

j.r.r. tolkien

les enfants
de húrín

Christian Bourgois éditeur



LES ENFANTS DE HÚRIN

ó þa híná pín þa hín pín é wáin þa tû þa wáin
wáin þa wáin wáin wáin wáin wáin wáin wáin wáin



J.R.R. TOLKIEN

NARN I CHÎN HÚRIN
LE CONTE
DES ENFANTS DE HÚRIN

Édition établie et préfacée
par Christopher TOLKIEN

Traduit de l'anglais
par Delphine MARTIN

Illustré
par Alan LEE

CHRISTIAN BOURGOIS ÉDITEUR ◊

ó þa híná pín þa pín þa pín : wáin þa wáin þa pín é þa tû
wáin wáin wáin é þa wáin þa wáin þa wáin é hín é þa
wáin þa wáin wáin wáin wáin wáin wáin wáin wáin

Titre original :
The Children of Húrin

Carte, préface, introduction, note sur la prononciation, appendice et
liste des noms © Christopher Reuel Tolkien 2007
The Tale of the Children of Húrin © The JRR Tolkien Copyright Trust
and Christopher Reuel Tolkien 2007
Illustrations © Alan Lee 2007
© Christian Bourgois éditeur, 2008,
pour la traduction française
ISBN : 978-2-267-01965-0

à Baillie Tolkien

Préface

Il est indéniable que pour un très grand nombre de lecteurs du *Seigneur des Anneaux*, les légendes des Jours Anciens, telles qu'elles ont déjà été publiées, sous des formes diverses, dans *Le Silmarillion*, les *Contes et légendes inachevés* et les volumes de *L'Histoire de la Terre du Milieu*, demeurent totalement inconnues, sinon à travers une réputation qui leur attribue un style et un genre étranges et hermétiques. C'est pour cette raison que j'ai depuis longtemps dans l'idée qu'il y a tout lieu de présenter la version longue de la légende des Enfants de Húrin, écrite par mon père, comme une œuvre indépendante, à part entière, en réduisant l'intervention éditoriale à son minimum et surtout en veillant à une continuité du récit, sans ellipses ni interruptions, pour peu que cela puisse être réalisé sans distorsion ou invention, en dépit du fait que mon père a laissé certaines des parties inachevées.

J'ai pensé que si l'histoire de la destinée de Túrin et de Niënor, les enfants de Húrin et de Morwen, pouvait être présentée de cette manière, elle pourrait ouvrir une fenêtre sur un décor et une histoire appartenant à une Terre du Milieu inconnue, et bien vivants et proches, quoique conçus comme nous parvenant de temps reculés : les terres englouties, à l'ouest, au-delà des Montagnes Bleues, que Sylvebarbe a parcourues dans sa jeunesse, et la vie de Túrin Turambar en

Dor-lómin, en Doriath, à Nargothrond et dans la Forêt de Brethil.

Ainsi, ce livre s'adresse avant tout à ceux des lecteurs qui se rappellent peut-être que la peau d'Arachne est si effroyablement dure qu'elle ne peut être « percée par aucune force humaine, quand bien même des Elfes ou des Nains auraient forgé l'acier, ou la main de Beren ou de Túrin l'aurait manié », ou bien qu'Elrond évoque Túrin devant Frodo, à Fondcombe, comme l'un des « puissants Amis des Elfes de jadis » – mais qui ne savent rien de plus de lui.

Quand il n'était encore qu'un jeune homme, du temps de la Première Guerre mondiale et bien avant qu'il ne commence à songer aux histoires qui allaient constituer les récits de *Bilbo le Hobbit* ou du *Seigneur des Anneaux*, mon père a commencé à écrire une série d'histoires qu'il a intitulée *Le Livre des Contes Perdus*. C'était sa première œuvre littéraire de fiction, conséquente qui plus est, car bien qu'elle n'ait pas été achevée, elle comporte quatorze récits complets. C'est dans *Le Livre des Contes Perdus* qu'apparaissent pour la première fois dans un récit les Dieux, ou Valar ; les Elfes et les Hommes, Enfants d'Ilúvatar (le Créateur) ; Melkor-Morgoth, le grand Ennemi ; les Balrogs et les Orques ; et les terres où les Contes se déroulent : Valinor, la « terre des Dieux » de l'autre côté de l'océan de l'ouest, et les « Grandes Terres » (appelées plus tard « Terre du Milieu », entre les mers de l'est et de l'ouest).

