

LA SAGA  
**DRAGON AGE**

---

JONATHAN PETITOT

*La Saga Dragon Age*  
*Le diamant brut de BioWare*  
de Jonathan Petitot  
est édité par Third Éditions  
10 rue des Arts, 31000 TOULOUSE  
contact@thirdeditions.com  
www.thirdeditions.com

Nous suivre :  @ThirdEditions —  Facebook.com/ThirdEditionsFR —  Third Éditions

Tous droits réservés. Toute reproduction ou transmission, même partielle, sous quelque forme que ce soit, est interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.

Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon passible de peines prévues par la loi n° 92-597 du 1<sup>er</sup> juillet 1992 sur la protection des droits d'auteur.

Le logo Third Éditions est une marque déposée par Third Éditions,  
enregistré en France et dans les autres pays.



Directeurs éditoriaux : Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi  
Édition : Ludovic Castro  
Assistants d'édition : Ken Bruno et Damien Mecheri  
Textes : Jonathan Petitot  
Préparation de copie : Sylvie Bernard  
Relecture sur épreuves : Sarah Rivoal  
Mise en pages : Julie Gantois  
Carte de Thédas : Ludovic Castro  
Couverture classique : Anato Finnstark  
Couverture « First Print » : Guy Pascal Vallez  
Montage des couvertures : Marion Millier

Cet ouvrage à visée didactique est un hommage rendu par Third Éditions  
à la saga de jeux vidéo *Dragon Age*.

L'auteur se propose de retracer un pan de la saga *Dragon Age* dans ce recueil unique,  
qui décrypte les inspirations, le contexte et le contenu des jeux vidéo à travers des réflexions  
et des analyses originales.

Dragon Age est une marque déposée d'Electronic Arts.  
Tous droits réservés.

Le visuel de la couverture est inspiré des jeux vidéo *Dragon Age*.

Édition française, copyright 2024, Third Éditions.  
Tous droits réservés.  
ISBN 978-2-37784-509-5  
Dépôt légal : octobre 2024  
Imprimé dans l'Union européenne par TypoLibris.

LA SAGA  
**DRAGON AGE**

LE DIAMANT BRUT DE BLOWARE



# SOMMAIRE

|   |            |
|---|------------|
| <b>Avant-propos</b> .....   | <b>07</b>  |
| <b>Partie I : Les merveilles de Thédas</b> .....                                | <b>13</b>  |
| Chapitre 1 : Les Elfes, des Evanuris aux oreilles pointues .....                | 15         |
| Chapitre 2 : Les Nains et la force des Tréfonds .....                           | 23         |
| Chapitre 3 : Grandeurs et décadences des royaumes humains .....                 | 31         |
| Chapitre 4 : Les Qunaris : deux cornes, un code .....                           | 53         |
| <b>Partie II : Création et systèmes de jeu</b> .....                            | <b>61</b>  |
| Chapitre 1 : BioWare, une histoire unique .....                                 | 63         |
| Chapitre 2 : L'héritage d'une lignée .....                                      | 71         |
| Chapitre 3 : Le défi de la suite .....  | 87         |
| Chapitre 4 : L'art de la synthèse .....   | 99         |
| <b>Partie III : Histoires</b> .....   | <b>115</b> |
| Chapitre 1 : <i>Dragon Age : Origins</i> . Entre classicisme et modernité ..... | 117        |
| Chapitre 2 : <i>Dragon Age II</i> . Mauvais endroit, mauvais moment .....       | 127        |
| Chapitre 3 : <i>Dragon Age : Inquisition</i> . Guidez-les ou tombez .....       | 137        |
| <b>Partie IV : Décryptage</b> .....   | <b>149</b> |
| Chapitre 1 : Un miroir du monde .....   | 151        |
| Chapitre 2 : <i>Dragon Age</i> et la <i>fantasy</i> .....                       | 165        |
| Chapitre 3 : Magie et lyrium .....  | 173        |
| Chapitre 4 : Voies et voix narratives .....                                     | 183        |
| Chapitre 5 : Morale(s) et moralité(s) en Thédas .....                           | 191        |
| Chapitre 6 : La place de <i>Dragon Age</i> .....                                | 203        |
| <b>Conclusion</b> .....   | <b>211</b> |
| <b>Bibliographie</b> .....  | <b>217</b> |
| <b>Remerciements</b> .....  | <b>223</b> |

LA SAGA  
**DRAGON AGE**

LE DIAMANT BRUT DE BLOWARE

AVANT-PROPOS



QUAND ON PARLE DE DRAGON, l'imaginaire s'emballe. Qu'importe la culture, les références de chacun, ou l'endroit où l'on vit. Que le dragon ait des ailes, des plumes ou des écailles, un faciès léonin ou canin, qu'il crache du feu ou non, on sait qu'il va falloir agrandir le cadrage.

Quand on parle de dragon, les images se bousculent. Avant, on pensait à Yvain, à Siegfried, à saint Georges ; mais depuis quelques décennies, avec l'essor de la *fantasy*, on pense aussi - et peut-être avant tout - au *Hobbit* de J. R. R. Tolkien et à sa Terre du Milieu, à George R. R. Martin et au *Trône de fer*, au jeu de plateau *Donjons et Dragons* et à toutes ses déclinaisons vidéoludiques ou littéraires.

