

Passé ludique et déviations historiques
Sens et fonction du Moyen Âge dans les jeux de rôle

Par
Guillaume Viveiros

Thèse soumise à la
Faculté des études supérieures et postdoctorales
dans le cadre des exigences du programme de Maîtrise en histoire

Département d'histoire
Faculté des arts
Université d'Ottawa

© Guillaume Viveiros, Ottawa, Canada, 2017

Résumé

Passé ludique et déviations historiques : Sens et fonction du Moyen Âge dans les jeux de rôle

Par Guillaume Viveiros

Sous la direction de Kouky Fianu

Le présent travail de recherche s'intéresse à la manifestation du phénomène du médiévalisme dans le loisir des jeux de rôle. Il propose une réponse à la problématique suivante : quel sens revêt le Moyen Âge dans les jeux de rôle et comment expliquer son succès? En somme, pourquoi le Moyen Âge?

Pour parvenir à résoudre cette problématique, il a été nécessaire d'effectuer une analyse visuelle et textuelle d'un corpus composé de livres de jeux de rôle et d'œuvres artistiques liées à la culture rôliste. Cette analyse a permis d'établir que le Moyen Âge est perçu comme la période de tous les possibles, une époque sans limites, entièrement malléable et modulable.

L'objectif de ce travail est de sensibiliser les médiévistes aux particularités du jeu de rôle et démontrer sa valeur originale comme champ d'études légitime du médiévalisme.

Soumis le 16 décembre 2016

Remerciements

La personne que je suis n'existe que grâce au chemin que j'ai parcouru et aux personnes qui l'ont parcouru à mes côtés. Ces compagnons de route, je ne peux que les remercier. Merci à mon amoureuse Stéphanie, qui a su me soutenir et m'encourager sans broncher à toutes les étapes de mon parcours académique. Sans elle, ce travail de recherche ne serait encore aujourd'hui qu'un rêve chimérique. Merci à mes parents, qui ont su mettre de côté leurs inquiétudes quant à mon futur pour me laisser entreprendre mes études en Histoire. Sans leur soutien, je ne serais pas historien et mon identité s'en verrait fragmentée. Merci à mes amis John et Gregory pour leurs encouragements enthousiastes qui m'ont fait pleinement réaliser que mon sujet d'étude était judicieux et pertinent. Merci à madame Louise Frappier, pour son soutien et ses conseils ainsi que pour m'avoir offert des opportunités inestimables. Merci finalement à madame Kouky Fianu, qui m'a guidé à travers pas moins de deux projets de recherche radicalement différents avec une immense patience que je ne peux qu'admirer.

À vous tous, je dis merci. Sans vous, ce travail de recherche n'existerait pas. La personne que je suis aujourd'hui n'existerait pas.

Table des matières

INTRODUCTION.....	V
Synthèse historiographique.....	VI
Une définition du jeu de rôle.....	XII
Méthodologie et corpus.....	XX
CHAPITRE 1 : UN MOYEN ÂGE HÉROÏQUE.....	1
Une période de héros.....	1
Une période d’aventures.....	18
CHAPITRE 2 : UN MOYEN ÂGE MERVEILLEUX.....	37
CHAPITRE 3 : UN MOYEN ÂGE FLEXIBLE.....	59
Un univers accessible.....	59
Un univers méconnu.....	64
Un univers anhistorique.....	72
CONCLUSION.....	81
Bibliographie.....	84
Annexes.....	88

Table des illustrations

Illustration 1.....	34
Illustration 2.....	51
Illustration 3.....	53
Illustration 4.....	54

Introduction

Le médiévalisme, ou la référence au Moyen Âge dans le monde contemporain, n'est pas un phénomène nouveau. Pensons à l'engouement du 19^e siècle pour le Moyen Âge, ainsi qu'au mouvement architectural néo-gothique; pensons à ces fêtes dites médiévales, ou à ces « Renaissance Fairs », qui pullulent en Europe et en Amérique du Nord depuis déjà des décennies. C'est également un phénomène d'actualité, présent dans la littérature, le cinéma, et bien évidemment les divertissements. L'une des manifestations les plus connues du médiévalisme aujourd'hui est le *fantasy*, genre littéraire populaire, caractérisé notamment par les œuvres de J.R.R. Tolkien, Robert E. Howard ou Georges R.R. Martin et dont la portée s'étend à présent bien au-delà de la littérature, imprégnant tous les domaines touchés par le médiévalisme.

Relativement récente, l'étude du médiévalisme s'est rapidement intéressée au merveilleux médiéval et à sa présence dans la littérature, le cinéma, ainsi que les jeux vidéo. Les jeux de rôle, cependant, ont été peu étudiés. Le jeu de rôle, loisir pratiqué autour d'une table entre amis et similaire par plusieurs aspects aux jeux de société, est une pratique ludique apparue dans les dernières décennies qui consiste à incarner un personnage et à vivre des aventures. Que ce soit à cause de leur portée plus limitée que le cinéma ou les jeux vidéo, de leur aspect hermétique, du stigmatisme social qui leur est associé, ou simplement par ignorance ou manque d'intérêt, la présence du médiévalisme dans les jeux de rôle n'a été que peu abordée par les historiens. Certains, comme Gil Bartholeyns¹, ont étudié le sujet des jeux de rôle grandeur nature, ou GN, forme de jeu de rôle

¹ Gil BARTHOLEYNS et Daniel BONVOISIN. « Le Moyen Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôles grandeur nature », *Modernités médiévales*, 2007
[<http://www.modernitesmedievales.org/articles/BartholeynsBonvoisinJdRGN.htm>] (page consultée le 28 juin 2016).

où les joueurs incarnent physiquement un personnage dans un univers fictif (activité partageant certaines similitudes avec le phénomène des reconstitutions). Néanmoins, la forme originelle du jeu de rôle de table n'a pas été analysée pour sa dimension médiévaliste, alors que cette dimension domine l'industrie du jeu de rôle.

Je cherche ici à répondre à cette lacune. Quel sens revêt le Moyen Âge dans les jeux de rôle? Pourquoi le Moyen Âge a-t-il tant de succès dans le jeu de rôle?

Ma méthode, décrite en détail dans ce chapitre, consiste à analyser textuellement et visuellement un corpus principalement composé de livres de jeu de rôle, afin d'en extraire les différents usages du Moyen Âge. En délimitant ces manifestations du médiévalisme, il devient possible d'en comprendre la fonction et donc le sens, d'étudier le comment pour comprendre le pourquoi, en substance. L'objectif de ce travail de recherche est de comprendre le sens qu'a le Moyen Âge, ou plutôt l'idée du Moyen Âge, pour ceux qui écrivent, illustrent et pratiquent les jeux de rôle.

Synthèse historiographique

Le sujet à l'étude s'inscrit dans l'historiographie plus large de l'étude du médiévalisme et de ses multiples manifestations.

La définition et la nature du médiévalisme, ainsi que l'importance de l'étude du médiévalisme, ont été posées par des auteurs tel que Benoît Grevin². Selon lui, le médiévalisme englobe toute référence à la période médiévale dans le monde contemporain, un phénomène de

² Benoît GREVIN. « De l'usage du médiévalisme (et des études sur le médiévalisme...) », *Méneſtreſ*, 25 mars 2015 [<http://www.menestrel.fr/spip.php?rubrique2133&lang=fr>] (page consultée le 29 juin 2016); Benoît GREVIN. « Liminaire », dans Tommaso Di Carpegna Falconieri, *Médiéval et Militant : penser le contemporain à travers le Moyen Âge*, Publications de la Sorbonne, Paris, 2015, p. 7-8.

projection d'un ou de plusieurs passés idéalisés dans le présent. Séverine Abiker et Florence Plet-Nicolas³ vont jusqu'à mettre l'étude du médiévalisme au même niveau d'importance que les études de la période historique en soi, avançant que l'historien ne travaille qu'avec une représentation du Moyen Âge, au même titre que les adeptes du médiévalisme. Même si cette position est sans conteste un peu trop poussée, il faut reconnaître que l'époque médiévale est principalement perçue comme fictive par les non-médiévistes. Cette idée du Moyen Âge comme période fictive est par ailleurs développée plus en profondeur par Jeff Rider⁴. Ce dernier décrit le médiévalisme comme les idées que nous avons du Moyen Âge, plutôt que le Moyen Âge lui-même. Les médiévalistes quant à eux s'intéressent davantage à l'esthétique médiévale qu'à la pure historicité que visent les médiévistes. Antoine Dauphagne avance d'ailleurs que le Moyen Âge n'existe pas. Daniel Bonvoisin explique que les traits esthétiques spécifiquement médiévaux sont très rares, une position partagée par Gil Bartholeyns⁵. Cornelius Dragomirescu, au sujet des films à thématique médiévale, va d'ailleurs un peu plus loin en proposant que les films n'illustrent pas une représentation historique crédible. Au contraire, Isabelle Périer⁶ affirme que bien que les jeux de rôle médiévalisants soient des constructions imaginaires, ces représentations sont basées sur certains concepts proprement médiévaux. La réalité est plus complexe. Certes, le Moyen Âge du médiévalisme est très peu historique, mais là n'est pas son but. Comme l'explique David W. Marshall, le Moyen Âge du médiévalisme ne ressemble à aucune période réelle. Les médiévalistes

³ Séverine ABIKER et Florence PLET-NICOLAS. « Préface : Les deux Moyen Âge », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 9-14.

⁴ Jeff RIDER. « L'utilité du Moyen Âge », dans Vincent Ferré et al. *Médiévalisme : Modernité du Moyen Âge*, L'Harmattan, Paris, 2010, p. 35-45.

⁵ Gil BARTHOLEYNS et Daniel BONVOISIN. « Le Moyen Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôles grandeur nature », *Modernités médiévales*, 2007
[<http://www.modernitesmedievales.org/articles/BartholeynsBonvoisinJdRGN.htm>] (page consultée le 28 juin 2016).

⁶ Isabelle PÉRIER. « Structures du genre médiéval-fantastique ou ce que le jeu de rôle a retenu du Moyen Âge », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 141-152.

n'utilisent pas la période médiévale pour la même raison que les médiévistes. Alexandre Winkler, dans sa description du jeu de rôle *Miles Christi*, explique d'ailleurs qu'en dépit d'une véritable fascination historique pour la Terre Sainte, le jeu incorpore des éléments très contemporains. Certains auteurs, comme Thomas Honegger⁷ ou Tison Pugh et Angela Jane Weisl⁸ ont par ailleurs tenté d'explorer l'attrait du Moyen Âge pour les sociétés modernes par une analyse du désir d'héroïsme, de liberté et d'absence de contraintes, le tout dans un contexte d'aliénation décidément marxiste. Ces auteurs décrivent le médiévalisme comme une fabrication de ceux qui sont venus ensuite, un conglomérat parfois contradictoire d'images, de stéréotypes et de clichés qui ne présentent pas une image unifiée de la période en question. François de la Bretèque partage cette vision, décrivant le médiévalisme comme une représentation imaginaire d'images fortes communes au monde occidental. Tommaso Di Carpegna Falconieri présente quant à lui le médiévalisme comme un réceptacle si large que tous le rencontre quotidiennement. Le Moyen Âge est donc perçu comme une construction purement imaginaire et fictive (peu importe les intentions de celui qui le construit, reconstruit et réinvente), qui peut être mise au service des populations modernes pour des applications diverses.

Des chercheurs comme Tommaso Di Carpegna Falconieri⁹, ont par ailleurs tenté de peindre un portrait détaillé de l'une de ces applications, ici le médiévalisme politique. Il avance l'idée d'un Moyen Âge simple et accessible, connu et compris de tous. À leur tour, les auteurs

⁷ Thomas HONEGGER. « (Heroic) Fantasy and the Middle Ages – Strange Bedfellows or an Ideal Cast? », dans Vincent Ferré et al. *Médiévalisme : Modernité du Moyen Âge*, L'Harmattan, Paris, 2010, p. 61-72.

⁸ Tison PUGH et Angela Jane WEISL. *Medievalisms : Making the Past in the Present*. Routledge, Londres, 2013. 176 p.

⁹ Tommaso DI CARPEGNA FALCONIERI. *Médiéval et Militant : penser le contemporain à travers le Moyen Âge*. Publications de la Sorbonne, Paris, 2015. 317 p.

Corneliu Dragomirescu¹⁰ et François de la Bretèque¹¹ se penchent sur une autre manifestation du médiévalisme, cette fois dans le domaine du cinéma. Ils présentent le Moyen Âge comme un lieu d'expression du merveilleux, un passé mythique ni imaginaire ni réellement historique, auquel s'accroche l'idée de l'enfance et du divertissement. Bien que portant sur des sujets connexes à celui étudié dans le présent travail de recherche, ces démarches, théories et idées forment un cadre de référence essentiel.

Afin de conférer une fondation académique et théorique solide à ce travail de recherche, une attention particulière a été portée aux champs d'études qui en forment la fondation, à savoir l'histoire culturelle et l'histoire littéraire. Pascal Ory¹² offre une excellente introduction à l'histoire culturelle et à ses méthodes, qui fut très utile pour la mise en place d'un corpus cohérent et indicatif. Les sources utilisées dans la présente recherche ne sont pas conventionnelles, ou à tout le moins pas d'un point de vue traditionnel. En effet, le jeu est à l'égal des documents juridiques ou politiques, un mode d'accès à la compréhension historique, pourvu que la méthode d'analyse scientifique soit constante et rigoureuse. Pour leur part, Philippe Poirrier¹³, Jean-Pierre Rioux et Jean-François Sirinelli¹⁴ proposent un exposé des principaux enjeux de ce champ d'étude ainsi qu'une définition de son objectif, à savoir l'étude des formes de représentation du monde au sein d'un groupe humain et qui en analyse la gestation, l'expression et la transmission. L'étude des jeux

¹⁰ Corneliu DRAGOMIRESCU. « Cinéma médiéval : trois niveaux de sens d'une expression ambiguë », dans Vincent Ferré et al. *Médiévalisme : Modernité du Moyen Âge*, L'Harmattan, Paris, 2010, p. 139-152.

¹¹ François DE LA BRETÈQUE. « Le regard du cinéma sur le Moyen Âge », dans Jacques Le Goff et Guy Lobrichon et al. *Le Moyen Âge aujourd'hui : Trois regards contemporains sur le Moyen Âge : histoire, théologie, cinéma*, Le Léopard d'Or, Paris, 1997, p. 283-302.

¹² Pascal ORY. *L'histoire culturelle*. Paris, Presses universitaires de France, 2007, 127 p.

¹³ Philippe POIRRIER. *Les enjeux de l'histoire culturelle*. Paris, Seuil, 2004, 435 p.

¹⁴ Jean-Pierre RIOUX et Jean-François SIRINELLI et al. *Pour une histoire culturelle*. Paris, Éditions du Seuil, 1997, 455 p.

de rôle médiévalisants s'inscrit dans ce champ de recherche, démontrant à travers le loisir comment les rôlistes se représentent-ils le Moyen Âge.

Quant à l'histoire littéraire, bien qu'elle se situe hors de la portée voulue du présent travail de recherche, il est néanmoins important d'en comprendre les fondements scientifiques, non pas pour s'appropriier la méthode des historiens littéraires, mais plutôt pour comprendre et garder à l'esprit le riche héritage littéraire des jeux de rôle. Anne Rochebouet et Anne Salamon¹⁵ analysent la présence du Moyen Âge dans le genre *fantasy* afin d'en comprendre l'intérêt. Cette étude a été utile à titre comparatif, tout en apportant une réflexion de départ sur le merveilleux médiéval dans la littérature contemporaine.

Cependant, pour bien comprendre le phénomène du jeu de rôle dans un cadre académique, il est nécessaire de consulter une historiographie s'inscrivant cette fois hors de l'étude du médiévalisme. Olivier Caïra¹⁶ y consacre un ouvrage exhaustif présentant le jeu de rôle pour ce qu'il est dans son essence : un jeu et un loisir. Laurent Trémel¹⁷ préfère une approche sociologique et psychologique du sujet, et présente le jeu de rôle comme une forme de compensation. Il est primordial de comprendre le jeu de rôle dans son incarnation universelle avant de se spécialiser dans l'étude des genres médiévalisants.

¹⁵ Rochebouet, Anne et Anne SALAMON. « Les réminiscences médiévales dans la *fantasy* : Un mirage des sources? », *Cahiers de recherches médiévales et humanistes*, no. 16, 2008, p. 320-345 [http://crm.revues.org.proxy.bib.uottawa.ca/11092] (page consultée le 27 mai 2017).

¹⁶ Olivier CAÏRA. *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*. CNRS Éditions, Paris, 2007. 311 p.

¹⁷ Laurent TRÉMEL. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : Les faiseurs de mondes*. Presses universitaires de France, Paris, 2001. 309 p.

Les études portant directement sur les jeux de rôle médiévalisants sont rares. Isabelle Périer¹⁸ propose tout de même un exposé des éléments tirés de la culture médiévale que l'on retrouve dans les structures narratives propres aux jeux de rôle. Elle démontre que malgré des différences marquées, tous les jeux de rôle médiévaux-fantastiques partagent des caractéristiques essentielles, et peuvent ainsi être étudiés comme un ensemble cohérent. D'autres chercheurs comme Alexandre Winkler¹⁹ et David W. Marshall ont préféré limiter leur analyse à un jeu spécifique plutôt que de regarder le tout dans son intégralité, apportant un cadre académique spécialisé utile, ainsi qu'une expertise dans l'analyse de ce genre de sources. Antoine Dauphagne²⁰ tente une analyse plus globale, mais en se limitant tout de même au domaine beaucoup plus restreint des jeux de rôle historiques. Ces travaux apportent des pierres à un édifice encore inachevé.

Pour combler ce vide, il faut s'appuyer sur une historiographie consacrée à un sujet voisin, mais bel et bien distinct : celui des jeux de rôle grandeur nature. Daniel Bonvoisin²¹ propose l'approche particulière d'étudier les personnages des joueurs afin de comprendre les motivations de ces derniers. La référence reste cependant Gil Bartholeyns²² qui, grâce à des études

¹⁸ Isabelle PÉRIER. « Structures du genre médiéval-fantastique ou ce que le jeu de rôle a retenu du Moyen Âge », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 141-152.

¹⁹ Alexandre WINKLER. « Miles Christi ou les croisades en jeu », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 163-176.

²⁰ Antoine DAUPHRAGNE. « Le Moyen Âge dans les jeux de rôle : simulation ludique et matière historique », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 69-80.

²¹ Daniel BONVOISIN. « Il était une fois mon personnage, Les rôlistes en grandeur nature, leurs aspirations ludiques et leur Moyen Âge », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 55-68.

²² Gil BARTHOLEYNS et Daniel BONVOISIN. « Le Moyen Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôles grandeur nature », *Modernités médiévales*, 2007. [<http://www.modernitesmedievales.org/articles/BartholeynsBonvoisinJdRGN.htm>] (page consultée le 28 juin 2016). Gil BARTHOLEYNS. « Le passé sans l'histoire. Vers une anthropologie culturelle du temps », dans Vincent Ferré et al. *Médiévalisme : Modernité du Moyen Âge*, L'Harmattan, Paris, 2010, p. 47-60.

approfondies sur le terrain, propose un portrait exhaustif et fascinant sur les pratiquants de jeux de rôle grandeur nature et leur lien avec un Moyen Âge qui n'est ni historicisant ni passéiste, mais bien purement et simplement ludique. Malgré des différences inhérentes majeures, les travaux portant sur le jeu de rôle grandeur nature s'avèrent utiles pour l'étude de leurs cousins, les jeux de rôle sur table.

L'historiographie globale, ainsi, a couvert de nombreuses facettes du médiévalisme et de ses usages, que ce soit dans les domaines politique, cinématographique, voire ludique. Pourtant, l'étude du jeu médiévaliste reste encore embryonnaire. Les études existantes se concentrent sur des cas précis ou des bassins d'étude restreints, ou encore ne s'intéressent pas au sens de ces manifestations médiévalistes : une étude globale des jeux de rôle médiévalisants et de leur sens n'a pas encore été tentée. Certes, Gil Bartholeyns a grandement contribué aux études dans un domaine connexe, et ses études sont les bienvenues à cet égard, particulièrement pour la méthodologie qu'il adopte, mais les jeux de rôle grandeur nature sont, malgré un nom et une structure similaire, bien différents des jeux de rôle pratiqués sur table. Malgré des éléments interchangeables, les jeux de rôle sur table méritent d'être étudiés séparément, comme je vais le démontrer sous peu. Ainsi, malgré l'importance de ces contributions, la problématique étudiée dans le cadre de ce travail de recherche est originale et vient nuancer ce qu'est le médiévalisme.

Une définition du jeu de rôle

En quoi consiste le jeu de rôle?

Pour un observateur externe, le jeu de rôle est une pratique ludique difficile à comprendre. Activité marginale avec un marché somme toute assez limité, le jeu de rôle est méconnu.

Gil BARTHOLEYNS. « Manières de faire des mondes grandeur nature », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 29-42.

Nombreux sont ceux qui n'ont même jamais entendu le terme. Le loisir d'un pratiquant de jeux de rôle est tout aussi difficile à expliquer, car il est le résultat d'un amalgame, et ce caractère singulier rend les comparaisons ardues. La tâche est rendue d'autant plus complexe que l'image du jeu de rôle véhiculée par les médias est confuse, voire carrément mensongère. Il est néanmoins nécessaire d'en tenter ici une définition.

