

LA QUÊTE PERPÉTUELLE

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

Olivier Legrand (2004)

Troisième Partie : Le Hasard et le Destin

Penchons-nous à présent sur les bases d'un possible système de résolution d'actions pouvant convenir à notre approche résolument épique et héroïque du thème.

La première question est : devons-nous avoir recours aux dés ? Il existe des systèmes de jeu de rôle sans dés, le plus connu étant sans doute celui d'*Ambre* ; d'autres jeux, comme *Château Falkenstein* ou l'éphémère système *Saga* utilisé dans une des nombreuses moutures de *Dragonlance*, proposent de remplacer les dés par des cartes, ce qui rend les choses un peu moins aléatoires mais revient à peu près au même, c'est à dire à l'utilisation de ce que certains auteurs de jeux américains appellent un « *randomizer* » - terme que nous utiliserons dans la suite de cet article, à défaut d'un mot français équivalent.

Qui dit « *randomizer* », dit « risque d'échec ». La raison d'être de cet élément de jeu est de rendre les actions des personnages incertaines, afin que leur accomplissement soit chargé d'une certaine tension.

Or, dans la plupart des récits de type épique ou héroïque, les protagonistes n'ont pas l'habitude de « manquer leur coup » : on imagine mal Aragorn se faire débusquer par un orque, Legolas manquant sa cible ou même Frodon n'arrivant pas à escalader un escarpement rocheux. Dans ce genre de récits, la question est moins de savoir si un héros va réussir ce qu'il entreprend, mais *de quelle façon* il va réussir et même, dans certains cas, *à quel prix*.

Il peut également s'avérer intéressant, à ce stade de nos réflexions, d'observer d'un peu plus près la logique « anti-dés » d'un jeu comme *Ambre*. Elle peut, grosso modo, être résumée en deux axiomes. Premier axiome : les personnages incarnés par les joueurs sont des héros, et les héros réussissent (presque) toujours leurs actions, sauf lorsqu'elles dépassent totalement leurs capacités ou que les héros sont confrontés à plus forts qu'eux. Ce qui nous amène au deuxième axiome : quand deux individus s'affrontent (physiquement, mentalement ou autre), c'est toujours le plus fort (ou le plus habile, le plus puissant, bref le meilleur) qui l'emporte, sauf si son adversaire dispose d'un moyen quelconque lui permettant d'influer sur le cours de la confrontation. Le hasard n'a, dans tout cela, aucune place.

Cette logique peut-elle s'appliquer également à notre vision rôlistique de la Terre du Milieu ?

En pratique, le système d'*Ambre* encourage les joueurs à faire agir leurs personnages de façon pragmatique et calculatrice, voire franchement retorse, afin de mettre tous les avantages de leur côté – ce qui est en parfaite cohésion avec la mentalité des Princes d'*Ambre* de la saga de Zelazny.

Chez Tolkien, au contraire, les héros se comportent en héros et ce n'est pas toujours le plus fort qui l'emporte – voir Sam faisant face à Arachne ou Meriadoc et Eowyn terrassant le Nazgûl...

Un système qui, comme celui d'Ambre, favoriserait une subtile évaluation des rapports de forces n'encouragerait aucunement de tels actes d'héroïsme : pour que de telles actions soient possibles, et pour qu'elles soient véritablement héroïques, les notions de risque et d'incertitude doivent être présentes, sous une forme ou sous une autre. Et la façon la plus simple d'intégrer ces éléments au jeu reste encore de recourir aux dés.

En pratique, l'utilisation judicieuse d'un randomizer peut grandement contribuer à la création d'une forme de tension dramatique, qu'il semble important de mettre en avant dans un jeu épique et héroïque ; en revanche, une utilisation trop systématique de ce même randomizer finit par désamorcer cette tension, en donnant l'impression que toutes les actions entreprises par les personnages sont soumises à l'incertitude.

Dans la perspective héroïque qui est la nôtre, il semble donc important de poser, dès le départ, le principe suivant : seules les actions véritablement difficiles, dangereuses ou décisives sur le plan dramatique doivent faire l'objet d'un lancer de dés. Les actions plus ordinaires pourront tout simplement être considérées comme « automatiquement réussies ».

Ce principe fort simple est souvent appliqué par les meneurs de jeu, et ce quel que soit le système utilisé. Le fait d'en faire un *principe de base*, et non une possibilité pratique, nous permet d'aller encore un peu plus loin : si les dés ne sont utilisés que pour les actions importantes ou héroïques, il est totalement inutile de quantifier *toutes* les aptitudes d'un personnage – seules celles qui sont susceptibles d'être utilisées de façon héroïque ou décisive ont besoin d'être mesurées par une valeur chiffrée, un rang ou n'importe quelle autre forme de quantification.

