

LA QUÊTE PERPÉTUELLE

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

Olivier Legrand (2005)

Quatrième Partie : Réflexions sur la Magie

Les deux jeux de rôle commerciaux tirés de l'oeuvre de Tolkien (*JRTM* et le jeu officiel du *Seigneur des Anneaux* de Decipher Games) proposent une approche résolument « classique » de la magie, avec classe de magiciens et liste de sorts – une approche à la *Donjons & Dragons*, qui offre peut-être l'avantage d'être familière à la plupart des rôlistes, mais qui n'a absolument rien à voir avec la magie de la Terre du Milieu telle qu'elle est évoquée par Tolkien dans ses écrits.

L'excellent jeu de rôle amateur *Tiers Age*, de son côté, propose un système de magie beaucoup plus proche de l'esprit de l'oeuvre de Tolkien et qui distingue plusieurs formes de magie, dont certaines sont accessibles aux mortels, c'est à dire aux humains.

Ce point précis (la possibilité pour les humains de pratiquer une forme de magie) n'est jamais établi ni infirmé de façon absolument catégorique dans l'oeuvre littéraire de Tolkien ; il est, en revanche, abordé de façon beaucoup plus nette dans certaines notes et lettres du créateur de la Terre du Milieu, où celui-ci laisse clairement entendre que la véritable magie est, par définition, inaccessible aux simples humains, au contraire des Elfes, chez qui la magie est une qualité intrinsèque. C'est cette vision de la magie que j'ai choisi de suivre dans *La Terre des Héros*.

Mais avant d'examiner les raisons et les conséquences de ce choix, étudions d'un peu plus près la définition et la place de la Magie dans la Terre du Milieu.

Chez Tolkien, la question de la magie se pose d'abord en termes de lexique. Dans ses récits, le créateur de la Terre du Milieu utilise assez rarement le mot « magie », qui lui semblait trop chargé de connotations hétéroclites pour exprimer ce qu'il souhaitait évoquer.

En termes linguistiques, le *signifiant* « magie » ne convenait pas parfaitement au *signifié* que Tolkien avait en tête. Aussi préféra-t-il utiliser des mots comme « savoir » et « art » pour évoquer la magie des Elfes – ou « ruses » et « artifices » pour désigner la sorcellerie maléfique et trompeuse de l'Ennemi.

Dans le contexte d'un jeu de rôle sur la Terre du Milieu, ce décalage entre *signifiant* et *signifié* se trouve encore plus accentué. La dimension narrative d'une oeuvre littéraire laisse à son auteur la possibilité de laisser dans le flou certains des éléments de son monde fictionnel ; à l'inverse, un jeu de rôle doit définir ces éléments de façon plus ou moins objective, les traduire en termes de jeu – ce qui implique l'utilisation d'une terminologie clairement établie et soigneusement choisie, afin que les signifiants de cette terminologie correspondent le plus fidèlement possible aux signifiés qu'ils sont censés désigner.

Dans la démarche qui est la nôtre, il semble donc nécessaire d'étudier de plus près le signifiant « magie » et de voir en quoi son utilisation systématique *en tant que terme de jeu* pourrait prêter à confusion dans l'esprit d'un rôliste.

Le premier problème tient au sens même du mot « magie ».

Dans un contexte rôlistique, ce substantif peut avoir différentes définitions, en fonction des jeux ou de leurs univers mais il désigne très souvent un ensemble de connaissances occultes permettant d'altérer la réalité par l'exercice de la volonté – une définition certes tout à fait acceptable, mais qui ne convenait pas du tout à ce que l'auteur du *Seigneur des Anneaux* avait en tête. Si l'on définit la magie de cette façon, elle implique logiquement l'existence de magiciens – c'est à dire d'individus possédant ces fameuses connaissances occultes ainsi que la faculté de les mettre en pratique.