Le jeu de rôle est essentiellement un type de jeu de société avec lequel il partage des caractéristiques fondamentales : un groupe d'amis se rencontrent autour d'une table (ou, de plus en plus, en ligne à travers des programmes de communication dédiés), et jouent à un jeu pendant quelques heures. On y utilise des dés, ainsi que parfois des cartes à jouer, des pions, des jetons ou des figurines. Les joueurs sont limités dans leurs actions par un système de règles, plus ou moins complexes selon les cas. Présenté ainsi, le jeu de rôle semble donc assez similaire aux jeux de société. Cette définition est cependant réductrice et incomplète, car le jeu de rôle diffère également du modèle des jeux de société classiques en une multitude de points. Olivier Caïra tente de le distinguer ainsi :

Les « rôlistes » sont autour d'une table. Un meneur de jeu (MJ) qui cache ses notes derrière un paravent de carton, et un à dix joueurs. Pas de plateau de jeu, pas d'électronique, pas non plus d'armures ni d'épées, juste des dés, du papier et des crayons, du soda, des biscuits et cette phrase rituelle : « Que faites-vous ? » Une partie de jeu de rôle commence. Dans un jeu de société classique, chaque réponse au « Que faites-vous ? » serait prévue par les règles : j'avance de trois cases, j'attaque le pion adverse, je vends mes stocks, etc. Dans un « livre dont vous êtes le héros », les choix seraient proposés en nombre fini, avec pour chacun une suite déjà rédigée à donner au récit. Dans un jeu informatique, les personnages pourraient interagir avec leur environnement virtuel... dans les limites de ce que prévoit le logiciel. Le principe du jeu de rôle sur table est de laisser ouvert l'éventail des actions possibles.²³

²³ Olivier CAÏRA. *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*. CNRS Éditions, Paris, 2007, p. 6.

Ceci aide à cerner la véritable nature du jeu de rôle, mais n'apporte tout de même pas une définition claire du loisir. Devrait-on se tourner dans ce cas vers les jeux de rôle eux-mêmes, et voir comment les auteurs de ces derniers définissent leur loisir? Le jeu populaire *Dungeons & Dragons* est défini comme suit : « The D&D game is a fantasy game of your imagination. It's part acting, part storytelling, part social interaction, part war game, and part dice rolling. You and your friends create characters that develop and grow with each adventure they complete »²⁴.

Les auteurs du jeu *King Arthur Pendragon* proposent pour leur part une comparaison éclairante :

Most of us, as children, engaged in some sort of make-believe. « Cops and Robbers » is common, or some variant of « guns » (Or the ever-present « knights », if swords and shields were in fashion that year). Playing Pendragon is like that style of childhood play, but instead of running around the backyard with sticks, the players use their collective imaginations. And instead of the incessant « Got you! » and « No you didn't! » arguments, you use dice to settle disputes and arbitrations. Game play consists mostly of talk about and on behalf of your character, who is your « pretend guy » in the imaginary world.²⁵

Voilà exactement ce qu'est fondamentalement le jeu de rôle. C'est un jeu de simulation, un loisir alimenté purement par l'imaginaire de ses pratiquants. Le jeu propose certes une structure – un univers de jeu dans lequel les personnages, les alter ego des joueurs, vont interagir, et un système de règles régissant les interactions des joueurs avec l'univers de jeu – mais ce n'est que cela : une structure, un squelette, une fondation. Le récit est entièrement créé par les joueurs et son déroulement est également déterminé par ces derniers. Laurent Trémel qualifie même en

²⁴ Julia MARTIN et al. *Dungeons & Dragons : Player's Handbook : Core Rulebook I v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003), p. 4.

²⁵ Greg STAFFORD et al. *King Arthur Pendragon 5th Edition*. ArtHaus Inc., USA, 2005, p. 4.

ces termes les pratiquants du jeu de rôle : « Les « faiseurs de mondes », ce sont les joueurs de jeux de rôles sur table qui se projettent durant leurs loisirs dans des mondes imaginaires, élaborent des scénarios fantastiques »²⁶. Ainsi, la particularité du jeu de rôle est d'offrir une relation tout à fait singulière avec la fiction : le joueur invente et incarne son personnage dans un scénario écrit au fur et à mesure. Lire un livre ou regarder un film offrent un engagement différent dans la fiction, tandis qu'un jeu de société ou un jeu vidéo sont limités par le fait que ce sont des produits finis destinés à la consommation immédiate. Le jeu de rôle quant à lui permet de vivre, essentiellement sans médium, dans son univers de fiction favori. Le jeu de rôle permet de vivre dans la fiction, de vivre dans l'imaginaire. Au lieu d'assister à l'action, les joueurs peuvent la vivre. Le Maître de Jeu est là pour proposer une aventure aux autres joueurs et servir de portail interactif avec l'univers de jeu, tandis qu'il suffit aux autres joueurs de créer leur personnage, d'apporter une poignée de dés et de laisser libre cours à leur imagination.

Le jeu de rôle est donc, comme l'avance Olivier Caïra, « un type d'engagement dans la fiction »²⁷. Ce loisir est une activité créatrice se situant au confluent de la littéraire et du théâtre. La diversification des jeux suit d'ailleurs les grands genres calqués sur ceux de la paralittérature²⁸, comme la science-fiction, ou le médiéval-fantastique, ce qui implique que l'un des objectifs du jeu de rôle est d'offrir un mode d'interaction nouveau avec des univers littéraires fictifs. C'est d'abord et avant tout une activité ludique, un loisir qui propose une relation active exceptionnelle avec les univers de fiction, une relation rendue possible par le système de règles du jeu, et par le dialogue constant, réactif et personnalisé entre l'imaginaire collectif des joueurs et celui du Maître de Jeu.

²⁶ Laurent TRÉMEL. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : Les faiseurs de mondes*. Presses universitaires de France, Paris, 2001, p. 1.

²⁷ Olivier CAÏRA. *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*. CNRS Éditions, Paris, 2007, p. 7.

²⁸ Ibid., p. 19.

Pourquoi étudier le jeu de rôle?

Le jeu de rôle est un loisir assez marginal. L'impact de l'industrie des jeux de rôle est incontestablement négligeable, surtout lorsqu'il est comparé à celui des autres grandes industries du loisir²⁹, comme le cinéma, la littérature, ou les jeux vidéo. Après une pointe atteinte au milieu des années quatre-vingt, le marché du jeu de rôle a commencé à stagner, puis à décroître. Par sa nature, le jeu de rôle ne nécessite pas un grand investissement monétaire : un seul livre de règles peut suffire à un groupe entier et alimentera des dizaines, voire des centaines d'heures de jeu. Certes, les gammes d'un jeu donné vont généralement s'étendre en proposant des suppléments portant sur l'univers de jeu, des règles supplémentaires, ou bien encore des aventures officielles et clé en main, mais on peut néanmoins remarquer qu'outre les produits de base, les ventes sont relativement basses, particulièrement avec la propagation du piratage informatique et l'ascension des jeux vidéo dans les dernières décennies³⁰. Selon Olivier Caïra, pérenniser une gamme est très difficile :

Pour être pérenne et rentable, une gamme doit s'appuyer sur un livre de base (*core rulebook*), indispensable pour jouer ses premières parties, puis une série de suppléments qui permettent d'étoffer l'univers et le système de jeu tout en fidélisant les joueurs. Cela suppose une parution échelonnée sur plusieurs mois. Le rôliste qui acquiert le livre de base table donc sur un suivi éditorial qui ne se fera que si d'autres rôlistes font le même pari. Les effets d'annonce et de réputation de l'éditeur, relayés ou non par la presse spécialisée, sont donc cruciaux pour mettre en confiance les clients et les distributeurs.³¹

Certains, comme Laurent Trémel, avancent que la compétition de marchés connexes, comme celui des jeux vidéo, a en quelque sorte tué les jeux de rôle sur table³². Bien que cette remarque soit

²⁹ Ibid., p. 42.

³⁰ Laurent TRÉMEL. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : Les faiseurs de mondes*. Presses universitaires de France, Paris, 2001, p. 35.

³¹ Olivier CAÏRA. *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*. CNRS Éditions, Paris, 2007, p. 30.

³² Laurent TRÉMEL. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : Les faiseurs de mondes*. Presses universitaires de France, Paris, 2001, p. 35.

exagérée (et légèrement dramatique), il faut reconnaître que dès les années quatre-vingt-dix, les jeux de rôle se sont réorganisés en une forme de micro-industrie à peine autosuffisante. Des sociétés de production font leur apparition, d'autres font faillite : le moindre échec commercial peut se traduire non seulement par la mort de la gamme de jeu en question, mais parfois par la mort de l'entreprise qui l'a commercialisée également³³.

Outre les préoccupations économiques, les rôlistes eux-mêmes forment une population difficile à étudier. En effet, le jeu de rôle est un loisir pratiqué en petits groupes plus ou moins autonomes, séparés des autres pratiquants. Ce n'est pas le genre de jeu qui suscite des tournois organisés, l'idée de tournoi n'étant simplement pas compatible avec la nature du jeu de rôle : « Le jeu de rôle sur table ne nécessitant aucune infrastructure, rien n'oblige un rôliste à rejoindre un club, si ce n'est la volonté de multiplier les expériences de jeu (autres produits, autres joueurs) et de participer à des événements de plus grande envergure »³⁴. Bien que l'on puisse relever des événements d'une certaine envergure, comme le *Monde du Jeu* ou le *Salon du Jeu et de la Maquette*, et bien que certains groupes jouent leurs parties à la boutique de hobby locale, ou au sein d'une association, la majorité des groupes jouent à domicile et ont peu ou pas de liens directs avec des rôlistes à l'extérieur du groupe. Trémel avance qu'un tiers seulement des rôlistes en France appartiennent à une association de jeux de rôle³⁵ : ces chiffres sont basés sur des entretiens tenus avec des rôlistes dans des clubs et une enquête par questionnaire effectuée en collaboration avec le magazine de jeux de rôle *Casus Belli*³⁶. Il faut donc prendre ces données avec un grain de

³³ Isabelle PÉRIER. « Structures du genre médiéval-fantastique ou ce que le jeu de rôle a retenu du Moyen Âge », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 141.

³⁴ Olivier CAÏRA. *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*. CNRS Éditions, Paris, 2007, p. 36.

³⁵ Laurent TRÉMEL. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : Les faiseurs de mondes*. Presses universitaires de France, Paris, 2001, p. 159.

³⁶ *Ibid.*, p. 300-301.

sel : le véritable chiffre est sans doute beaucoup plus bas. Laurent Trémel reconnaît d'ailleurs que ces données quantitatives ne sont peut-être pas représentatives des rôlistes dans leur ensemble, car le lectorat de *Casus Belli* présente certaines spécificités, notamment un intérêt pour les jeux de rôle sans doute plus poussé que chez d'autres³⁷, ou à tout le moins un niveau d'implication plus élevé. Et d'ailleurs, quel échantillonnage retenir? Comment séparer les rôlistes à part entière de ceux qui pratiquent seulement épisodiquement ce loisir? Comment peut-on faire un décompte fiable des pratiquants? « On ne peut pas plus dénombrer avec précision les rôlistes que les joueurs d'échecs ou de tarot »³⁸, comme l'avance avec justesse Caïra. Dans tous les cas, il est aisé de comprendre à quel point il est difficile d'analyser cette communauté éclatée selon les procédés sociologiques habituels.

Une industrie fragile à l'impact négligeable, une communauté minoritaire et éclatée : pourquoi donc étudier le jeu de rôle et les rôlistes?

La raison primaire est que le jeu de rôle est exceptionnel. Cette pratique, certes marginale, propose une relation très particulière avec la fiction et les structures narratives. C'est une véritable forge de la fiction, comme le souligne Olivier Caïra : « jamais dans l'histoire de la fiction les entrailles de l'action et de son univers n'ont été aussi observables, jamais la distinction entre émetteur et récepteur d'un récit n'a été aussi floue »³⁹. Le jeu de rôle est un loisir qui exprime directement les désirs des joueurs, leurs conceptions de la fiction, car leur imagination n'est pas limitée par une structure contraignante. Ce loisir, ainsi, est un reflet direct de leur imaginaire. Le niveau d'interactivité avec la fiction et les univers imaginaires est en effet inégalé par d'autres moyens d'expression comme la littérature ou les jeux vidéo. Il exige d'ailleurs de bien distinguer

³⁷ Ibid., p. 302.

³⁸ Olivier CAÏRA. *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*. CNRS Éditions, Paris, 2007, p. 32.

³⁹ Ibid., p. 8-9.

les jeux de rôle dits « papiers », ou « pen & paper », pour reprendre l'expression anglaise, et les jeux de rôle informatiques. Il existe des points de convergence, certainement (les premiers jeux de rôle informatiques furent bien souvent basés sur les règles des jeux de rôle papiers existants, comme *D&D* ou *Shadowrun*), mais ces pratiques doivent être dissociées, car elles génèrent des phénomènes sociaux distincts⁴⁰ et ne proposent pas la même relation avec la fiction. Peu importe les efforts de l'industrie du jeu vidéo, ce médium émergent n'a jamais été capable d'égaliser le niveau d'interactivité et de liberté que proposent d'emblée les jeux de rôle traditionnels. Le jeu de rôle apporte manifestement quelque chose de particulier, si on continue à pratiquer ce loisir malgré la présence des jeux vidéo, beaucoup plus accessibles et répandus. Les possibilités spécifiquement offertes par le jeu de rôle, cette relation très personnelle avec les univers imaginaires, justifient manifestement l'ingurgitation de dizaines de pages de règles et de descriptions détaillées des différents univers. En somme, le jeu de rôle, par son caractère exceptionnel, mérite d'être étudié comme un phénomène distinct d'appropriation de la fiction.

Son intérêt pour les études médiévales est connexe. Les jeux de rôle médiévalisants, qui font l'objet du présent travail de recherche, sont des manifestations très claires du médiévalisme. Le médiévalisme, ou « la réception du Moyen Âge aux siècles ultérieurs dans son versant créatif et son versant érudit »⁴¹, est défini en ces termes par Benoît Grevin :

Le médiévalisme, naguère souvent utilisé pour évoquer simplement une « ambiance » médiévale », est un terme de plus en plus couramment utilisé pour qualifier globalement la référence au Moyen Âge dans le monde contemporain. Il s'agit non seulement d'une référence discursive au Moyen Âge, entendu comme pôle de comparaison positif ou négatif, mais aussi de l'ensemble des artefacts et manifestations sociales, politiques et

⁴⁰ Laurent TRÉMEL. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : Les faiseurs de mondes*. Presses universitaires de France, Paris, 2001, p. 4.

⁴¹ Vincent FERRÉ. « Introduction. Médiévalisme et théorie : pourquoi maintenant? », dans Vincent Ferré et al. *Médiévalisme : Modernité du Moyen Âge*, L'Harmattan, Paris, 2010, p. 8.

culturelles qui sont élaborés dans une volonté consciente de recréer ou d'imiter en tout ou partie le Moyen Âge.⁴²

Ainsi, étudier le médiévalisme, c'est comprendre le sens qu'a le Moyen Âge pour nos contemporains. Les jeux de rôle, forgés entièrement par l'imaginaire des créateurs et des joueurs, confèrent aux historiens du médiévalisme une occasion sans égale de comprendre le sens que revêt le Moyen Âge aujourd'hui. À travers le jeu, il est possible de comprendre comment le monde contemporain perçoit le Moyen Âge et ce qu'il signifie pour eux.

Si les jeux de rôle sont intéressants et dignes d'être étudiés, mais que la communauté des rôlistes est difficile à saisir, il faut manifestement utiliser une nouvelle approche pour analyser le phénomène et mieux le comprendre. Le jeu de rôle et les rôlistes ne peuvent être analysés qu'indirectement. Certes, certains diront que des méthodes d'histoire culturelle contemporaine existent, comme l'utilisation de sondages ou l'analyse de forums et de blogues spécialisés sur le sujet. Ces méthodes existent bel et bien – d'ailleurs, Laurent Trémel base l'essentiel de son étude sur un sondage et des entrevues – mais elles ont un gros défaut : le jeu de rôle est un loisir à la communauté éclatée et ceux qui lisent les magazines, jouent en club ou participent aux forums en ligne sont les grands passionnés et ne représentent qu'une minorité de la communauté rôliste. La majorité des joueurs se contentent de jouer avec leurs amis autour d'une table. Ainsi, bien que ces méthodes existent et devraient avoir leur place dans un travail de plus grande envergure, leur aspect forcément biaisé me force à les délaisser dans le cadre de ce travail de recherche. J'ai pour ma part choisi une méthode différente.

Méthodologie et corpus

⁴² Benoît GREVIN. « De l'usage du médiévalisme (et des études sur le médiévalisme...) », *Ménéstrel*, 25 mars 2015 [http://www.menestrel.fr/spip.php?rubrique2133&lang=fr] (page consultée le 29 juin 2016), paragraphe 1.

Méthodologie et délimitation du corpus

Dans le cadre de ce travail de recherche, j'ai analysé dix jeux de rôle que je qualifie de « médiévalisants », dont l'objectif est de recréer une atmosphère qui se veut médiévale, sans pour autant être réellement « authentique ». Le terme médiéval-fantastique pourrait être également utilisé pour les désigner, mais comme certains de ces jeux ne se définissent pas comme fantastiques (ceux à prétention plus historique), je préfère utiliser un terme plus ouvert. Évidemment, cette distinction n'est importante que pour ces jeux de rôle dit « historiques », car historiques ou non, tous ces jeux sont basés sur une idée entièrement fictive et fantastique du Moyen Âge, un Moyen Âge où la magie est omniprésente. Ces jeux médiévalisants, donc, ont été analysés sous deux angles d'étude : les thèmes de l'univers de jeu dans un premier temps et les mécaniques du jeu dans un second temps. En somme, une étude du fond et de la forme, basée sur le contenu du livre de base (ou de plusieurs livres de base, lorsqu'il n'y en a pas qu'un seul).

Le premier angle se concentre sur l'univers ludique, à savoir l'univers fictif – « historique » ou purement fantastique – dans lequel les personnages des joueurs évoluent et dans lequel les aventures se déroulent. À quel genre d'univers a-t-on affaire, quels sont les thèmes centraux, quel genre de personnages seront interprétés par les joueurs et quel genre d'aventures vont-ils vivre? Les questions posées sont de cet ordre.

Le deuxième angle est l'aspect mécanique du jeu. En quoi les règles du jeu peuvent-elles nous instruire sur la direction désirée, en quoi supportent-elles les thèmes et les aspects caractéristiques de l'univers de jeu? Les règles régissent les interactions entre les joueurs et l'univers de jeu (avec le Maître de Jeu servant de médiateur et d'arbitre) et indiquent le genre de parties auxquelles s'attendent les créateurs.

Lorsque la situation le permettait, la dimension visuelle des ouvrages ou des œuvres a été semblablement analysée, afin de déterminer le genre d'atmosphère recherchée et la façon dont les images soutiennent et illustrent l'univers de jeu.

Outre ces points, je n'avais qu'une restriction : l'univers de jeu devait être original et destiné dès sa création aux jeux sur table. J'ai ainsi ignoré les jeux basés sur des franchises plus connues, comme *The Lord of the Rings*, *Conan* ou *A Song of Ice and Fire*. Ce choix peut sembler surprenant, d'autant plus que la littérature médiévale-fantastique a servi de fondation aux jeux de rôle, particulièrement aux jeux médiévalisants. Ma décision se base sur trois éléments. D'une part, ces titres ont déjà été étudiés, parfois de façon bien exhaustive. Par exemple, le médiévalisme dans l'œuvre de Tolkien est un sujet fascinant, mais un sujet auquel de nombreux médiévistes ont déjà contribué. Les autres auteurs de romans appartenant au genre médiéval-fantastique ne sont pas non plus en reste : de nombreux travaux ont été dédiés à ces manifestations du médiévalisme. Le jeu de rôle, comme je l'ai décrit plus haut, n'a pas reçu le même traitement et mérite que l'on s'y attarde comme un phénomène propre, plutôt qu'une simple extension de la littérature. D'autre part, étudier des univers qui ont été pensés et développés exclusivement pour le jeu de rôle offre des conclusions plus intéressantes sur ce loisir que l'importation d'un univers externe et adapté à un nouveau format. Cette recherche se concentre sur le sens des jeux de rôle médiévalisants, non sur le médiévalisme au sein du genre médiéval-fantastique en général, une distinction importante à maintenir. Finalement, mon analyse se basant sur la relation entre l'univers de jeu et les mécaniques du jeu elles-mêmes, elle est plus pertinente lorsque ces deux éléments du jeu ont été développés en même temps, de concert, plutôt que séparément comme c'est le cas pour l'adaptation d'un univers fictif littéraire en un jeu de rôle. Dans tous les cas, malgré ces restrictions,

les sources restantes étaient plus qu'abondantes et diversifiées pour mener à bien le présent travail de recherche.

En plus des jeux de rôle, j'ai également choisi d'analyser deux créations artistiques liées à ce loisir, à savoir une bande dessinée en ligne et une saga MP3. Les deux angles d'étude étant présents dans les deux œuvres, ils répondent aux critères de mon corpus. Qui plus est, leur caractère parodique apporte sans conteste une dimension nouvelle à la recherche.

