

Verbatim – septembre 2009

Histoire et surnaturel : un paradoxe ?

Julien Clément

Avec ou sans ?

Parmi les nombreuses typologies que l'on peut dresser pour classer les jeux de rôles historiques, il est possible de distinguer ceux « avec surnaturel » et ceux « sans surnaturel ». Les premiers tentent d'intégrer à un univers franchement historique les mythes, légendes ou croyances de l'époque mise en scène sous forme de règles, scénarios ou personnages faisant appel à des éléments fantastiques – magie, monstres, dieux, etc. Parmi ces jeux, on peut citer *Miles Christi* ou *Maléfices*, par exemple. Les seconds s'interdisent de recourir à des éléments qui ne seraient pas historiquement prouvés et, donc, à tout ce qui appartient au domaine du légendaire. Ces jeux sont remarquablement peu nombreux. L'exemple le plus typique en est très certainement *Te Deum pour un massacre*. D'autre part, certains jeux offrent clairement la possibilité de choisir de jouer avec ou sans éléments surnaturels en rejetant le fantastique dans un supplément : c'est ainsi le cas de *Pavillon Noir* avec le supplément « Entre Ciel et Terre ».

La plupart des amateurs d'Histoire et de jeux de rôles que je connais ou que je fréquente sur les forums ont tôt fait de dresser une hiérarchie très claire entre les deux types : pour eux, seuls les jeux « sans surnaturel » peuvent réellement prétendre au titre de jeu historique. En effet, pour eux, accepter de formaliser sous forme de règles, de pages de background ou, pire encore, de ressorts scénaristiques des éléments qui manifestement n'ont jamais existé (les monstres, les sorcières, etc.) fait aussitôt sortir un jeu du champ de l'Histoire. Pour élargir un peu leurs horizons ludiques, certains acceptent de pratiquer des jeux « avec surnaturel » mais c'est le plus souvent pour en expurger ces derniers et proposer leurs propres scénarios « sans fantastique ». *A contrario*, les joueurs qui se sentent moins à l'aise avec l'Histoire tout en étant attirés par son potentiel ludique qualifient ces jeux « sans surnaturel » de « puristes »... laissant par là entendre qu'ils ont autant d'effets sur leur imaginaire qu'un manuel scolaire. Beaucoup de joueurs associent en effet l'absence d'éléments fantastiques à une drastique limitation des possibilités de scénarios passionnants à vivre ou de personnages hauts en couleurs à incarner.

A titre personnel, j'ai toujours été très mal à l'aise avec des opinions si tranchées. Les choses me semblent beaucoup plus subtiles. D'une part, il est absolument certain qu'il y a des milliers de scénarios à puiser dans la « vraie » Histoire sans avoir à convoquer en plus le patrimoine légendaire ou la littérature fantastique. Toutefois, je ne développerai pas cette question ici. L'objet de l'article est plutôt de remettre en question l'idée selon laquelle les jeux « sans surnaturel » seraient plus historiques que les jeux « avec surnaturel ».

La contrainte d'une prise de position claire

Comme pour de nombreuses questions liées à la pratique du jeu de rôles, il nous faut d'abord revenir à la différence fondamentale qui existe entre le récit littéraire et l'organisation d'une séance de jeu de

rôles. En effet, la question de savoir si une nouvelle ou un roman doté de références historiques est « avec » ou « sans » contenu surnaturel ne se pose pas. Seul l'auteur a besoin de le savoir et nous, simples lecteurs, prenons au contraire grand plaisir à nous laisser mener par le bout du nez entre doutes et craintes de savoir ce que le héros va découvrir plus avant dans l'intrigue jusqu'à la chute finale, forcément surprenante. Cette incertitude constante entre présence ou absence du surnaturel est tout simplement le fondement du genre littéraire fantastique. Pourquoi n'en serait-il pas de même pour le jeu de rôles ?