Quand on parle de dragon, on sait que l'héroïsme sera de la partie, que l'épreuve sera dure, et le défi, de taille. On sait aussi que le goût du triomphe sera doux, le butin important, et grande la fierté.

Aussi, quand un studio développe un jeu vidéo nommé *Dragon Age : Origins*, c'est à la fois une promesse et une gageure. L'enjeu est même à son comble quand l'entreprise en question s'appelle BioWare ! Se mesurer aux autres sociétés sur le marché du jeu vidéo de rôle est déjà difficile en soi ; mais, dans ce cas précis, le projet de la saga *Dragon Age* trouvait son pire adversaire dans le passé glorieux de son propre développeur. Comment, en effet, rivaliser avec sa propre légende ? BioWare devait ramasser le gantelet après avoir offert aux joueurs les mythiques *Baldur's Gate*, l'inénarrable *Neverwinter Nights*, ou, plus récemment, le très prometteur *Mass Effect*. Il fallait donc se réinventer, se dépasser, créer un monde et une narration à la hauteur et innovants.

C'est ici la matière de ce livre : tenter humblement de lever le voile sur Thédas - l'univers bâti de toutes pièces par l'auteur David Gaider pour *Dragon Age* -, présenter ces histoires et ces personnages qui nourrissent l'imagination, partager avec ceux qui les connaissent des réflexions et des pensées, donner à ceux qui ne les connaissent pas l'envie de s'y plonger avec autant d'avidité, d'impatience, de curiosité et d'émerveillement que j'ai pu le faire. À ceux donc qui, comme moi, ont connu dès le premier épisode l'obsession de recommencer

plusieurs fois un combat épineux pour que le protagoniste puisse obtenir l'animation de mise à mort, je vous invite à me suivre dans l'Immatériel afin d'explorer l'envers d'un monde familier. Aux nouveaux venus, je vous propose ici de découvrir la saga, avec un soupçon de jalousie dans le cœur. Tous ceux qui ont joué et rejoué aux différents volets de *Dragon Age* sont sans doute, comme moi, envieux de ceux qui, pour la première fois, ouvrent le menu de création du personnage, car c'est une promesse d'aventure et de magie qui s'offre à eux.

Découvrons sans attendre les merveilles de Thédas et l'histoire de ses habitants, qu'il s'agisse d'Elfes au passé glorieux, de Nains aux secrets bien gardés ou d'Humains aux ambitions dévorantes.

## L'auteur

Jonathan Petitot est professeur de lettres dans l'enseignement secondaire et chercheur en littérature à ses heures perdues. Âgé d'une dizaine d'années, il tombe amoureux de *Baldur's Gate II : Shadows of Amn*, ce qui forge en lui le goût des jeux vidéo, des RPG, des lectures de l'imaginaire, ainsi qu'une admiration franche pour le studio BioWare et ses productions. Il attend toujours ces dernières avec impatience, en relisant inlassablement *L'Assassin royal* de Robin Hobb et en rejouant sans cesse à *Mass Effect*, *Dragon Age*, *Neverwinter Nights*, *Baldur's Gate* et toutes les autres références du genre.

LA SAGA  
**DRAGON AGE**

LE DIAMANT BRUT DE BOWARE

**PARTIE I: LES MERVEILLES  
DE THÉDAS**





## Chapitre 1 : Les Elfes, des Evanuris aux oreilles pointues

Il y a tant à dire sur le destin des Elfes dans le monde de l'*heroic fantasy*. Initialement considérés, dans le folklore ou les mythologies scandinaves et germaniques, comme des créatures à mi-chemin entre les mortels et les dieux, ils ont été assimilés tantôt aux divinités célestes et lumineuses, tantôt à des créatures souterraines et davantage tournées vers la malfaisance. Cette ambivalence se retrouve, par exemple, dans l'univers des Royaumes oubliés de *Donjons et Dragons*, où les Elfes noirs sèment la terreur dans le monde de l'Outreterre, alors que les Elfes blancs peuplent les forêts ou cohabitent avec les Humains.

Il est sans doute terriblement délicat pour un auteur d'envisager de créer un univers de *fantasy* et d'y vouloir incorporer des Elfes, car celui-ci se retrouve immédiatement dans l'ombre intimidante de l'œuvre de J. R. R. Tolkien. Pour l'univers de *Dragon Age*, le scénariste David Gaider a fait le choix honnête de s'inscrire clairement dans sa filiation, et ses Elfes possèdent une histoire très similaire à celle de leurs semblables de la Terre du Milieu.