À titre comparatif, j'ai également entrepris d'étudier deux jeux de rôle qui n'étaient pas médiévalisants, mais contemporains, voire futuristes, quoique dotés d'une dimension magique. Ceci me permet d'effectuer des comparaisons entre les usages de différentes « périodes historiques » dans le jeu de rôle, bien que cela ne soit pas le cœur de mon travail : je cherche d'abord et avant tout à comprendre le sens de l'usage du Moyen Âge, et non pas en quoi le Moyen Âge est supérieur (ou non) à d'autres périodes ou genres dans le cadre du jeu de rôle.

Une fiche a été conçue pour chaque source, relevant les passages et les images qui apportaient un indice, explicitement ou non, au sens et à la fonction qu'avaient les jeux de rôle médiévalisants pour les auteurs des jeux et par extension les joueurs eux-mêmes. Les jeux de rôle sont écrits par comité et impliquent bien souvent de larges équipes de productions. En ce sens, on a plus affaire à un produit commercial qu'à une œuvre purement personnelle ou littéraire. Il est donc difficile, voire futile, de tenter de comprendre le bagage académique et culturel de chaque personne ayant participé à la création du jeu. Qui plus est, le jeu de rôle est majoritairement un loisir pratiqué par des cellules isolées n'ayant que peu ou pas de contact avec la communauté rôliste globale. En ce sens, les joueurs eux-mêmes sont difficiles à étudier avec les méthodes d'histoire culturelle contemporaine habituelles, comme le sondage ou l'analyse des échanges en ligne sur forums ou blogues. Ceci signifie que cette méthode est la plus appropriée dans le cadre

de ce travail qui se veut un point de départ plutôt qu'une recherche d'envergure ou exhaustive. Néanmoins, certaines données issues des recherches d'autres chercheurs, comme les sondages de Laurent Trémel et de Gil Bartholeyns, ou le portrait de l'histoire du jeu de rôle par Olivier Caïra, ont été utilisées pour enrichir et diversifier l'argumentation dans les chapitres pertinents.

Avec ces données en main, une fois établis les usages du Moyen Âge dans les jeux de rôle établis, il est possible de déterminer le sens qu'a cette période historique pour les créateurs de jeux de rôle, ainsi que pour ceux qui y jouent. Cette analyse textuelle et visuelle me permettra d'établir qu'outre une esthétique et une mythologie qui fascinent, l'attraction médiévaliste est le fruit d'un exotisme familial, permettant l'évasion et alimentant l'imaginaire, tout en étant assez près pour faciliter l'immersion immédiate, justifiant ainsi l'usage de thématiques médiévales plutôt que de thèmes antiques, ou au contraire plus modernes. Cet attrait n'a cependant guères à voir avec le Moyen Âge des historiens, car les jeux de rôle médiévalisants sont inspirés principalement de l'œuvre de Tolkien et du monument rôliste *Dungeons & Dragons* et non pas par le Moyen Âge historique. La représentation du Moyen Âge dans les jeux de rôle est donc le fruit d'un double filtrage, la représentation d'une représentation. Inutile, dès lors, de chercher à comparer la période expliquée par les historiens avec celle des joueurs : le médiévalisme est ici un mode d'accès à la pratique culturelle du jeu de rôle.

Description des sources

Afin de rendre le travail de recherche plus fluide, je vais ici donner une rapide description de chaque élément du corpus, ce qui permet d'éviter d'alourdir les chapitres suivants avec des explications constantes.

Dungeons & Dragons, ou *D&D*, est l'un des monuments fondamentaux du jeu de rôle et celui qui domine encore aujourd'hui l'industrie. C'est également le titre le plus connu, les néophytes étant souvent initiés avec ce jeu. Même ceux qui ne connaissent pas les jeux de rôle ont sans aucun doute déjà entendu le nom *Dungeons & Dragons*. Considérant son importance, tant au niveau commercial qu'historique ou symbolique, j'accorde une attention toute particulière à *D&D*. Pour rendre justice à son immense collection, j'analyse les deux livres de règles, *The Player's Handbook* et le *Dungeon Master's Guide*, tous deux dans leur troisième édition datant de 2003, celle-ci étant l'édition la plus populaire encore aujourd'hui. J'analyse également trois univers de jeu distincts et développés spécifiquement pour *Dungeons & Dragons* : *Dragonlance*, *Forgotten Realms* et *Eberron*, chacun ayant un livre dédié. *Dragonlance* est un univers héroïque typique, peuplé de chevaliers et de dragons. *Forgotten Realms* est un univers populaire, principalement centré sur l'aventure. Finalement, *Eberron* est un univers d'intrigue et de magie alliant atmosphère médiévale à un ton et une technologie modernes rappelant l'après Seconde Guerre mondiale.

Warhammer : *Le jeu de rôle* est un jeu médiéval-fantastique qui se déroule dans un monde fictif, mais qui semble être un reflet déformé de l'Europe à la Renaissance, avec la différence que le continent est peuplé de créatures fantastiques et de magie. Les principales entités politiques médiévales retrouvent leur équivalent : l'Empire est le Saint-Empire romain germanique, la Bretonnie est la France, la Tilée est l'Italie, l'Estalie est l'Espagne, le Kislev est la Russie, et ainsi de suite. C'est néanmoins un monde morbide et sombre, dans lequel les civilisations sont menacées de toute part par des barbares, des monstres et des créatures sauvages, bestiales et primitives.

Miles Christi est un jeu qui propose d'incarner des templiers durant les croisades. L'univers de jeu se veut authentique et réaliste. Malgré tout, la magie et le surnaturel sont omniprésents : le rôle des Templiers est de combattre la présence du Malin et de ses sbires en Terre sainte. Ainsi,

démons et créatures mythiques existent dans ce jeu centré sur les dilemmes moraux et la dualité des Templiers, à la fois moines et chevaliers.

Avant Charlemagne : Au temps des rois barbares est un jeu de rôle prenant place, comme son nom l'indique, en Europe à l'époque du Haut Moyen Âge. L'univers de jeu se veut encore une fois authentique et est suffisamment souple pour permettre aux joueurs d'interpréter des personnages diversifiés, allant d'un noble à un prêtre en passant par un artisan ou un marchand. Bien que l'objectif semble être de recréer un univers authentique et réaliste, la magie est tout de même omniprésente, et même accessible aux joueurs.

The Art of Magic : Ars Magica Fifth Edition est un jeu médiéval-fantastique se déroulant sur une terre alternative, surnommée « Mythic Europe ». Les joueurs y incarnent des Mages appartenant à l'ordre d'Hermès. Comme son nom l'indique, le thème central du jeu est la magie et les joueurs consacrent le plus clair de leur temps à expérimenter, à découvrir de nouveaux sorts ou à rechercher de puissants objets magiques, lorsqu'ils ne sont pas trop occupés à satisfaire la noblesse ou le Clergé.

King Arthur Pendragon 5th Edition est un jeu de rôle ayant pour cadre l'ère mythique du roi Arthur. Dans cet âge héroïque et lointain, mêlant réalité historique et légendes, les joueurs incarnent des chevaliers sans peur et sans reproche qui recherchent la gloire et la fortune pour eux-mêmes et leur descendance. La matière de Bretagne y est parfaitement respectée, bien plus que l'authenticité historique.

Yggdrasill propose aux joueurs d'incarner des Scandinaves dans une Europe médiévale, mythique et mystique. C'est un jeu de magie et d'aventures, empreint de la mythologie nordique,

où les personnages cherchent à accomplir leur destin et vivre leur saga, que ce soit en explorant le monde ou en combattant des Géants et autres créatures mythologiques.

Outre les livres de base d'une sélection de jeux, le corpus comprend également des formats complémentaires.

Le Donjon de Naheulbeuk est une saga MP3 humoristique, sorte d'héritière des radiatoromans d'autan, et diffusée sur internet sous la forme de fichiers MP3. *Le Donjon de Naheulbeuk* est la saga MP3 la plus connue. Elle met en scène des aventuriers débutants (et somme tout assez incompetents) qui se lancent dans leur première aventure : retrouver une statuette conservée dans l'infâme Donjon de Naheulbeuk. Parodiant les clichés des jeux de rôle classiques, cette œuvre de John Lang est un monument de la culture rôliste francophone. Né en 1972 en Bretagne, John Lang est devenu très jeune un grand amateur de jeux de rôle, de jeux de figurines et plus largement du merveilleux en général⁴³. Inspiré par les sketches auditifs de François Perusse et ses années d'expérience rôliste, il décide sur un coup de tête d'enregistrer les premiers épisodes du *Donjon de Naheulbeuk* en 2001. Grâce au succès retentissant de la série, John Lang est à présent auteur à temps plein et le *Donjon de Naheulbeuk* a donné naissance à trois romans et 19 tomes de bande-dessinées, en plus d'une série télévisée et d'un jeu vidéo, tous deux en cours de production⁴⁴.

The Order of the Stick est un webcomic (bande dessinée diffusée gratuitement sur internet) écrit et illustré par Rich Burlew, mettant en scène un groupe d'aventuriers typiques qui cherchent à sauver leur monde menacé par Xykon, une vilaine liche⁴⁵. *The Order of the Stick* est

⁴³ John LANG, « Auteur », *Pen of Chaos*, 2017, [<http://www.penofchaos.com/auteur.htm>] (page consultée le 5 mai 2017).

⁴⁴ *Ibid.*

⁴⁵ Une liche est une sorte de mort-vivant, un lanceur de sort ayant obtenu la vie éternelle en liant son âme à un objet magique, un phylactère. C'est un antagoniste très populaire dans le milieu des jeux de rôle.

essentiellement une campagne parodique et humoristique suivant les règles de *Dungeons & Dragons*, les personnages faisant très souvent référence aux règles de ce jeu, ainsi qu'à ses nombreux clichés. Rich Burlew est un grand amateur de *Dungeons & Dragons*, jouant depuis l'âge de 14 ans et ayant même écrit quelques aventures pour *Wizards of the Coast*, les éditeurs de *D&D*⁴⁶. Il s'inspire de son expérience rôliste pour raconter une histoire à travers son médium favori : le jeu. En ses mots, «I need to simply tell the story the way I would want to experience it as a player, and let the chips fall where they may»⁴⁷.

Finalement, j'ai aussi étudié deux jeux de rôle n'appartenant pas au genre merveilleux, ou *fantasy*, afin de servir d'outil comparatif.

Mage : The Awakening est un jeu contemporain fantastique appartenant à l'univers de « World of Darkness » de *White Wolf*, une version de notre monde dans lequel la magie, les vampires et les loups-garous existent et hantent en secret la nuit. Ce jeu propose d'incarner des Mages à notre époque, et est ainsi assez similaire en essence à *Ars Magica*, avec néanmoins des variations importantes, comme le caractère secret et anonyme des Mages.

Shadowrun est un jeu d'anticipation fantastique qui met en scène un monde fasciste contrôlé par les méga corporations dans la seconde moitié du 21^e siècle, dans lequel la magie et les créatures de légendes sont subitement réapparues sur la Terre, causant d'immenses changements politiques et sociaux. Les joueurs incarnent des « shadowrunners », des punks qui refusent de vivre à l'intérieur du système, préférant évoluer en marge et suivre leur propre voie, une voie qui n'est pas dictée par les corporations.

⁴⁶ Cecily ISRAEL. « Oder of the Interview: Rich Burlew », *Sequential Tart*, 2007, [<http://sequentialtart.com/article.php?id=467>] (page consultée le 6 mai 2017)

⁴⁷ *Ibid.*

Chapitre 1

Un Moyen Âge héroïque

Une période de héros

D'abord et avant tout, le Moyen Âge est perçu comme une période de héros, l'ère des chansons de geste et des batailles épiques. L'idée même du héros, d'un personnage moralement et physiquement exceptionnel, semble étroitement liée à cette période historique. Tommaso Di Carpegna Falconieri avance que c'est le Moyen Âge qui a créé ce mythe du héros primitif, le chevalier solitaire voyageant sur un chemin existentiel¹. Évidemment, la figure héroïque est bien antérieure à l'époque médiévale, mais aujourd'hui quelque chose semble la lier inexorablement à cette période. Étudier les personnages que les joueurs interprètent dans les jeux de rôle médiévalisants est vital pour comprendre cette relation étroite. Daniel Bonvoisin explique d'ailleurs l'importance du personnage-joueur dans les jeux de rôle grandeur nature, une importance partagée par les jeux de rôle sur table :

pas de jeu sans le personnage, pas de rôle. Bien plus que les univers et les règles, le personnage est le médium par lequel passent toutes les informations qui font et animent le jeu. Il est le moyen de la fiction. Prétexte à jouer, interface entre le joueur et les autres participants, il est le lieu où s'expriment, implicitement ou explicitement, les désirs de jeu, et où l'univers de jeu prend littéralement vie.²

Le trait le plus caractéristique des personnages interprétés par les joueurs dans les jeux médiévalisants est leur caractère exceptionnel. En effet, les personnages sont toujours hors du commun, bien que ce qui en fait des êtres d'exception varie d'un jeu à l'autre. Dans le jeu *Ars*

¹ Tommaso DI CARPEGNA FALCONIERI. *Médiéval et Militant : penser le contemporain à travers le Moyen Âge*. Publications de la Sorbonne, Paris, 2015, p. 24.

² Daniel BONVOISIN. « Il était une fois mon personnage, Les rôlistes en grandeur nature, leurs aspirations ludiques et leur Moyen Âge », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 55.

Magica, par exemple, c'est leur capacité à manipuler la magie qui rend les personnages exceptionnels: « The Gift is very rare, appearing in perhaps one person in ten thousand »³. La magie est au cœur du jeu, mais limitée aux personnages importants. Les magiciens reçoivent non seulement plus de points d'expérience à répartir dans leurs compétences à leur création que des personnages communs, mais sont également plus détaillés. Lors de la création d'un personnage, son parcours et son vécu sont importants et affectent la répartition de ses *Abilities*. Son parcours est divisé en quatre parties : *Early childhood*, *Later life*, *Apprenticeship* et *After Apprenticeship*. Pour chaque section, le joueur se voit attribuer des points qu'il peut investir dans les caractéristiques de son personnage pour façonner sa personnalité et ses habiletés. Les deux dernières parties, néanmoins, ne concernent que les magiciens. Ainsi, les personnages magiciens sont plus détaillés et sont naturellement plus compétents que les autres⁴. Semblablement, dans *Yggdrasill*, les personnages sont exceptionnels, car ils sont à même d'utiliser la *furor* : « À la fois état émotionnel, énergie interne, rage surnaturelle et ressource mystique, elle permet avant tout aux héros de se dépasser lorsque la situation, ou le destin, s'opposent trop fortement à leur volonté. »⁵. Concrètement, la *furor* peut être utilisée par un joueur pour ajouter un dé aux deux dés retenus normalement pour réaliser un test de compétence, ce qui lui permet donc de canaliser toute son énergie vers son but quand il juge que la situation le nécessite, par exemple un obstacle conséquent, ou quand il est nécessaire de vaincre toute opposition⁶. La *furor*, ainsi, est une force surnaturelle essentiellement conférée par les dieux et qui permet aux héros d'accomplir des actes hors du commun, voire jugés impossibles. La *furor* est la marque de l'importance des héros, de

³ Jonathan TWEET et Mark Rein Hagen. *The Art of Magic : Ars Magica Fifth Edition*. Trident Inc. d/b/a Atlas Games, USA, 2011, p. 75.

⁴ Ibid., p. 31.

⁵ NEKO et al. *Yggdrasill*. 7^{ème} Cercle Sarl, France, 2009, p. 102.

⁶ Ibid., p. 103.

leur exceptionnalité. L'univers de jeu d'*Eberron* propose également des règles similaires pour accentuer l'aspect héroïque des personnages sous la forme d'*Actions Points* qui permettent d'altérer le résultat d'un dé et d'ainsi transformer un échec en réussite⁷ : « A key element of the Eberron setting is that the player characters are remarkable individuals, possessed of uncommon skills and potential. This advantage is reflected both by action points, which most NPCs do not possess, and by the versatility of the PC classes. »⁸.

Dans le jeu *Yggdrasill*, néanmoins, c'est le destin héroïque des personnages qui les rend véritablement exceptionnels : « Sur le Destin, nous reviendrons régulièrement, car il est omniprésent dans les légendes et l'acceptation du Destin est la marque du héros »⁹. Chaque personnage se voit conférer un Destin exprimé par le biais de runes et qui influence ses actions en lui donnant des avantages dans certaines situations. Qui plus est, les personnages des joueurs sont qualifiés par défaut de héros. La section décrivant la création de personnage est d'ailleurs intitulée « Naissance d'un héros »¹⁰. Ils sont en faits supérieurs au commun des mortels en plusieurs points. Par exemple, là où la plupart des personnages non joueurs auront des niveaux de caractéristiques relativement bas ou moyen, seuls les héros dignes des légendes peuvent atteindre les niveaux de caractéristiques *héroïque* et *légendaire*¹¹. Cette caractéristique des personnages est partagée par plusieurs jeux médiévalisants. Dans *Miles Christi*, les caractéristiques des personnages varient sur une échelle de 1 à 13, tandis que le commun des mortels, ceux dont la foi n'est pas aussi inébranlable que celle des personnages-joueurs, a au contraire 10 comme limite¹². On retrouve également une situation similaire dans *Warhammer : Le jeu de rôle*, dans lequel les personnages

⁷ Keith BAKER. *Eberron : Campaign Setting*. Wizards of the Coast Inc., Renton WA, 2004, p. 45.

⁸ Ibid., p. 250.

⁹ NEKO et al. *Yggdrasill*. 7^{ème} Cercle Sarl, France, 2009, p. 8.

¹⁰ Ibid., p. 70.

¹¹ Ibid., p. 98.

¹² Benoît CLERC et al. *Miles Christi*. SàRL SANS PEUR ET SANS REPROCHE, Lille, 1995, p. 207.

sont différents de par leur nature, grâce à une combinaison de destin inné et de chance. Ceci est confirmé par les règles elles-mêmes : là où les statistiques d'un personnage humain commun se situent autour de 30% dans chaque caractéristique, les aventuriers dépassent bien souvent ces valeurs, parfois même dès la création¹³. Qui plus est, comme dans *Yggdrasill*, les aventuriers de *Warhammer : Le jeu de rôle* possèdent également un destin hors du commun. Ceci est représenté par les points de Destin, qui permettent à un personnage d'éviter une mort certaine : « Les points de Destin représentent la destinée et tout ce qui démarque les PJ¹⁴ des habitants moyens du Vieux Monde. Un personnage peut dépenser un point de Destin pour éviter de mourir de ses blessures, de maladie, d'empoisonnement, etc. et il le perd alors à tout jamais »¹⁵. Dans *Dungeons & Dragons*, les personnages interprétés par les joueurs sont également des êtres d'exception : « The average ability score for a typical commoner is 10 or 11, but your character is not typical. The most common ability scores for players characters (PCs) are 12 and 13. (That's right, the average player character is above average.) »¹⁶. Outre ses caractéristiques brutes, chaque aventurier doit choisir une classe :

Your character's class is his or her profession or vocation. It determines what he or she is able to do : combat prowess, magical ability, skills, and more. Class is probably the first choice you make about your character – just ahead of race, or perhaps in conjunction with that decision. The class you choose determines where you should best place your character's ability scores and suggests which races are best to support that class choice.¹⁷

¹³ *Warhammer : Le jeu de rôle* utilise le système d100. Très simplement, lorsqu'un personnage entreprend une action ayant une chance de rater, il doit lancer deux dés à dix faces. Un dé représente la dizaine et l'autre l'unité. Le résultat obtenu est un pourcentage : l'action est réussie si le résultat obtenu est égal ou inférieur aux chances de réussite. Par exemple, si un personnage possède une *Capacité de Combat* de 45%, cela signifie qu'il a 45% de chance de réussir une attaque.

¹⁴ Personnage-joueur.

¹⁵ Chris PRAMA et al. *Warhammer : Le jeu de rôle*. Bibliothèque interdite, Paris, 2005, p. 135.

¹⁶ Julia MARTIN et al. *Dungeons & Dragons : Player's Handbook : Core Rulebook I v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003), p. 7.

¹⁷ *Ibid.*, p. 21.

Chaque classe offre une liste spécifique de compétences accessibles, mais ce sont surtout les prouesses martiales ou les capacités spéciales d'exploration offertes par la classe qui attirent le joueur vers un choix ou un autre : le *Barbarian* peut entrer dans des rages meurtrières faisant de lui un guerrier redoutable, le *Cleric* peut soigner ses compagnons, le *Fighter* et le *Paladin* défendent leurs compagnons en première ligne, le *Rogue* peut effectuer des attaques furtives et désarmer les pièges, tandis que le *Wizard* peut connaître et lancer des dizaines de sortilèges avec une maîtrise inégalée¹⁸. Les classes proposées dans le *Player's Handbook*, destiné aux joueurs, sont uniquement des classes d'exception, pour des êtres d'exception. Ces classes ne sont ouvertes qu'à certains personnages avec un potentiel brut; les autres habitants de l'univers de jeu doivent se contenter de classes moins puissantes, comme *Commoner*¹⁹. Avec les niveaux, le personnage devient non seulement plus puissant, mais également plus difficile à vaincre. Ses différentes résistances physiques et mentales augmentent à chaque niveau, ainsi que ses *Hit Points*, qui représentent les blessures que le personnage peut endurer avant de sombrer dans l'inconscience²⁰. La résilience est d'ailleurs le trait caractéristique des personnages de *Order of the Stick*. Ces derniers peuvent subir d'importants dégâts avant de succomber, notamment grâce à la magie²¹. Des nuées de flèches leur font à peine mal : « Roy : Listen, I didn't save your life, I saved you from three arrows. That's, like, one healing potion, and it would have been a waste of resources to use it up. It's pure numbers, nothing more. »²². Il faut une puissante liche sur un dragon zombie pour vaincre un aventurier et encore, seulement parce que cet aventurier était déjà affaibli et séparé

¹⁸ Ibid., p. 24-58.