Là où, dans l'œuvre littéraire, tout se joue entre un seul narrateur et un seul lecteur durant un seul récit, le jeu de rôles apparaît, quant à lui, éminemment pluriel. Même à supposer que l'auteur soit unique, il doit s'adresser en écrivant son jeu ou son scénario à de nombreux maîtres de jeu qui eux-mêmes s'adresseront chacun à plusieurs joueurs durant – en tout cas on l'espère pour le succès du jeu en question – plusieurs récits successifs, éventuellement liés entre eux dans ce que les rôlistes appellent à la façon des militaires une « campagne ». Dans une telle construction collective et relativement pérenne, l'incertitude n'a pratiquement plus de place. Si un scénario peut, à la rigueur, jouer encore ponctuellement sur le registre de l'incertitude (y aura-t-il ou non présence de surnaturel dans cette intrigue ?), le jeu tout entier, lui, ne peut se le permettre. Les auteurs devront se positionner clairement dans leurs notes d'intention sur la présence ou l'absence de fantastique dans l'univers qu'ils mettent en scène. S'ils choisissent le versant « avec », ils devront modeler leur jeu dans ce sens en présentant règles spécifiques, bestiaire voire listes de sortilèges ou d'objets légendaires. Ils auront aussi à cœur de faire référence au surnaturel dans la partie traditionnellement réservée aux « conseils au MJ » ou, mieux, de mettre en scène les éléments fantastiques propres à leur jeu dans un ou plusieurs scénarios. Peut-être même qu'un ou plusieurs suppléments spécifiques seront inclus dans la future gamme du jeu à l'image de « Catéchisme » pour *Maléfices* ou « Entre Ciel et Terre » pour *Pavillon Noir*.

Si le maître du jeu, bien entendu, saura donc d'emblée à quoi s'en tenir, il serait vain de croire que le suspens puisse être longtemps imposé

aux joueurs participant à la partie. Le bouche-à-oreille, la lecture de comptes-rendus dans la presse spécialisée ou sur Internet feront que la plupart d'entre eux seront également affranchis. Même les béotiens seront rapidement mis au courant en créant leur personnage. À *Maléfices*, par exemple, chaque personnage nouvellement créé est confronté au surnaturel par le fameux tirage des lames du « Jeu de la Connaissance ». Or, ce tirage n'est d'évidence pas un simple décorum puisque le joueur doit, selon son tirage, modifier *réellement* les caractéristiques de son *alter ego*. Traduction : le surnaturel existe. De même, dans *Pavillon Noir*, chaque personnage nouvellement créé doit déterminer le niveau de sa caractéristique « Pouvoir » dont le rôle est explicitement de permettre d'évaluer la qualité de ses relations avec les forces invisibles. Si le système de jeu le prévoit, là aussi, le doute n'est guère permis : le surnaturel existe.

Bref, pour un jeu de rôles, en dehors de dispositifs très particuliers (jeu sans fiche de personnage comme *Hurlements* ou encore scénario *one shot*), il n'est guère possible de laisser place au doute et il faut choisir. Dans ce cas, le choix pour un jeu aux visées historiques semble tout fait. Nul n'ayant jamais été en mesure de prouver que Jeanne d'Arc entendait bien des voix ou que la Bête du Gévaudan était autre chose qu'un très gros loup, le choix qui semble s'imposer est bien celui de l'absence d'éléments surnaturels.

Pourtant, un doute subsiste.

Jouer les mentalités

En effet, cette vision d'une Histoire expurgée de tous ces éléments que l'on qualifie désormais de légendes, mythes ou croyances n'est-elle pas, en quelque sorte, l'Histoire vue par les « vainqueurs » ? Cette vision d'une Histoire rationnelle dans laquelle les structures, les grands nombres ou, à la rigueur, les destins hors du commun interagissent est le fruit de l'historiographie du xx^e siècle. Son intérêt ne souffre aucune contestation en ce qui concerne la science historique mais est-

ce bien de celle-là dont nous autres rôlistes avons besoin pour nous immerger au mieux dans nos personnages et nos petites histoires du temps jadis ?

Au sein de la recherche historique elle-même, il a fallu attendre les années 1960 pour voir émerger ce qu'on appelle l'histoire des mentalités ou plus simplement histoire culturelle. Il s'agit d'une branche de la science historique qui s'intéresse aux représentations mentales des gens de l'époque étudiée : la vision qu'ils avaient d'eux-mêmes et du monde dans lequel ils vivaient, leurs croyances, leurs doutes et leurs angoisses.