Prenons, par exemple, le personnage de Sam. Doter ce personnage de scores ou de niveaux en Cuisine ou en Jardinage n'a absolument aucun intérêt : il suffit simplement de savoir qu'il est bon cuisinier et excellent jardinier. Ces talents ont surtout pour fonction d'étoffer le caractère du personnage et n'ont absolument aucune chance d'être utilisés de façon décisive ou héroïque au cours d'un scénario.

Dans le même ordre d'idée, il pourrait être intéressant de ne *pas* obliger qu'un joueur spécifie de façon exhaustive toutes les aptitudes que son personnage peut raisonnablement posséder, en vertu de son origine, de son métier ou de son vécu.

Là encore, les films de Peter Jackson, qui traduisent de façon très dynamique les exploits des héros de Tolkien, peuvent nous fournir une excellente base de réflexion.

Prenons, par exemple, le personnage de Legolas. Tout au long des trois films, nous le voyons accomplir toutes sortes de prouesses acrobatiques. Si nous souhaitons restituer de telles prouesses en termes de jeu, devons-nous les considérer comme l'utilisation de compétences spécifiques d'équitation, d'escalade voire de surf sur bouclier ou comme autant de manifestations d'une seule et même capacité, en l'occurrence l'extraordinaire agilité des Elfes ? Il est clair que la seconde option semble à la fois plus proche de l'esprit de l'oeuvre de Tolkien et beaucoup plus simple à mettre en oeuvre en termes de jeu.

Dans le même ordre d'idée, doit-on considérer les diverses prouesses forestières d'Aragorn comme des utilisations de compétences spécifiques de pistage, de survie, de dissimulation ou de déplacement silencieux ou bien comme autant d'applications de son expérience de Rôdeur ? L'idée qu'un Rôdeur puisse, par exemple, exceller en pistage mais n'être que médiocrement doué pour le camouflage a-t-elle le moindre sens (ou le moindre intérêt) en termes d'histoire comme en termes de jeu ?

Nous pouvons appliquer le même raisonnement aux compétences d'armes : certes, l'épée semble être l'arme de prédilection de Boromir et d'Aragorn, mais l'un comme l'autre ne semblent éprouver aucune difficulté à manier la lance ou la hache.

La possibilité de doter un personnage de compétences pointues et diversifiées peut avoir un intérêt (et un sens) dans de nombreux univers de jeu, mais dans un monde comme la Terre du Milieu, elle ne fait que créer des complications superflues – sans apporter quoi que ce soit à l'ambiance du jeu...

Il ne s'agit pas ici de s'orienter vers une vision schématique des personnages, mais de réduire leur *définition chiffrée* à l'essentiel – ce qui nous amène, en toute logique, à nous pencher sur la délicate question de la progression des personnages en cours de jeu.

Personnellement, j'ai tendance à penser que, de manière générale, la plupart des jeux de rôle favorisent une progression trop facile, trop systématique ou trop rapide des personnages.

En pratique, cette progression systématique engendre de nombreux effets pervers. Dans une telle optique, la progression du personnage finit par passer au premier plan du jeu, devant l'histoire et même devant le personnage lui-même : à force d'être envisagé comme une forme de juste récompense, elle devient l'objectif, voire l'objet même du jeu, au lieu d'en constituer un aspect parmi d'autres.

Une autre conséquence directe de cette approche se retrouve dans l'idée fermement ancrée qu'un personnage « nouvellement créé » doit être, par définition, un personnage « débutant ». Or, comme nous l'avons vu dans la première partie de cet article, une telle approche n'est guère compatible avec une optique héroïque et épique – et tout particulièrement dans l'univers de Tolkien où, répétons-le, la valeur personnelle compte beaucoup plus que l'expérience, au sens où l'entendent la plupart des systèmes de jeu, c'est à dire comme une progression objective et quantifiable des capacités du personnage.

Il me semble donc qu'un jeu de rôle s'inspirant des romans de Tolkien doit proposer un autre système, ou plus exactement une autre définition de la notion même de progression. Dans *Le Seigneur des Anneaux*, les diverses aventures vécues par les héros n'ont pas pour finalité de *développer leurs capacités* mais de leur permettre d'*accomplir leur destinée* – ce qui peut, en effet, se traduire par une amélioration de certaines de leurs capacités, encore que le terme d'*affirmation* serait sans doute plus approprié.

Cette idée d'une destinée à accomplir va également à l'encontre d'un autre cliché souvent associé au gain d'expérience dans les jeux de rôle : l'idée d'une progression *sans limite*. Quand on l'examine de près, on

s'aperçoit que cette idée relativise sans cesse les accomplissements des personnages : certes, tel héros est parvenu au niveau 10, ce qui constitue en soi un véritable exploit... mais ne saurait évidemment mettre ce « grand héros » sur le même pied qu'un « maxi-héros » de niveau 20. Une telle approche encourage la surenchère (on peut toujours « être meilleur », « avoir plus » etc) mais peut également contribuer à créer une certaine forme de *frustration* chez les joueurs, ce qui n'est certainement pas le but du jeu...