De là naît assez facilement l'idée d'un apprentissage de la magie – à travers, par exemple, l'étude de grimoires, la découverte de sortilèges ou la mémorisation de formules : c'est cette image du magicien qui, de *Donjons & Dragons* à *Ars Magica*, prédomine dans les jeux de rôle de fantasy.

Et c'est sans doute parce que cette image du magicien est considérée comme un élément indispensable à tout « vrai » jeu de fantasy que les auteurs de JRTM ou du jeu de rôle publié par Decipher ont intégré à leur jeu la possibilité pour les joueurs d'interpréter des magiciens « classiques », avec liste de sorts et tout ce qui s'ensuit alors que rien dans l'oeuvre de Tolkien ne permet de supposer l'existence de tels personnages dans le monde qu'il a créé.

En effet, les seuls magiciens que nous croisons dans les récits de Tolkien sont Gandalf le Gris, Saroumane le Blanc et Radagast le Brun (plus les deux autres membres de leur ordre, brièvement mentionnés dans les *Contes et Légendes Inachevés*).

Or, contrairement à ce que leur aspect et leur comportement laissent supposer, les cinq Istari ne sont pas des humains mais des Maiar, des esprits ayant pris une forme mortelle afin de cacher leur véritable nature : celle d'émissaires des Valar, les puissances qui créèrent le monde selon la volonté d'Eru.

Pour la plupart de ceux qui croisent leur chemin, les Istari sont de vénérables vieillards

ayant acquis leur magie au fil d'une longue vie consacrée à l'étude de quelque art secret, mais elle est en réalité un pouvoir inné, qui découle directement de leur nature de Maiar.

Gandalf, Saroumane et consorts ne sont donc pas de véritables « magiciens », au sens où l'entendent la plupart des jdr de fantasy... pas plus que leur « magie » n'est assimilable à celles que l'on peut rencontrer dans D&D, *Ars Magica* ou JRTM.

Certes, les Istari possèdent également un grand savoir et il est fort probable que leurs pouvoirs se soient développés ou affinés avec l'expérience, mais la source même de ces pouvoirs reste d'essence divine, les Valar et les Maiar pouvant (selon Tolkien lui-même) être comparés à des « puissances angéliques ». Incidemment, si l'on voulait vraiment traduire leurs pouvoirs en termes rôlistiques classiques, les Istari seraient plus proches des « clercs » de D&D ou des « animistes » de JRTM que des « magiciens » décrits dans ces deux jeux.

Le deuxième problème lié au mot « magie » est qu'il s'agit d'un terme unique, susceptible de créer dans l'esprit des joueurs l'idée d'une sorte de théorie unificatrice, cherchant à expliquer, voire à rationaliser tous les actes ou événements qualifiables de « magiques » comme autant de manifestations d'un seul et même principe, d'une seule et même force – la Magie avec un grand M.

Or, peut-on vraiment imputer à la même cause des effets aussi différents que le don de guérison d'Aragorn, le pouvoir d'Elrond sur les eaux du Gué de Fondcombe ou la faculté de Gandalf à produire de la lumière ?

Certes, rien n'interdit de l'envisager, mais on peut aussi trouver très réducteur de considérer chacun de ces phénomènes comme l'effet d'un « sortilège »... surtout quand d'autres explications existent.

Ainsi, il est évident que le don de guérison d'Aragorn (sur lequel nous reviendrons un peu plus loin) découle directement de sa souveraineté, tandis que le pouvoir d'Elrond sur les éléments semble être intimement lié à son rôle de seigneur et de gardien d'Imladris ; la lumière de Gandalf, quant à elle, peut très bien être interprétée comme une émanation

directe de ce « Feu Secret » dont il dit lui-même être le serviteur. Dans les trois cas, on est bien loin d'une magie de jeteurs de sorts, les pouvoirs de ces personnages n'étant pas directement liés à ce qu'ils *savent*, mais bien à ce qu'ils *sont*.