### ARLATHANN ET LE RÈGNE DES EVANURIS

« Du temps où les ères ne portaient ni nom ni chiffre, notre peuple était glorieux, éternel, inaltérable. Comme le grand chêne, ils manifestaient constance dans leurs traditions, force dans leurs racines et un essor perpétuel vers les cieux. La précipitation n'a pas lieu d'être lorsqu'on a l'éternité devant soi. [...] En ces temps, notre peuple s'appelait la contrée Elvhenan, soit "les terres de notre peuple" dans l'ancien langage ; par extension, ils utilisaient aussi ce terme pour se désigner. Au centre du monde, l'immense cité d'Aralthann, lieu de savoir et de débat où les plus sages des anciens

◇ Elfes se retrouvaient pour partager leurs connaissances, rencontrer de vieux amis et résoudre des désaccords qui duraient depuis des millénaires. »

◇ **La Chute d'Arlathann, d'après la tradition orale de Gisharel, archiviste du clan dalatien Ralafeïrin.**

Dès le premier volet de la trilogie *Dragon Age*, l'histoire du peuple elfique est particulièrement documentée - pour qui sait chercher - dans les codex et les différentes informations disséminées au fil du jeu. Cet état de fait vient sans doute de l'imbrication constante entre l'histoire de Thédas, celle des Elfes et celle des nations humaines. Bien plus avares de contacts avec les autres races, les peuples nains se révèlent quant à eux plus mystérieux.

Pour qui est accoutumé à la littérature de Tolkien, le parcours des Elfes dans *Dragon Age* demeure familier. Il s'agit en effet du récit d'une déchéance progressive et nostalgique, d'un peuple qui n'incarne plus que le reflet de ce qu'il était jadis et qui ne sait plus s'il doit prendre part à la marche du monde ou s'en retirer le plus possible.

Les Elfes étaient la première civilisation présente sur les terres de Thédas, depuis une époque non déterminée où le Voile qui sépare le domaine physique de l'Immatériel - sorte de dimension métaphysique parallèle - n'existait pas encore. Le cœur de ce monde elfique, dont l'empire s'étendait sur ces deux plans de la réalité, était la légendaire cité d'Arlathann, fondée en -7600 selon le calendrier chantriste<sup>1</sup>. Les différents témoignages présents dans les entrées de codex décrivent cette capitale comme le sommet de l'art, de l'artisanat et de la culture elfiques, une ville née de la symbiose entre ses habitants, la nature qu'ils aimaient et les esprits qu'ils côtoyaient. Insensibles aux ravages du temps, de la maladie ou des faiblesses de l'âge, les vieux Elfes lassés de l'existence se livraient à l'Uthenera, un long sommeil passé dans un tombeau, leur esprit se retrouvant alors plongé dans l'Immatériel, et leurs souvenirs se voyant mis à disposition des jeunes générations.

La Terre s'opposait cependant à leurs efforts de construction, car sa force les empêchait de modeler la pierre et le feu, et ses tremblements s'attaquaient à leurs villes. Ils décidèrent donc de l'affronter et de la dompter en combattant les piliers de la Terre, les Titans. Une fois la victoire acquise, les mages elfiques victorieux devinrent des combattants respectés, qui, gagnés par l'amour du pouvoir et de la gloire, s'élevèrent eux-mêmes au rang de dieux, les Evanuris, et créèrent leur propre cosmogonie et leur propre mythologie.

1. La Chantricie est l'organisation religieuse principale de Thédas, très inspirée de l'Église chrétienne.

Elgar'nau jouait un rôle patriarcal. Chef du « panthéon » elfique, implacable et vengeur, il fut le premier des Evanuris. Né du contact entre le Soleil et la Terre qui seuls existaient, il faisait la fierté de ses parents, et sa mère lui offrit les oiseaux et les créatures, parmi lesquels il passa beaucoup de temps. Son père, le Soleil, jaloux de cette attention sans partage, brilla de toutes ses forces et réduisit ces animaux en cendres. La Terre les pleura, et ses larmes devinrent les océans, les fleuves et les rivières. Alors, Elgar'nau, rendu fou de rage, combattit ardemment son père et l'enfouit dans un abîme. Le monde perdit sa lumière, et seules les étoiles, faites du sang du Soleil, continuèrent de briller. Elgar'nau gagna ainsi un nouveau nom : « Lui qui destitua son père ». La Terre savait que le retour du Soleil était nécessaire à la vie, mais son fils, dieu vengeur, demeurait intraitable.

De la mer des larmes de tristesse versées par la Terre naquit Mythal, qui parvint à apaiser la colère de son frère. Ce dernier retrouva le Soleil dans l'abîme et lui promit de le libérer à la condition qu'il revienne chaque soir à la Terre. De son côté, Mythal créa la Lune pour laisser à la nuit un témoignage de la puissance de leur père. Elle dirigea alors le reste des dieux aux côtés d'Elgar'nau, incarnant la justice et la protection pour tous ceux qui se tourneraient vers elle avec un cœur honnête et pour les innocents injustement traités. Ensemble, le frère et la sœur recréèrent toutes les créatures de la Terre.

Les premiers-nés de Mythal et Elgar'nau furent des jumeaux inséparables, Falon'Din et Dirthamen. Falon'Din - l'ombre de Dirthamen - était le guide des esprits des Elfes durant l'Uthenera, ainsi que de leurs âmes au moment du trépas. Cela fut d'autant plus vrai quand ils devinrent mortels. Certains racontent que, grisé par l'adoration, il aimait provoquer des conflits. Dirthamen - le reflet de Falon'Din - était quant à lui le Gardien des secrets, le dieu de la connaissance. Séparé une fois de son frère dans l'Immatériel, il trouva la compagnie de deux corbeaux, Peur et Duperie, qui lui permirent de le retrouver et l'accompagnèrent dès lors.