Parmi les *Contes Perdus*, trois sont particulièrement longs et aboutis, et tous trois mettent en scène des Hommes aussi bien que des Elfes : ce sont le *Conte de Tinúviel* (dont une version brève apparaît dans *Le Seigneur des Anneaux*, sous la forme de l'histoire de Beren et Lúthien qu'Aragorn raconte aux Hobbits sur le Mont Venteux ; mon père l'a écrite en 1917), *Turambar et le Foyalókë* (« Túrin Turambar et le Dra-

gon », qui existait certainement dès 1919, si ce n'est avant), et *La Chute de Gondolin* (1916-1917). Dans un passage souvent cité d'une longue lettre écrite par mon père en 1951, trois ans avant la publication de *La Communauté de l'Anneau*, et où il décrit son travail, il est question de son ambition passée : « il fut une époque (il y a longtemps que j'ai dû en rabattre) où j'avais dans l'idée de créer un ensemble de légendes plus ou moins reliées, allant du grandiose et cosmogonique au conte de fées des Romantiques – le grandiose étant fondé sur ce genre mineur qui se trouve au contact de la terre, le mineur tirant sa splendeur de la vaste toile de fond [...]. Je comptais faire un récit complet de certains des grands contes et seulement placer de nombreux autres dans la structure, sous forme d'ébauches ».

On voit bien d'après cette évocation qu'il avait toujours imaginé, dans sa conception de ce qui allait devenir *Le Silmarillion*, que certains des « Contes » devaient faire l'objet d'un récit bien plus abouti ; et en effet, dans cette même lettre datée de 1951, il fait explicitement référence aux trois histoires que j'ai mentionnées plus haut comme étant de loin les plus longues du *Livre des Contes Perdus*. À cette occasion, il présente le récit de Beren et Lúthien comme « l'histoire principale du *Silmarillion* », écrivant à son sujet : « l'histoire (selon moi belle et puissante) est un *romance* héroïque et féerique accessible même avec une très vague connaissance générale du contexte. Mais c'est également un maillon essentiel du cycle, qui serait privé de sa pleine valeur s'il ne se trouvait pas là. [...] Il y a d'autres histoires presque aussi complètes et tout aussi indépendantes bien que liées à l'Histoire générale » : il s'agit des *Enfants de Húrin* et de *La Chute de Gondolin*.

Les propos mêmes de mon père montrent ainsi, de manière indiscutable, que s'il pouvait parvenir à des récits achevés et aboutis, de l'ampleur désirée, les trois « Grands Contes » des

Jours Anciens (Beren et Lúthien, *Les Enfants de Húrin* et *La Chute de Gondolin*) constitueraient pour lui des œuvres suffisamment autonomes pour ne pas requérir de connaissances particulières de l'important ensemble de légendes connu sous le titre de *Silmarillion*. D'un autre côté, comme le souligne mon père dans cette même lettre, le conte des *Enfants de Húrin* fait partie intégrante de l'Histoire des Elfes et des Hommes aux Jours Anciens, et comporte nécessairement bon nombre de références à des événements et des circonstances narrés dans ce plus vaste récit.

Il serait tout à fait contraire à l'esprit dans lequel le présent livre a été conçu d'en ralentir la lecture par une pléthore de notes donnant des informations sur des personnages et des faits qui n'ont, de toute façon, que rarement une importance réelle et directe pour le récit. Une aide peut cependant se révéler utile, ici et là, et j'ai en conséquence inclus dans l'Introduction une très brève présentation du Beleriand et de ses peuples, vers la fin des Jours Anciens, au moment où naissent Túrin et Niënor ; et, à une carte représentant le Beleriand et les terres septentrionales, j'ai ajouté une liste des noms apparaissant dans le récit avec quelques indications succinctes pour chacun d'eux, ainsi que des arbres généalogiques simplifiés.

On trouvera à la fin du livre un Appendice en deux parties : la première concerne les tentatives faites par mon père pour parvenir à une version finale des trois contes ; la seconde traite de la composition du présent texte, qui diffère à maints égards de celui des *Contes et légendes inachevés*.

