

LA QUÊTE PERPÉTUELLE

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

Olivier Legrand (2004)

Deuxième Partie : L'Etoffe des Héros

Dans un univers comme celui du *Seigneur des Anneaux*, il existe une distinction tranchée entre les individus ordinaires et les personnages d'envergure héroïque.

Les personnages incarnés par les joueurs appartiennent forcément à la seconde catégorie, ainsi que les pnj les plus importants, tant alliés qu'ennemis.

Cette qualification « héroïque » peut aussi s'appliquer aux personnages mauvais ou corrompus : elle s'exprime avant tout par la faculté à accomplir des prouesses ou des actions décisives sur le plan dramatique. Ainsi, dans le film, le redoutable Lurtz est clairement un « héros » uruk-hai. Aragorn a beaucoup plus de mal à le vaincre que les autres uruks et, non content d'avoir occis Boromir, on sent qu'il serait capable de tuer ou de blesser grièvement le porteur d'Andúril.

En termes de jeu, le fait d'appartenir à la catégorie des héros (ou des « ennemis majeurs ») devrait conférer au personnage différents avantages lui permettant d'accomplir des exploits ou de survivre aux situations les plus périlleuses – en puisant, au besoin, dans une réserve d'héroïsme, voire dans une réserve de destin.

Le Peuple auquel appartient le personnage constitue également un critère crucial. Il peut, à lui seul, déterminer les différentes aptitudes naturelles du personnage. Dans un système classique, certaines de ces aptitudes prennent la forme de bonus de caractéristiques, dans des

domaines comme l'agilité ou le charisme pour les Elfes ou la constitution physique pour les Nains.

Mais cette approche reflète-t-elle fidèlement l'univers de Tolkien ? Un bonus signifie qu'un personnage aura probablement une caractéristique élevée, mais il ne le garantit absolument pas. La question qui découle logiquement de ce constat est la suivante : dans l'oeuvre de Tolkien, ces aptitudes varient-elles notablement d'un individu à l'autre, à l'intérieur du même Peuple ? Existe-t-il, par exemple, des Elfes incroyablement plus agiles que la « moyenne » des Elfes ou des Nains extraordinairement plus robustes que la « moyenne » des Nains ?

Il est difficile de répondre à cette question, en partie parce qu'elle nécessite une comparaison précise des caractéristiques de chacun : or, dans l'oeuvre de Tolkien, il est rare de voir plusieurs Elfes ou plusieurs Nains affronter les mêmes épreuves ou se livrer aux mêmes activités.

Nous disposons toutefois de deux exceptions majeures : les Nains de l'expédition de Bilbo et les quatre Hobbits de la Communauté de l'Anneau. Etudions attentivement chacun de ces deux exemples.

Parmi les Nains de l'expédition de Bilbo, certains sont plus « individualisés » que d'autres : ainsi, Thorin Oakenshield possède une prestance de chef évidente et, probablement, une force guerrière supérieure à

celle de ses compagnons. Parmi eux, néanmoins, les distinctions sont minimales : on sait que Kili et Fili sont plus jeunes et moins expérimentés que les autres, on remarque que Balin est souvent mis en position de porte-parole et s'avère plus adroit que les autres dans ses rapports avec Bilbo, plus « sociable » en somme ; Bombur, à cause de son extrême corpulence, a le souffle court et manque notablement d'agilité ; enfin, on sait qu'Oin et Gloin sont des « spécialistes du feu » et c'est à peu près tout. On ne dispose d'aucun détail spécifique sur Bifur, Bofur, Dwalin, Nori et Dori.

Dans cette nombreuse compagnie, Thorin Oakenshield occupe clairement la place de chef et de héros en titre : en termes de jeu, s'il n'y avait qu'un seul personnage-joueur dans le groupe de Nains, ce serait évidemment Thorin. Ces attributs spécifiques et sa supériorité au combat découlent donc de ce statut héroïque.

Puis viennent les autres : la plupart sont des Nains « comme tous les Nains », ayant sensiblement les mêmes aptitudes, avec, dans certains cas, une petite touche personnelle permettant de les individualiser (Balin bon négociateur ou Oin et Gloin experts en feux) mais qui relève plus du roleplaying que d'une variation en termes de caractéristiques chiffrées. Reste le cas de Bombur et de sa corpulence handicapante – une sorte de désavantage susceptible de le gêner dans différentes situations, un peu comme l'inexpérience de Fili et Kili.