Voici un formidable terreau des plus fertiles tant pour les MJ qui auront à cœur de faire reposer leurs intrigues sur des ressorts psychologiques crédibles dans le contexte de l'époque mise en scène que pour les joueurs les plus désireux de donner une interprétation cohérente à leur personnage historique. De la vraie Histoire pour rôlistes !

Seulement, l'Histoire culturelle, pour peu qu'elle s'intéresse à une époque quelque peu lointaine est obligée de se confronter directement aux mentalités relevant du surnaturel.

Ainsi, relisons ensemble le grand historien Robert Mandrou dans son ouvrage fondateur *Introduction à la France moderne* parlant des mentalités des hommes de la fin du xvi^e siècle :

« (...) il convient de rappeler, une fois de plus, que tous ces hommes, même les plus équilibrés, les plus doués du fameux "bon sens" si bien partagé vivent dans une fantasmagorie quotidienne, dans un univers peuplé d'esprits, de démons de nature semi-divine ou para-divine, qui manient les forces, produisent les phénomènes en les enchaînant les uns aux autres. »¹

La question qui se pose alors est : un jeu de rôles historique « sans surnaturel » est-il à même de traiter correctement de ces aspects de l'Histoire ? Pour tenter de répondre à cette question, nous allons le plus

1. Robert Mandrou, *Introduction à la France moderne. Essai de psychologie historique*, Paris, Albin Michel, 1961, nouvelle édition 1998.

possible en rester au concret et aux choses qui concernent directement la pratique du jeu de rôles en développant deux cas précis qui, en les généralisant, nous montreront toute la complexité de notre paradoxe.

Qui veut jouer une pucelle schizophrène ?

Même si cela peut sembler être une drôle d'idée, imaginons, pour le propos de cet article, qu'un joueur d'un jeu de rôles historique médiéval ait à incarner le personnage de Jeanne d'Arc. Comme chacun sait, Jeanne d'Arc a toujours expliqué son attitude hors du commun par des voix que seule elle entendait et qui, toujours d'après elle, lui dictaient ses actes.

D'un point de vue historique, on se permettra d'écarter l'hypothèse selon laquelle Dieu ou des démons parlaient vraiment à Jeanne. Que nous reste-t-il donc ?

☞ Jeanne d'Arc est une menteuse et une manipulatrice. Elle prétend entendre des voix pour abuser les hommes auxquels elle s'adresse et qui ont l'habitude de tenir les femmes pour quantité négligeable à moins – à la rigueur... – qu'elles ne se rattachent au domaine religieux. Voilà un personnage complexe sans doute passionnant à interpréter.

☞ Jeanne d'Arc est persuadée d'entendre réellement des voix. Sans doute interprète-t-elle de cette façon son propre inconscient ou ses propres rêves mais, ce qui compte, c'est qu'elle est persuadée que tout cela est vrai et vient d'en dehors d'elle-même. Avec notre regard contemporain, on diagnostiquerait sans doute un trouble psychotique, probablement une forme de schizophrénie. Voilà que se dessine un personnage bien différent mais tout aussi intéressant à jouer que le précédent.

Revenons maintenant au jeu de rôles. Si on utilise pour cette partie autour de Jeanne d'Arc un jeu historique en mode puriste, seul le premier cas pourra être simulé puisque, quoi qu'il en soit, le joueur devra

feindre que son personnage entend les voix. Ici, le joueur joue le rôle de subconscient du personnage et si le joueur sait qu'entendre des voix est impossible, le personnage qu'il interprète et qui prétend en entendre sera forcément, techniquement parlant, un menteur.

Si, par contre, on utilise un jeu historique « avec surnaturel », ce cas restera possible à simuler – les voix existent mais, en l'occurrence, ce personnage n'en entend pas – mais, désormais, le deuxième cas est aussi jouable. Si le système de jeu ou, tout simplement, les indications du MJ vont dans ce sens, le joueur intégrera qu'entendre des voix est, dans ce monde, chose naturelle et usuelle et que, donc, son personnage pourra sincèrement prétendre recevoir des commandements divins par ce biais.