Notons, d'ailleurs, que ce distingo capital peut également s'appliquer dans le cas de personnages comme Beorn ou Tom Bombadil, eux aussi détenteurs d'une « magie » qui n'appartient qu'à eux.

Comme nous l'avons vu, le système de magie proposé par *Tiers Age* choisit de distinguer plusieurs formes de magie – comme par exemple la magie thaumaturgique, liée à la souveraineté ou la magie des elfes. Cette approche est beaucoup plus fidèle à l'esprit de l'oeuvre de Tolkien, mais elle n'est certainement pas la seule possible ; on peut considérer, par exemple, que la magie elfique et le pouvoir de roi-thaumaturge d'Aragorn sont deux choses totalement différentes, et qu'elle peuvent donc être traitées comme telles en termes de jeu. Là encore, tout est une question de signifiant et de signifié ou, si l'on préfère, de la traduction en termes de jeu de concepts fictionnels.

Ceci nous amène à nous poser la question suivante : quelle est exactement la nature de la magie de la Terre du Milieu ? Quelle définition pouvons-nous donner de ce *signifié* que nous cherchons à restituer en termes de jeu ?

Dans certaines de ses notes sur ce sujet, Tolkien différenciait ce qu'il appelait la « magia » (liée aux Elfes et à la Lumière) et la « goetia » (sorcellerie malfaisante liée à l'Ombre). Ces deux termes n'étant guère utilisés dans ses récits, il serait assez discutable de les employer dans le contexte d'un jeu de rôle, mais leur existence même atteste bien l'idée de deux pouvoirs antagonistes : l'un liée à la Lumière, à la création et à la vie, l'autre à l'Ombre, à l'artifice et la corruption.

Dans ses lettres, Tolkien se montrait, en outre, assez catégorique : parmi les peuples libres de la Terre du Milieu, les Elfes sont les seuls à pouvoir « faire de la magie », en vertu d'un lien privilégié avec le pouvoir de la lumière - lien qu'ils partagent avec les Valar et les Maiar. Les Humains, en revanche, en tant que

simples mortels, sont coupés de cette lumière, de cette « magie » inhérente aux premiers-nés et aux serviteurs d'Iluvatar.

Il découle de tout ceci une règle fort simple : lorsqu'un humain semble posséder des pouvoirs magiques, les apparences sont forcément trompeuses. On peut distinguer trois grands cas de figure :

La première explication, la plus simple et la plus fréquente, est celle de la supercherie ou de la croyance erronée : le soi-disant « magicien » ne possède aucun véritable pouvoir, mais assez de charisme, de savoir ou d'habileté pour se faire passer pour un mage, un sorcier ou un devin aux yeux de personnes ignorantes, crédules ou supersittieuses.

La seconde explication possible est celui de la sorcellerie ténébreuse. Dans ce cas de figure, les pouvoirs du soi-disant magicien sont très réels mais sont de nature maléfique (plutôt que véritablement « magique ») : ils lui ont été accordés par l'Ennemi, afin de faire de lui un serviteur plus efficace ou plus puissant. De tels personnages peuvent sans doute être qualifiés de « sorciers », mais il est important de garder à l'esprit que leur « sorcellerie » constitue avant tout la manifestation du Pouvoir de l'Ennemi, dont ils ne sont que les instruments... En outre, cette « goetia » était, pour Tolkien, clairement distincte de la « magia », la vraie magie.

La troisième explication est, de loin, la plus fréquemment rencontrée dans l'oeuvre de Tolkien : lorsqu'un être humain possède bel et bien de vrais pouvoirs magiques, c'est qu'il n'est pas véritablement un être humain... C'est le cas des Istari, mais aussi de personnages à la nature plus mystérieuse comme Beorn, Tom Bombadil ou son épouse Baie d'Or. Pour tous ces personnages, l'apparence humaine n'est qu'un déguisement destiné à cacher un Pouvoir ancien et puissant.