Sylaise, la veilleuse des foyers, était une déesse centrale de la vie des Elfes. Alors que sa sœur, Andruil, partait chasser sans cesse, elle préférait rester auprès de son arbre, s'adonnant aux arts et au chant. Figure chargée du foyer et de sa protection, c'est elle qui offrit aux Elfes les flammes et leurs secrets ; c'est pourquoi ils lui dédient un chant en allumant ou en éteignant leurs feux. Elle leur apporta également l'herborisme et la magie de guérison, le tissage du fil et de la corde, et leur apprit à faciliter la mise au monde des enfants.

Le dieu des façons, June, civilisa les Elfes. Après le don du feu par Sylaise, il leur apprit l'art de façonner et de fabriquer. Divinité tutélaire des artisans,

LA SAGA  
**DRAGON AGE**

LE DIAMANT BRUT DE BOWARE

**PARTIE II : CRÉATION  
ET SYSTÈMES DE JEU**



## Chapitre 1 : BioWare, une histoire unique

DE LA FAC DE MÉDECINE AU SOUS-SOL  
DE GREG ZESCHUK

La naissance de BioWare est un récit aux ingrédients indémodables, où l'inexpérience est compensée par la passion, où la détermination triomphe de tous les obstacles, et où l'union et le sacrifice font la force. Il s'agit, somme toute, d'un exemple typique de l'esprit d'entreprise à l'américaine - si ce n'est que cette histoire-là se déroule au Canada, dans la ville d'Edmonton, Alberta, à la fin des années 1980.

Trois jeunes étudiants en médecine se côtoient alors à l'université: Ray Muzyka, Greg Zeschuk et Augustine « Aug » Yip. Malgré des personnalités assez différentes, ces futurs docteurs partagent des passions communes: le baby-foot, les jeux vidéo, *Donjons et Dragons* et la programmation en amateur. Après avoir réalisé leur internat dans différents hôpitaux canadiens, ils reviennent à Edmonton et se trouvent un objectif commun, celui de moderniser les logiciels pédagogiques employés pour former ou entraîner les étudiants en médecine. Codeurs autodidactes (Ray Muzyka reconnaît même ne pas être très bon), ils sont tous d'avis que ces outils se révèlent très limités: l'interface se montre mauvaise et dépourvue d'images, l'expérience utilisateur, désagréable, et les programmes eux-mêmes sont lents et complexes. Aussi notre trio décide-t-il de se servir de ses modestes compétences informatiques pour infuser dans ces logiciels de formation une dimension graphique et ludique, en vue de rendre l'expérience à la fois plus concrète et plus agréable.

Ainsi, comme un groupe d'aventuriers novices, testent-ils leurs compétences en programmation: ils développent divers outils leur permettant de produire des logiciels de type *point'n'click*, agrémentés d'images, de radiographies, de données médicales, avec des questions à choix multiples. La médecine y est présentée comme un jeu d'énigmes, de puzzles à résoudre. Leur travail aboutit d'abord

avec *Acid-Base Physiology Simulator*, puis avec le plus riche – pour certaines sphères – *Gastroenterology Patient Simulator*. L'université de l'Alberta adoptera le premier pendant une décennie afin d'entraîner les étudiants à l'équilibre acido-basique, tandis que certains médecins canadiens utiliseront le second. En soi, ces jeux d'aventure pour gastro-entérologues se situent encore loin des univers fictionnels qui les font rêver, mais la leçon est d'importance : ils sont capables de donner vie à une vision.

Devant ce constat, les trois hommes décident de se lancer dans la production de jeux vidéo. Néanmoins, face aux coûts impliqués par une telle entreprise, Greg Zeschuk et Ray Muzyka continueront leur activité de médecins, respectivement jusqu'en 1999 et 2002, période où ils commenceront à se verser leurs propres salaires. Jusqu'à leurs premiers succès, leur travail à l'hôpital renflouera les caisses de leur société et permettra de payer les employés.

Les trois hommes trouvent un emplacement pour leur studio (le sous-sol de Greg Zeschuk) ainsi qu'un nom qui deviendra légendaire : BioWare. À en croire Ray Muzyka, il s'agit d'une référence amusante aux études médicales des fondateurs, mais aussi à l'interface entre l'être humain et la machine (un adepte de *Mass Effect* dirait « entre organiques et synthétiques »). Le premier logo choisi se situe dans la même lignée, puisqu'il présente deux mains tendues vers l'utilisateur : l'une d'entre elles est humaine, l'autre est robotique. La société naît officiellement en février 1995 après l'arrivée de Scott Greig (futur directeur de programmation pour *Baldur's Gate*), Marcel Zeschuk (le cousin de Greg) et les frères Brent et Trent Osner. Les trois derniers avaient jusque-là travaillé, sous le nom de Pyrotek, au développement d'un *shareware*<sup>1</sup>, *Blasteroids 3D*, puis avaient amorcé la conception d'une aventure plus grande encore, un *shooter* mécanique nommé *Metal Hive*. Ce dernier allait constituer la base du premier jeu officiel de BioWare : *Shattered Steel*.