Si on laisse de côté l'exemple trop singulier de Jeanne d'Arc, rien ne nous empêche, nous autres rôlistes amateurs de jeux historiques, de mettre en scène, même en mode « puriste », ces représentations mentales, bien sûr. Mais cela se fera toujours par le biais d'un PNJ : ainsi, à *Te Deum pour un massacre*, on pourra toujours mettre en scène un PNJ Ligueur exalté croyant sincèrement que les Huguenots sont des incarnations du Démon ou, plus simplement, une vieille paysanne terrorisée par ce qu'elle croit être un fantôme. Mais, tout cela étant réservé aux PNJ donc au MJ qui les anime, les joueurs, eux, n'en auront aucune expérience directe.

Dans ce cas précis, le jeu de rôles historique « avec surnaturel » prouve sa supériorité sur le jeu en mode puriste. Il permet de représenter une palette bien plus large de mentalités de l'époque mise en jeu. De plus, tout cela se passant dans le domaine des strictes représentations mentales, l'Histoire reste parfaitement respectée puisque, au fond, un autre personnage ne saura jamais ce qui se passe vraiment dans le crâne de Jeanne.

Hélas, le paradoxe se complique lorsque le surnaturel est destiné à se manifester dans la partie sous une forme plus concrète.

La parabole dite du loup-garou dans la forêt

Imaginons désormais une partie d'un jeu de rôles historique se déroulant dans une période indéterminée, disons au Moyen-âge ou au début de l'époque moderne. Les PJ voyagent pour une raison sans importance quand ils découvrent en traversant un village qu'ils peuvent gagner de précieux jours de voyage en coupant à travers une sombre forêt. Seulement voilà, les villageois, l'air passablement effrayés, les dissuadent totalement de s'y aventurer. Quand les PJ les pressent de questions, ils finissent par avouer, à voix basse, comme s'ils avaient peur que quelqu'un ou quelque chose les entende, qu'ils savent cette forêt hantée par un ou plusieurs loups-garous. D'ailleurs, pas plus tard qu'il y a une semaine, une jeune fille du village a été retrouvée atrocement mutilée en lisière de cette forêt maudite. Que vont faire les PJ ? Quelle va être leur attitude face à l'inconnu mystérieux et angoissant ? Ce choix cornélien et le débat entre PJ qui le précédera forcément devraient être au cœur de la partie de jeu de rôles dont ils font tout le sel. Hélas, ce ne sera sans doute pas le cas. Car « leur » jeu est soit « sans surnaturel », soit « avec surnaturel ».

Dans le premier cas, les joueurs s'échangeront des sourires entendus : il n'y a *pas* de loups-garous. Ils savent que leur jeu ne permet pas l'existence de ces créatures fantastiques et donc tout cela n'est que croyances de paysans un peu simples d'esprits. Au pire, il y aura deux ou trois loups affamés ou un serial killer en avance sur son temps, mais rien d'insurmontable. Si ce sont des joueurs qui apprécient l'interprétation théâtrale de leur alter ego, ils feront sans doute l'effort de faire passer leur conviction par quelques effets de manche – « *Nous sommes conscients des risques que nous courons mais, par ma foi, ils nous faut tenter le Diable pour réussir notre mission.* » – mais cela ne change rien : dans le fond, la simulation historique n'a pas eu lieu et les joueurs n'ont pas réellement incarné des personnages historiques mais uniquement des esprits cartésiens du XXI^e siècle engoncés dans des accoutrements du temps jadis.

Ici, une conclusion hâtive pourrait consister à considérer qu'une deuxième fois le jeu de rôles historique « sans surnaturel » a, à nouveau, montré ses limites. Hélas, du fait du caractère insoluble de notre paradoxe, nous allons voir que, cette fois-ci, il serait tout aussi faux de croire que mettre du surnaturel dans son jeu historique règlera tous les problèmes.

Dans l'autre cas offert par la parabole, le climat d'incertitude propre à l'intervention du surnaturel dans un récit semble, au premier abord, mieux simulé : certes, les loups-garous existent dans le jeu, c'est entendu, mais le MJ en a-t-il peuplé cette forêt ?