Dans *Le Seigneur des Anneaux*, le seul être humain qui semble véritablement pratiquer une forme de magie est Aragorn, lorsqu'il procède à la guérison miraculeuse de Faramir et d'Eowyn après la bataille des Champs de Pelennor. Comme il semble constituer l'exception à la règle qui veut que la vraie

magie soit inaccessible aux Humains, ce cas mérite d'être examiné en détail.

Rappelons pour commencer qu'Aragorn n'est pas un être humain ordinaire, mais un dunedain, un « homme du haut » – comme le prouve sa longévité proprement extraordinaire. Il ne s'agit donc en aucun cas d'un « simple mortel » - mais il est tout de même un *humain*, au sens où l'entendait Tolkien.

On peut d'abord se demander si le pouvoir de guérison d'Aragorn est véritablement magique ou s'il reflète simplement un talent de guérisseur élevé, qui bénéficierait à ce moment crucial de l'intervention de la Destinée. La narration reste très ambiguë sur ce que fait exactement Aragorn et, dans une de ses lettres sur le sujet, Tolkien lui-même expliquait que le « pouvoir » d'Aragorn pouvait être interprété comme un mélange de médecine naturelle et de suggestion psychologique. Mais on pourrait objecter que le pouvoir que manifeste Aragorn dans les Maisons de Guérison dépasse de loin les facultés de guérisseur dont il a fait montre jusqu'ici, par exemple après la blessure de Frodon par le Roi-Sorcier.

Il semble donc bien qu'un pouvoir supérieur soit ici à l'oeuvre. Mais lequel ? Dans le contexte qui est le nôtre, nous pouvons distinguer trois possibilités.

La première consiste à lier le pouvoir d'Aragorn au pouvoir de la Lumière. En tant qu'héritier d'Isildur, Aragorn descend d'une lignée unique, porteuse d'un fort héritage elfique : rien n'interdit alors de penser que son avènement en tant que roi lui confère de façon tout à fait exceptionnelle un peu de ce Pouvoir de Lumière dont sont dotés les Elfes : en tant que « Roi des Hommes », Aragorn deviendrait lui aussi, à l'instar des Elfes, un « porteur de Lumière » – le seul de sa race, une idée que renforce le côté messianique de son avènement.

La seconde interprétation, très proche de la première, consiste à expliquer le pouvoir d'Aragorn par sa seule souveraineté – on retrouve alors l'image du roi-thaumaturge, sans que cette « magie royale » soit intrinsèquement liée à l'héritage elfique des ancêtres d'Aragorn.

La troisième interprétation est, elle aussi, basée sur cette notion de souveraineté, mais ne fait appel à aucune « magie », du moins pas au sens que nous avons donné précédemment à ce terme.

Dans cette dernière interprétation, la souveraineté n'est plus envisagée comme une forme ou une source de magie, mais comme l'expression de la destinée du personnage. A partir de là, on peut interpréter la guérison miraculeuse effectuée par Aragorn comme un de ces moments fatidiques où la destinée se manifeste à travers les actions d'un héros – comme, par exemple, lorsque Barde l'Archer abat Smaug d'une seule flèche ou lorsque Eowyn terrasse le Roi-Sorcier.

En répondant à l'appel d'Aragorn, la destinée lui permet d'utiliser ses talents de guérisseur pour accomplir un acte prodigieux - et profondément symbolique, la restauration de la vie faisant ici écho à la restauration de la souveraineté. Dans ce cas comme dans ceux de Barde et d'Eowyn, nous sommes en présence d'une action pratiquement impossible, survenant à un moment crucial et profondément liée au destin et à l'identité de celui qui l'accomplit.

Nous ne sommes donc plus ici en présence d'un acte magique mais plutôt d'un prodige héroïque – dans le contexte d'un jeu de rôle accordant une place centrale à la Destinée (comme *La Terre des Héros*), il est clair que cette interprétation semble la plus pertinente : suivant cette grille de lecture, Aragorn n'est donc pas un « magicien » ou un « thaumaturge », mais simplement un héros... et un roi.