¹⁹ Julia MARTIN et al. *Dungeons & Dragons : Dungeon Master's Guide : Core Rulebook II v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003), p. 107-108.

²⁰ Julia MARTIN et al. *Dungeons & Dragons : Player's Handbook : Core Rulebook I v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003), p. 23.

²¹ Voir Annexe 1.

²² Rich BURLEW. *The Order of the Stick*, 2003-2016 (En cours) [<http://www.giantitp.com/comics/oots.html>] (pages consultées le 29 juin 2016), p. 425.

du reste de son groupe²³. La mort n'est cependant pas permanente. *Order of the Stick* suit les règles de *D&D*, ce qui signifie que les personnages ont accès à plusieurs sortilèges permettant de les ramener à la vie²⁴ :

Belkar : Yup, Xykon blasted him with a Meteor Swarm and now he's deader than class/race restrictions and nonweapon proficiencies. But it's all good, because we've got his corpse stashed in a cave, so all we need to do is hook up with Whiskers Von Thor-Bugger and the other two idiots and he'll be Resurrected faster than you can say « Reduced impact of character mortality. »²⁵

Dans le *Donjon de Naheulbeuk*, les personnages échappent semblablement à la mort de façon régulière grâce à l'usage de Points de Destin. Le Nain se fait tuer par une liche, avant d'être ramené à la vie par ses coéquipiers²⁶. Il meurt à nouveau contre un golem de fer, mais revient à la vie grâce à un Point de Destin²⁷. Le Ranger meurt aussi, cette fois contre une taupe-garou géante, mais ressuscite grâce à un Point de Destin²⁸.

Le personnage est donc exceptionnel parce qu'il a un potentiel brut supérieur à la moyenne et une chance plus élevée, en plus d'être compétent, talentueux et de posséder un destin. Il est d'ailleurs trop exceptionnel pour effectuer des tâches communes. Dans le *Donjon de Naheulbeuk*, le Ranger vient d'une famille de fabricants de chaises, mais a décidé de partir à l'aventure²⁹. Le paladin a vécu une situation également similaire :

Ranger : Alors dis-moi, comment devient-on paladin de Dlu? / Paladin : J'ai choisi sur catalogue. / Magicienne : Il y a des catalogues de dieux? / Paladin : Quand on doit devenir paladin, il faut choisir son dieu. / Elfe : Moi je pensais que

²³ Ibid., p. 443.

²⁴ Julia MARTIN et al. *Dungeons & Dragons : Dungeon Master's Guide : Core Rulebook II v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003), p. 142.

²⁵ Rich BURLEW. *The Order of the Stick*, 2003-2016 (En cours) [<http://www.giantitp.com/comics/oost.html>] (pages consultées le 29 juin 2016), p. 530.

²⁶ John LANG (auteur et interprète). *Donjon de Naheulbeuk* [Fichier Mp3], France, 2000, épisode 9.

²⁷ Ibid., épisode 15.

²⁸ Ibid., épisode 27.

²⁹ John LANG (auteur et interprète). *Donjon de Naheulbeuk* [Fichier Mp3], France, 2000, épisode 26.

c'était une histoire de destin et d'illumination? / Paladin : Je voulais être notaire, mais mon père disait que j'avais trop de force et de dextérité.³⁰

Dans certains jeux, les personnages sont surtout exceptionnels grâce à leur force morale. Dans *Miles Christi*, les Templiers sont hors du commun, car à la fois moine et soldat : « seul un guerrier saint peut mener une guerre sainte »³¹. Ils doivent être vertueux pour combattre le Malin sans succomber à ses charmes. En tant que guerriers saints, les Templiers peuvent même effectuer des Prodiges conférés par Dieu, véritables miracles que les joueurs peuvent utiliser dans les situations dramatiquement appropriées. Le nombre de Prodiges qu'un frère peut réaliser dépend de son niveau et leurs effets vont de l'émanation de lumière à la capacité de faire s'abattre la foudre, ou encore de marcher sur l'eau³². Dans le jeu *King Arthur Pendragon*, le chevalier est semblablement vertueux : « knighthood was instituted to restrain the unjust and to defend the weak. The most courageous, and loyal man in every thousand (the *ex mille electus*) was chosen to a be knight »³³.

L'exceptionnalité est-elle seulement la caractéristique des personnages des jeux de rôle médiévalisants? Les personnages interprétés par les joueurs dans d'autres jeux ne sont-ils pas aussi exceptionnels? Ces questions sont tout à fait pertinentes : un personnage-joueur est par défaut le protagoniste d'une partie de jeu de rôle et est ainsi généralement hors du commun. Laurent Trémel explique cette caractéristique des jeux de rôle :

Le personnage-joueur se voit, dans les jeux de rôles, peu à peu doté de toutes les ressources permettant d'en faire un être d'exception : des pouvoirs supra-normaux, un fort prestige social ou une dimension héroïque qui, là encore, transcendent la commune humanité et la banalité d'autres existences rencontrées dans ces mondes

³⁰ Ibid., épisode 21.

³¹ Benoît CLERC et al. *Miles Christi*. SàRL SANS PEUR ET SANS REPROCHE, Lille, 1995, p. 6.

³² Ibid., p. 237.

³³ Greg STAFFORD et al. *King Arthur Pendragon 5th Edition*. ArtHaus Inc., USA, 2005, p. 15.

[...]. On comprend bien, aussi, comment ces expériences ludiques peuvent flatter certaines aspirations des rôlistes et les conforter dans leurs représentations du social, en leur donnant notamment la possibilité de réaliser virtuellement leurs désirs de mobilité sociale.³⁴

Néanmoins, les personnages issus des jeux de rôle médiévalisants ont bel et bien une caractéristique distincte : malgré leur caractère hors du commun, les personnages évoluent au sein des normes de la société médiévale. Les personnages-joueurs de nombreux jeux s'inscrivent en effet dans une hiérarchie sociale. Les Mages d'*Ars Magica*, par exemple, évoluent au sein d'une société fortement structurée. Les Mages sont tous membres de l'Ordre d'Hermès et doivent faire de nombreux serments afin d'assurer le succès (et la survie) de l'Ordre; les conflits entre magiciens sont très encadrés et leurs interactions avec les pouvoirs séculiers sont limitées afin d'éviter de possibles rétributions qui mettraient en péril l'Ordre. Ces lois et restrictions sont toutes contenues dans le *Code of Hermes*³⁵. Les Mages appartiennent également tous à un sous-groupe de magiciens au sein de l'ordre, qualifié de *House*. Ces groupes ont également leurs règles spécifiques ainsi que leurs secrets : il faut gravir les échelons pour se voir ouvrir l'accès à des formules et des rituels plus avancés³⁶. Qui plus est, les Mages se regroupent dans un *Covenant*, défini comme suit : « a covenant is any group of magi who agree to a set of rules that go beyond the Code of Hermes, and that allow them to share resources and cooperate more easily. »³⁷. Leurs interactions sociales ne se limitent pas seulement aux autres lanceurs de sort, cependant : « Most covenants rely on some peasants to grow food, just as the nobility and clergy do. These peasants find the magi creepy, due to The Gift, but are likely to accept them as lords as long as they treat their charges fairly well. »³⁸.

³⁴ Laurent TRÉMEL. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : Les faiseurs de mondes*. Presses universitaires de France, Paris, 2001, p. 72.

³⁵ Jonathan TWEET et Mark Rein Hagen. *The Art of Magic: Ars Magica Fifth Edition*. Trident Inc. d/b/a Atlas Games, USA, 2011, p. 13.

³⁶ *Ibid.*, p. 11.

³⁷ *Ibid.*, p. 13.

³⁸ *Ibid.*, p. 15.

Semblablement, les chevaliers interprétés dans le jeu *Pendragon* appartiennent à la noblesse et doivent se plier à ses règles : « Every player character is a knight, thus having both the privileges of elite society and also the risky, often deadly responsibilities. These dichotomies – brutal reality versus realism, elite privilege versus deadly burden – are the basis for the game. »³⁹. Les personnages doivent suivre un système complexe de moralité, le moyen de gagner de l'expérience et des récompenses étant d'agir de façon chevaleresque. Pour obtenir la chance de rejoindre la Table ronde, les chevaliers doivent obtenir des *Glory Points*. Pour cela, il faut impressionner ses pairs par ses actions et sa personnalité, son influence, son prestige, ou ses possessions terrestres⁴⁰. Se démarquer lors d'un combat est un moyen, mais ce n'est qu'une possibilité parmi de nombreuses autres : « The Gamemaster should award Glory for any chivalrous or dramatic actions of note during the game, such as an act of great generosity or courage, or a remarkable performance with a harp or lute during a feast. »⁴¹. Les aventuriers du jeu *Dragonlance* se situent généralement dans un contexte social similaire : les nouvelles classes propres à l'univers de *Dragonlance* qui sont proposées dans le livre de jeu sont liées à un certain prestige noble, incluant des ordres renommés de chevalerie ou de sorcellerie : « The following classes represent some of the most influential organizations in Ansalon. Characters who position their careers toward entering one of these classes have made commitments to becoming important players in the politics of life on Krynn. »⁴². Comme à *Pendragon*, ces organisations sont hautement prestigieuses, mais y appartenir vient également avec son lot de responsabilités, incluant suivre ses préceptes. Par exemple, ne pas pratiquer la magie de la façon préconisée par le *Order of High Sorcery* peut mener

³⁹ Greg STAFFORD et al. *King Arthur Pendragon 5th Edition*. ArtHaus Inc., USA, 2005, p. 4.

⁴⁰ Ibid., p. 100-101.

⁴¹ Ibid., p. 104.

⁴² Margaret WEIS et Don PERRIN. *Dragonlance: Campaign Setting*. Wizards of the Coast Inc., Renton WA, 2003, p. 53.

à de terribles conséquences, comme se faire pourchasser par les sorciers de l'Ordre et juger comme un renégat⁴³. Ainsi, les personnages incarnés par les joueurs appartiennent souvent à des organisations ou des groupes divers qui les insèrent dans une toile sociale, un réseau de dépendance qui confère sans conteste un prestige, mais qui s'accompagne également d'un certain nombre de responsabilités et d'obligations.

Les personnages des jeux médiévalisants ne sont pas toujours aussi bien intégrés à la société. Le jeu *Warhammer* décrit les personnages joueurs comme suit :

Il peut s'agir d'un Noble arrogant, d'un nain Tueur de trolls totalement frénétique ou d'un Ratier crasseux à souhait. Tous les personnages joueurs ont une chose en commun : ils sont aventuriers. Cela signifie qu'ils sont livrés à eux-mêmes, évoluant en marge des normes de la société, en quête de la gloire et de la fortune que pourront leur offrir leurs compétences et leurs talents. Les aventuriers ne sont pas des gens normaux. Ils se montrent ambitieux, parfois héroïques et plus ou moins fous. Et il faut l'être pour aller combattre des gobelins dans les entrailles de la terre, se mesurer aux adorateurs du Chaos et faire face aux morts-vivants.⁴⁴

Ce passage témoigne d'une rupture entre le passé du personnage et sa nouvelle vie d'aventurier. La carrière de départ représente essentiellement la vie que le personnage menait avant cette rupture, mais au fil des aventures, le personnage se détourne de sa profession et explore de nouvelles voies⁴⁵. L'aventure semble être perçue comme un moyen de s'extirper de sa condition. Daniel Bonvoisin soutient également cette hypothèse, avançant que « le départ à l'aventure se marque par un éloignement du milieu qui l'a vu se constituer. Souvent solitaire, le héros se dote parfois d'objectifs : venger le drame, gagner de l'argent ou chercher la gloire»⁴⁶. Dans *Warhammer*, les 60 carrières de base et les 53 carrières avancées témoignent d'un système de

⁴³ Ibid., p. 92.

⁴⁴ Chris PRAMA et al. *Warhammer : Le jeu de rôle*. Bibliothèque interdite, Paris, 2005, p. 15.

⁴⁵ Ibid., p. 27.

⁴⁶ Daniel BONVOISIN. « Il était une fois mon personnage, Les rôlistes en grandeur nature, leurs aspirations ludiques et leur Moyen Âge », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 62.

possibilités et, surtout, de mobilité. Impossible en effet de commencer comme capitaine de navire, chevalier ou grand prêtre : il faut débiter en bas de l'échelle en tant que paysan, hors-la-loi, valet ou écuyer, puis gravir les échelons une étape à la fois... ou mourir lamentablement en chemin : « Une partie de l'intérêt de WJDR vient du plan de carrière que l'on souhaite offrir à son personnage et des différents chemins qu'il faut emprunter pour parvenir à ses fins. »⁴⁷. En prenant un risque, en quittant une position stable et confortable pour s'engager dans une aventure risquée, le personnage se voit récompensé par une mobilité sociale inaccessible au commun des mortels. Le jeu *Eberron* présente les aventuriers sous un portrait similaire. Partir à l'aventure signifie quitter le monde commun et habituel, abandonner les structures sociales. L'aventurier rompt avec son passé dans l'espoir d'un avenir plus florissant: « everyone knows someone whose brother or sister decided to become an adventurer and leave home in search of fame and fortune »⁴⁸. Les aventuriers du *Donjon de Naheulbeuk* se sont lancés à l'aventure pour des raisons semblables : « on part en quête de gloire et de fortune! »⁴⁹ Le personnage Belkar du *webcomic Order of the Stick* exprime d'ailleurs que la prise de risque est le lot des personnages-joueurs : « Belkar : Let me tell you, « safe » is for NPC⁵⁰. I live on the edge. »⁵¹. C'est donc un véritable système de progression récompensant ceux qui travaillent, ceux qui risquent tout, ceux qui le méritent. Il ne suffit pas d'avoir du potentiel, il faut l'exploiter; il ne suffit pas d'avoir un destin, il faut le mériter.

Ceci est l'une des dichotomies fondamentales du Moyen Âge dans les jeux de rôle : une époque avec un système de classe strict et inégal, mais également une période de liberté. Séverine

⁴⁷ Ibid.

⁴⁸ Keith BAKER. *Eberron: Campaign Setting*. Wizards of the Coast Inc., Renton WA, 2004, p. 131.

⁴⁹ John LANG (auteur et interprète). *Donjon de Naheulbeuk* [Fichier Mp3], France, 2000, épisode 30.

⁵⁰ *Non-player character* (personnage non-joueur) est l'expression anglaise pour désigner les personnages qui vivent dans l'univers de jeu, mais qui ne sont pas joués par les joueurs.

⁵¹ Rich BURLEW. *The Order of the Stick*, 2003-2016 (En cours) [<http://www.giantitp.com/comics/oost.html>] (pages consultées le 29 juin 2016), p. 688.

Abiker et Florence Plet-Nicolas expliquent ce phénomène : « le jeu est surtout le moyen de s’immerger avec plaisir dans un *autrefois*, recomposé par chaque joueur à sa mesure et à son gré [...]. Sans oublier que cet imaginaire médiéval permet également de cristalliser des modèles et des contre-modèles sociaux, tantôt séduisants et tantôt angoissants. »⁵² *Avant Charlemagne* consacre d’ailleurs de nombreuses pages à décrire les inégalités de la société médiévale : les paysans travaillent avec ardeur pour un très maigre gain, consacrent l’intégralité de leurs journées à leur labeur et vivent et meurent la plupart du temps sur leur lieu de naissance⁵³. Antoine Dauphragne avance que « si l’imagerie gothique et macabre n’est pas partout de rigueur, le Moyen Âge est incontestablement envisagé comme une époque dure, verrouillée socialement et moralement »⁵⁴. Malgré cette sombre description, le jeu *Avant Charlemagne* avance que les frontières entre les classes sociales ne sont pas aussi étanches que l’on peut l’imaginer :

C’est au 6^e siècle que Frédégonde, une jeune esclave, devient reine de Neustrie. On y voit également un apprenti boulanger devenir un puissant seigneur. S’il était doué pour la bagarre un jeune paysan pouvait apprendre le noble art de la guerre et, qui sait, être armé chevalier après quelque prouesse sur le champ de bataille⁵⁵.

Le caractère exceptionnel des personnages dans ce jeu est, tout comme dans *Warhammer*, de pouvoir justement s’extirper de leur situation sociale à l’aide de l’aventure et de vivre ainsi pleinement leur destinée. Le personnage d’un joueur s’inscrit donc dans une forme de méritocratie au sein de laquelle il gagne expérience, matériel et influence en pratiquant le métier d’aventurier, en risquant sa vie pour accomplir des prouesses et des actes héroïques : « À mesure de ses

⁵² Séverine ABIKER et Florence PLET-NICOLAS. « Préface : Les deux Moyen Âge », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 12.

⁵³ François NEDELEC et al. *Avant Charlemagne : Au temps des rois barbares*. Éditions Robert Laffont, Paris, 1986, p. 122, 124, 145.

⁵⁴ Antoine DAUPHRAGNE. « Le Moyen Âge dans les jeux de rôle : simulation ludique et matière historique », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 74.

⁵⁵ *Ibid.*, p. 73.

aventures, le personnage-joueur va épanouir sa personnalité, améliorer ses compétences, gagner de la réputation. Même s'il est très faible au début, la puissance viendra avec l'expérience. De plus, tout personnage-joueur doit être un héros capable de jouer avec son destin. »⁵⁶ Ce système de progression est également le fondement de *Dungeons & Dragons*. À chaque niveau, le personnage augmente ses prouesses martiales, obtient de nouvelles capacités spéciales ou des dons (*Feats*), gagne des points à investir dans des compétences, ou développe des aptitudes magiques en augmentant le nombre de sorts connus, le nombre de sorts pouvant être lancés par jour, ou la puissance des sorts lancés⁵⁷. Prenons l'exemple du *Ranger*, maître chasseur, pisteur et dresseur. Au niveau 1, un personnage appartenant à cette classe peut choisir un groupe d'ennemis jurés et ainsi obtenir un bonus de +2 pour des tests de compétence ou de combat contre eux. Il obtient également automatiquement le don *Track*, qui lui confère l'option d'utiliser la compétence *Survie* (*Survival*) pour suivre des traces. Au niveau 2, ses prouesses martiales augmentent et il devient soit un maître archer, soit un maître du combat à deux armes. Au niveau 4, il se voit conférer la capacité de dresser un animal et d'en faire un compagnon (avec les niveaux, il pourra dresser des animaux de plus en plus puissants). Au niveau 5, il peut choisir un deuxième type d'ennemis jurés contre lesquels il bénéficiera d'un bonus. Au niveau 6, le style de combat qu'il a choisi au niveau 2 devient plus efficace (sa maîtrise augmentera encore une fois au niveau 11) et il développe même des capacités magiques. Ces dernières se développeront graduellement au fil des niveaux suivants. La progression est ainsi constante⁵⁸. Le jeu implique que pour progresser et exploiter pleinement son potentiel, il faut partir à l'aventure, explorer des donjons et tuer des monstres. Pour devenir un meilleur héros, il faut gagner des niveaux et pour gagner des niveaux, il faut obtenir des points

⁵⁶ Ibid., p. 268.

⁵⁷ Julia MARTIN et al. *Dungeons & Dragons : Player's Handbook : Core Rulebook I v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003), p. 24-58.

⁵⁸ Ibid., p. 46-48.

d'expérience, qui ne peuvent être obtenus qu'en survivant à des aventures impliquant généralement l'exploration de ruines ou de souterrains, ainsi qu'une multitude de combats. Une constante claire est que c'est la prise de risque qui distingue la vie commune de l'aventure, car comme l'explique le *Dungeon Master's Guide*, « Adventuring is a high-risk enterprise »⁵⁹. Risquer sa vie est donc le lot des aventuriers, en échange de récompenses hors d'atteinte du commun des mortels :

The economic system in the D&D game is based on the silver piece (sp). A common laborer earns 1 sp a day. That's just enough to allow his family to survive [...]. In your campaign, however, the PCs⁶⁰ will deal primarily with gold pieces. The gold piece (gp) is a larger, more substantial unit of currency. The main reason why PCs typically receive and spend gold pieces is that, as adventurers, they take much larger risks than common folk and earn much larger rewards if they survive.⁶¹

De façon comparable, les héros du jeu *Yggdrasill* doivent braver les étendues sauvages et mortelles de la Scandia et ainsi risquer la mort. Obtenir une gloire immortelle et une place de choix à la table d'Odhinn sont néanmoins des récompenses plus que suffisantes pour justifier les risques encourus⁶². Dans *Order of the Stick*, l'aventure est également un prétexte pour devenir riche :

Roy : Plus, who knows what will happen? There's every chance that we'll earn the money back from a random encounter long before we get a chance to spend it on Durkon. / Haley : That's a good point. / Roy : We're adventurers; everything we meet has a listed treasure type! / Haley : One time, I scrubbed the mold out of the Guild showers and it dropped 2d4 copper pieces and a potion of fire resistance.⁶³

Est-ce que la possibilité de mobilité sociale est l'attrait du Moyen Âge pour les rôlistes? Bien qu'il n'aborde pas le jeu de rôle à proprement dit, Tommaso Di Carpegna Falconieri suppose que « si l'âge classique est le temps de l'esclavage, le Moyen Âge sera le temps de la liberté

⁵⁹ Julia MARTIN et al. *Dungeons & Dragons : Dungeon Master's Guide : Core Rulebook II v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003), p. 41.

