario, mentionné Baranor, Marwen et sa fille, et d'autres personnages : tout simplement parce qu'ils sont inutiles. Ils ne font quasiment pas avancer l'intrigue, si ce n'est par des moyens très dérivés. Le pire, c'est que les jeux essaient de nous faire vivre l'histoire de ces personnages, de nous faire ressentir de l'empathie : en vain. Quelque part, même le personnage de Talion est trop lisse pour que l'on s'y accroche... Mais je m'arrête là : cela commence à devenir trop subjectif, et sans rapport avec l'univers de Tolkien en soi.

3.3. Des problèmes de scénario

Les questions de incohérences d'intrigue²⁴ sont toujours assez complexes : c'est pourquoi je vous propose de faire très rapidement le point avant de nous attaquer au vif du sujet.

- Celebrimbor ne peut mourir et ce, jusqu'à la destruction de l'Anneau, parce qu'il a contribué à forger ce dernier²⁵.

3. Les problèmes

- De son côté, Talion ne survit à sa mort que parce que Celebrimbor l'habite. Aussitôt que ce dernier le quitte, Talion meurt ; c'est ce que Celebrimbor fait d'ailleurs, vers la fin du second jeu. Le spectre elfe est donc la condition *sine qua non* de la survie de notre Rôdeur.

3.3.1. Des motivations... énigmatiques

Commençons par le plus simple : qu'est-ce qui motive Talion dans nos deux jeux ? Au début, c'est la volonté de tuer la Main Noire, pour rompre la malédiction qui l'empêche de mourir. Ensuite, il apprend la vérité : ce n'est pas la Main Noire qui l'empêche de mourir, mais Celebrimbor. On a alors droit à ce dialogue, que je vous demande de lire *très* attentivement :

Talion Vous aviez dit que nous étions maudits. Vous m'avez trompé.
Celebrimbor C'était le fait de Sauron.
Talion C'était le VÔTRE ! J'aurais dû mourir avec ma famille.
Celebrimbor Je croyais que tu voulais te venger.
Je peux te quitter. Mais il y a un seul moyen de boucler la boucle. La Main Noire vit encore.
Talion Pas pour longtemps...

L'Ombre du Mordor

La motivation de Talion n'est donc plus de mourir, mais de se venger de la Main Noire avant cela : pourquoi pas ? C'est très recevable. À la fin de la mort de ce serviteur de Sauron, il pourrait légitimement donc s'estimer satisfait : il a tué son assassin, et il ne reste plus qu'à demander à Celebrimbor de le libérer (quitte à faire la grève), pour dormir du repos éternel. Retenez bien ça.

De son côté, Celebrimbor se réveille amnésique, ayant même oublié son prénom : son but est donc de retrouver la mémoire. Une fois que c'est fait, on voit poindre chez lui un désir de vengeance contre Sauron, qu'il cherchera à vaincre, dominer et remplacer tout au long du deuxième jeu. C'est clair, précis, concis — quoique très ambitieux.

La question se pose donc : pourquoi cherche-t-il à tuer la Main Noire ? Il n'a aucune vengeance, lui, à commettre... Mais passons : on va dire qu'il le fait par camaraderie pour Talion.

Mais le pire arrive à la fin du premier jeu, après le dernier duel. Un dialogue surréaliste :

Celebrimbor La Main Noire de Sauron est morte. Le Rivage d'Hither²⁶ nous appelle. Il ne s'agit plus de notre bataille. J'ai essayé de le vaincre, c'est impossible.
Talion Tu crois pouvoir te reposer jusqu'à la fin des temps, sachant que tu avais l'occasion de l'arrêter et que tu n'as rien fait ?
L'heure d'un nouvel Anneau a sonné.