Le cas de Beorn, le redoutable homme-ours rencontré par Bilbo lors de ses aventures, mérite lui aussi d'être examiné de plus près. Contrairement à ce que laissent parfois entendre certains textes apocryphes, rien dans l'oeuvre de Tolkien ne permet de supposer que le pouvoir de transformation de Beorn soit possédé par d'autres membres du peuple dont il est le chef – une idée qui découle sans doute en partie du fait que les Hommes de ce peuple sont appelés « Beornides », en référence à Beorn lui-même.

Mais Beorn est-il vraiment un homme ? Lorsque Gandalf parle de lui à Bilbo, il déclare ignorer si Beorn est un homme pouvant se transformer en ours ou un ours capable d'adopter une forme humaine. A plusieurs reprises, le magicien laisse également entendre que Beorn était là « il y a très longtemps » ou « au tout début »... ce qui laisse entendre qu'il est beaucoup plus vieux que n'importe quel être humain (même de sang dunedain).

Il est donc à peu près certain que Beorn n'est pas ce qu'il paraît être, exactement comme Gandalf et les autres Istari ne sont pas de simples magiciens. On peut alors se demander si Beorn n'est pas, lui aussi, un serviteur des anciennes puissances de la création – une sorte de gardien tutélaire lié à Mirkwood... un peu comme Tom Bombadil semble être le protecteur de la Vieille Forêt.

Dans les deux cas (Beorn et Bombadil), nous avons affaire à un être à l'apparence humaine (mais tout de même très atypique), apparemment très vieux, clairement lié aux forces de la nature et doté de pouvoirs uniques, qui reflètent la place unique qu'il occupe dans la Terre du Milieu.

Pour finir, un dernier cas mérite d'être examiné : celui de la supposée « magie » des Nains. Au premier regard, les Nains de la Terre du Milieu ne semblent guère pratiquer une quelconque forme de « magie » - au sens surnaturel du terme. Leurs prodigieuses créations artisanales sont avant tout le résultat de leur extraordinaire savoir-faire (ainsi que d'une affinité naturelle avec le métal et la pierre) et, lorsqu'elles semblent bel et bien investies d'une véritable force magique, celle-ci est souvent d'origine elfique – comme le

prouve le fameux exemple de la Porte de la Moria.

Pourtant, ça et là, quelques allusions peuvent éveiller un certain doute chez le lecteur. Ainsi, dans *Bilbo le Hobbit*, lorsque Thorin et ses compagnons mettent en sécurité l'or qu'ils ont trouvé dans l'ancre des trolls, il est dit qu'ils enterrent les pots d'or « *non sans les avoir protégés par de nombreux charmes, pour le cas où ils auraient un jour la chance de venir les récupérer* » - ce qui a été interprété par certains lecteurs comme la preuve qu'il existait bien une magie de sortilèges (même « mineurs ») dans la Terre du Milieu et que les Nains étaient à même de l'utiliser... mais c'est aller un peu vite en besogne, car rien de tout ceci ne prouve que ces « charmes » aient véritablement un quelconque effet. Il est bien plus vraisemblable d'y voir de simples précautions rituelles destinées à favoriser la fortune ou à conjurer la malchance, tout à fait similaires à celles qui existent encore à notre époque, dans notre monde – et sans doute, tout aussi « efficaces »...

Là encore, nous sommes en présence d'un élément de prose narrative, dont la fonction n'est pas forcément de délivrer une information exacte et objective au lecteur, mais de refléter le point de vue des personnages évoqués et de contribuer à créer un certain climat, cette atmosphère si chère aux lecteurs de fantasy (et aux rôlistes amateurs de « jeux d'ambiance ») ; il semble donc tout à fait inutile de vouloir la traduire en termes de jeu.

Dans un prochain article, nous nous pencherons plus en détail sur le Pouvoir de la Lumière et le Pouvoir de l'Ombre et sur les différentes formes qu'ils peuvent revêtir.