## UNE ÉQUIPE « TROP STUPIDE ET TROP ENTÊTÉE POUR ÉCHOUER »

Avec ces nouveaux collaborateurs, le sous-sol de Greg Zeschuk commence à devenir étroit. L'arrivée de l'équipe de feu Pyrotek et de son *Metal Hive* nécessite de s'adapter, et les « docteurs » trouvent un local à louer, au-dessus d'une boutique de vélos, dans le quartier Garneau d'Edmonton. Là, l'équipe continue de travailler sur le jeu de tir *Shattered Steel*, mais aussi sur un autre projet cher au cœur des fondateurs, un RPG qui se nomme pour l'instant *Battleground : Infinity*.

1. Logiciel gratuit, mais aux fonctionnalités limitées, ou totales pendant une durée donnée. L'utilisateur doit payer pour en obtenir la version complète sans limite de temps.

Une fois *Shattered Steel* terminé – on imagine parfaitement les semaines des employés, et notamment de nos deux médecins qui travaillent le jour au studio et font des gardes la nuit et le week-end –, encore faut-il trouver un éditeur. L'équipe se lance ainsi dans une grande exploration du monde des entreprises de jeux vidéo et contacte toutes celles qu'elle peut trouver. Toutes, bien entendu, se situent en dehors d'Edmonton et du Canada, qui n'est alors pas aussi riche de cette industrie qu'aujourd'hui. La démo de *Shattered Steel* est refusée à de nombreuses reprises – apprécions l'ironie du refus de l'éditeur Electronic Arts, qui achètera pourtant le studio douze ans plus tard –, mais Greg et Ray ne s'inclinent que lorsqu'ils sont certains que les éditeurs ont bien testé leur jeu. Leur technique de harcèlement finit par porter ses fruits : alors que leur interlocuteur chez l'éditeur californien Interplay s'agace de leurs appels répétitifs, Greg lui répond qu'ils arrêteront quand ils seront sûrs que la démo a été essayée. Le lendemain, Interplay les rappelle pour les inviter en Californie. *Shattered Steel* sort le 30 septembre 1996, fruit de ce partenariat, et l'aboutissement de ce projet hérité de Pyrotek permet désormais au studio de se concentrer uniquement sur *Battleground : Infinity*.

Tandis que BioWare continue de s'agrandir, l'équipe rencontre des difficultés dans les locaux de Garneau, où l'approvisionnement électrique est incertain et où les insectes pullulent. Elle décide, à peine six mois après son entrée, de changer à nouveau, et déménage donc pour de nouveaux bureaux, plus spacieux et mieux finis, situés sur la Whyte Avenue d'Edmonton. C'est dans ces locaux que *Battleground : Infinity*, la première mouture de *Baldur's Gate*, continuera de prendre forme.

Ray Muzyka et Greg Zeschuk ont toujours rêvé de construire leur propre jeu de rôle : ils y travaillaient déjà pendant qu'une partie de l'équipe développait encore *Shattered Steel*. Clairement inspiré des jeux de plateau et de la série de jeux vidéo *Wizardry*, *Battleground : Infinity* est un RPG de *fantasy* en vue isométrique qui vise à transporter sur écran l'excitation et l'énergie d'une partie sur plateau. Assez tôt dans la conception, les « docteurs » – comme on commence à les appeler dans le milieu – se tournent naturellement vers Interplay pour envoyer une première démo. Sur le principe, les pontes de l'éditeur ne sont pas intéressés : armés de la licence *Donjons et Dragons (D&D)*, ils ont déjà publié le jeu *Blood & Magic*, qui se déroule dans l'univers de *D&D* et qui en respecte les règles. De plus, ils achèvent à ce moment-là *Descent to Undermountain*, un *dungeon crawler* ayant lieu dans l'univers des Royaumes oubliés, décor de campagne de *D&D*. Le nouveau projet de BioWare leur semble ainsi redondant. Les « docteurs » prennent donc contact avec un autre éditeur, Virgin Interactive, qui leur réserve un accueil bien plus chaleureux. Feargus Urquhart (leur interlocuteur chez Interplay pour *Shattered Steel*), effrayé de voir la concurrence leur ouvrir ses bras, laisse alors une seconde chance à la démo de *Battleground : Infinity*.

LA SAGA  
**DRAGON AGE**

---

LE DIAMANT BRUT DE BOWARE

**PARTIE III : HISTOIRES**



## Chapitre 1 : Dragon Age : Origins, entre classicisme et modernité

La lignée vidéoludique dont *Dragon Age : Origins* est l'héritier plaçait sur ses épaules un poids particulièrement lourd. La complexité et la variété culturelle de l'univers fictif de Thédas, que nous avons parcouru dans la partie I du présent ouvrage, étaient les premiers pas pour se détacher de cet héritage, puisque les sagas de *Baldur's Gate* et de *Neverwinter Nights* se déroulaient sur la planète Toril, dans les Royaumes oubliés de *Donjons et Dragons*. Construire un monde de zéro et penser un arrière-plan culturel et mythologique original représentaient donc la première étape pour s'émanciper de ces parents prestigieux et faire du *nouveau* une autre façon de faire *mieux*.

