

# LA QUÊTE PERPÉTUELLE

*Réflexions sur l'Adaptation de l'Oeuvre de Tolkien en Jeu de Rôle*

*Olivier Legrand (2004)*

## Première Partie : There and Back Again

C'était inévitable : l'adaptation du *Seigneur des Anneaux* au cinéma a réveillé chez de nombreux rôlistes nostalgiques l'envie de s'immerger de nouveau dans l'extraordinaire monde créé par J.R.R Tolkien... ainsi que le désir de retrouver l'ambiance de ce monde autour d'une table de jeu de rôle. Un désir que Decipher Games s'est empressé d'exploiter en éditant un jeu de rôle officiel – un jeu qui suscitait de nombreux espoirs et qui, au bout du compte, ne parvient pas vraiment à restituer la magie et le souffle épique des livres et des films dont il s'inspire.

Ce constat est d'autant plus regrettable que Decipher était en mesure de tirer les enseignements d'un échec précédent, celui de JRTM qui, en son temps, avait lui aussi proposé une adaptation officielle mais peu convaincante de l'oeuvre de Tolkien. Dans les deux cas, on se retrouve avec une sorte de variante de *Donjons & Dragons*, les règles du jeu de Decipher (*Le Seigneur des Anneaux*, LSA) étant à la fameuse troisième édition ce que celles de JRTM étaient aux vieilles règles d'AD&D : un ersatz, dans lequel les spécificités du monde créé par Tolkien sont greffées à un moteur de jeu pré-existant (*Rolemaster* pour JRTM et le système CODA pour LSA) au lieu de constituer les bases mêmes du jeu.

Sachant qu'il existe déjà une multitude de clones de D&D, les concepteurs de LSA avaient ici l'occasion rêvée de proposer une approche différente, alternative et originale, de repenser la notion même de jeu de rôle

d'heroic fantasy en revenant aux sources du genre... Mais une telle perspective aurait sans doute demandé beaucoup de temps et, par dessus tout, aurait constitué un risque sur le plan commercial : soucieux de surfer au plus vite sur la vague des films et de vendre son jeu à un maximum d'acheteurs, Decipher a choisi la voie de la facilité en empruntant les sentiers archi-rebattus du simulationnisme.

Sans rentrer dans une analyse détaillée du système de LSA, un constat s'impose : le système CODA ressemble beaucoup au Système D20, ré-ajusté sur 2d6. On y retrouve exactement les mêmes concepts, sous des noms différents : les jets de protection (appelés ici « réactions »), la co-existence de trois catégories distinctes d'aptitudes (compétences, dons et capacités spéciales inhérentes aux différentes classes de personnage) et même les « classes de prestige » (« ordres d'élite »). Quant à la magie, elle est, comme dans D&D et dans JRTM, abordée sous l'angle des classes de magiciens et des listes de sorts – une approche sans grand rapport avec la vraie magie des Terres du Milieu (et le fait de donner aux sorts des noms plutôt poétiques ne change rien au fond du problème).

Mais le point capital concerne, à mon sens, la progression des personnages : contrairement à D&D ou à JRTM, le système CODA n'utilise pas de niveau d'expérience global mais des « avances » qui permettent au joueur d'élaborer « à la carte » le développement des capacités de son personnage en cours de jeu. Et c'est là la seule différence : le système des

avances n'est, en fin de compte, qu'un système de niveaux un peu plus flexible et un peu moins voyant. Même si ce principe autorise une plus grande liberté dans le développement d'un personnage, il repose sur la même idée, suivant laquelle la valeur et l'évolution d'un personnage héroïque ne peuvent s'envisager qu'en termes d'expérience. Or, cette notion est en complète contradiction avec l'itinéraire des héros de Tolkien.