⁶⁰ Acronyme pour *Player Character*, terme anglais désignant le personnage interprété par le joueur.

⁶¹ *Ibid.*, p. 139.

⁶² NEKO et al. *Yggdrasill*. 7^{ème} Cercle Sarl, France, 2009, p. 70.

⁶³ Rich BURLEW. *The Order of the Stick*, 2003-2016 (En cours) [<http://www.giantitp.com/comics/oots.html>] (pages consultées le 29 juin 2016), p. 1029.

individuelle, de la vitalité barbare »⁶⁴. Antoine Dauphragne est d'un avis similaire : « L'avatar du joueur est donc un être profondément social. Le héros solitaire n'a pas sa place dans le paysage médiéval du jeu de rôle. C'est également un défenseur de l'ordre établi et nullement un contestataire »⁶⁵. Cette idée est également soutenue par Gil Bartholeyns et Daniel Bonvoisin qui s'expriment ainsi au sujet des jeux de rôle grandeur nature:

Le Moyen Âge apparaît comme une société hiérarchisée. La place de chacun y est vue comme bien définie, surtout par la naissance. On reconnaît les chefs, c'est un cadre structuré et familial, mais laborieux pour le peuple et marqué par l'injustice. Cela incite à vouloir s'en extraire : la promotion sociale semble accessible par la seule force de l'individu, ou à la pointe de l'épée, ce qui, finalement, justifie l'aventure.⁶⁶

Qu'en est-il néanmoins des personnages des jeux de rôle qui ne sont pas médiévalisants? Il a été établi plus tôt que les personnages-joueurs de la majorité des jeux de rôle ont une caractéristique hors du commun. Les *Shadowrunners* de *Shadowrun* sont certainement très différents de la masse ouvrière, tandis que les Mages de *Mage : The Awakening* peuvent manipuler la réalité elle-même et soumettre les lois de la nature à leur volonté. Le Moyen Âge se démarque néanmoins bel et bien par cette dimension sociale, cette appartenance à une société structurée, mais qui n'est pas entièrement rigide. Le Moyen Âge est perçu beaucoup plus comme un espace de normalisation que de transgression⁶⁷. Au contraire, les personnages des jeux contemporains ou d'anticipation

⁶⁴ Tommaso DI CARPEGNA FALCONIERI. *Médiéval et Militant : penser le contemporain à travers le Moyen Âge*. Publications de la Sorbonne, Paris, 2015, p. 18.

⁶⁵ Antoine DAUPHRAGNE. « Le Moyen Âge dans les jeux de rôle : simulation ludique et matière historique », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 75.

⁶⁶ Gil BARTHOLEYNS et Daniel BONVOISIN. « Le Moyen Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôles grandeur nature », *Modernités médiévales*, 2007 [http://www.modernitesmedievales.org/articles/BartholeynsBonvoisinJdRGN.htm] (page consultée le 28 juin 2016), par. 4.7.

⁶⁷ Gil BARTHOLEYNS et Daniel BONVOISIN. « Le Moyen Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôles grandeur nature », *Modernités médiévales*, 2007 [http://www.modernitesmedievales.org/articles/BartholeynsBonvoisinJdRGN.htm] (page consultée le 28 juin 2016), par. 4.

sont plutôt non conformistes. Les personnages se distinguent volontairement ou pas de la société, s'en détachent entièrement plutôt qu'évoluer en son sein, tandis que les personnages-joueurs des jeux de rôle médiévalisants évoluent au sein de leur société, bien que leur voie de prédilection – à savoir l'aventure – soit elle-même marginale :

Le Moyen Âge du jeu, à tout le moins celui des jeux de rôles, se présente comme un monde stable dans ses fondements, potentiellement éternel et harmonieux. Les crises qui l'animent le parcourent en surface et relèvent habituellement de luttes pour le pouvoir, ou de ruptures d'équilibres, non d'une remise en cause des structures, sinon par une destruction totale d'origine exogène. Sur ces mondes lisses et glissants, une instabilité superficielle redistribue les cartes et autorise les quidams à se rêver héros et maîtres de leur destin. On y jouera pour rétablir le monde, rarement pour en établir un autre.⁶⁸

En fait, non seulement le personnage des jeux de rôle contemporains ou d'anticipation ne se conforme pas à l'ordre établi, mais au contraire s'y oppose. Le jeu *Shadowrun* décrit ainsi l'ordre établi : « And each of them has convinced their employees that the safe haven they offer is worth decades of low-paying, mundane, soul-sucking work. They command the armies of the wave slaves of the world, and one way we shadowrunners know who we are is that we know we're not them. »⁶⁹. L'objectif des *Shadowrunners*, les personnages-joueurs, est de survivre à l'extérieur de la société, le plus loin possible de l'influence des corporations qui mènent le monde et peut-être un jour refaire le monde à leur image⁷⁰ : « You didn't choose the life of a shadowrunner to run away from trouble. You picked it to be in control, to keep from selling out to anyone »⁷¹.

Les personnages de *Mage : The Awakening* partagent également des traits avec les personnages des jeux médiévalisants, mais s'en distinguent aussi sous certains aspects

⁶⁸ Daniel BONVOISIN. « Il était une fois mon personnage, Les rôlistes en grandeur nature, leurs aspirations ludiques et leur Moyen Âge », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 66.

⁶⁹ Jason M. HARDY et al. *Shadowrun Fifth Edition : Core Rulebook*. Catalyst Game Labs, Lake Stevens, WA, 2013, p. 23.

⁷⁰ Ibid., p. 24.

⁷¹ Ibid., p. 8.

fondamentaux. L'une des similitudes est encore une fois leur caractère exceptionnel. Néanmoins, on retrouve le non-conformisme noté dans le jeu *Shadowrun* qui s'accompagne d'un certain mépris pour le commun des mortels : « A mage is someone who has Awakened, whose soul has been freed of an ancient curse afflicting mortals. Most people's souls are asleep, unaware of the raw power they can tap to remake their world. »⁷². Ainsi, les mages ont le pouvoir de changer le monde, car ils sont « Awakened », contrairement aux « Sleepers », les masses normales qui sont aveuglées par un mensonge à l'échelle cosmique. On retrouve également une volonté de se couper entièrement de la société. La société magique est cachée et située hors de son temps, c'est une bulle pratiquement anachronique ressemblant plutôt aux sociétés féodales d'antan. Les mages vivent à l'extérieur du monde, au sein de leurs *sanctums* et n'en sortent que lorsque le besoin se fait sentir : « The entirety of the spiritual may be open for their exploration, but mages usually see little of our world beyond their own chosen ground »⁷³.

Que peut-on conclure de ces observations? Une chose est claire : le Moyen Âge permet la création de héros. C'est une période durant laquelle les personnages ont une place et ont un contrôle sur leur destinée. Les personnages peuvent finalement exprimer leur plein potentiel, car ils ont la possibilité de s'extirper d'un carcan social et de gravir les échelons en devenant des héros. Il manque néanmoins un élément : si nous avons bel et bien déterminé que les univers médiévalisants produisent des héros et que ces derniers sont intégrés à leur société, nous n'avons pas établi le pourquoi. Pourquoi l'aventure est-elle le moyen pour les personnages-joueurs de se voir ainsi offrir l'immense privilège de percer les frontières rigides des classes médiévales?

⁷² Bill BRIDGES et al. *Mage : The Awakening*. White Wolf Publishing Inc., Stone Mountain GA, 2005, p. 14.

⁷³ Ibid., p. 14.

Une période d'aventures

Le Moyen Âge semble être perçu par les rôlistes comme une période d'aventures. Selon un sondage effectué par Gil Bartholeyns et Daniel Bonvoisin auprès de pratiquants de jeux de rôle grandeur nature, un répondant sur trois associe le Moyen Âge à l'aventure : « Par nature, il serait le temps de la légende, des contes enfantins et des chevaliers au destin remarquable, auxquels il est aisé de s'identifier comme personnage »⁷⁴. Olivier Caïra mentionne également que certains univers de jeux sont « davantage taillés pour l'aventure que pour la vie quotidienne : le moindre hameau aura son armurier et son herboriste »⁷⁵. Comment expliquer cette association, cependant?

Le premier élément fondamental est l'opposition entre l'ordre et le sauvage, trait identitaire des jeux de rôle médiévalisants. En effet, cette dualité semble omniprésente dans ces univers de jeu. Le jeu *Warhammer* décrit ainsi la nation principale du Vieux Monde : « La surface de l'Empire est presque totalement couverte de forêts denses et très anciennes qui abritent tout un assortiment de créatures sauvages et maléfiques. Les villages, villes et cités sont des îlots de civilisation au sein de ces contrées farouches et la population de l'Empire lutte constamment »⁷⁶. Cet univers de jeu est sans cesse menacé par des créatures provenant des espaces sauvages :

Le danger rôde dans l'obscurité des forêts et dans la puanteur des villes. Les orques, les hommes-bêtes et d'autres créatures impies règnent sur les contrées sauvages et s'attaquent aux faibles et aux imprudents. Sous la surface les détestables hommes-rats rongent et sapent les bases mêmes de la civilisation. [...] Des yeux antédiluviens observent sans relâche le bouillonnant spectacle de la vie et de la mort, de la confiance et de la trahison. Les Sombres Puissances cherchent à étouffer

⁷⁴ Gil BARTHOLEYNS et Daniel BONVOISIN. « Le Moyen Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôles grandeur nature », *Modernités médiévales*, 2007 [http://www.modernitesmedievales.org/articles/BartholeynsBonvoisinJdRGN.htm] (page consultée le 28 juin 2016), par. 4.2.

⁷⁵ Olivier CAÏRA. *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*. CNRS Éditions, Paris, 2007, p. 164.

⁷⁶ Chris PRAMA et al. *Warhammer : Le jeu de rôle*. Bibliothèque interdite, Paris, 2005, p. 213.

la petite flamme de l'existence mortelle pour revendiquer la terre et y établir leur propre royaume éternel du Chaos.⁷⁷

Le danger est omniprésent :

malgré la splendeur dorée de l'Empire, malgré toute sa valeur et tout son savoir et ses monuments de pierre, il est perpétuellement confronté à de grands dangers : des ennemis plus nombreux que les arbres dans la forêt. Ils sont lovés dans l'ombre ; l'ombre glacée derrière le rempart des montagnes, l'ombre ténébreuse des forêts profondes, l'ombre mortelle des crevasses sous la terre. Ils se tapissent dans les ruines, dans les lieux déserts, dans l'herbe haute de champs délaissés, dans l'ombre grinçante et verte des forêts abandonnées depuis longtemps par l'homme. [...] Certains sont des bêtes, d'autres des tribus barbares farouches, d'autres encore de la vermine dans nos propres murs. La plupart de savent rien de nos dieux fiers et justes; et s'ils les connaissent, ils n'y voient que des choses étincelantes qu'ils aspirent à détruire et à piétiner. Ils ont leurs propres idoles, de petites divinités ombrageuses ou des démons, qu'ils vénèrent dans une jubilante luxure et auxquelles ils font des offrandes sanglantes. [...] L'Empire s'est défendu pendant vingt-cinq siècles. Il a repoussé les brutales peaux-vertes des montagnes, les hordes des tribus du nord et les incursions blasphématoires des Dieux Sombres eux-mêmes. Si l'Empire doit résister pendant les vingt-cinq siècles à venir, cela repose sur chacun des hommes qu'il appelle ses fils. Vous, et vous, et vous!⁷⁸

Dans le bestiaire, on retrouve démons, gobelins, bandits, hommes-bêtes, cultistes, orques, morts-vivants et hommes-rats. Des mutants, des sauvages et des créatures abominables hantant les ruines oubliées et les forêts profondes⁷⁹. L'ennemi appartient aux contrées sauvages et aux lieux sombres, qu'ils soient physiques (forêts, profondeurs souterraines, ruines) ou allégoriques (la menace insidieuse du Chaos qui s'immisce dans les esprits). Certes, ces menaces se trouvent souvent en ville à *Warhammer* – les cultes du Chaos sont particulièrement ancrés dans certaines strates de la société urbaine, tandis que les hommes-rats se terrent dans les égouts – mais ceci est justement perçu comme une intrusion, l'invasion de la civilisation par le sauvage. L'aventure proposée dans le livre de base est un autre parfait exemple. Elle commence dans un petit village isolé au cœur

⁷⁷ Ibid., p. 10.

⁷⁸ Ibid., p. 13.

⁷⁹ Ibid., p. 227-233.

d'une forêt sombre et maudite. Le village est attaqué par des mutants, mais les personnages-joueurs aident la milice à repousser l'attaque. Une rumeur leur parvient cependant d'une immense horde d'hommes-bêtes s'approchant du village, il faut donc évacuer et fuir vers la capitale qui se trouve à plusieurs jours de voyage. Les personnages-joueurs doivent escorter les villageois, rencontrant au passage une caravane massacrée sur la route par des gobelins et doivent finalement combattre une sorcière avant qu'elle ne termine un rituel impie⁸⁰. L'aventure exemplifie ce motif de la forêt comme environnement sauvage et dangereux dans lequel le merveilleux et le maudit se produisent.

Faerûn, l'univers de jeu de *Forgotten Realms*, est présenté de façon similaire :

Welcome to the world of Faerûn, a place of great heroes and stark evil, encompassing lands of magic, mystery, and high peril. Bold knights dare the crypts of dead monarchs, seeking glory and treasure.[...] Devout clerics wield mace and spell, questing against the terrifying powers that threaten the land. Cunning wizards plunder the ruins of fallen empires, delving fearlessly into secrets too dark for the light of day. Dragons, giants, black-hearted villains, demons, savage hordes, and unimaginable abominations lurk in horrible dungeons, endless caverns, ruined cities, and the vast wild places of the world, thirsting for the blood of heroes. This is the land of Faerûn, a continent of heart-stopping beauty and ages-old evil. It is your land to shape, to guide, to defend, to conquer, or to rule.⁸¹

La dernière phrase de ce passage est particulièrement intéressante. Parmi les choix donnés, tous s'inscrivent dans le discours de la civilisation. On peut défendre la civilisation ou la conquérir, mais il n'est pas question de la détruire. Bien que des factions s'opposent au sein des civilisations, le véritable ennemi provient des étendues sauvages. Les routes ne sont pas sûres et les monstres rôdent dans les forêts de Faerûn. Il y a une lutte claire entre le civilisé et l'indompté. Les bons appartiennent aux races civilisées, comme les Humains ou les Elfes, tandis que les mauvais appartiennent aux races sauvages et maléfiques, comme les Orcs ou les Gobelins. Les ennemis

⁸⁰ Ibid., p. 234-244.

⁸¹ Ed GREENWOOD et al. *Forgotten Realms : Campaign Setting*. Wizards of the Coast Inc., Renton WA, 2001, p. 5.

sont toujours maléfiques et menacent l'ordre. Dans *Order of the Stick* on relève, parmi les antagonistes majeurs, une puissante liche, un prêtre Gobelin dévoué à un sombre dieu, des dragons, ainsi que de cruels tyrans. Les antagonistes sont clairement mauvais : durant un banquet tenu par un tyran, les antagonistes mangent uniquement des plats maléfiques, incluant du flanc de pégase et du foie de phénix (ce dernier doit être retiré du phénix lorsque ce dernier est encore vivant, car cette créature mythique explose lorsqu'elle expire)⁸². Il ne semble pas y avoir d'ambiguïté morale. L'objectif des aventuriers devient donc de protéger l'ordre contre ceux qui veulent le déstabiliser⁸³. Le livre de base portant sur *Forgotten Realms* propose d'ailleurs une aventure dans laquelle les aventuriers se rendent dans l'enclave d'une organisation de magiciens. Les personnages-joueurs découvrent que l'un de ces magiciens utilise sa magie pour établir un commerce d'esclaves à l'insu de son organisation et des populations locales. L'aventure se termine lorsque le renégat est mis hors d'état de nuire⁸⁴. La menace vient donc ici de quelqu'un qui ne suit pas les règles, qui contredit l'ordre établi. Les auteurs du jeu *Avant Charlemagne* font usage du même motif. Les forêts de l'Europe médiévale sont associées au danger, au mystère et à l'indomptable. Ces forêts n'ont jamais été touchées de la main de l'homme et abritent des pièges et des dangers⁸⁵. Les routes sont peu entretenues et les attaques de brigands sont courantes⁸⁶. Qui plus est, les lieux sauvages, ceux qui n'ont pas été touchés par l'homme civilisé, font souvent office de portes vers le Pays magique :

Des portes s'ouvrent, au cœur de la forêt, près des sources ou des arbres sacrés. À ces endroits, les anciens habitants de l'Europe avaient dressé des pierres gigantesques. Au cours de cérémonies barbares, ils pouvaient, à certaines époques

⁸² Rich BURLEW. *The Order of the Stick*, 2003-2016 (En cours) [<http://www.giantitp.com/comics/oost.html>] (pages consultées le 29 juin 2016), p. 744.

⁸³ Ed GREENWOOD et al. *Forgotten Realms : Campaign Setting*. Wizards of the Coast Inc., Renton WA, 2001, p. 5.

⁸⁴ Ibid., p. 284.

⁸⁵ François NEDELEC et al. *Avant Charlemagne : Au temps des rois barbares*. Éditions Robert Laffont, Paris, 1986, p. 121.

⁸⁶ Ibid., p. 145.

de l'année, passer dans le Pays magique. Certaines nuits, dans l'autre sens, le Petit Peuple des fées et des lutins emprunte les mêmes passages⁸⁷.

L'Europe a besoin d'aventuriers et de héros pour se protéger, car depuis la chute de l'Empire romain, chaque région est coupée de l'autre par de vastes espaces désolés. Après tout, le « domaine conquis par l'homme couvre difficilement 20% des terres éparpillées dans l'entrelacs des bois, des landes et des marais »⁸⁸. Cette vision vient rejoindre celle du jeu *Dungeons & Dragons*, qui soutient que les aventuriers doivent consacrer leur temps à explorer de sombres cavernes, des ruines maudites ainsi que d'autres lieux réprouvés⁸⁹. Le donjon devient en quelque sorte le réceptacle du mal, le lieu où les créatures sauvages se retrouvent. Cette symbolique du donjon, si importante pour ce jeu, est parfaitement claire : « Being underground, they set apart the « adventure » from the rest of the world in a clean way »⁹⁰. Le sauvage devient donc le lieu de l'aventure. Les personnages dans *Order of the Stick* sont d'ailleurs parfaitement conscients de cette réalité : « Roy : So you, a complete stranger, are telling me that I need to go into dangerous territory and bring back some of this « starmetal » for you, and then you can fix my sword. / Blacksmith : Aye. / Roy : Goddamn it, I hate side quests. »⁹¹. À l'opposé du donjon, la ville devient le réceptacle symbolique de la civilisation : « Cities are often the places where characters spend time between adventures »⁹². On retrouve ainsi cette dualité entre ce qu'Isabelle Périer qualifie d'espace de la ville et d'espace du « hors-ville ». La ville est perçue comme le lieu de la civilisation, car entièrement artificielle, un espace soumis par l'homme. C'est également le lieu de la socialisation,

⁸⁷ Ibid., p. 276.

⁸⁸ Ibid., p. 122 et 152.

⁸⁹ Julia MARTIN et al. *Dungeons & Dragons : Player's Handbook : Core Rulebook I v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003), p. 165.

⁹⁰ Julia MARTIN et al. *Dungeons & Dragons : Dungeon Master's Guide : Core Rulebook II v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003), p. 58.

⁹¹ Rich BURLEW. *The Order of the Stick*, 2003-2016 (En cours) [<http://www.giantitp.com/comics/oots.html>] (pages consultées le 29 juin 2016), p. 134.

⁹² Julia MARTIN et al. *Dungeons & Dragons : Dungeon Master's Guide : Core Rulebook II v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003), p. 98.

« l'endroit où les personnages se rencontrent, vivent ensemble et se livrent à des échanges et le lieu de l'ordre puisqu'en ville résident le pouvoir et ses représentants »⁹³. C'est dans cet espace ordonné que se produit cette mobilité sociale décrite plus tôt dans ce chapitre. C'est dans ce lieu que le personnage-joueur se fait donner une quête, en échange de laquelle il aura le droit de gravir les échelons de la société en devenant plus riche, plus puissant et plus influent. On y trouve ce que François De la Bretèque décrit comme « le fantasme de la société homogène, consensuelle, sans préoccupation de l'« avant » ou de l'« après ». L'époque de la foi, celle de la loyauté, de la générosité... La société d'avant le capitalisme et la lutte pour l'argent »⁹⁴. Inversement, le « hors-ville », comme le surnomme Isabelle Périer, est le lieu de la quête en soi, l'espace regroupant les étendues qui n'ont pas été soumises par la civilisation et où règne en maître la sauvagerie. Le hors-ville est souvent un lieu désolé et dangereux, comme une forêt, un souterrain ou des ruines⁹⁵. C'est également le repaire des adversaires, le « lieu du combat où les antagonistes vont pouvoir s'affronter à visage découvert, sortir du domaine de la Loi pour entrer dans le domaine de la Puissance »⁹⁶. C'est le lieu du chaos, car la société n'y a aucune emprise. Cette vision est d'ailleurs partiellement tributaire des modes de pensée médiévaux. En effet, Jacques Le Goff décrit ainsi une dichotomie médiévale, non pas entre la ville et le hors-ville, mais plutôt entre le monde habité et l'univers inculte :

les affrontements de valeurs essentiels sont ailleurs. Ils opposent tout le monde habité, cultivé et construit d'un côté : villes, villages, châteaux, champs, et l'univers inculte de l'autre, le monde ambigu et inquiétant que les hommes du

⁹³ Isabelle PÉRIER. « Structures du genre médiéval-fantastique ou ce que le jeu de rôle a retenu du Moyen Âge », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 142.