Toujours le premier jeu

Cela ne fait **aucun** sens, pour plusieurs raisons :

- Celebrimbor signifie dans sa première réplique que les Rivages Immortels (là où résident les morts, dans ce que l'on appelle les Cavernes de Mandos) les appellent. Or, il ne peut mourir jusqu'à la fin de l'Unique. C'est du non-sens. D'ailleurs, les Cavernes de Mandos n'accueillent que les elfes, pas les hommes : on ne sait pas trop ce que ces derniers

3. Les problèmes

deviennent après leur mort (c'est dit à plusieurs reprises dans le *Silmarillion*). Donc, à moins que Celebrimbor ait la brusque fantaisie de dire "nous" pour s'auto-désigner, cette réplique est une double faute.

- Je veux bien que, après sa vengeance, Talion se sente une âme de super-héros et cherche à sauver la Terre du Milieu en entier. Mais pourtant, au moment où la Main Noire se tuait en forçant Celebrimbor à rejoindre son corps, Talion répondait avec lassitude : « Qu'il en soit ainsi ». Cette attitude est compréhensible : il en a marre. Alors pourquoi s'est-il battu contre Sauron ainsi matérialisé ? Et, plus grave encore, pourquoi se fixe-t-il une nouvelle mission alors qu'il a fini sa quête ? Pourquoi veut-il un Nouvel Anneau, idée que n'a même pas suggérée Celebrimbor ? Ce revirement à 180° n'est, à nouveau, pas expliqué.

Le second jeu est beaucoup plus simple en terme de scénario et, même s'il est chaotique, les motivations des personnages sont plus simples à expliquer :

Talion a la manie de vouloir sauver la Terre du Milieu, et surtout Minas Ithil. À nouveau, je m'étonne de ce soucis soudain, qui ne l'effleurait pas un seul instant dans le premier jeu, jusqu'au retournement incongru dont on vient de parler. Il me fait penser à une sorte d'enfant, jeune et très inconstant, qui veut faire tout et son contraire : il veut sauver le capitaine de Minas Ithil, chercher à regarder dans le *palantir* (sans trop savoir ce qu'il va chercher à regarder), il suit une Eltariel qui, elle-même, ne sait pas trop ce qu'elle fait, il combat Carnan (pour une raison futile) puis devient son meilleur ami, etc.

Celebrimbor, lui, cherche simplement à devenir le maître de tout le Mordor et de Sauron lui-même. Point.

3.3.2. Une tromperie qui ne tient pas

Je vous avait dit de lire très attentivement le texte plus haut, qui montrait la réaction de Talion quand il comprend que Celebrimbor ne fait que l'utiliser — ce que ce dernier admet à partir de ce moment et jusqu'à la fin. La question que je pose, c'est : comment, au tout début, Celebrimbor peut-il chercher à tromper Talion et à l'instrumentaliser alors qu'il n'a pas retrouvé la mémoire ? Le DLC *Bright Lord* a essayé d'expliquer cela, mais il a complètement ignoré le fait que Celebrimbor souffrait d'amnésie...

En résumé, le prétexte du « bannissement des Rives Immortels » est donc improbable pour 2 raisons :

- Comme on l'a dit plus tôt, on n'empêche pas un homme de mourir en le bannissant des Rives Immortels²⁷. Talion n'aurait pas pu croire à ce bannissement.
- Celebrimbor n'aurait pas pu manipuler Talion pour arriver à ses fins, puisqu'il était lui-même perdu du fait de son amnésie — amnésie qui est d'ailleurs justifiée maladroitement par le grand temps qui passe (alors qu'un elfe, immortel à moins de tomber en combat, est habitué aux grands laps de temps).

Mais tout cela n'est encore qu'un problème de surface : il y a encore beaucoup d'incohérences avec le fonctionnement même de la Terre du Milieu.

3. Les problèmes

3.4. Des problèmes de fond

Je liste ici les incongruences les plus radicales que j'ai pu trouver, celles qui concernent les mécanismes sous-jacents à la logique de tout ce monde. Je ne sais en vérité pas par quoi commencer : la liste qui suit n'est donc pas ordonnée.

3.4.1. L'enveloppe charnelle de Sauron

C'est un point de détail (n'est-ce-pas ?), mais la capacité de Sauron à se matérialiser, à prendre un corps, est une première question. En effet, après sa défaite à la fin du Deuxième Âge, Sauron a « quitté son corps » (le *Silmarillion*), c'est-à-dire son enveloppe charnelle²⁸.