Prenons le cas de Frodon. Avant qu'il ne s'embarque dans sa grande Quête, il est un Hobbit comme les autres, doté d'un caractère peut-être un peu plus rêveur et aventureux que la plupart de ses congénères mais ne possédant aucune forme d'expérience héroïque. Bref, en termes de D&D ou de JRTM, Frodon commence le jeu comme un « Hobbit de niveau 1 » ou, pour LSA, comme un « Hobbit Noble (?) débutant », ce qui revient exactement au-même. Pourtant, dès le début de ses aventures, il affronte d'incroyables dangers et se trouve confronté à des ennemis terrifiants (Orques, Cavaliers Noirs etc) qui, toujours en termes strictement techniques, dépassent de loin les capacités d'un Hobbit « de niveau 1 » : il en réchappe pourtant, avec ses autres compagnons Hobbits (eux aussi « de niveau 1 »), ce qui semble assez difficile à admettre à partir du moment où l'on considère l'expérience comme la clé de toutes les capacités d'un personnage.

Et qu'en est-il de la fin de la quête, quand, après avoir affronté les périls les plus extrêmes, Frodon s'en retourne vers la Comté... Est-il désormais « Hobbit de niveau 3 » ou un Hobbit « avec 10 avances » ? Quelle piètre façon de rendre compte des exploits qu'il a accomplis ! Et les choses ne seraient pas plus satisfaisantes si les points d'expérience accumulés faisaient de lui un « Hobbit avec 50 avances », bardé de capacités spéciales et de compétences surdéveloppées... Si l'on se place dans une telle perspective, comment expliquer que nos quatre Hobbits reviennent tous sains et saufs de leur prodigieuse aventure, alors que Boromir, un combattant aguerri, succombe à une attaque d'orques ? Certes, il y a la chance, le hasard, élément symbolisé dans la plupart des jeux par le recours aux dés : on pourrait alors arguer que Frodon et ses trois congénères ont tous eu une veine insolente sur leurs jets de dés, tandis

que le « joueur » de Boromir aurait été victime d'une succession de mauvais tirages... mais tout cela est franchement tiré par les cheveux et ne correspond pas vraiment, on le sent, à la véritable dynamique de la trilogie.

Cette question ne se limite pas aux seuls Hobbits et concerne également les membres plus « héroïques » de la Compagnie de l'Anneau. A quel niveau ou avec quel nombre d'avances Aragorn, Gimli ou Legolas commencent-ils le jeu ? Et Gandalf ? Compte tenu du fait qu'il est un des cinq Istari, c'est à dire un des cinq seuls vrais magiciens des Terres du Milieu, comment quantifier ses pouvoirs ? Ceux-ci se sont-ils développés avec le temps ou a-t-il toujours possédé le même degré global de puissance ? Il n'a certainement pas commencé sa carrière comme « Istari de niveau 1 »... ou comme un « Istari débutant », si tant est qu'une telle chose puisse exister. Mais laissons de côté (pour l'instant) l'épineuse question des magiciens et revenons aux autres types de personnages. Si l'on suit les règles de LSA, il est impossible de créer des personnages de cette trempe : « Archer » et « Rôdeur » sont d'ailleurs des « ordres d'élite », inaccessibles aux personnages nouvellement créés. Ce qui suppose donc que Legolas et Aragorn ont déjà vécu, avant leur entrée en scène dans le roman, de très nombreuses aventures : cet argument peut se défendre dans le cas d'Aragorn, mais ne tient pas du tout pour Legolas, qui nous est présenté comme un « jeune elfe » et non comme un aventurier aguerri.

Qu'elle soit exprimée sous forme de niveaux ou d'avance, cette suprématie de l'expérience s'avère totalement inadaptée aux spécificités du monde de Tolkien. Les auteurs de JRTM eux-mêmes étaient sans doute tout à fait conscients du problème lorsqu'ils codifièrent Sam Gamegie, le fidèle compagnon de Frodon (et un des personnages phares de la trilogie), comme un « jardinier de niveau 3 », aucune des classes de personnages traditionnelles ne correspondant à son profil... Et c'est un fait : en termes strictement rôlistiques, il est absolument impossible de placer sur le même plan un personnage comme Sam et un personnage comme Aragorn, guerrier, rôdeur et héritier perdu d'une dynastie royale légendaire. Un tel décalage fait partie intégrante du monde imaginé par Tolkien, où

les plus humbles et les plus puissants peuvent œuvrer ensemble pour le bien de tous, comme au sein de la Compagnie de l'Anneau, où quatre Hobbits totalement inexpérimentés côtoient des personnages d'envergure véritablement héroïque. Pourtant, lorsqu'ils sont confrontés au danger, nos Hobbits sont capables eux aussi de se comporter « en héros » et les exploits qu'ils accomplissent ne sont pas moins extraordinaires que ceux de leurs compagnons Legolas, Gimli ou Aragorn.