⁹⁴ François DE LA BRETÈQUE. « Le regard du cinéma sur le Moyen Âge », dans Jacques Le Goff et Guy Lobrichon et al. *Le Moyen Âge aujourd'hui : Trois regards contemporains sur le Moyen Âge : histoire, théologie, cinéma*, Le Léopard d'Or, Paris, 1997, p. 288.

⁹⁵ Isabelle PÉRIER. « Structures du genre médiéval-fantastique ou ce que le jeu de rôle a retenu du Moyen Âge », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 142.

⁹⁶ Ibid.

Moyen Âge appellent parfois *désert*, reprenant le terme et l'idéologie qu'il recouvre à l'Orient monastique, désert qui, en Occident chrétien, est la *forêt*. Face à l'ordre féodal ou bourgeois c'est le désordre ou l'équivoque des travailleurs louches des bois, des bandits et des hors-la-loi, des ermites et des hommes sauvages. Entre les deux univers un troisième espace s'étend, économique et symbolique. Celui de la culture temporaire, de l'*essartage*. L'essart est le lieu intermédiaire d'où les hommes indécis peuvent, comme Yvain, Perceval ou Renart, se diriger vers la sauvagerie et la folie et la forêt, ou l'ordre social de la cour d'Arthur, des châteaux et des villes, des villages.⁹⁷

Les aventuriers incarnés par les joueurs parcourent également cet essart, s'aventurant dans les espaces sauvages et dangereux pour améliorer leur situation dans le monde habité. Ce conflit éternel, cet idéal urbain issu du 19^e siècle, mais dont les racines proviennent des valeurs médiévales, est sans conteste l'un des traits majeurs des jeux de rôle médiévalisants, ou ce que les jeux de rôle ont retenu du Moyen Âge.

Le second élément fondamental est la perception du Moyen Âge comme une période de libertés. Il est en effet aisé de percevoir une association entre le Moyen Âge et l'adolescence, ou plutôt le passage de l'enfance à la vie adulte. Le personnage accepte sa destinée et part sur les routes vers l'aventure, devenant ainsi maître de sa vie et de son destin. Cette allégorie de l'aventure n'est d'ailleurs pas une invention moderne, mais provient de la littérature médiévale elle-même :

a great deal of medieval literature focuses on the quest of the *juvens*, or youth, whose adventures symbolize the passage of childhood to adult responsibility. These narratives, like their modern progeny, sanitize the filth and plague often associated with the medieval period from their pages, thus creating a fantasy of the Middle Ages that continues apace today. There is nevertheless a great deal of violence and conflict present in them⁹⁸.

Bien que *juvens* désigne véritablement un âge de la vie plutôt qu'une véritable classe d'âge, cette allégorie est néanmoins juste. Le *juvens*, comme un écuyer, n'est pas encore installé, n'a pas encore

⁹⁷ Jacques LE GOFF. « Introduction », dans Georges Duby, *Histoire de la France urbaine Tome 2*, Éditions du Seuil, France, 1980, p. 17.

⁹⁸ Tison PUGH et Angela Jane WEISL. *Medievalisms : Making the Past in the Present*. Routledge, Londres, 2013, p. 49.

pleinement intégré la société. Cette observation est tout à fait corroborée par les conclusions de la première section du présent chapitre : l'aventure est un moyen de progresser sur les plans individuel et collectif. Selon Daniel Bonvoisin, le Moyen Âge se prête immédiatement au jeu et permet à tous et chacun de vivre sa propre aventure⁹⁹. C'est également avec une certaine dose de nostalgie que les jeux de rôle abordent le Moyen Âge : « la période semble répondre idéalement à la quête d'un ailleurs temporel plus satisfaisant que le présent »¹⁰⁰. Cette hypothèse est également soutenue par François de la Bretèque : « Que ce soit pour le blâmer, ou au contraire pour le regretter, le monde médiéval est imaginé comme un monde où s'exprimaient, de façon beaucoup plus libre que dans les sociétés modernes, le sexe, la violence, la pulsion de mort »¹⁰¹. Les auteurs du jeu *Avant Charlemagne* proposent une interprétation similaire des personnages du Moyen Âge :

Adultes de treize ans, les guerriers passent facilement du rire aux larmes, de l'abattement à l'enthousiasme. Violence irraisonnée, naïveté, témérité ou peur irrationnelle envahissent même les guerriers endurcis de 18/20 ans. L'amour comme la haine est intense, féroce, immédiat.¹⁰²

Le Moyen Âge devient un moyen de libérer ses émotions refoulées et de vivre pleinement sa vie. Dans ce Moyen Âge fantasmé, la violence est justifiée, particulièrement pour défendre la civilisation de la sauvagerie, comme nous l'avons établi plus haut. Daniel Bonvoisin décrit ainsi les univers de jeu médiévalisant : « Les mondes décrits sont isolés et autonomes. Surtout, ils sont vulnérables face à la violence. La force et son usage semblent les seuls garants de l'autorité et les

⁹⁹ Daniel BONVOISIN. « Il était une fois mon personnage, Les rôlistes en grandeur nature, leurs aspirations ludiques et leur Moyen Âge », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 66.

¹⁰⁰ Séverine ABIKER et Florence PLET-NICOLAS. « Préface : Les deux Moyen Âge », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 12.

¹⁰¹ François DE LA BRETÈQUE. « Le regard du cinéma sur le Moyen Âge », dans Jacques Le Goff et Guy Lobrichon et al. *Le Moyen Âge aujourd'hui : Trois regards contemporains sur le Moyen Âge : histoire, théologie, cinéma*, Le Léopard d'Or, Paris, 1997, p. 288.

¹⁰² François NEDELEC et al. *Avant Charlemagne : Au temps des rois barbares*. Éditions Robert Laffont, Paris, 1986, p. 10.

principaux moteurs des bouleversements du monde »¹⁰³. La puissance personnelle semble en effet être proportionnelle à l'importance du personnage : plus un personnage est puissant et plus il devient capable d'influencer le monde. *Yggrasill* explique que les personnages « sont appelés à marquer leur époque. Leurs exploits donneront aux scaldes matière à créer de longues et vibrantes sagas »¹⁰⁴. Qui plus est, dans des univers de jeu peuplés ainsi de menaces, les personnages exceptionnels et puissants par nature sont les seuls aptes à résoudre les problèmes : « The heroes are exceptional individuals, and they should face epic threats. As the heroes gain experience, the stakes become higher. But even at low levels, there should always be something on the line and a reason why the heroes are the only ones who can get the job done.¹⁰⁵ ». C'est là l'un des aspects fondamentaux des personnages des jeux de rôle médiévalisants : ils sont exceptionnels et importants. L'aventure ne peut être entreprise que par des héros hors du commun et celle-ci en vient donc à être centrée sur les personnages et leurs actions. Comme le décrivent les auteurs de *Warhammer*, l'«objectif est de voir leurs motivations, leur cheminement, les embûches auxquelles ils ont fait face, les séquelles ou expériences qu'ils en ont tirés »¹⁰⁶. Cette réalité se voit confirmée par l'équilibre des mécaniques de plusieurs de ces jeux. Les aventures sont entièrement taillées pour les personnages, même si la situation ne les concerne pas de prime abord : ils semblent simplement toujours rencontrer des défis adaptés à leur niveau de puissance. *Dungeons & Dragons* est l'un des exemples les plus flagrants de cet aspect des jeux de rôle médiévalisants. Les aventures doivent être équilibrées afin de poser un certain défi, mais un défi surmontable selon le niveau des

¹⁰³ Daniel BONVOISIN. « Il était une fois mon personnage, Les rôlistes en grandeur nature, leurs aspirations ludiques et leur Moyen Âge », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 65.

¹⁰⁴ NEKO et al. *Yggrasill*. 7^{ème} Cercle Sarl, France, 2009, p. 70.

¹⁰⁵ Keith BAKER. *Eberron : Campaign Setting*. Wizards of the Coast Inc., Renton WA, 2004, p. 250.

¹⁰⁶ Chris PRAMA et al. *Warhammer : Le jeu de rôle*. Bibliothèque interdite, Paris, 2005, p. 196.

personnages-joueurs : « If the characters are of higher level than the monster, they get fewer XP¹⁰⁷ because the monster should be easier to defeat. Likewise, if the characters are of lower level than a monster's Challenge Rating, the PCs get a greater reward. »¹⁰⁸. Une grande importance est donnée à la gestion de l'expérience et l'équilibre des conflits dans le *Dungeon Master's Guide*. Selon le *Challenge Rating* de chaque monstre, le Maître de Jeu doit calculer la difficulté de chaque rencontre, puis en déduire le nombre de points d'expérience que les personnages-joueurs obtiendront. On trouve une parodie de cet aspect des jeux de rôle médiévalisants dans le *Donjon de Naheulbeuk*. En Terre de Fangh, la difficulté des donjons est évaluée par la Caisse des Donjons, qui détermine ensuite le niveau conseillé que les aventuriers devraient atteindre avant de s'y aventurer. La compagnie d'aventuriers s'embarque dans une quête qui a le potentiel de changer le monde grâce à l'accomplissement d'une prophétie, mais malgré cela, les défis rencontrés sont tout de même adaptés à leur niveau de débutant : « Magicienne : Y'a pas de dragons? / Ranger : Bah non, on n'a pas le niveau! »¹⁰⁹. D'ailleurs, lorsque la compagnie tente un sortilège de téléportation, elle se retrouve par erreur dans le Château de Gzor, un donjon pour lequel les aventuriers n'ont définitivement pas le niveau, car celui-ci ne fait pas directement partie de leur aventure :

Ranger : LE Château de Gzor!/? / Elfe : Quel malheur! / Ranger : Ah mince! / Barbare : Heu... Alors, c'est quoi? / Magicienne : Tout simplement l'épicentre de toute l'énergie chaotique et mauvaise concentrée sur la Terre de Fangh. / Ranger : Il paraît que c'est la plus grosse concentration de monstres de tout le territoire. / Barbare : Ouais, cool! / Nain : Des créatures à buter! / Magicienne : Vous savez que des aventuriers de niveau 30 y ont perdu la vie? [...] En tout cas il faut se tirer vite fait avant que d'autres bestioles plus puissantes ne viennent nous arracher les membres.¹¹⁰

¹⁰⁷ Acronyme pour *Experience Points*, le terme anglais désignant les points qui représentent l'expérience accumulée par le personnage joueur.

¹⁰⁸ Julia MARTIN et al. *Dungeons & Dragons : Dungeon Master's Guide : Core Rulebook II v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003), p. 48.

¹⁰⁹ John LANG (auteur et interprète). *Donjon de Naheulbeuk* [Fichier Mp3], France, 2000, Épisode 2.

¹¹⁰ *Ibid.*, Épisode 26.

Dans *Order of the Stick*, la même idée est encore poussée plus loin et les habitants de cet univers agissent de façon bien différente avec des personnages-joueurs qu'avec les autres. Xykon, l'antagoniste principal, garde notamment ses meilleures blagues pour les protagonistes, plutôt que les gaspiller avec des PNJ¹¹¹ sans importance¹¹². Semblablement, un petit hameau modifie entièrement son apparence (et les prix de ses produits) lorsque ses habitants attendent la venue de personnages-joueurs¹¹³. Comme le *webcomic* suit les règles de *Dungeons & Dragons*, on y retrouve aussi cette idée qu'il faut vaincre des ennemis offrant un défi adéquat pour gagner de l'expérience. Nale s'exclame ainsi en combattant son frère et rival Elan : « Looking to make this sporting then? Good, I was afraid I wouldn't be getting any XP¹¹⁴ for killing you. ». ¹¹⁵.

Les derniers exemples permettent de relever une constante liée à cette idée de liberté : la prédominance de la violence. Le combat est étroitement lié au Moyen Âge. Comme le notent Tison Pugh et Angela Jane Weisl, « as much as medievalism speaks to a desire for a Golden Age past, it is often used with surprising frequency to justify violence »¹¹⁶. Les mêmes auteurs avancent également ceci : « we might assume that someone « medieval » is someone imbricated in irrational, primitive, and destructive behaviors »¹¹⁷. Impossible de ne pas voir cette réalité fortement ancrée dans les jeux de rôle médiévalisants. Le héros médiéval affronte ses ennemis à la pointe de l'épée, c'est simplement ainsi qu'il règle les conflits : « Mighty sword clash, arrows hiss though the air, claws rip and tear and rend; these are the thrilling sounds of battle. D&D

¹¹¹ Personnage Non-Joueur, un personnage un habitant de l'univers de jeu interprété par le Maître de Jeu, donc tous les personnages qui ne sont pas interprétés par l'un des joueurs.

¹¹² Rich BURLEW. *The Order of the Stick*, 2003-2016 (En cours) [<http://www.giantitp.com/comics/oost.html>] (pages consultées le 29 juin 2016), p. 370.

¹¹³ Voir Annexe 2.

¹¹⁴ *Experience Points*.

¹¹⁵ Rich BURLEW. *The Order of the Stick*, 2003-2016 (En cours) [<http://www.giantitp.com/comics/oost.html>] (pages consultées le 29 juin 2016), p. 61.

¹¹⁶ Tison PUGH et Angela Jane WEISL. *Medievalisms : Making the Past in the Present*. Routledge, Londres, 2013, p. 141.

¹¹⁷ *Ibid.*, p. 5.

adventurers constantly find themselves embroiled in combat situations – and they wouldn't have it any other way! »¹¹⁸. C'est ainsi que les auteurs de *Dungeons & Dragons* décrivent le combat. La dimension visuelle de ces jeux confirme cette description : dans le *Player's Handbook*, 52% des images incluent des représentations d'armes ou d'armures ou illustrent des scènes de combat¹¹⁹, tandis que ces images représentent 47% des illustrations contenues dans le *Dungeon Master's Guide*¹²⁰. Cette tendance des jeux de rôle médiévalisants à conférer un aspect principalement martial à leur dimension visuelle n'est absolument pas limitée à la gamme *D&D*. Dans le livre de base de *Miles Christi*, 54% des images relèvent du combat¹²¹. La couverture du même livre illustre aussi le combat : des templiers brandissant des épées enflammées combattent des Sarrasins et des créatures fantastiques, le tout dessiné dans un style évoquant les vitraux d'églises médiévales¹²². Le livre de base de *Pendragon* contient un pourcentage conséquent d'illustrations martiales de 60%¹²³. Dans le livre de base de *Warhammer*, le pourcentage s'élève à 74%¹²⁴. De plus, la couverture de *Warhammer* porte l'illustration d'une escarmouche entre des hommes-bêtes cornus et un groupe d'aventuriers : un guerrier nain armé de haches runiques, un prêtre-guerrier de Sigmar, un templier, un sorcier flamboyant et un soldat¹²⁵. La violence ne se limite pas à la dimension visuelle des jeux de rôle, cependant, mais s'étend également à leurs règles

¹¹⁸ Julia MARTIN et al. *Dungeons & Dragons : Player's Handbook : Core Rulebook I v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003), p. 133.

¹¹⁹ Ceci représente 46 images sur les 88 contenues dans : Julia MARTIN et al. *Dungeons & Dragons : Player's Handbook : Core Rulebook I v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003). 320 p.

¹²⁰ Ceci représente 35 images sur les 74 contenues dans : Julia MARTIN et al. *Dungeons & Dragons : Dungeon Master's Guide : Core Rulebook II v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003). 320 p.

¹²¹ Ceci représente 53 images sur les 98 contenues dans : Benoît CLERC et al. *Miles Christi*. SàRL SANS PEUR ET SANS REPROCHE, Lille, 1995. 272 p.

¹²² Voir Annexe 3.

¹²³ Ceci représente 41 images sur les 60 contenues dans : Greg STAFFORD, et al. *King Arthur Pendragon 5th Edition*. ArtHaus Inc., USA, 2005. 232 p.

¹²⁴ Cela signifie que sur les 237 images contenues dans ce livre, 61 seulement n'ont aucun élément martial : Chris PRAMA et al. *Warhammer : Le jeu de rôle*. Bibliothèque interdite, Paris, 2005. 256 p.

¹²⁵ *Ibid.*, première de couverture.

et à la structure des aventures. Dans *D&D*, la façon standard de progresser en tant qu'aventurier est de combattre des ennemis. C'est ainsi que les personnages-joueurs gagnent des points d'expérience et récupèrent du butin afin de se procurer un meilleur équipement¹²⁶. Dans le donjon, ou simplement dans le hors-ville décrit plus haut, les règles de la société ne s'appliquent plus et seuls y vivent les sauvages, ceux qui rejettent ou combattent la civilisation. La violence est le moyen de prédilection pour mettre fin à la menace. Un exemple de jeu se trouvant dans le *Dungeon Master's Guide* illustre parfaitement cette idée. Quatre aventuriers, dont la description se limite à leur nom, leur classe et leur race, fouillent un monastère abandonné à la recherche de trésors¹²⁷. L'aventure se déroule dans un donjon classique, avec un dédale dans lequel les aventuriers doivent naviguer et combattre des monstres. L'objectif est de trouver le trésor à la fin et non pas de comprendre l'histoire de l'endroit ou la résolution d'une intrigue. Les monstres combattus – une araignée géante et des goules¹²⁸ – ne se voient pas donner de motivations quant à leur présence dans le monastère et n'explique pas pourquoi les aventuriers doivent les combattre outre le fait que les monstres se trouvent dans le donjon¹²⁹. Le donjon que les aventuriers parcourent dans le *Donjon de Naheulbeuk* contient également une multitude d'ennemis, la majorité prenant la forme de créatures maléfiques. Aucune réflexion n'est effectuée quant à savoir si les créatures sont hostiles ou non, car le fait qu'elles se trouvent dans le donjon en fait automatiquement des ennemis : « Elfe : Je vois des oreilles pointues et des crocs. / Ranger : Alors, qu'est-ce que c'est? / Barbare : Des orques! À l'assaut! »¹³⁰, « Ranger : Stop! Vous entendez ça? / Barbare : Ça tourne encore à gauche! / Nain : Une embuscade! / Elfe : Mais qu'est-ce que c'est? / Barbare : Des gobelins! /

¹²⁶ Julia MARTIN et al. *Dungeons & Dragons : Dungeon Master's Guide : Core Rulebook II v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003), p. 51.

¹²⁷ *Ibid.*, p. 8-9.

¹²⁸ Les goules sont des morts-vivants nécrophages.

¹²⁹ *Ibid.*, p. 8-10.

¹³⁰ John LANG (auteur et interprète). *Donjon de Naheulbeuk* [Fichier Mp3], France, 2000, épisode 4.

Nain : À mort! »¹³¹ Ce réflexe est tellement ancré que lorsqu'ils atteignent une boutique à l'intérieur du donjon, les aventuriers s'attaquent à la vendeuse et pillent les étalages, comme si ce n'était qu'une pièce du donjon parmi tant d'autres¹³². De la même façon, lorsqu'un simple coq se perd par hasard dans le donjon, la compagnie ne sait comment réagir :

Magicienne : Une créature nous barre la route! / Ranger : Ce n'est pas une créature, c'est un poulet. / Elfe : Ce n'est pas un poulet, c'est un coq. / Barbare : C'est l'enfoiré qui nous a réveillés ce matin. / Nain : À mort! / Magicienne : Non! N'approchez pas! / Barbare : Quoi? / Magicienne : C'est trop facile. Ce n'est certainement pas un coq ordinaire. / Nain : Bien quoi, on s'en fout, on l'explose. / Ranger : Non, elle a raison. C'est plutôt étrange. / Magicienne : Je crois que c'est un changeur de forme! / Barbare : Un quoi? / Magicienne : Une créature qui prend l'apparence d'une autre. Tu t'approches d'un poulet et paf! Tu te retrouves en face d'un monstre énorme!¹³³

De la même façon, le Barbare s'attaque à un ermite vivant paisiblement dans sa maison au milieu de la forêt, sous prétexte que c'était sans doute un sorcier tentant de les ensorceler¹³⁴. Qui plus est, lorsque la compagnie arrive au château d'Archein Von Drekkenov, le vampire hémophile, les aventuriers s'attaquent à lui sans savoir qu'il est en fait très amical et aide toujours les voyageurs dans le besoin¹³⁵. Dans *Order of the Stick*, les aventuriers ont un objectif, à savoir vaincre la liche Xykon qui règne sur le *Dungeon of Dorukan*, mais pour certains cet objectif est secondaire : « Roy : The stairs down! We are one step closer to our goal! / Belkar : We have a goal? / Roy : Sure. Why did you think we were here? / Belkar : Well, I just figured we'd wander around, kill some sentient creatures because they had green skin and fangs and we don't, and then take their stuff. »¹³⁶. La violence est la première solution envisagée par ces aventuriers, ce qui leur cause

¹³¹ *Ibid.*, épisode 7.

¹³² *Ibid.*, épisode 5.

¹³³ *Ibid.*, épisode 11.

¹³⁴ *Ibid.*, épisode 17.

¹³⁵ *Ibid.*, épisode 19.