Bon, dans le premier jeu, Sauron ne prend sa forme physique qu'à la fin, quand il a fusionné avec Celebrimbor : admettons que, comme nous le dit le jeu, la force de Sauron ayant augmenté par cette absorption, il ait pu prendre une forme physique. Pourquoi pas.

Mais, dans le deuxième opus, pourquoi peut-il prendre une forme physique — pardon, ses deux formes différentes (jolie VS menaçante), alors qu'à partir de la destruction de Numenor, « il ne [pouvait] plus jamais sembler beau aux yeux des hommes » (*Akallabêth*, dans le *Silmarillion*) — durant le combat qui l'oppose à Eltariel-Celebrimbor ? Pourquoi peut-il se matérialiser après la prise de Minas Morgul ? Pourquoi peut-il se matérialiser (même s'il est semi-transparent) pour mettre l'Anneau de Pouvoir au doigt d'Isildur ?

3.4.2. Les pouvoirs de l'ombre

Parlons toujours des méchants. Le deuxième jeu se solde par la fusion de Celebrimbor avec Sauron, qui forment un pouvoir uni mais sans cesse divisé. Admettons. Il est donc naturel que ce qui est soumis à ce pouvoir subisse également les conséquences de cette discorde, présente jusque dans l'Anneau (sur lequel, je le rappelle Sauron et Celebrimbor ont tous les deux pouvoir). Ainsi donc, les Nazgûls, qui sont *soumis par l'Anneau*, devraient être en proie à cette division et devraient être plus ou moins immobilisés par ce conflit interne. Mais non : ils sont loyaux à Sauron, un point c'est tout, sans raison valable en vérité.

Autre point qui me questionne davantage — et qui paraîtra peut-être moins tiré par les cheveux : lorsque Talion reprend Minas Morgul, il s'empare du *palantir* et regarde la bataille entre Sauron et Eltariel-Celebrimbor. Après la fusion Sauron-Celebrimbor, il apparaît un œil de flammes, tantôt rouge, tantôt bleu, pour illustrer le conflit incessant entre Sauron et Celebrimbor. Cette représentation de l'œil dans le *palantir* s'inspire évidemment des films de Peter Jackson, mais elle présuppose que le pouvoir du Mordor s'est emparé de ce *palantir*.

Or, c'est clairement dit dans le second tome du Seigneur des Anneaux, c'est par le *palantir* de Minas Morgul que le pouvoir de Sauron a pu s'emparer de ces pierres de vision. C'est-à-dire le *palantir* qui se trouve dans la main même de Talion...

3.4.3. Quels pouvoirs pour le spectre ?

Passons maintenant à notre ami Celebrimbor : nous avons rappelé que celui-ci se trouve être un spectre à cause de sa liaison avec l'Unique, et qu'il ne mourra vraiment qu'à la destruction de ce dernier.

3. Les problèmes

Ma première question : ce spectre peut-il, oui ou non, agir sur la matière ? Spontanément, on aurait tendance à répondre non, puisqu'il a justement besoin de l'enveloppe corporelle de Talion pour agir, et que la plupart des personnes ne le voient pas. Cependant, plusieurs éléments de gameplay (comme la Rage Elfique) semblent indiquer le contraire : mais ce n'est que du gameplay, on ne peut rien en déduire. La question qui se pose, c'est celle de sa prise en otage par Arachne : cette dernière menace de briser le spectre, de le disloquer comme un pantin²⁹. De même, sa main peut soulever le Nouvel Anneau, lorsqu'il le propose à Eltariel. Cela signifie donc qu'il a une consistance matérielle : alors pourquoi fichtre a-t-il besoin de prendre Talion comme enveloppe, alors que cette enveloppe est bien encombrante ?