En fait, à vrai dire, la simulation historique n'aura pas vraiment lieu non plus ici. Les joueurs seront sans doute persuadés qu'en effet il y a des loups-garous dans cette forêt. Si ce n'est pas absolument certain, c'est pour le moins une forte probabilité puisqu'ils savent que le jeu le permet et que, sans doute, le manuel en offre les caractéristiques précises. La présence des loups-garous est en quelque sorte un des éléments constitutifs de l'identité du jeu, ce qui, justement, le distingue de son jumeau « puriste ». Dans ce cas, pourquoi jouer à ce jeu « avec surnaturel » si ce n'est pour en exploiter au maximum les possibilités et donc mettre en scène son caractère fantastique ?

Il est même possible que certains joueurs connaissent déjà les caractéristiques des loups-garous – s'ils possèdent le jeu, par exemple – ou bien qu'ils en aient déjà combattu dans de précédentes aventures avec ce personnage ou un autre. Partant de ces présupposés, les joueurs – et non leurs personnages – vont évaluer la force de leur groupe et décider si les personnages sont à même de vaincre la menace ou non. Voilà qui n'est déjà pas très digne d'une prétendue simulation des mentalités de l'époque...

Enfin, le pire des cas serait que, finalement, ils rencontrent effectivement ces loups-garous : voir une bande de chevaliers ou de spadassins affronter une meute de loups-garous risque sérieusement de rabattre les ambitions historiques de votre partie...

Dans le même ordre d'idée, décréter l'existence du fantastique dans son univers de jeu risque tout autant de priver les joueurs d'appréhender certaines situations qui peuvent faire le sel de l'époque explorée. Imaginons que Jean-Philippe Jaworski, l'auteur de *Te Deum pour un massacre*, ait finalement décrété que, oui, les pactes avec le Malin, les manigances de sorcières ou encore les histoires de revenants, toutes choses en lesquelles il était donc fort courant de croire dans les mentalités du XVI^e siècle, existent bel et bien dans le jeu. Ce serait alors se priver de mettre en scène, par exemple, l'incroyable chasse aux sorcières organisée dans une large partie de l'Europe à partir des années 1560. Ce qui, en effet, est fascinant dans la chasse aux sorcières, c'est la façon dont des hommes très sérieux – comme Jean Bodin par exemple pour la période qui nous intéresse dans cet exemple – ont traqué sans pitié des milliers d'individus, les accusant de pratiques surnaturelles et donc, de notre point de vue, de crimes qu'ils ne peuvent en aucun cas avoir commis. Peut-être jusqu'à 100.000 personnes, des femmes pour la plupart, ont péri sur les bûchers pour des crimes imaginaires. Voilà qui fait froid dans le dos et pourrait donner lieu à de passionnantes intrigues pour ce jeu – faire innocenter un ami accusé de crime de sorcellerie, par exemple. Seulement voilà, si dans *Te Deum* le surnaturel existait, ces sorcières auraient sans doute vraiment commis des actes de sorcellerie. Elles seraient donc, quelque part, *vraiment* coupables. Et ainsi la chasse aux sorcières mise en scène dans cette version alternative du jeu perdrait presque tout intérêt, à la fois dramatique et historique.

Jouer avec le paradoxe

C'est avec cette réflexion bien en tête que je me suis lancé dans la rédaction de mon propre jeu de rôles, *Terra Incognita*. Il propose aux joueurs de faire évoluer leur personnage dans une fantaisie baroque située dans une année 1720 uchronique et baignée dans un fantastique influencé par les références littéraires de l'époque – les aventures de Robinson Crusoe et surtout celles de Gulliver, par exemple. Le postulat de départ est que l'essentiel du contenu de la littérature

d'imagination (contes, fables, voyages extraordinaires, utopies, etc.) de l'époque, grosso modo entre le milieu du XVII^e et le milieu du XVIII^e siècle, existe réellement.