Je suis très reconnaissant envers mon fils, Adam Tolkien, pour m'avoir apporté une aide indispensable dans la présentation et la disposition des éléments de l'Introduction et de l'Appendice et pour avoir permis au livre de voyager dans le monde intimidant (à mes yeux) des communications électroniques.

Introduction

La Terre du Milieu aux Jours Anciens

Le personnage de Túrin revêtait une importance particulière aux yeux de mon père, qui, à travers de nombreux dialogues empreints de franchise et de spontanéité, a brossé un poignant tableau de son enfance, essentiel pour comprendre l'ensemble, associant gravité et manque de gaieté, sens de la justice et compassion ; un portrait de Húrin également, vif, gai et volontaire ; de la mère de Túrin, Morwen, réservée, courageuse et fière ; et de la vie en famille dans le froid pays du Dor-lómin, à l'époque, déjà marquée par la peur, où Morgoth venait de briser le Siège d'Angband, avant la naissance de Túrin.

Mais tout cela a lieu au cours des Jours Anciens, le Premier Âge du monde, dans un temps incommensurablement reculé. Un passage du *Seigneur des Anneaux* rend compte d'une manière inoubliable de l'éloignement temporel de l'époque à laquelle renvoie ce récit. Lors du grand conseil tenu à Fondcombe, Elrond évoque la Dernière Alliance des Elfes et des Hommes ainsi que la défaite de Sauron à la fin du Deuxième Âge, plus de trois mille ans auparavant :

À ce moment, Elrond s'arrêta un instant et soupira. « Je me rappelle bien la splendeur de leurs bannières, reprit-il. Elle me rappelait la gloire des Jours Anciens et les armées du Beleriand, où tant de grands princes et capitaines étaient rassemblés. Et pourtant pas tant, pas si beaux que lorsque le Thangorodrim fut brisé et que les Elfes pensèrent que le mal était fini à jamais, alors que ce n'était pas vrai. »

« Vous vous le rappelez ? dit Frodon, exprimant sa pensée à haute voix dans son étonnement. Mais je croyais, balbutia-t-il comme Elrond se tournait vers lui, je croyais que la chute de Gil-galad avait eu lieu il y a des éternités. »

« Et c'est exact, répondit gravement Elrond. Mais ma mémoire porte jusqu'aux Jours Anciens. Eärendil était mon père, qui naquit à Gondolin avant sa chute ; et ma mère était Elwing, fille de Dior, fils de Lúthien du Doriath. J'ai vu trois âges dans l'Ouest du monde, et maintes défaites, et maintes victoires sans lendemain. »

Quelque six mille cinq cents ans avant la réunion du Conseil d'Elrond à Fondcombe, Túrin naît en Dor-lómin, « à l'hiver, sous de funestes auspices », ainsi que le rapportent les *Annales du Beleriand*.

Mais le caractère tragique de son existence n'est en aucun cas annoncé dans son seul portrait, car Túrin est condamné à vivre prisonnier d'une puissante et mystérieuse malédiction, l'imprécation haineuse lancée par Morgoth sur Húrin, Morwen et leurs enfants, après que Húrin l'a défié et s'est opposé à sa volonté. Morgoth, le Noir Ennemi, comme il en vient à être appelé, est à l'origine « Melkor, le premier et le plus puissant des Valar, qui fut avant que le monde ne fût », comme il le déclare à Húrin qu'on lui amène captif. S'étant désormais incarné de manière permanente, sous la forme d'un Roi gigantesque et majestueux, mais terrible, il est présent en personne dans sa formidable forteresse d'Angband, les Enfers d'Acier, dans la partie nord-ouest de la Terre du Milieu : on

peut apercevoir de loin, noircissant le ciel septentrional, les sombres fumées qui s'élèvent des sommets du Thangorodrim, les montagnes qu'il a empilées au-dessus d'Angband. Il est écrit dans les *Annales du Beleriand* que « les portes de Morgoth n'étaient qu'à cent cinquante lieues du pont de Menegroth : si loin et pourtant trop près ». Ces mots font référence au pont qui mène aux habitations de Thingol le roi elfe, qui accueille Túrin comme son fils adoptif : on les appelle Menegroth, les Mille Cavernes ; elles sont situées loin au sud-est du Dor-lómin.