Deuxième question, à propos des pouvoirs psychiques de ce spectre : il peut posséder des orcs, lire leurs souvenirs et même domestiquer des bêtes féroces. Passons outre le fait que cette possession fasse changer également la couleur de l'uniforme des orcs ; passons outre le fait que cette possession s'avère bien peu utile, puisqu'elle n'empêche pas les possédés de le trahir (sans doute cette possession est-elle contrée par Sauron) . La question est : d'où viennent ces pouvoirs psychiques ? Les elfes n'ont pas de telles capacités. Les spectres (comme ceux de l'armée maudite dans le *Seigneur des Anneaux*) n'ont pas de telles capacités — je ne compte pas les Nazgûls qui, eux, font de la sorcellerie et sont aidés par leur Maître. Je ne vois, en vérité, aucune raison logique à ces pouvoirs.

Justement, en parlant des pouvoirs de Celebrimbor, nous allons parler de sa matérialisation la plus importante : le Nouvel Anneau.

FIGURE 3. – Le Nouvel Anneau

3.4.4. Le grand problème du Nouvel Anneau et du Maître de Lumière

J'aurais désiré avoir plus d'informations à vous communiquer sur ce Nouvel Anneau : j'ai longtemps cherché à déterminer la formule qui l'ornait.

Cette formule est écrite en tengwar, qui est un alphabet du monde de Tolkien (on l'appelle généralement "elfique", alors qu'il peut servir à écrire des langues non-elfiques). Le premier enjeu est d'identifier le **mode** d'utilisation de cet alphabet : selon le mode, les sons désignés par les lettres seront différents un peu comme, en français, la lettre z désigne le son "z", tandis qu'il s'agit du son "tz" en allemand, etc.

En observant la formule sur l'anneau, on observe que les lettres sont toutes plus ou moins centrées autour d'une ligne, avec des lignes allant vers le haut ou le bas : mais on ne voit pas, par exemple, de points ou d'autres petits signes au-dessus ou en-dessous du texte contrairement à l'[inscription de l'Anneau Unique de Sauron](#) ☞ , par exemple. Peu de modes des tengwar ont cette propriété, et le plus connu est le [mode dit « du Beleriand »](#) ☞ : l'usage de ce mode est légitime, puisqu'on sait que Celebrimbor le connaissait (comme en témoignent les inscriptions de [la porte de la Moria](#) ☞).

J'ai donc tenté de déchiffrer l'écriture montrée sur l'image de l'Anneau, ci-dessus. Voici la transcription. Les tirets indiquent des lettres qui ne sont normalement pas utilisés dans le mode du Beleriand (!?) :

3. Les problèmes

lh mmof cwch hw- -wcch

Si vous trouvez la langue de ce baragouin, vous en avez, du talent .

Mais, à la limite, s'il s'agit d'anglais avec une police d'écriture en tengwar, je pourrais opérer une analyse fréquentielle pour savoir ce qu'ils ont tapé. Mais cette quête n'a pas abouti, pour une raison résumable en une image :