¹³⁶ Rich BURLEW. *The Order of the Stick*, 2003-2016 (En cours) [<http://www.giantitp.com/comics/oots.html>] (pages consultées le 29 juin 2016), p. 13.

parfois des problèmes dans la société : « Haley : Wait, are you saying you don't kill? / Celia : Yeah, uh, MOST people don't kill, Haley! That's why there are laws against murder. It's really only the adventurers who thinks, « Hmm, how can I solve this problem? Oh, right, bloodshed! »¹³⁷. Ce réflexe vient du fait que, comme je l'ai expliqué plus haut, la violence est acceptable dans le cadre d'une aventure et est tellement ancrée qu'elle en devient parfois un sujet d'autodérision :

Roy : Belkar, the box is a GIFT. You saved this man's life – however incidental it may have been to your own violent rampage – and he's thanking you with a gift. The proper response is to accept it graciously. / Belkar : So, I did exactly what I always do – murder people horribly – but because I killed the people everyone else wanted me to kill, I get presents instead of prison time? [...] Hey, who's the least popular person here? Turns out it's OK for me to kill them if everyone agrees on it!¹³⁸

Cette association entre la violence et le hors-ville n'est pas le fruit du hasard. En effet, les personnages-joueurs ont des avantages à combattre au cours d'une aventure. Les personnages des jeux de rôle médiévalisants gagnent principalement du butin et des points d'expérience en combattant des monstres. Dans *D&D* par exemple, une grande importance est donnée à la gestion de l'expérience. Des sections entières et détaillées décrivent comment calculer les points d'expérience selon le défi posé par les monstres combattus ou les pièges désarmés¹³⁹. Belkar, dans *Order of the Stick*, ne voit les ennemis que comme un moyen de gagner de l'expérience : « Run, my pretty little chunks of XP, run! »¹⁴⁰. Il n'est néanmoins pas le seul. Tous les aventuriers cherchent activement à combattre des monstres afin de gagner des niveaux : « Roy : Also, would it be too much to ask for a few random encounters while we're at it? / Vaarsuvius : Miss Starshine apparently leveled today without our participation. / Roy : Are you kidding me? I just barely caught

¹³⁷ *Ibid.*, p. 537.

¹³⁸ *Ibid.*, p. 687.

¹³⁹ Julia MARTIN et al. *Dungeons & Dragons : Dungeon Master's Guide : Core Rulebook II v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003), p. 48.

¹⁴⁰ Rich BURLEW. *The Order of the Stick*, 2003-2016 (En cours) [<http://www.giantitp.com/comics/oosts.html>] (pages consultées le 29 juin 2016), p. 115.

up to where I was before I died! »¹⁴¹. Dans *Pendragon*, le combat est un moyen de gagner des *Glory Points* et de s'élever dans la société : « Knights are warriors first and foremost, and their fame is increased most significantly by combat, whether against bandits, monsters, soldiers, or other worthy knights. The basic rationale is simple : the more fearsome or important the foe a knight overcomes, the greater the Glory. »¹⁴². L'aventure est intrinsèquement liée au combat et à la violence. Les auteurs de *Warhammer* expliquent que l'«odeur du sang mélangée à celle de l'acier huilé et les relents sulfureux de la poudre à canon sont des senteurs que vos PJ ne connaîtront que trop bien, car il s'agit de WJDR¹⁴³ et le Vieux Monde est accablé de guerres, petites et grandes »¹⁴⁴. Vaincre ses ennemis et survivre aux obstacles sont les prérequis pour réussir son aventure : « Quoi que les joueurs décident de faire, ils finiront tôt ou tard par se battre pour défendre leur vie : le monde de Warhammer est ainsi fait. Votre réussite et votre survie sont intimement liées; l'échec mène à la destruction »¹⁴⁵. Une illustration dans le livre de base de ce jeu met en scène une poignée de soldats combattant des trolls primitifs dans un marécage.

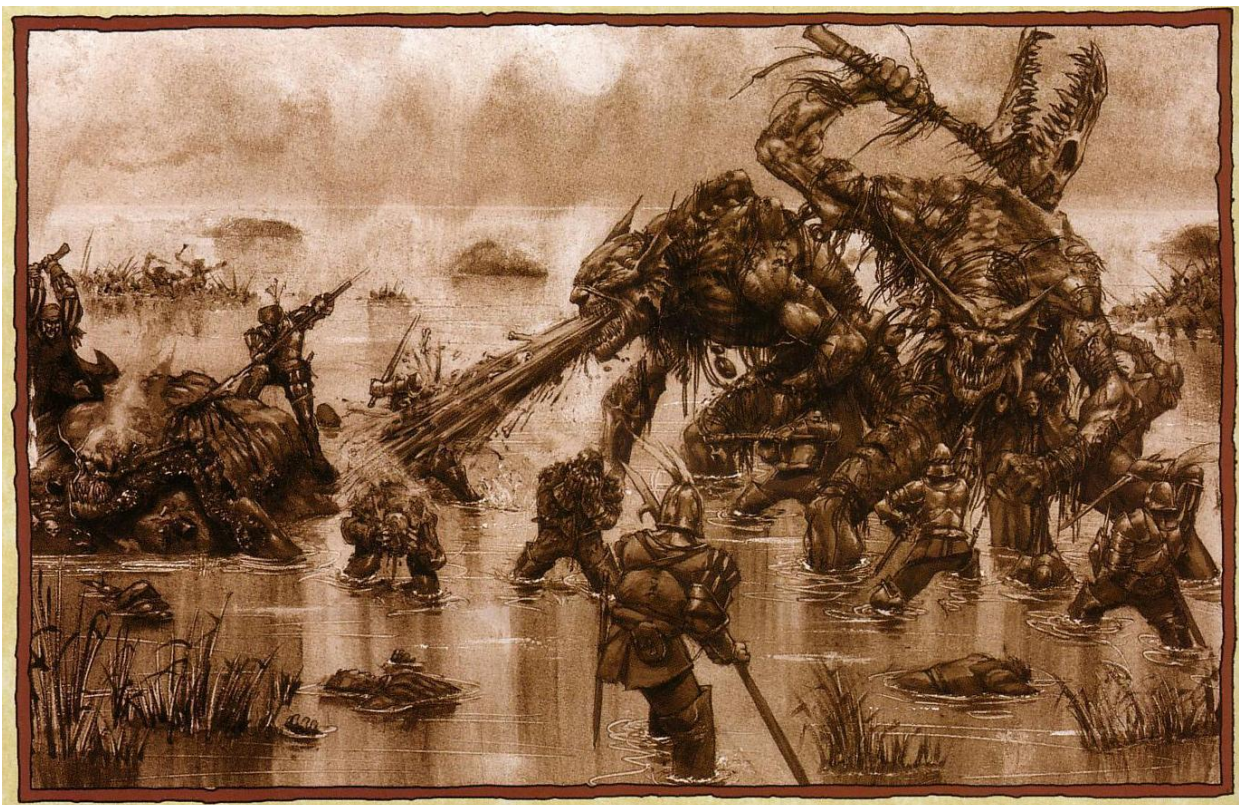
¹⁴¹ *Ibid.*, p. 990.

¹⁴² Greg STAFFORD, et al. *King Arthur Pendragon 5th Edition*. ArtHaus Inc., USA, 2005, p. 102.

¹⁴³ Acronyme pour *Warhammer : Le jeu de rôle*.

¹⁴⁴ Chris PRAMA et al. *Warhammer : Le jeu de rôle*. Bibliothèque interdite, Paris, 2005, p. 195.

¹⁴⁵ *Ibid.*, p. 124.



Aucune civilisation à l'horizon : ici, le sauvage et le monstre dominant. L'objectif semble être seulement de combattre et vaincre les viles créatures. En effet, aucun monument ou objet de valeur n'est visible à l'horizon : les aventuriers ne semblent être dans le marécage que pour combattre leurs adversaires¹⁴⁶. Gil Bartholeyns et Daniel Bonvoisin expliquent que ce phénomène est lié à cette perception du Moyen Âge comme une période troublée propice aux solutions violentes¹⁴⁷. Ainsi, là où la ville est le lieu de la paix et de la civilisation, le hors-ville semble donc être le repaire du sauvage et de la violence, là où la violence est non seulement permise, mais bel et bien encouragée.

¹⁴⁶ Cette image peut être trouvée dans : Chris PRAMA et al. *Warhammer : Le jeu de rôle*. Bibliothèque interdite, Paris, 2005, p. 10.

¹⁴⁷ Gil BARTHOLEYNS et Daniel BONVOISIN. « Le Moyen Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôles grandeur nature », *Modernités médiévales*, 2007
[<http://www.modernitesmedievales.org/articles/BartholeynsBonvoisinJdRGN.htm>] (page consultée le 28 juin 2016), par. 4.4.

Le Moyen Âge paraît ainsi être une époque romantique, une construction de ce 19^e siècle qui a réinventé les héros médiévaux comme Arthur ou Robin des Bois. Au cours de cette période, les humains étaient authentiques et libres de développer pleinement leur potentiel. En tant qu'ère préindustrielle par excellence, le Moyen Âge est la période idéale pour que le joueur s'évade d'un mal de vivre perçu comme spécifiquement moderne : « l'individu contemporain semble souvent se concevoir comme désarmé, contraint par des contingences complexes, voire obscures, qui le dépassent et l'enchaînent à sa condition »¹⁴⁸. Cette idée est également soutenue par Thomas Honegger, qui avance que les personnages des univers médiévalisants sont capables d'affecter le monde autour d'eux directement, à l'aide de leurs armes et de leur magie, par des actions ayant des conséquences claires et immédiates. Ces personnages peuvent avoir un impact sur leur environnement et leur société, par contraste avec l'homme moderne qui, bien souvent, se sent impuissant et aliéné¹⁴⁹. C'est une période de possibilités durant laquelle l'absence d'autorités centrales et de structures contraignantes, la présence de ce « hors-ville », permettent une exploration personnelle. Le Moyen Âge est une période qui permet aux rôlistes d'incarner des héros, non seulement car ils peuvent y vivre leur plein potentiel et devenir exceptionnels au sein de la société, mais aussi parce que c'est une époque qui a besoin de ses héros. La civilisation y est menacée par des monstres et des barbares. La société a besoin de gens exceptionnels pour la protéger et est prête à généreusement les récompenser pour leurs actes héroïques. L'attrait n'est donc pas pour le Moyen Âge en soi, mais plutôt pour ce que le Moyen Âge permet en termes de possibilités et d'aventures. Ainsi, cette période historique est un moyen plutôt que le but, elle

¹⁴⁸Daniel BONVOISIN. « Il était une fois mon personnage, Les rôlistes en grandeur nature, leurs aspirations ludiques et leur Moyen Âge », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 65.

¹⁴⁹ Thomas HONEGGER. « (Heroic) Fantasy and the Middle Ages – Strange Bedfellows or an Ideal Cast? », dans Vincent Ferré et al. *Médiévalisme : Modernité du Moyen Âge*, L'Harmattan, Paris, 2010, p. 64.

propose une esthétique narrative permettant aux rôlistes de jouer un héros à une période qui peut pleinement les apprécier à leur juste valeur

Chapitre 2

Un Moyen Âge merveilleux

Le trait véritablement dominant et universel des jeux de rôle médiévalisants est sans aucun doute l'omniprésence de la magie. En effet, les jeux médiévalisants sans éléments merveilleux¹ sont rares, voire inexistants. Tison Pugh et Angela Jane Weisl avancent même que la magie est l'une des caractéristiques fondamentales au cœur des représentations modernes du Moyen Âge, l'autre caractéristique étant le pouvoir². Anne Rochebouet et Anne Salamon que le Moyen Âge se révèle « un cadre propice à la cohabitation des fées et des chevaliers, mais surtout, sa charge mythique a été nettement accentuées par les préraphaélites et leurs successeurs »³. Peu importe les prétentions d'authenticité historique d'un jeu, la magie y occupe une place essentielle. Certains jeux en font le principal moteur ludique, comme *Ars Magica*. L'objectif de ce jeu est clair :

Ars Magica is a roleplaying game, wherein you and your friends tell the stories of a group of powerful wizards, magi of the Order of Hermes, and their allies in the world of Mythic Europe. Mythic Europe is much like the Europe of 1220, the

¹ Considérant la confusion causée par l'utilisation courante du terme anglais *fantasy*, il est important de définir les termes français corrects. Les jeux médiévalisants merveilleux sont souvent qualifiés de médiévaux-fantastiques par anglicisme. Néanmoins, selon Todorov, le fantastique réfère à un récit se déroulant dans « un monde qui est bien le nôtre, celui que nous connaissons, sans diables, sylphides, ni vampires, [dans lequel] se produit un événement qui ne peut s'expliquer par les lois de ce même monde familier ». Pourtant, la magie est justement prise pour acquise dans les univers de jeu, elle est parfaitement naturelle. Ainsi, la majorité d'entre eux se conforme plutôt au merveilleux, définit par Todorov comme un monde dans lequel « les éléments surnaturels ne provoquent aucune réaction particulière ni chez les personnages, ni chez le lecteur implicite. Ce n'est pas une attitude envers les événements rapportés qui caractérise le merveilleux, mais la nature même de ces événements ». Pour cette raison, le terme merveilleux sera celui utilisé dans ce travail de recherche.

Ces définitions sont tirées de l'ouvrage suivant :

Tzvetan TODOROV. *Introduction à la littérature fantastique*. Paris, Éditions du Seuil, 1976, p. 29 et 59 (respectivement).

² Tison PUGH et Angela Jane WEISL. *Medievalisms : Making the Past in the Present*. Routledge, Londres, 2013, p. 128.

³ Anne ROCHEBOUET et Anne SALAMON. « Les réminiscences médiévales dans la *fantasy* : Un mirage des sources? », *Cahiers de recherches médiévales et humanistes*, no. 16, 2008, p. 343 [http://crm.revues.org.proxy.bib.uottawa.ca/11092] (page consultée le 27 mai 2017).

middle ages, but dragons, demons, angels, and faeries are all unquestionably real, and no aspect of society is untouched by myth.⁴

Ars Magica est un jeu dédié à la magie. Les règles gérant cet aspect sont décrites dans le détail et offrent une flexibilité hors du commun : les joueurs peuvent écrire des sorts, créer des objets magiques, ou soumettre des créatures magiques à leur volonté⁵. Une part significative du livre de jeu est entièrement dédiée à la magie, que ce soit la théorie de son fonctionnement, les règles du jeu associées à son usage, la liste des sortilèges, les règles pour gérer les activités du magicien dans son laboratoire ou celles concernant l'enseignement à un apprenti⁶. Ceci ne prend pas en compte l'histoire de l'Ordre d'Hermès et de ses différentes maisons, la description de l'univers de jeu (*Mythic Europe*), ou celle des royaumes de magie. D'ailleurs, toutes les créatures décrites dans le bestiaire ont des origines merveilleuses, que ce soit des spectres, des dragons, des fées, des anges ou des démons⁷. L'écrasante majorité du livre est dédiée à la magie et le reste est entièrement relégué à l'arrière-plan. Le contraste avec les autres jeux de rôle médiévalisants est d'ailleurs assez fort : là où les règles de combat et l'équipement martial ont généralement la vedette et se voient doter de descriptions élaborées, *Ars Magica* ne leur consacre que deux pages⁸. Bien que la plupart des jeux de rôle médiévalisants n'aillent pas aussi loin qu'*Ars Magica*, le merveilleux reste tout de même un élément omniprésent. Dans *Dungeons & Dragons*, par exemple la magie a une place de choix. Sur les 11 classes proposées au joueur dans le *Player's Handbook*, sept offrent des capacités magiques dans leur cursus, sans compter les possibilités pour un personnage d'évoluer dans

⁴ Jonathan TWEET et Mark Rein Hagen. *The Art of Magic : Ars Magica Fifth Edition*. Trident Inc. d/b/a Atlas Games, USA, 2011, p. 4.

⁵ *Ibid.*

⁶ *Ibid.*, p. 77-162.

⁷ *Ibid.*, p. 193-198.

⁸ *Ibid.*, p. 176-177.

plusieurs classes à la fois⁹. De plus, parmi les 16 classes de prestige¹⁰ proposées dans le *Dungeon Master's Guide*, seules trois ne comportent aucun élément magique¹¹ : « At the middle range of levels (6th through 11th), most characters cast spells, and they all use magic items, many of which produce strange effects. »¹². Dans ce manuel du joueur de 320 pages, 134 sont purement consacrées à la magie et plus particulièrement à la longue liste détaillée des sorts pour lesquels *D&D* est reconnue. Cette section contient tous les sorts disponibles pour les différentes classes de personnage, divisés en deux grandes catégories : *arcane spells* (les sortilèges des *Sorcerers*, *Wizards* et *Bards*) et *divine spells* (les sortilèges des *Clerics*, *Druids*, *Paladins* et *Rangers*)¹³. La magie est régie par des règles universelles, mais chacune des catégories a ses particularités spécifiques, sans compter les règles propres à chaque classe de lanceur de sort. Un *Wizard*, par exemple, doit préparer ses sorts et les mémoriser à l'avance à partir de textes et de formules contenus dans son grimoire, tandis qu'un *Sorcerer* n'a pas à préparer ses sorts et peut au contraire les lancer spontanément¹⁴. Les sorts sont très nombreux et variés, allant de simples tours de prestidigitation à l'invocation de monstres extra-planaires en passant par de redoutables boules de feu ou des traits électriques. En tout, on compte 605 sorts différents dans le seul *Player's Handbook*, un nombre énorme qui dénote l'importance de la magie dans ce jeu. À titre comparatif, d'autres jeux de rôle médiévalisants avec un fort élément merveilleux comme *Warhammer* ou *Yggdrasill* proposent des listes de sorts assez importantes, comportant respectivement 180 et 74

⁹ Julia MARTIN et al. *Dungeons & Dragons : Player's Handbook : Core Rulebook I v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003), p. 24-58.

¹⁰ Une classe de prestige est une classe avancée de plus haut niveau qui ouvre des options plus puissantes aux personnages, mais qui demande des prérequis pour y avoir accès, nécessitant ainsi un certain bagage préliminaire.

¹¹ Julia MARTIN et al. *Dungeons & Dragons : Dungeon Master's Guide : Core Rulebook II v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003), p. 176-197.

¹² *Ibid.*, p. 34.

¹³ Julia MARTIN et al. *Dungeons & Dragons : Player's Handbook : Core Rulebook I v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003), p. 177 et 179.

¹⁴ *Ibid.*, p. 178 et 179.

sorts. Néanmoins, ces listes font bien pâle figure face au nombre impressionnant de sorts décrits dans le *Player's Handbook*. La variété des sorts de *D&D* est d'ailleurs un élément souvent tourné en dérision dans les parodies du genre. Dans le *Donjon de Naheulbeuk*, les sorts sont nombreux et variés, certains avec des effets très spécifiques :

Magicienne : J'ai une idée! Je vais lancer un sort de détection pour savoir s'il y a des ennemis en bas de l'escalier. [...] J'ai ça dans le livre... Alors « rôtir un poulet », « coudre une chaussette », « éloigner sa belle-mère », ... / Ranger : Alors, ça vient? / Magicienne : Oui, oui, je connais pas cette formule : je dois chercher dans mon livre de sorts! / Nain : Le temps que tu trouves, les ennemis seront morts de vieillesse. / Magicienne : Ça y est : « détecter les ennemis en bas des escaliers ».¹⁵

Démon : Zangdar voulait m'obliger à rester pour défendre son donjon pourri. [...] J'ai refusé. Alors il m'a lancé un sortilège et depuis je suis coincé ici. / Ménestrel : Un sortilège? / Ranger : Il doit être d'une puissance incroyable, ce Zangdar. / Démon : Pas du tout! Il m'a seulement lancé un sort qui interdit d'emprunter des escaliers. / Magicienne : Et alors? / Démon : Et alors, pour sortir de cet étage, il faut absolument emprunter un escalier...¹⁶

Plus tard, lorsque la Magicienne gagne de nouveaux sorts à l'occasion de l'obtention de son deuxième niveau, ces derniers ont des effets (et des niveaux d'utilité) très variés :

Magicienne : « Soins des blessures à la tête ». / Elfe : C'est bien utile si on se cogne dans une porte de placard. / Magicienne : Il y a « retour de la femme aimée, résultats garantis ». [...] « Boule de feu majeure, avec bonus contre les capes magiques ». [...] Et puis « éclair en chaîne +2 », « flèche d'acide », « contrôle mental des rongeurs ». [...] « Vidage de la corbeille », « dispersion astrale », « malédiction du bras droit » / Ranger : Ouais, bon, on va peut-être s'arrêter là.¹⁷

Semblablement, on trouve des sorts à l'usage étrangement limité dans *Order of the Stick*, comme « Bugsby's Cat-Retrieving Hand »¹⁸. La bande-dessinée tourne d'ailleurs directement en dérision

¹⁵ John LANG (auteur et interprète). *Donjon de Naheulbeuk* [Fichier Mp3], France, 2000, Épisode 3.

¹⁶ *Ibid.*, Épisode 13.

¹⁷ *Ibid.*, Épisode 14.

¹⁸ Rich BURLEW. *The Order of the Stick*, 2003-2016 (En cours) [<http://www.giantitp.com/comics/oost.html>] (pages consultées le 29 juin 2016), p. 781.

la liste de sorts de *Dungeons & Dragons* en soulignant une redondance dans les sortilèges et leurs effets : « Thief #1 : we can't see a thing down there because of this Fog Cloud that sprang up. / Thief #2 : I think it's Obscuring Mist, actually. / Thief #3 : Are we certain it's not Solid Fog? / Thief #4 : Geez, how many ways to make a cloud does one magic system really need? »¹⁹.