En fait, tout se passe un peu comme si la suite de Thorin avait été créée avec un capital de points, des avantages et des désavantages : dans cette optique, on pourrait alors considérer Thorin comme le seul « personnage-joueur » du groupe et les autres comme des « pnj » plus ou moins individualisés, à l'exception peut-être de Balin, qui, du début à la fin du récit, montre plus d'initiative et de relief que ses compagnons.

Examinons à présent les quatre héros Hobbits du Seigneur des Anneaux : Frodon, Sam, Merry et Pippin. Frodon est clairement un personnage d'envergure héroïque ; à leur manière, Sam, Merry et Pippin remplissent également cette fonction. En fait, les différences entre ces personnages se situent

davantage sur le plan du caractère que sur une variation systématique des mêmes aptitudes : difficile de dire, parmi les quatre, qui est le plus agile, le plus robuste ou même le plus astucieux ? Même l'apparente simplicité de Sam ne l'empêche pas de se montrer extrêmement avisé lorsque le besoin s'en fait sentir. Tous les quatre sont des « spécimens Hobbits typiques », avec les points forts et les points faibles caractéristiques des membres de ce Peuple.

Tout ceci semble indiquer qu'il est sans doute possible de se passer des traditionnelles caractéristiques physiques et mentales, en partant du raisonnement que le Peuple détermine l'essentiel des capacités d'un personnage. Il n'est pas inutile de remarquer que chaque Peuple possède souvent des branches différentes, permettant d'affiner ce système très simplement : ainsi, tous les Elfes sont d'excellents archers mais ceux de la Forêt le sont encore plus ; de même, les Elfes de la Maison d'Elrond pourront se prévaloir d'une légère supériorité sur leurs frères sylvains en ce qui concerne l'érudition, la poésie et la musique. Même chose pour les trois souches de Hobbits. Et tout cela nous ramène toujours au background foisonnant de la Terre du Milieu, tel qu'il a été créé par Tolkien...

Reste un Peuple, qui pourrait bien remettre en cause tout ce joli raisonnement : les Humains. Contrairement aux représentants des autres Peuples, en effet, les Humains sont beaucoup plus diversifiés - du moins apparaissent-ils ainsi. Nous nous approchons ici du même type de raisonnement qui a dû amener les créateurs de la toute première version de D&D à mélanger « races » et « classes », en considérant que tous les Elfes et tous les Nains appartenaient à la même classe mais que les Humains pouvaient choisir une vocation plus précise (guerrier, magicien, voleur etc)... une idée pas si idiote que ça, après tout.

Mais revenons à nos moutons, ou plutôt à nos héros. Examinons de près les principaux protagonistes humains du *Hobbit* et du *Seigneur des Anneaux*. Séparons d'abord les personnages d'envergure héroïque des « hommes communs » : ces derniers sont représentés (par exemple) par les gens de Bree et les hordes de « combattants figurants » de Rohan et du Gondor. Dans la catégorie des

héros, on trouve, dans *Le Seigneur des Anneaux* : Aragorn, Boromir, Eowyn, Eomer, Theoden (un héros déclinant), Faramir... et c'est, sauf erreur de ma part, à peu près tout. Cette liste n'inclut ni Gandalf, ni Saroumane, ni Radagast, ces personnages n'étant pas de véritables humains. Si on inclut les héros humains du *Hobbit*, on peut rajouter Beorn (un cas *très particulier*) et surtout Barde l'Archer, parfait exemple de héros sortant de l'anonymat pour accomplir sa destinée et réclamer son héritage - un parcours à peu près similaire à celui d'Aragorn, en plus rapide.

Etudions à présent ces personnages sous l'angle des éléments standards de définition d'un personnage de jeu de rôle médiéval fantastique : caractéristiques, classe ou vocation, compétences, pouvoirs spéciaux etc. Traditionnellement, les jeux de rôle d'heroic fantasy séparent les héros humains en trois grandes catégories : les « combattants » (guerriers, rangers etc), les « jeteurs de sorts » (magiciens, prêtres etc) et les « roublards » (voleurs etc).

En ce qui concerne la Terre du Milieu, on peut supprimer d'emblée les « jeteurs de sorts », qui n'y ont pas leur place, du moins pas en tant que « profession ». Restent les combattants et les roublards. Cette dernière catégorie trouve surtout ses origines en dehors des œuvres de Tolkien, dans des univers moins épiques ; ses modèles fondateurs sont le Cugel de Jack Vance et le Souricier Gris de Fritz Leiber, deux figures qui auraient bien du mal à trouver leur place dans la Terre du Milieu. On peut donc éliminer les roublards en tant que « classe de personnage » : certes, Biblo fut, en son temps, considéré comme un cambrioleur mais cette qualification (qu'il a toujours refusée) reflète avant tout ses capacités de Hobbit (oreille fine, pied léger etc) qu'une quelconque forme de vocation ou d'apprentissage.