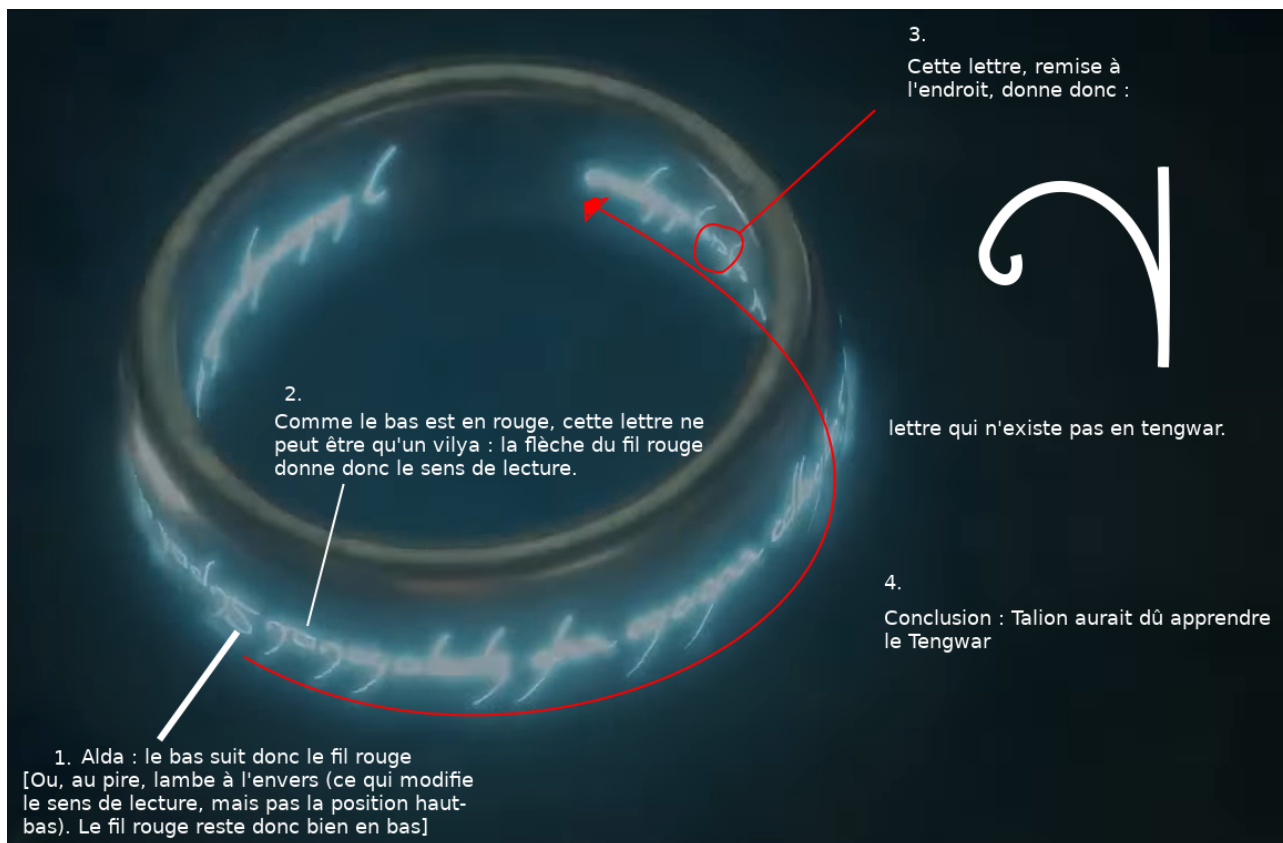


FIGURE 3. – Pourquoi j'ai renoncé à retranscrire le Nouvel Anneau. "Alda", "lambe" et "vilya" sont le nom des lettres identifiées.

En résumé, la formule n'est pas la même à l'intérieur et à l'extérieur, et change quelquefois d'un plan à l'autre... J'ai donc des bouts de retranscription par-ci par-là, mais rien de consistant à analyser.

Bref, je passerai donc outre l'aspect linguistique de la formule, vous pouvez aussi consulter [le débat des utilisateurs de Reddit sur la question](#) ³⁰.

C'est par rapport à la pertinence de l'Anneau Nouveau que je m'interroge.

Il nous est dit à plusieurs reprises qu'il est forgé « pour vaincre Sauron », qu'il s'agit d'un Nouvel Anneau de Pouvoir et Celebrimbor a mis « toute sa force vitale » dans cet Anneau...

Oh, wait. Un *spectre*, à mi-chemin entre la vie et la mort, a mis sa force *vitale* dans un Anneau ? Comment ce dernier peut-il être puissant, alors ? Quelle comparaison peut-on faire entre le pouvoir de Sauron, un Esprit, enfanté en personne par le Créateur de toutes choses (Eru Illuvatar), et son Anneau Unique, avec celle d'un simple elfe (aussi ingénieux ait-il été durant sa vie), qui a besoin d'un cadavre (Talion) pour agir ?

Cela me permet d'enchaîner avec la scène où Celebrimbor tente de soumettre Sauron à son

3. Les problèmes

pouvoir, et y parvient presque : à nouveau, quel pouvoir un simple elfe peut-il avoir sur un Seigneur des Ténèbres ? Qu'un elfe puisse faire la guerre et blesser matériellement un Seigneur des Ténèbres, passe encore³¹, mais qu'il le soumette par influence magico-psychique, c'est de la fumisterie pure, *a fortiori* lorsqu'il s'agit d'un spectre.