Parce qu'il est incarné, Morgoth connaît la peur. Mon père écrit à son sujet : « à mesure qu'il devenait plus venimeux et tirait de lui-même des créatures féroces et des mensonges pervers, son pouvoir se dispersait et chaque jour il s'attachait un peu plus à la terre et répugnait à quitter sa retraite sinistre ». Aussi, lorsque Fingolfin, le Grand Roi des Elfes noldorins, chevauche seul jusqu'à Angband pour venir défier Morgoth en combat singulier, il crie aux portes : « Approche, roi couard, et bats-toi avec tes propres mains ! Terré dans ton antre, entouré d'esclaves, menteur et lâche, ennemi des Dieux et des Elfes, approche ! Car je veux voir ta lâche figure. » Alors, est-il dit, « Morgoth vint. Car il ne pouvait se dérober à un tel défi sous les yeux de ses capitaines. » Il combat avec Grond, son formidable marteau, qui creuse à chaque coup un abîme, et il met Fingolfin à terre ; mais en mourant, celui-ci, de son épée, cloue le pied de Morgoth dans le sol, « et le sang noir jaillit et remplit les abîmes creusés par Grond. Après cela, Morgoth resta boiteux ». De la même manière, quand Beren et Lúthien, sous la forme d'un loup et d'une chauve-souris, se faufilent jusque dans la salle la plus profonde d'Angband, là où siège Morgoth, Lúthien lui jette un sort ; et « soudain il tomba, comme une avalanche au flanc d'une montagne, il fut jeté à bas de son trône dans un bruit de ton-

nerre et il s'abattit sur le sol des enfers. La couronne de fer roula de sa tête à grand fracas ».

La malédiction d'un être comme lui, qui peut prétendre que « l'ombre de son dessein se projette sur Arda [la Terre], et tout ce qui s'y trouve se soumet lentement et sûrement à son vouloir », est sans commune mesure avec les malédictions ou imprécations d'êtres de bien moindres pouvoirs. Morgoth n'« appelle » pas le Mal ou une catastrophe sur Húrin et ses enfants, il n'« invoque » pas une puissance supérieure pour qu'elle agisse, car lui, « Maître des destinées d'Arda », comme il se présente à Húrin, a l'intention de causer la ruine de son ennemi par la seule force de son immense volonté. Ainsi, il « dessine » le futur de ceux qu'il hait, comme il le déclare à Húrin : « sur tous ceux qui te sont chers, *ma pensée* pèsera comme un *nuage fatal*, et elle les plongera dans les ténèbres et le désespoir ».

Le tourment qu'il imagine pour Húrin est de « voir avec les yeux de Morgoth ». Mon père a expliqué ce que cela signifie : quiconque contraint de plonger les yeux dans le regard de Morgoth « verrait » (ou visualiserait dans son esprit, à partir de celui de Morgoth) une représentation d'événements d'une vraisemblance absolue, en fait déformée par l'infinie malignité de Morgoth. Et s'il est vrai que l'on pouvait rejeter l'injonction de Morgoth, Húrin ne l'a pas fait. La raison en est en partie, selon mon père, l'amour qu'il porte à ses proches et son anxiété extrême à leur égard, qui lui font désirer apprendre tout ce qu'il peut sur eux, quelle qu'en soit la source ; et en partie l'orgueil qu'il éprouve, pensant avoir vaincu Morgoth par ses paroles et s'imaginant pouvoir « détourner » le regard de Morgoth, ou du moins conserver son esprit critique et distinguer entre la réalité et la tromperie.

Pendant toute la vie de Túrin, depuis son départ du Dorlómin, et toute celle de sa sœur Niënor qui n'a jamais connu son père, telle est la destinée de Húrin, assis sans pouvoir

bouger, sur les hauteurs du Thangorodrim, à ressentir une amertume croissante, suscitée par son bourreau.