On aboutit donc au constat suivant : les héros *humains* de la Terre du Milieu sont tous, à leur manière, des combattants et des guerriers, exactement comme dans les légendes et les épopées. Le premier point commun entre des personnages comme Aragorn, Boromir, Barde ou Eowyn sont donc leur capacité à manier les armes (ou même simplement *une arme*, dans le cas de Barde l'Archer).

Demandons nous à présent s'il existe des différences notables au niveau des caractéristiques personnelles de ces héros ? Certains sont-ils plus forts, plus agiles ou plus courageux que d'autres ? Commençons par les capacités physiques : il est évident que tous sont relativement forts et endurants, mais leur agilité peut paraître assez variable – a priori, Aragorn semble manifestement plus agile que Boromir, mais cette « agilité » dépend aussi beaucoup de ses talents de forestier et de pisteur... ce qui nous amène à la question suivante : celle des compétences et des talents spéciaux.

Sur ce point précis, les différences entre les personnages se creusent : dans cette catégorie, on peut inclure les capacités de pisteur d'Aragorn, l'extraordinaire adresse au tir de Barde l'Archer, la maîtrise équestre d'Eomer ou même, en allant un peu plus loin, les pouvoirs de métamorphose de Beorn.

Notons, cela dit, que certains héros ne possèdent, en apparence, aucune capacité spéciale repérable : c'est le cas de Boromir et de Faramir... à moins de considérer leur lignage familial et leur position sociale privilégiée comme un avantage substantiel - et pourquoi pas ?

Dernier aspect, déjà abordé dans notre première partie : la destinée. Plus encore que les membres des autres Peuples, les héros humains ont une destinée à accomplir (sans forcément en être conscient) : redevenir roi pour Aragorn, refonder le royaume du Val pour Barde, sauver le Gondor pour Boromir, défendre l'honneur de sa lignée pour Faramir... Cette destinée est évidemment beaucoup plus importante qu'un score de force ou de dextérité : elle devra donc, par conséquent, occuper une place primordiale dans le jeu.

Cela dit, tous les « héros » du Seigneur des Anneaux ne sont pas forcément des « héros », au sens que nous venons de définir. Certains d'entre eux seront plus correctement définis par le terme de « compagnon ».

Contrairement au véritable héros, un compagnon n'est pas guidé par un destin particulier : plus exactement, sa destinée serait associée à celle d'un héros, qu'il devrait aider

tout au long de la chronique. Rien n'empêche ensuite un compagnon de trouver sa propre destinée : n'est ce pas exactement ce qui arrive à des personnages comme Merry et Pippin ? Au début, ils se définissent clairement comme les compagnons du héros Frodon, dont ils partagent la quête et la destinée ; alors que Sam reste jusqu'au bout un compagnon, Merry et Pippin trouvent finalement leur propre destin, devenant des héros à part entière.

Si on y regarde d'encore plus près, on peut appliquer le même raisonnement à Gimli et à Legolas – ce qui prouve, si besoin est, que le rôle de compagnon n'a rien de « subalterne ». Un groupe peut tout à fait contenir plusieurs héros, mais les compagnons constituent un « ciment » idéal – particulièrement dans le cas d'un groupe aussi nombreux que la Communauté de l'Anneau. Comme les Héros, les compagnons sont des *personnages majeurs*. Là encore, tout nous ramène à Tolkien : Aragorn et Frodon sont de parfaits exemples de héros, mais leur personnalité n'écrase jamais celles de leurs compagnons.

Nous pouvons donc résumer ainsi les principaux éléments de définition en termes de jeu d'un personnage tolkienien, qu'il soit héros ou compagnon :

- Les aptitudes naturelles de son peuple (ex : la résistance des Nains, la grâce extraordinaire des Elfes etc).
- Pour les héros humains, un profil de guerrier, avec éventuellement une ou deux compétences spéciales (pisteur, archer, maître-cavalier etc).
- La capacité à se surpasser en situation cruciale – la fameuse *éttoffe des héros*, en quelque sorte.
- Un destin à accomplir (pour les héros) ou un lien personnel fort avec un héros (pour les compagnons).