Mais le pire n'est pas là !

3.4.5. Des Orcs qui s'allient aux elfes et aux humains ?

La question ultime que je pose est celle sur les Orcs. À plusieurs reprises, les jeux montrent une armée orque dirigée par des humains ou des elfes :

- Lors de la cinématique sur Isildur, qui aurait commandé une armée orque avant d'être tué.
- Lors d'une cinématique sur l'ancienne vie de Celebrimbor (lorsqu'il défie Sauron avec l'Unique à la main), on le montre à la tête d'une armée orque.
- Lors du premier et du deuxième jeu, Talion fait connaissance avec Ratbag et d'autres créatures orques, qu'il se fidélise *sans les posséder*.

Pourquoi est-ce que cela me rend fou ? Parce que, dans le monde de Tolkien, les espèces de ténèbres, comme les orcs, les gobelins, les trolls, etc. ne *peuvent pas* s'allier avec les autres espèces qui vivent sous le soleil. Ils peuvent vivre en communauté, même fonder des petits royaumes (éphémères, comme c'est précisé dans le Silmarillion), se soumettre aux pouvoirs des ténèbres, mais pas servir des humains ou des elfes³². La preuve ? elle est tirée du Silmarillion (Melkor = Morgoth) :

Mais [des Elfes] malheureux qui ont été pris au piège par Melkor peu est connu d'une certitude. Cependant, il est tenu pour vrai [...] que tous ceux des [Elfes] qui sont tombés entre les mains de Melkor [...] ont été mis en prison, et par de lents arts de la cruauté ont été corrompus et asservis ; et Melkor fit ainsi naître la race hideuse des Orcs dans l'envie et la moquerie des Elfes, dont ils furent ensuite **les ennemis les plus acharnés**.

Le Quenta Silmarillion, traduction perso³³

Au bas mot, donc l'armée de Celebrimbor n'a pu exister, même sous le pouvoir de l'Unique — car il n'est pas dans ses cordes d'unir des races ennemies.

Au-delà de ces simples alliances militaires, j'ai ri et pleuré en voyant les Orcs bâtir un monument à l'effigie de Sauron dans le premier jeu : ils ne sont doués d'intelligence que pour les armes et la guerre. Barad-dûr, la grande tour de Sauron, n'a pas été construite et reconstruite par les Orcs, mais par Sauron et subsiste grâce au pouvoir de ce dernier (d'où son écroulement à la mort de Sauron et de l'Anneau) ; les Portes Noires ont été construites par le Gondor, pas par les Orcs, nous l'avons dit. Mais en rien les Orcs ne peuvent faire preuve de créativité artistique ou de quelque esthétisme nécessaire à la construction de la statue. Et puis même s'ils le pouvaient, ils auraient d'autres choses à faire.

Enfin, j'ai ri et pleuré en entendant Talion-Celebrimbor haranguer les armées orques en criant : « Un nouveau pouvoir règne au Mordor : vous ! » ou encore « Vous combattez pour le Mordor ! ». Les Orcs n'ont pas d'idéal patriotique, ils ne peuvent être sensibles en rien à une telle démagogie, aussi pitoyable soit-elle.

3. Les problèmes

Les efforts pour humaniser les Orcs sont déstabilisants, car les Orcs, malgré leur culture, leur(s) langue(s) et leurs pratiques, n'ont *rien* d'humain — ni art, ni patriotisme. Ils ne sont que haine, entre eux, mais davantage encore envers les autres espèces.

Notre analyse de ces deux jeux se termine enfin. Nous avons tenté de faire des critiques pertinentes et de saisir au mieux les coins d'ombre du scénario bien mouvementé de cette histoire.