Cependant, les deux sagas mentionnées ci-dessus reposaient sur des trames narratives particulièrement développées, complexes sans être confuses, classiques sans être déjà vues, captivantes sans être poussives. En cela, le pari de *Dragon Age : Origins* est assez bien remporté, puisque ce titre nous offre, dans un univers inédit, une histoire somme toute assez coutumière pour qui est familier d'*heroic fantasy* ; l'originalité ne repose pas tant sur le récit lui-même que sur ce monde fouillé et réfléchi, ainsi que sur la manière de raconter.

L'histoire de *Dragon Age : Origins* pourrait être comparée à un sablier, en ce qu'elle propose plusieurs prologues différents, suivis d'un tronc commun que le joueur peut mener dans l'ordre qui lui convient le mieux - certaines étapes sont inscrites de manière inaltérable - pour déboucher sur une multitude de fins différentes. Les choix initiaux effectués par le joueur, ainsi que les diverses décisions prises à certains moments de la partie, permettent donc une pluralité narrative apportant un réel intérêt en matière de durée de vie, qui se voit démultipliée pour ceux qui auraient la volonté d'en explorer toutes les facettes.

## PROLOGUES

Le jeu commence, comme tout bon RPG traditionnel occidental, par un écran de création de personnage au cours duquel le joueur choisit la race et la classe de son avatar. Ces deux choix l'orientent d'ores et déjà vers l'un des six prologues de l'histoire. Ces derniers, pendant lesquels le protagoniste traverse des moments particulièrement éprouvants et fait une croix sur son passé, se terminent tous par l'arrivée de Duncan, le commandant de la Garde des ombres de Féreldeu reconstituée depuis peu, qui lui propose d'intégrer son ordre et de rejoindre les ruines d'Ostagar, où les armées du royaume s'apprentent à affronter les Engeances et un potentiel cinquième Enclin.

Le prologue de l'Elfe citadin donne immédiatement le ton quant aux conditions de vie des Elfes « intégrés » parmi les hommes. Notre personnage fait face aux difficultés sociales de son espèce (agressions, insultes, mendicité, mépris systématique...), et son mariage arrangé est interrompu par un seigneur humain qui abuse de son pouvoir en enlevant des convives. Il s'introduit alors dans le château et libère les captives en laissant derrière lui une traînée de sang. Les soldats de la ville viennent l'enlever pour ses crimes, mais Duncan lui permet d'échapper à la justice en le recrutant. À ce niveau, la Garde des ombres peut aisément être comparée à la Garde de Nuit des romans *A Song of Ice and Fire* de George R. R. Martin (et adaptés dans la série télévisée *Game of Thrones*) : il s'agit d'un ordre consacré au combat contre les Engeances à travers Thédas, et dont la race et le passé des membres importent peu. Ainsi, celle-ci se voit en partie constituée d'anciens criminels, comme c'est le cas de l'organisation défendant le Mur de Westeros contre les sauvageons et les marcheurs blancs venus du Nord.

Le prologue de l'Elfe dalatien plonge quant à lui le joueur dans la vie quotidienne d'un clan nomade. Alors qu'il explore des ruines anciennes, notre personnage tombe sur un eluvian<sup>1</sup> qui le touche d'une souillure magique. Sauvé par Duncan, il détruit l'artefact et accompagne le recruteur, car devenir un Garde des ombres le sauvera de sa malédiction.

Si le joueur décide de créer un personnage nain, il devra ensuite choisir de naître sans caste ou dans la famille royale. Pour les sans caste, l'histoire se déroule dans le quartier des parias d'Orzammar. Empêtré dans les entreprises malheureuses de son réseau criminel, notre héros révèle malgré lui des malversations qui entourent un grand tournoi et se retrouve conscrit par Duncan alors qu'il s'échappe de la ville après avoir tué ses anciens chefs. Si, au contraire, le joueur décide de commencer son aventure dans la famille royale, le personnage

est le fils ou la fille du roi Endrin Aeducan. Pris dans les affres des manigances politiques et des ambitions de son benjamin, Bhelen, il est trahi par ce dernier lors d'une expédition militaire et accusé du meurtre de leur frère aîné. Condamné à errer seul dans les Tréfonds, il est sauvé par Duncan, qui l'emmène.

Le prologue de mage se déroule quant à lui dans la tour du Cercle des mages de Féreldeu. Notre personnage, ayant récemment passé sa Confrontation, doit aider un de ses camarades qui souhaite s'enfuir du Cercle. Qu'il décide de le trahir ou de l'épauler, il l'assiste dans son exploration prohibée de la tour et dans ses manigances. Une fois leur plan révélé par le Grand Enchanteur, les Templiers sont convaincus que notre avatar est un mage du sang. Le salut vient de Duncan, qui le recrute alors dans les rangs de la Garde des ombres.

Enfin, un personnage humain de classe guerrier ou voleur est le deuxième né du seigneur de la famille Cousland. Ce dernier est trahi par un autre noble, qui s'empare de son château lorsque l'armée du domaine part en avance pour Ostagar combattre les Engeances. Notre personnage essaie de défendre ses terres, mais doit finalement s'enfuir avec Duncan, en laissant ses deux parents mourir face aux assaillants.