Dans l'histoire de Túrin, qui se fait appeler Turambar, « Maître du Destin », la malédiction de Morgoth apparaît comme une force déchaînée pour n'accomplir que le Mal, et qui traque ses victimes. Ainsi, on dit que même le Vala déchu craint que Túrin « ne gagne tellement en puissance que la malédiction qu'il lui avait lancée ne s'annule, et qu'il échappe au destin qui lui avait été préparé » (p. 139). Ensuite, à Nargothrond, Túrin cache son véritable nom et se met en colère lorsque Gwindor le révèle : « tu m'as fait du tort, mon ami, en trahissant mon véritable nom, et en appelant sur moi ma destinée, de laquelle je voulais rester caché ». C'est de Gwindor que Túrin a appris la rumeur répandue à Angband, où Gwindor a été prisonnier, selon laquelle Morgoth a lancé une malédiction sur Húrin et tous les siens. À présent, il répond à la colère de Túrin : « C'est en toi que ta destinée repose, non en ton nom. »

Cette question complexe est tellement essentielle dans l'histoire, que mon père a même songé à un autre titre : *Narn e'Rach Morgoth*, Le Conte de la Malédiction de Morgoth. Et sa conception transparait dans ces termes : « Ainsi s'acheva l'histoire de Túrin l'infortuné ; ce fut la pire des œuvres de Morgoth chez les Hommes du monde ancien. »

Lorsque Sylvebarbe parcourt la forêt de Fangorn, portant Merry et Pippin chacun dans un bras, il récite un chant sur les lieux qu'il a connus dans des temps très anciens, et sur les arbres qui y poussaient :

*Dans les saussaies de Tasarinan, je me promenais au Printemps.
Ah ! la vue et la senteur du Printemps à Nan-tasarion !
Et je disais que c'était bon.
Je vagabondais l'Été dans les ormaies de l'Ossiriand.*

*Ah ! la lumière et la musique de l'Été près des Sept Rivières d'Ossir !
Et je pensais que c'était mieux.*

Aux grèves de Neldoreth je vins en Automne.

Ah ! l'or et le rouge et le soupir des feuilles en Automne à Taur-na-Neldor !

Cela surpassait mon désir.

Jusqu'aux pins des hautes terres du Dorthonion je grimpais en Hiver.

Ah ! le vent et la blancheur et les branches noires de l'Hiver sur l'Orod-na-Thôn !

Ma voix s'élevait et chantait dans le ciel.

Et maintenant toutes ces terres gisent sous les flots,

Et je marche en Ambarona, en Tauremorna, en Aldalómë,

Dans ma propre terre, au pays de Fangorn,

Où les racines sont longues,

Où les années font une couche plus épaisse que les feuilles

En Tauremornalómë.

Les souvenirs de Sylvebarbe, « L'Ent, né de la terre, vieux comme les montagnes », remontent en effet à des temps reculés. Il se souvient de forêts anciennes dans le vaste pays du Beleriand, détruit dans le chaos de la Grande Bataille à la fin des Jours Anciens. La Grande Mer s'est déchaînée et a englouti toutes les terres à l'ouest des Montagnes Bleues, appelées Ered Luin ou Ered Lindon : si bien que la carte contenue dans *Le Silmarillion* est limitée à l'est par cette chaîne de montagnes tandis que celle du *Seigneur des Anneaux* l'est par cette même chaîne mais à l'ouest ; et les terres côtières au-delà des montagnes, nommées Forlindon et Harlindon (Lindon du Nord et Lindon du Sud) sur cette carte sont tout ce qui reste, au Troisième Âge, du pays appelé Ossiriand, le Pays des Sept Rivières, ou encore Lindon : c'est dans ses forêts d'ormes que Sylvebarbe s'est autrefois promené.

Il a aussi parcouru les forêts des grands pins sur les hautes

terres du Dorthonion (« Pays des Pins ») qui ont ensuite pris le nom de Taur-nu-Fuin, « La Forêt sous la Nuit », lorsque Morgoth les a transformées en « une région de ténèbres et de sombres enchantements, d'errance et de désespoir » ; et Sylvebarbe est venu en Neldoreth, la forêt septentrionale du Doriath, le royaume de Thingol.

C'est en Beleriand et dans les terres au nord que la terrible destinée de Túrin se joue ; et le Dorthonion et le Doriath, où Sylvebarbe s'est promené, sont essentiels dans sa vie. Il naît dans un monde où la guerre fait rage, même s'il n'est encore qu'un enfant lorsque la dernière et la plus grande des batailles a lieu, au cours des guerres du Beleriand. Un très succinct résumé des circonstances qui ont conduit à ces guerres permettra de répondre aux questions qui peuvent se poser et d'éclairer les références qui sont faites au fil du récit.