Après coup, je crois que le premier jeu a fait moins de bêtise que le second, dans le sens où :

- Il inventait des personnages qui n'étaient pas dans le monde de Tolkien (la Main Noire, Talion). Il avait donc toute la latitude pour les développer comme il l'entendait.
- Il ne s'ancrait pas dans des événements historiques ponctuels (comme le siège de Minas Ithil pour le second jeu), se laissant une plus grande liberté, à nouveau.

Malgré cela, plusieurs incohérences sont déjà trouvables, comme j'ai pu le montrer.

Ce sera le mot de la fin : je ne doute absolument pas de la capacité de ces jeux à divertir. Divertissants, ils le sont. Simplement, on a vu que, du point de vue scénario et fidélité au monde, ça s'apparente à une histoire écrite par un enfant de 5 ans.

19. Qu'il connaisse l'identité de Bilbon et son lieu de résidence est sûr et certain, puisque c'est à partir de cela que les Nazgûls poursuivent Frodon dans le *Seigneur des Anneaux...*

20. Quoique... Gollum dit « le Maître de Lumière prend soin de nous », ce qui est absurdement faux, etc.

21. Le meilleur de toute l'histoire du monde, après son grand-père Fëanor (je kiffe ce gars <3).

22. « Les Trois restèrent insouillés, comme ils étaient forgés par Celebrimbor seul, et la main de Sauron ne les a jamais touchés » (Le *Silmarillion*).

23. Le même qui a donné son nom au Gouffre de Helm :3 .

24. Les *intriguérences* pour les aficionados .

25. En fait, un forgeron d'Anneau n'est pas forcément immortel jusqu'à la destruction de son œuvre, sans quoi tous les confectionneurs d'Anneaux de Pouvoir sont condamnés à rester spectres jusqu'à la fin de leurs bijoux. Sans compter les Anneaux mineurs (d'autres anneaux aux capacités magiques). Le cas de Sauron, qui a déversé tant de sa personne dans le Précieux que leurs sorts sont liés, et que ce dernier est presque mû par une volonté propre, qui est celle de revenir à son maître. Mais passons.

26. Pour ceux qui ont pensé à autre chose en lisant ce nom, je donne un point Godwin.

27. Les deux moyens que je connaisse pour priver un homme de sa mort est : 1°) De lui donner un Anneau de Pouvoir (cf les Nazgûls, Gollum et Bilbon, qui acquièrent tous la longévité par ce biais) ; 2°) Qu'il fasse partie de l'armée maudite par Isildur (c'est long à expliquer, cf le *Seigneur des Anneaux*, tome 3).

28. La question de l'enveloppe physique est cependant compliquée par le fait que, dans le *Seigneur des Anneaux*, Gollum mentionne que la « Main Noire de Sauron avait 4 doigts », le dernier ayant été tranché par Isildur (la Main Noire est ici mentionnée comme une partie du corps, pas un personnage).

29. Quelle drôle d'idée de prendre en otage quelqu'un qui est immortel... Je me demande ce que ça aurait donné de disloquer Celebrimbor puisqu'il ne peut pas mourir. Il serait resté en morceaux jusqu'à la fin de l'Anneau, vous pensez ?

30. D'ailleurs, maintenant que j'y pense : l'utilisation d'une enclume qui comporte la formule de l'Unique n'est pas si aberrante que ça, puisque la volonté de Celebrimbor, en forgeant le Nouvel Anneau, est la même que Sauron pour l'ancien : soumettre le monde ("un anneau pour les gouverner tous, un anneau pour les chercher, un anneau pour tous les amener et dans les ténèbres les lier", de mémoire).

31. Fingolfin for ever <3 — cf le *Silmarillion*.

32. S'il vient à l'idée de certains que de telles créatures servent Saroumane et qu'ils prétendent que c'est une contre-preuve, je les détrompe. Saroumane n'est ni un humain, ni un elfe (ni un nain, d'ailleurs). C'est un Esprit, un Maia, au même titre que Sauron, Gandalf ou les Balrogs.

33. Après, cette origine des Orcs n'en est qu'une parmi plusieurs dans les livres de Tolkien, qui avait du mal à en faire des elfes. Mais cette haine des elfes (et, plus largement, des espèces du soleil) reste patente.