## ALLERS ET RETOURS D'UN(E) GARDE EN FÉRELDEU

Tous les prologues mènent donc le héros à Ostagar, où il rencontre le roi Cailan Theirin, fils de feu le roi Maric, ainsi que Loghain Mac Tir, sénéchal du royaume et père de la reine Anora. Toutes les armées de Féreldeu se sont réunies pour mettre fin à l'Enclin naissant. Le protagoniste est alors intégré à la Garde des ombres et y fait la rencontre d'Alistair, un camarade qui deviendra son compagnon d'infortune. L'affrontement contre les Engeances tourne mal : Loghain et ses troupes se retirent du champ de bataille, laissant le roi, Duncan et les Gardes mourir face à l'ennemi. Le sénéchal souhaite en effet profiter de ce contexte dramatique pour accaparer le trône, car il pense être la seule personne en mesure de stopper, à terme, l'invasion venue des Tréfonds.

Blessés au cours des combats, Alistair et le héros se réveillent chez Flémeth, une sorcière des Terres sauvages, qui les a soignés et leur confie une série de traités permettant aux Gardes des ombres de réquisitionner l'aide de différents acteurs de Féreldeu contre l'Enclin. Ils décident donc d'aller quérir ces alliés, accompagnés de la fille de la sorcière, Morrigan. Rejoints par d'autres compagnons très hétéroclites, nos trois héros accèdent à leur camp, un lieu de repos, de discussion et de commerce. Le joueur peut alors s'y rendre quand il le souhaite. Il s'agit aussi d'un tournant dans l'histoire, car, désormais, c'est à lui de décider de l'ordre des prochaines étapes pour rassembler son armée.

1. Les eluvians sont d'anciens miroirs qui permettaient autrefois aux Elfes de se déplacer rapidement sur de très grandes distances. Nombre d'entre eux ont été détruits. Ceux qui existent encore sont soit corrompus, soit défectueux.

LA SAGA  
**DRAGON AGE**

---

LE DIAMANT BRUT DE BOWARE

**PARTIE IV : DÉCRYPTAGE**



## Chapitre 1 : Un miroir du monde

La fiction prend nécessairement racine dans le réel, à quelque degré que ce soit. Il est difficile d'envisager un imaginaire qui ne reposerait sur aucun fondement, même minime, issu de notre monde. Thédas ne fait pas exception.

Des ouvrages entiers sont consacrés au décryptage des œuvres fictionnelles les plus riches, fouillées et imaginatives. L'auteur de *fantasy* ayant le plus fait couler de cette encre critique est assurément J. R. R. Tolkien, dont les inspirations variées se veulent aussi bien linguistiques, mythologiques et historiques que littéraires. Dans une moindre mesure, Thédas relève de la même démarche et mérite quelques esquisses analytiques quant à sa composition, ses inspirations et les travestissements qu'il propose - d'autant plus que les jeux mobilisent des trames narratives diverses, allant de la plus grande fresque épique à la plus basse manigance politique.

De plus, il faut reconnaître à l'équipe de BioWare un certain goût pour le clin d'œil : on pourrait presque parler de marque de fabrique. Rappelons par exemple, dans le quartier du temple de *Baldur's Gate II : Shadows of Amn*, la présence d'un Cyrando qui, caché, souffle les répliques de Garrick lorsqu'il tente de séduire Irlana. Cette référence claire à *Cyrano de Bergerac* nous fait apprécier la culture et l'humour de l'équipe, tout en nous rappelant que le réel ne se cache jamais très loin de la fiction.

*Dragon Age* échapperait-il à cette complicité avec le lecteur, alors même que certaines des influences artistiques ou symboliques de Thédas sont revendiquées par l'équipe ? Quand bien même ces inspirations seraient plus inconscientes que savamment recherchées, est-il seulement possible de créer un monde sans être guidé par ses propres acquis, ses expériences et sa propre perception du réel ? Le travail de David Gaider, ainsi que des auteurs et autrices qui l'ont épaulé, mérite ainsi une tentative de décryptage.

## CRÉER UN MONDE AVEC UN ATLAS HISTORIQUE

C'est un événement qui l'a visiblement marqué : Gaider raconte avec amusement le début de *Dragon Age* et la visite de James Ohlen, qui lui avait demandé de créer « un *D&D*, mais pas un *D&D* » en lui confiant un atlas historique. *A priori*, ce dernier objet semble l'antithèse exacte de ce que la *fantasy* fictionnelle devrait être... et pourtant !

Afin de répondre à la courte consigne d'Ohlen, la question que se pose d'emblée l'auteur est la suivante : que mettre de côté dans *Donjons et Dragons* ? Qu'est-ce qui ne lui plaît pas ou lui semble incohérent ? La réponse s'impose vite : alors que la magie fait partie de l'univers, les mécaniques de jeu et les mentalités des personnages semblent ne jamais la prendre en compte. En effet, dans l'univers de *D&D*, alors que n'importe quel apprenti magicien peut charmer son interlocuteur grâce à ses pouvoirs, personne ne semble s'en méfier. C'est ainsi que naît dans l'esprit de Gaider le principe du Cercle des mages : quelqu'un doté de pouvoirs magiques peut être, logiquement, considéré comme une menace de tous les instants, d'autant plus s'il ne sait pas bien les contrôler. En poussant cette réflexion, les personnes douées de ce talent devraient être surveillées, voire cloîtrées sous l'autorité de guerriers entraînés spécifiquement à cette tâche. Ces soldats ont foi en leur mission, ils sont croyants, dirigés par leur piété au sein d'un ordre, mais aussi indépendants de l'institution religieuse en place... Quoi de mieux alors que de reprendre le nom des Templiers ? Ces derniers étaient en effet, aux XII<sup>e</sup> et XIII<sup>e</sup> siècles de notre ère, les membres de l'ordre du Temple, une organisation à la fois militaire et religieuse, et dont la mission consistait à accompagner et protéger les pèlerins chrétiens jusqu'à Jérusalem durant la période des croisades. Voilà l'inspiration idéale pour des guerriers saints chargés de surveiller des mages potentiellement dangereux, qui pourraient à tout moment basculer vers les forces obscures.