Contrairement à ce qui se passe dans les univers régis par des règles de jeu classiques, l'expérience n'est pas l'unique critère qui sépare les « grands héros » des individus ordinaires. La caractéristique primordiale d'un héros n'est-elle pas, par définition, l'héroïsme, mélange de bravoure, de force d'âme et d'espoir ? Mais comment définir une telle caractéristique en termes de jeu ? Certes, des éléments comme les points de Courage (utilisés dans le système Coda) permettent de faire intervenir de telles données en jeu, mais comme un « bonus » de plus, alors qu'elles devraient se trouver au cœur même du système – d'une manière comparable, par exemple, à la place occupée par les Traits de Personnalité et les Passions dans Pendragon, extraordinaire exemple d'une parfaite adéquation entre thème et système.

Si nous voulons simuler correctement l'ambiance et le souffle épique du *Seigneur des Anneaux*, alors nous devons identifier l'élément moteur de cette dynamique, la force principale qui gouverne les actions des protagonistes, au-delà de leur héroïsme personnel ; pour reprendre notre exemple, nous devons déterminer pourquoi, en termes de jeu, Boromir meurt alors que les Hobbits survivent... La réponse ne se situe pas du côté du hasard et des dés, mais, au contraire, du côté du destin.

Le destin est la principale force motrice derrière la quête de l'anneau. Frodon entreprend et réussit la quête parce qu'il y était destiné, et cette prédestination compense largement son manque d'expérience ou de talents guerriers. Le même raisonnement peut s'appliquer à ses trois compagnons Hobbits : tous, en tant qu'amis de Frodon, partagent cette « faveur du destin », destin qui leur permettra d'affronter les pires périls, même

lorsqu'il seront séparés de leurs alliés plus aguerris...

Quant à ce fameux héroïsme mentionné plus haut, nous pouvons le définir comme la confiance d'un personnage dans son propre destin, sa capacité à tenter l'impossible et à défier les situations les plus périlleuses.

Chez les autres membres de la Compagnie, le destin prend d'autres formes, comme l'expérience et le lignage pour Aragorn, ou le simple fait d'appartenir à un peuple « privilégié » pour Gimli et Legolas. Plus concrètement, on pourrait considérer le destin des Hobbits comme une sorte de « bonne fortune », qui les aidera tout au long de leur aventure sous forme d'escapades providentielles et de succès inespérés, tandis que le destin d'un personnage comme Aragorn a déjà été largement « investi » sous forme de capacités exceptionnelles et d'une histoire personnelle unique. Gimli et Legolas, en tant que représentants respectifs des Nains et des Elfes, obéissent à leurs propres schémas de destin : on peut remarquer que le périple des Compagnons de l'Anneau les entraîne dans deux lieux fortement représentatifs de ces deux peuples, la Moria pour les Nains et la Lorien pour les Elfes. Dans les deux cas, ni Gimli ni Legolas ne sont originaires de l'endroit en question, mais ils lui sont intimement liés par leur héritage et la découverte de ces lieux constitue pour eux une forme d'accomplissement personnel. Là encore, rien n'est dû au hasard...

Quant à notre pauvre Boromir, il est mort parce que le destin lui a, en quelque sorte, fait faux bond, et le destin lui a fait faux bond parce qu'il a lui-même trahi le destin global du groupe (et son statut de héros) en succombant à l'appel de l'Anneau tentateur : s'il n'avait pas tenté de s'en emparer, il ne se serait pas retrouvé seul face aux orques... Incidemment, une telle approche fait de l'Anneau un objet véritablement fondamental, capable d'influencer le destin de façon cruciale – ce qui correspond très exactement à sa nature unique et restitue assez bien le caractère quasi-illimité de sa puissance. Tout ceci nous amène au constat suivant : si nous souhaitons jeter les bases d'un système de règles d'inspiration véritablement tolkiennienne, nous devons placer les notions d'héroïsme et de destin au centre du jeu.