Je ne prétends en aucune manière être capable de solutionner notre paradoxe par l'univers de *Terra Incognita* ! Comme on le voit, *Terra Incognita* est donc une sorte d'uchronie dont l'écart avec la réalité historique est encore aggravé par la présence des lieux et créatures issus de la littérature d'imagination de l'époque. Ainsi, même s'il s'inspire de l'Histoire, *Terra Incognita* n'est pas du tout un jeu historique. Toutefois, il « joue avec l'Histoire ». Plus précisément, même, l'univers du jeu s'amuse du paradoxe entre Histoire et surnaturel que nous avons décrit plus tôt. Dans *Terra Incognita*, ce débat est au cœur du jeu. Les personnages comme les PNJ en ont conscience et peuvent tout à fait en discourir à voix haute : les éléments fantastiques présents dans l'art, la littérature ou le fonds légendaire existent-ils réellement ou bien ne sont-ils qu'élucubrations d'affabulateurs ? Les animaux parlants de La Fontaine ont-ils, quelque part, sur Terre, leur propre contrée encore inconnue ? Est-il possible, comme le prétend ce voyageur du nom de Gulliver qu'il existe, loin au-delà des mers connues, des îles volantes ou des êtres minuscules ?

Pour s'accommoder du paradoxe, l'univers du jeu a été divisé en deux parties bien distinctes mais, heureusement, pas hermétiques l'une à l'autre. L'une, nommée Pays d'Ici, correspond peu ou prou à l'Europe historique du début du XVIII^e siècle, vers la fin du règne de Louis XIV. *A priori*, le surnaturel n'y a donc pas droit de cité si ce n'est sous forme de racontars, rumeurs ou émotions populaires. Tout autour du Pays d'Ici, à de nombreux jours d'un voyage des plus incertains, se trouvent les Pays de Nulle Part. Là-bas, le surnaturel est roi. C'est même la norme. Les animaux peuvent parler, les îles voler, les peuples y être, selon, géants ou lilliputiens.

Bien entendu, les deux mondes interagissent. Les Pays de Nulle Part sont l'objet des convoitises des Coteries qui se partagent le pouvoir au Pays d'Ici : elles sont persuadées d'y trouver de quoi accroître leur puissance (« Substances », alliés, richesses infinies, etc.) et cher-

chent dans ce but à explorer les voies qui y mènent, aussi dangereuses soient-elles. Inévitablement, le fantastique venu des Pays de Nulle Part finit par s’infiltrer au Pays d’Ici sous forme d’abord de récits de voyage et de rumeurs immatérielles puis finalement sous forme d’objets de curiosité, de « Substances aux effets Prodigieux » voire de créatures improbables. Les personnages des joueurs, eux-mêmes intrépides voyageurs de l’inconnu, se trouvent au cœur de ce dialogue incessant entre univers fantastique et univers historique.

C’est entendu, *Terra Incognita* n’est donc pas un jeu historique, loin de là. Pourtant, en évoquant très largement tout l’imaginaire caractéristique des années 1650 à 1750 et en le mêlant à la réalité historique de ces mêmes années, il a l’ambition de faire éprouver aux joueurs le pratiquant l’ambiance de cette époque d’une manière certes très différente mais, de mon point de vue, pas inférieure à ce que proposerait un jeu en mode « puriste », sans fantastique, sur la fin du règne de Louis XIV. Dans cet hypothétique dernier jeu, comment rendre compte des représentations, des peurs, de l’imaginaire, des lectures dont les esprits des individus étaient alors emplis ?

Pour conclure, la seule manière de résoudre le paradoxe mis en avant dans cet article est sans doute d’accepter qu’aucun jeu de rôles ne puisse réussir parfaitement à plonger ses joueurs dans l’Histoire : il échouera toujours à en montrer l’une ou l’autre des facettes. Ainsi, il ne nous reste plus qu’à jouer alternativement, au gré de nos envies mais sans exclusive, aux jeux « avec surnaturel » et aux jeux « sans surnaturel ». *Tè Deum pour un massacre* et *Maléfices. Pavillon Noir* avec les règles de « Entre ciel et terre » et sans elles. *Fromage et dessert*. C’est ainsi que la pratique du jeu de rôles historique aura le plus de saveurs.