Le monde de Thédas se polarise autour de cette problématique de la magie : d'un côté se trouvent différentes nations qui contrôlent son développement pour la contenir, et de l'autre, un Empire tévintide où elle se voit non seulement encouragée et libérée, mais également glorifiée au sein de la société. L'un des enjeux majeurs de la narration des *Dragon Age* vient donc de ce que Gaider considère au départ comme une incohérence dans l'univers de *Donjons et Dragons* : celle de ne pas assez prendre en compte l'impact de la magie sur le monde.

Ce rapport d'inspiration et de réaction aux canons habituels du jeu de rôle et de la *fantasy* se retrouve chez les Elfes et les Nains de Thédas, pour lesquels l'auteur a préféré rester sur les sentiers battus - en dehors du fait que les premiers, maîtres initiaux de Thédas, ont connu une série de revers de fortune historiques qui en ont fait des parias. Pionnier en ce qui les concerne, Tolkien avait, pour sa part, transformé de petites créatures ambivalentes de la mythologie scandinave et germanique en un peuple d'immortels. Nous pouvons par

ailleurs observer, dans *Dragon Age : Origins*, un clin d'œil au maître inévitable qu'est Tolkien : alors que le groupe explore la forêt de Bréciliane, il tombe sur un chêne particulièrement bavard (et s'exprimant en alexandrins dans la version française !), qui n'est pas sans rappeler un Ent loquace rencontré dans *Le Seigneur des Anneaux*. Aussi, concernant le positionnement de Thédas vis-à-vis de cette norme de la *fantasy* tracée par Tolkien, l'inspiration se révèle forte et le résultat se veut finalement assez peu éloigné de l'œuvre du professeur britannique, du moins en ce qui concerne les Elfes et les Nains.

Que dire, alors, de l'atlas historique ? Il est évident qu'un tel outil ne saurait avoir pour seule utilité l'établissement des sociétés humaines fictives de Thédas. Nous pouvons avancer quelques hypothèses quant à son usage.

L'histoire humaine du monde de *Dragon Age* suit une progression linéaire : les premiers membres de ce peuple s'étaient organisés en tribus, avec toute notion d'État encore bien lointaine. Leur spiritualité, au départ chamaniste, devint peu à peu un culte païen polythéiste, organisé de telle sorte que les Anciens dieux enseignèrent aux tribus les rudiments de la magie. Cette évolution suit fidèlement celle de nombre de civilisations humaines de notre monde, qui, pour la plupart, étaient originellement animistes et chamanistes - c'est-à-dire qu'elles croyaient en l'existence d'esprits de la nature -, puis devinrent polythéistes lors de l'établissement de l'agriculture et des premières cités. Une fois sédentaires et soumis aux aléas du climat pour leurs récoltes, les hommes se mirent tout naturellement à vénérer des dieux gouvernant le soleil, la pluie, le vent, ou encore le déroulement des saisons. Cette évolution des croyances a sans nul doute inspiré celle de *Dragon Age*.

Les fondements de l'Empire tévintide furent ensuite établis par la suprématie d'une tribu l'ayant emporté sur les autres, ou par des alliances. En vérité, il est possible de concevoir Tévinter comme un double fictif de l'Empire romain. L'association pourrait surprendre en raison du cadre fictionnel, mais l'onomatique se révèle assez claire, qu'il s'agisse de certains noms de lieux (Vyrantium, Castellum Tenebris, Qarinus, etc.), de ceux des grandes familles tévintides (Almadrius, Alexius, Pavus, Danarius), ou encore de ceux des différentes castes de la société (les *soporati* n'ont pas de pouvoirs, les *liberati* sont les esclaves affranchis, les *servus publicus* sont les esclaves, les *siccari* sont les espions). En effet, tous ces termes manipulent les terminaisons du fonctionnement usuel des noms latins - *servus* étant d'ailleurs directement tiré de la langue latine. La secte tévintide des Venatori - qui sert Corypheus - est quant à elle nommée d'après le nom latin *venator*, qui désigne « le chasseur », tandis que les voleurs engagés dans les guildes de Tévinter sont appelés *praesumptores*, mot latin signifiant « usurpateurs ».

Le fonctionnement sociétal de l'Empire ressemble également beaucoup à l'organisation romaine : la société tévintide est composée de classes de citoyens ordonnées selon les privilèges ancestraux dont ils jouissent et leur maîtrise de