Au nord, les frontières du Beleriand semblent être formées par les Ered Wethrin, les Montagnes de l'Ombre, au-delà desquelles se trouve le pays de Húrin, le Dor-lómin, une région du Hithlum ; tandis qu'à l'est, le Beleriand s'étend jusqu'au pied des Montagnes Bleues. Encore plus à l'est, se trouvent des terres rarement mentionnées dans l'Histoire des Jours Anciens ; mais les peuples qui écrivent cette Histoire sont venus de l'est par les passes des Montagnes Bleues.

Les Elfes sont apparus sur terre très loin à l'est, à côté d'un lac nommé Cuiviénen, l'Eau de l'Éveil ; de là, les Valar les ont enjoins à quitter la Terre du Milieu, en traversant la Grande Mer pour parvenir au « Royaume Béni » d'Aman, la terre des Dieux, à l'ouest du monde. Ceux qui ont accepté cette injonction ont été conduits par le Vala Oromë, le Chasseur, dans une longue traversée de la Terre du Milieu depuis Cuiviénen ; on leur a donné le nom d'Eldar, les Elfes du Grand Voyage, les Hauts-Elfes : on les distingue de ceux qui, refusant cet appel, ont choisi la Terre du Milieu comme terre de

leur destinée. Ceux-là sont les « Elfes Moindres », les Avari, Ceux du Refus.

Mais bien qu'ils aient franchi les Montagnes Bleues, tous les Eldar n'ont pas traversé la Mer ; et ceux qui ont demeuré en Beleriand sont appelés les Sindar, les Elfes-Gris. Leur grand roi est Thingol (ce qui signifie « Gris Manteau »), qui siège à Menegroth, les Mille Cavernes, en Doriath. Et parmi les Eldar qui ont franchi la Grande Mer, tous ne sont pas restés sur la terre des Valar ; car les Noldor (les « Maîtres de la Tradition »), l'une de leurs familles les plus importantes, sont retournés en Terre du Milieu, et on les appelle les Exilés. Le chef de la rébellion contre les Valar se nomme Fëanor, « Esprit de Feu » : c'est le fils aîné de Finwë, qui a conduit la troupe des Noldor depuis Cuiviénen, mais est mort depuis. Cet événement primordial dans l'Histoire des Elfes est brièvement résumé de cette manière, par mon père, dans l'Appendice A du *Seigneur des Anneaux* :

De tous les Eldar, Fëanor fut le plus illustre et le plus versé dans les savoirs et savoir-faire, mais aussi le plus orgueilleux et le plus opiniâtre. Il façonna les Trois Joyaux, les *Silmarilli*, et leur conféra l'éclat des Deux Arbres, Telperion et Laurelin, qui déversaient leur lumière sur le pays des Valar. Morgoth, l'Ennemi, convoitait les Joyaux, et il les déroba ; et lorsqu'il eut détruit les Arbres, il emporta les *Silmarilli* en Terre du Milieu et les renferma en sa puissante forteresse du Thangorodrim [les montagnes qui surmontent Angband]. Contre la volonté des Valar, Fëanor abandonna le Royaume Bienheureux et s'exila en Terre du Milieu, entraînant avec lui une large partie de son peuple ; car en son fol orgueil, il comptait contraindre Morgoth par la force à lui restituer les Joyaux. D'où la guerre que les Eldar et les Edain menèrent contre le Thangorodrim, guerre sans espoir et qui devait se terminer, pour eux, en déroute complète.

XVI	La venue de Glaurung	208
XVII	La mort de Glaurung	221
XVIII	La mort de Túrin	234
ARBRES GÉNÉALOGIQUES		245
I	La Maison de Hador & le Peuple de Haleth	247
II	La Maison de Bëor	248
III	Les princes des Noldor	249
APPENDICES		251
I	L'évolution des grands contes	253
II	La composition du texte	265
LISTE DES NOMS		275
NOTE SUR LA CARTE		295

La photocomposition de cet ouvrage
a été réalisée par
GRAPHIC HAINAUT
59163 Condé-sur-l'Escaut

Impression : Normandie Roto Impression s.a.s.
61250 Lonrai
Dépôt légal : février 2008
N° d'édition : 1924 – N° d'impression : 08-0000
Imprimé en France