Là encore, pour y voir plus clair, il peut être intéressant d'étudier d'un peu plus près la façon dont les héros du *Seigneur des Anneaux* progressent. Il est indéniable qu'à la fin de leurs aventures, tous ont énormément changé – mais ce changement prend-t-il pour autant la forme d'une augmentation de leurs capacités ?

Sur ce point, le cas des Hobbits joue, encore une fois, le rôle de l'exception qui confirme la règle. Il est évident que les quatre compagnons ont appris beaucoup de choses au cours de leur périple et qu'ils sont devenus plus expérimentés, plus aguerris... en clair, ils sont devenus de *véritables héros*, ce qu'aucun d'entre eux n'était au début du récit.

En revanche, pour les autres membres de la Communauté de l'Anneau qui étaient tous, dès le départ, des personnages d'envergure héroïque, la progression par l'expérience est loin d'être aussi tangible : Aragorn, une fois roi, est-il devenu un combattant plus aguerris ? Legolas, en devenant l'ami de Gimli, a-t-il amélioré de façon notable ses talents d'archer, de pisteur ou de guerrier ?

Bien malin qui pourrait le dire... et, si tel est le cas, ce n'est certainement pas le plus important. Nous retrouvons à nouveau ces notions-clés de destinée et d'accomplissement, ainsi qu'une définition plus intangible de l'expérience.

Cela dit, l'intrigue du *Seigneur des Anneaux* (et celle de *Bilbo le Hobbit*) étant construite sur le modèle de la Quête, nous devons également constater que les adversaires et les périls qu'affrontent nos héros au cours de leurs pérégrinations deviennent de plus en plus dangereux.

Examinons, à titre d'exemple, les divers épisodes vécus par Aragorn dans les deux premiers volets du *Seigneur des Anneaux* ou plus précisément ceux qui, dans un jeu de rôle traditionnel, pourraient lui rapporter des « points d'expérience » (ou toute autre récompense équivalente) :

1. Aragorn rencontre les Hobbits au Poney Fringant et les aide à échapper aux Nazgûl.
2. Sur le Mont Venteux, Aragorn fait face aux Nazgûl et parvient à les mettre provisoirement en fuite.
3. Dans la Moria, Aragorn affronte des hordes d'orques, ainsi que deux monstres de première catégorie : le Guetteur de l'Eau et le fameux Troll des cavernes.
4. Aux abords de l'Anduin, Aragorn affronte à nouveau des Orques, ainsi que des Horouk-haï au service de Saroumane.
5. A Meduseld, Aragorn aide Gandalf à délivrer Theoden de l'emprise de Grima Langue de Serpent.
6. Aragorn participe de façon décisive à la bataille du Gouffre de Helm.

Comme on le voit, il s'agit à chaque fois d'épisodes assez dangereux, voire franchement périlleux, mais dont le niveau de danger ne va pas forcément crescendo – comme cela peut par exemple être le cas dans un scénario classique de D&D où chaque niveau du « donjon » abrite des monstres de plus en plus puissants ou des pièges de plus en plus vicieux. Les Nazgûl (étape 2), par exemple, représentent une menace beaucoup plus directe que Grima (étape 5)... mais leur rencontre sur le Mont Venteux ne constituent finalement qu'une péripétie, alors que l'épisode avec Grima et Theoden a beaucoup plus d'incidence sur le déroulement ultérieur du récit : ce ne sont donc pas forcément les *dangers* qui augmentent, mais bien les *enjeux*.

On peut, en revanche, remarquer que, s'ils ne sont pas intrinsèquement, de plus en plus dangereux, ces passages sont de plus en plus

décisifs au regard de la destinée du héros et de son évolution personnelle.

Dans les deux premiers, Aragorn est encore le rôdeur Grand-Pas – son rôle, qui consiste à protéger et même à sauver les Hobbits, est plus celui d'un allié, que du héros central de l'histoire. A partir du séjour chez Elrond, sa dimension héroïque s'affirme davantage : ceci transparaît nettement lors de la traversée de la Moria puis lors du combat sur les rives de l'Anduin. A partir de la rencontre avec Theoden, cette dimension héroïque est réhaussée par l'affirmation croissante de la destinée royale d'Aragorn : progressivement, le personnage n'agit plus seulement en héros, mais en meneur d'hommes, voire en futur souverain. C'est cette destinée royale qui prendra toute son ampleur dans le troisième volet de l'histoire, jusqu'à son accomplissement final.

L'itinéraire d'Aragorn illustre donc de façon éclatante ce qui devrait être l'essence même de l'évolution d'un héros en cours de jeu : la destinée, encore et toujours.