La magie n'est pas seulement représentée par des sorts, cependant. L'un des éléments merveilleux les plus courants sont les objets magiques. Dans le *Dungeon Master's Guide*, 77 pages sur 320 sont entièrement dédiées à la description d'objets magiques²⁰. Les objets magiques sont tellement centraux que le jeu est équilibré en présumant que les personnages en auront tous éventuellement quelques-uns : « A single overpowering item can ruin a whole campaign – but if the PCs don't get enough magic items, they won't be powerful enough to deal with the challenges that have been balanced for characters of their level. »²¹. Les auteurs précisent d'ailleurs qu'il est possible à une créature humanoïde de porter jusqu'à douze objets magiques simultanément²². Il est donc attendu que les objets magiques commencent à se frayer un chemin dans le butin habituel recueilli par les aventuriers à la fin d'une aventure. Les objets magiques font partie intégrante de la progression en puissance d'un personnage. Dans le *Player's Handbook*, il n'y a que des armes et des armures communes. La seule façon d'améliorer son équipement dans ce livre est de s'en procurer de meilleure qualité. Ces objets « masterwork » confèrent un léger bonus²³, mais à un certain niveau l'équipement commun, même de bonne qualité, n'est plus à la hauteur de la qualité exceptionnelle du personnage. Les objets magiques sont donc l'étape suivante, eux-mêmes classés

¹⁹ *Ibid.*, p. 604.

²⁰ Julia MARTIN et al. *Dungeons & Dragons : Dungeon Master's Guide : Core Rulebook II v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003), p. 211-288.

²¹ *Ibid.*, p. 212.

²² *Ibid.*, p. 214.

²³ Julia MARTIN et al. *Dungeons & Dragons : Player's Handbook : Core Rulebook I v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003), p. 122.

par niveau de puissance afin d'assurer une progression continue²⁴. Dans *Eberron*, les objets magiques sont tellement courants qu'une nouvelle classe de personnage, l'*Artificer*, se spécialise entièrement dans la création et l'utilisation d'objets magiques²⁵. En fait, la magie est si courante dans cet univers de jeu qu'elle alimente une industrie : « Professional spellcasters include adepts, magewrights, and others who actually earn a relatively mundane living by casting spells. These working-class casters keep the wheels of industry turning – sometimes literally. »²⁶. Parodiant l'abondance d'objets magiques, la compagnie du *Donjon de Naheulbeuk* récupère un bon nombre d'objets à l'utilité douteuse. Après avoir dévalisé un magasin, la compagnie trouve notamment un *Rune Staff of Curse* et un *Scroll of Stupidity*. La Magicienne découvre éventuellement que le parchemin est maudit par un sort de confusion de l'esprit, tandis que le bâton transforme en chèvre quiconque tente de l'utiliser²⁷. Plus tard, une reine elfique décide de vider un peu son placard et donne à l'Elfe plusieurs objets « magiques », comme les Chaussons de danse de Rizmo Jarbé, la Boîte à sucre enchantée des cinq shamans, les Six fourchettes du calamar catcheur, l'Essuie-tout magique de Gloufila, les Moufles à trois doigts du mendiant lépreux de Zoyek, les Skis nautiques de la Dame du Lac, les Neuf pics à brochette de Zatoichi, l'Épée gonflable de Casimir, ainsi que le Collier en dents d'ours de l'arrière-grand-oncle de Gamenor²⁸. Des objets à l'utilité douteuse apparaissent également de temps à autre dans *Order of the Stick*, comme une ceinture de changement de sexe²⁹, ou un sac qui fait apparaître de petits animaux comme des souris, des chats ou des chauves-souris³⁰. Les objets magiques sont également très accessibles. Haley, qui n'est

²⁴ Julia MARTIN et al. *Dungeons & Dragons : Dungeon Master's Guide : Core Rulebook II v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003), p. 222.

²⁵ Keith BAKER. *Eberron : Campaign Setting*. Wizards of the Coast Inc., Renton WA, 2004, p. 28-32.

²⁶ *Ibid.*, p. 89.

²⁷ John LANG (auteur et interprète). *Donjon de Naheulbeuk* [Fichier Mp3], France, 2000, Épisode 6 et 20.

²⁸ *Ibid.*, Épisode 24.

²⁹ Rich BURLEW. *The Order of the Stick*, 2003-2016 (En cours) [<http://www.giantitp.com/comics/oots.html>] (pages consultées le 29 juin 2016), p. 9.

³⁰ *Ibid.*, p. 130.

pourtant pas une magicienne, se procure facilement à un moment du récit un bon nombre de baguettes magiques au premier magasin venu³¹. Ceci vient appuyer un passage du *Dungeon Master's Guide* : « while they are rare, magic items can be bought and sold as any other commodity can be. The prices given are far beyond the reach of almost everyone, but the very rich, including mid-to-high-level PCs, can buy and sell these items or even have spellcasters make them to order. »³².

Il serait réducteur de dire que le merveilleux se résume à des objets ou des sortilèges. La magie n'est pas simplement un aspect des jeux de rôle médiévalisants : elle en est l'essence. Les univers de jeu médiévalisants sont empreints de merveilleux. *Mythic Europe*, l'univers du jeu *Ars Magica*, est ainsi décrit : « Dragons lair in the mountains, angels watch over the Church, faeries dance in the forests, and demons tempt men and women to their ultimate downfall. The magi of the Order of Hermes live in a world of mythic power, the world of Mythic Europe. »³³. L'univers du jeu *Yggdrasill* est également empreint de mysticisme. Le titre de ce jeu est à ce sujet très révélateur. La première description du monde débute justement avec une description de la mythologie scandinave incluant Yggdrasill, l'Arbre-Monde, ainsi que les neuf mondes liés par ce dernier³⁴. Même des jeux aux prétentions plutôt historiques laissent une place importante à la dimension merveilleuse du Moyen Âge. Le bestiaire du jeu *Avant Charlemagne* est très intéressant à ce niveau. Même la description des animaux les plus communs est empreinte de mysticisme. Un

³¹ *Ibid.*, p. 970.

³² Julia MARTIN et al. *Dungeons & Dragons : Dungeon Master's Guide : Core Rulebook II v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003), p. 142.

³³ Jonathan TWEET et Mark Rein Hagen. *The Art of Magic : Ars Magica Fifth Edition*. Trident Inc. d/b/a Atlas Games, USA, 2011, p. 4.

³⁴ NEKO et al. *Yggdrasill*. 7^{ème} Cercle Sarl, France, 2009, p. 9-22.

crocodile « pleure quand il mange un homme »³⁵, l'ombre d'une hyène « paralyse toute bête »³⁶, tandis que le loup peut se nourrir de pierres et de vent³⁷. Les animaux fantastiques, comme les licornes ou les dragons, sont également énumérés indistinctement aux côtés des animaux naturels³⁸. Cette absence de séparation entre le merveilleux et le réel est présente dans d'autres jeux historicisants. L'introduction du jeu *Miles Christi* en décrit la période, les événements historiques majeurs, les principaux acteurs et factions ainsi que leur position en Terre Sainte. Puis, sans aucune transition, les auteurs mentionnent la présence de sorciers et de démons hantant la Terre Sainte à la recherche d'âmes à corrompre, des peuples fantastiques comme des amazones ou des géants, des fées et des changelins, ainsi que des mages et autres cabalistes. Aucune distinction n'est faite entre réalité « authentique » et dimension fantastique³⁹. Le bestiaire de ce jeu partage également cette caractéristique. Le sphinx, la licorne et le dragon sont répertoriés indistinctement avec les animaux communs. Même les animaux courants, comme le lion ou l'éléphant, sont présentés sous un jour fantastique empreint de superstition : « Il est une chose prodigieuse qui est la naissance du lion : la femelle donne naissance à un mort-né et le garde ainsi trois jours, puis, par la vertu de son souffle, le lion insuffle la vie à ses petits. »⁴⁰. Des peuples fantastiques sont également mentionnés, comme les hommes velus du Liban, les hommes à deux têtes ou les hommes à tête de chien, sans parler des djinns et des démons⁴¹. Le bestiaire du jeu *Pendragon* est

³⁵ François NEDELEC et al. *Avant Charlemagne : Au temps des rois barbares*. Éditions Robert Laffont, Paris, 1986, p. 135.

³⁶ *Ibid.*, p. 137.

³⁷ *Ibid.*, p. 138.

³⁸ *Ibid.*, p. 135-137.

³⁹ Benoît CLERC, et al. *Miles Christi*. SàRL SANS PEUR ET SANS REPROCHE, Lille, 1995, p. 4-5.

⁴⁰ *Ibid.*, p. 132.

⁴¹ *Ibid.*, p. 135-142.

encore une fois très similaire, les animaux communs partageant les mêmes pages que les dragons, les géants ou les griffons⁴².

Le Moyen Âge semble donc être perçu comme intrinsèquement magique. Dans les univers de jeu médiévalisants, la magie est véritablement omniprésente. Les auteurs de *Pendragon* parlent ainsi de la magie : « Everyone in the world of Pendragon knows that magic exists, and all wise and good folk fear it. »⁴³. Faerûn, l'univers du jeu *Forgotten Realms*, est décrit de façon semblable :

Toril is steeped in magic. It permeates the entire world. [...] Adventurers of all types, evil and good, wield mighty spells seemingly at will. Most Faerûnians never learn to speak a spell, but magic touches their lives in ways they do not always see. Skilled wizards and sorcerers serve the monarchs of the land, plying their spells to defend their realms against attack and to watch their enemies' movements. Clerics intercede with the deities to invoke their blessings as real and tangible benefits to the endeavors of the community. Monstrous aberrations of twisted magic and warped energy are often the deadliest creatures to prey on Faerûn's common folk, and adventurers armed with enchanted steel are the land's first line of defense against such perils.⁴⁴

L'univers du jeu *Eberron* partage également cette caractéristique :

Magic is built into the very fabric of the setting. It pervades and influences everyday life. It provides certain comforts and conveniences unknown in either the modern world or any world of medieval fantasy. Great cities where castles scrape the sky can be found throughout the continent of Khorvaire, and a thriving aristocracy of merchant families controls much of the world's economy thanks to the edge given them by the mysterious and rare dragonmarks.⁴⁵

Cette approche est d'ailleurs recommandée par les auteurs de *D&D* :

Magic shouldn't be something that common people are unaware of. Spellcasters may be fairly rare in the big picture, but they're common enough that people know that when Uncle Rufus falls off the back of the wagon, they could take him to the temple to have the priests heal the wound (although the average peasant probably

⁴² Greg STAFFORD et al. *King Arthur Pendragon 5th Edition*. ArtHaus Inc., USA, 2005, p. 185-190.

⁴³ *Ibid.*, p. 153.

⁴⁴ Ed GREENWOOD et al. *Forgotten Realms : Campaign Setting*. Wizards of the Coast Inc., Renton WA, 2001, p. 6.

⁴⁵ Keith BAKER. *Eberron : Campaign Setting*. Wizards of the Coast Inc., Renton WA, 2004, p. 7.

couldn't afford the price). Only the most isolated farmer might not see magic or the results of magic regularly.⁴⁶

Cette association peut être également relevée dans la dimension visuelle des livres de jeu de rôle. Dans le *Player's Handbook* de *Dungeons & Dragons*, 47% des images mettent en scène des éléments merveilleux, comme des sortilèges ou des créatures fantastiques⁴⁷, tandis que dans le *Dungeon Master's Guide*, ce pourcentage s'élève à 55%⁴⁸. Dans les livres de certains jeux, ce mariage est encore plus fort : le merveilleux est présent dans 61% des images d'*Eberron*⁴⁹ et dans 65% des images d'*Yggdrasil*⁵⁰. Dans le cas d'*Ars Magica*, le pourcentage est de 79%⁵¹.

Certains auteurs, comme Anne Rochebouet et Anne Salamon, limitent principalement la réutilisation d'un cadre pseudo-médiéval dans la littérature merveilleuse à l'influence insurmontable de Tolkien⁵². Bien que l'influence des géants comme Tolkien ou la gamme *D&D* soit incontestable, cette position est réductrice. En fait, le lien entre Moyen Âge et merveilleux vient de la période elle-même, durant laquelle la distinction entre le réel et le merveilleux n'était pas toujours claire. Dans les ouvrages encyclopédiques notamment, les données scientifiques côtoient souvent des éléments purement fabuleux, le tout se confondant sans distinction. Selon

⁴⁶ Julia MARTIN et al. *Dungeons & Dragons : Dungeon Master's Guide : Core Rulebook II v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003), p. 142.

⁴⁷ Ceci représente 42 images sur les 88 contenues dans : MARTIN, Julia et al. *Dungeons & Dragons : Player's Handbook : Core Rulebook I v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003). 320 p.

⁴⁸ Ceci représente 41 images sur les 74 contenues dans : MARTIN, Julia et al. *Dungeons & Dragons : Dungeon Master's Guide : Core Rulebook II v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003). 320 p.

⁴⁹ Ceci représente 110 images sur les 180 contenues dans : BAKER, Keith. *Eberron : Campaign Setting*. Wizards of the Coast Inc., Renton WA, 2004. 320 p.

⁵⁰ Ceci représente 110 images sur les 180 contenues dans : NEKO et al. *Yggdrasil*. 7^{ème} Cercle Sarl, France, 2009. 226 p.

⁵¹ Ceci représente 110 images sur les 180 contenues dans : TWEET, Jonathan et Mark Rein Hagen. *The Art of Magic : Ars Magica Fifth Edition*. Trident Inc. d/b/a Atlas Games, USA, 2011. 239 p.

⁵² Anne ROCHEBOUET et Anne SALAMON. « Les réminiscences médiévales dans la *fantasy* : Un mirage des sources? », *Cahiers de recherches médiévales et humanistes*, no. 16, 2008, p. 327-328 [http://crm.revues.org.proxy.bib.uottawa.ca/11092] (page consultée le 27 mai 2017).

Francis Dubost, l'« altération est aggravée par l'éloignement »⁵³. Il fournit d'ailleurs une description d'époque de l'Inde particulièrement révélatrice et qui vient rejoindre fortement l'approche du merveilleux du jeu *Miles Christi* :

Dans la population attribuée à ce pays, on rencontre des êtres extraordinaires : Pygmées à l'existence précaire, obligés de se regrouper pour résister à l'attaque des grues, et qui, au terme de sept années sont devenus des vieillards; ichtyophages, hommes velus, mangeurs de poissons crus [...]. La faune est au moins aussi étrange : serpents gigantesques, dragons, griffons, taureaux à cornes mobiles, animaux hybrides comme la *menticore* à figure humaine, corps de lion et queue de scorpion⁵⁴.

La distinction majeure avec la magie des univers des jeux médiévalisants, néanmoins, est que le merveilleux semble principalement limité à *l'Ailleurs* ou *l'Autrefois*⁵⁵. Les éléments fabuleux sont distants, que ce soit en termes temporel ou spatial. Comment expliquer, dans ce cas, cette association intrinsèque entre le Moyen Âge et le merveilleux dans les jeux de rôle? Tommaso Di Carpegna Falconieri définit ce phénomène comme la normalisation du fantastique, « un processus d'adaptation de la fable et de la légende au gabarit de la civilisation médiévale »⁵⁶. Médiéval est en quelque sorte devenu un synonyme de fantastique, le Moyen Âge, une époque lointaine qui évoque le mythe. Gil Bartholeyns et Daniel Bonvoisin démontrent d'ailleurs avec leur sondage effectué auprès de pratiquants du jeu de rôle grandeur nature que le Moyen Âge, employé comme substantif, est couramment associé au fantastique et au merveilleux, que ce soit en couple ou en dyade⁵⁷. Comme les nombreux exemples cités dans ce chapitre le démontrent, la dimension

⁵³ Francis DUBOST. *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale (XIIème – XIIIème siècles) : L'Autre, l'Ailleurs, l'Autrefois*. Librairie Honoré Champion, Éditeur, Paris, 1991, p. 170.

⁵⁴ *Ibid.*

⁵⁵ *Ibid.*, p. 171.

⁵⁶ Tommaso DI CARPEGNA FALCONIERI. *Médiéval et Militant : penser le contemporain à travers le Moyen Âge*. Publications de la Sorbonne, Paris, 2015, p. 75.

⁵⁷ Gil BARTHOLEYNS et Daniel BONVOISIN. « Le Moyen Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôles grandeur nature », *Modernités médiévales*, 2007 [http://www.modernitesmedievales.org/articles/BartholeynsBonvoisinJdRGN.htm] (page consultée le 28 juin 2016), par. 6.5.

féérique et merveilleuse est normalisée, incorporée intrinsèquement à la période médiévale pour former un tout homogène. Son caractère lointain y est sans doute pour quelque chose. Le Moyen Âge est une période étendue et révolue, lointaine au point d'en perdre toute authenticité historique.

Le Moyen Âge devient, comme le note Antoine Dauphagne, un imaginaire historique :

Caractéristique qui peut paraître surprenante à propos d'un corpus de jeux dits historisants, l'omniprésence du merveilleux est *a priori* en conflit ouvert avec une représentation historique qui se voudrait légitime, fortement liée à l'histoire académique. Pourtant, l'appréhension du Moyen Âge en tant qu'imaginaire historique permet de dépasser cette apparente opposition. L'époque médiévale apparaît, en jeu de rôle comme dans tout autre média, comme « le temps des cathédrales », l'âge de la foi par excellence. Dans ce contexte où « l'incroyant fondamental » n'existe pas, le mariage entre emploi du merveilleux et pertinence de la représentation ne semble plus aussi improbable.⁵⁸

Ce Moyen Âge fantasmé par les jeux de rôle est une période d'innocence et de crédulité, une époque où les gens sont plus disposés à croire à la magie et aux miracles. C'est, selon Bartholeyns et Bonvoisin, ce qui justifie l'association du Moyen Âge et du fantastique : « Le raisonnement est le suivant : puisque les gens croyaient à la magie et aux monstres, rien ne s'oppose à ce qu'il y en ait eu. »⁵⁹. Rochebouet et Salamon proposent également que l'obscurité supposée de la période la rend propice à la magie, donnant naissance à un Moyen Âge rempli de merveilles⁶⁰. Ainsi, parce que les rôlistes perçoivent les médiévaux comme un peuple croyant à la magie et aux légendes, ces dernières deviennent réelles. Le discours tenu par les auteurs d'*Avant Charlemagne* confirme cette idée : « Avant Charlemagne, tout le monde a la foi. En Jupiter, Dieu le père ou Allah, on

⁵⁸ Antoine DAUPHRAGNE. « Le Moyen Âge dans les jeux de rôle : simulation ludique et matière historique », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 75.

⁵⁹ Gil BARTHOLEYNS et Daniel BONVOISIN. « Le Moyen Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôles grandeur nature », *Modernités médiévales*, 2007 [http://www.modernitesmedievales.org/articles/BartholeynsBonvoisinJdRGN.htm] (page consultée le 28 juin 2016), par. 4.5.

⁶⁰ Anne ROCHEBOUET et Anne SALAMON. « Les réminiscences médiévales dans la *fantasy* : Un mirage des sources? », *Cahiers de recherches médiévales et humanistes*, no. 16, 2008, p. 346 [http://crm.revues.org.proxy.bib.uottawa.ca/11092] (page consultée le 27 mai 2017).

croit! De même tout le monde sait que la magie héritée des Égyptiens et des Grecs est une science exacte. Et efficace puisqu'on y croit. »⁶¹. Dans le chapitre dédié à la magie, les auteurs élaborent encore la même idée : « Ils sont persuadés, eux, que la magie existe. D'ailleurs ils en ont parfois été témoins. Et tous ces mages, ces savants qui depuis toujours étudient chacun de leur côté pour aboutir à des pratiques si proches. Sur tous les continents! »⁶². Une situation semblable est également décrite par les auteurs de *Pendragon* : « Everyone in the world of Pendragon knows that magic exists »⁶³. Le Moyen Âge, comme le souligne François de la Bretèque, est « le lieu d'expression par excellence de l'irrationnel et du merveilleux : l'antipode (et l'antidote) du cartésianisme et du rationalisme supposés du monde industriel. »⁶⁴.

L'attraction des jeux de rôle pour le Moyen Âge semble donc lié à la présence de la magie. La raison est simple : la magie ouvre des possibilités narratives. Le merveilleux change la donne, il permet de briser la muraille du réel et d'étendre le champ du possible. Les auteurs de *D&D* recommandent d'ailleurs aux maîtres de jeu de toujours bien prendre en compte la présence de la magie dans les univers de jeu, compte tenu de son grand impact :

Some DMs create cities in their campaigns that function just like medieval historical towns. They are populated by people who aren't accustomed to (or who don't believe in) magic, who don't know anything about magical or mythical monsters, and who have never seen a magic item. This sort of creative work is a mistake. It will cause your players serious strain in their belief in the reality of your world for them to see that they wield spells and magic items, and the lands and dungeons surrounding the city are filled with magic and monsters, but yet in the middle of the city everything looks and acts like Europe during the Middle Ages.

⁶¹ François NEDELEC et al. *Avant Charlemagne : Au temps des rois barbares*. Éditions Robert Laffont, Paris, 1986, p. 206.

⁶² *Ibid.*, p. 275.

⁶³ Greg STAFFORD et al. *King Arthur Pendragon 5th Edition*. ArtHaus Inc., USA, 2005, p. 153.

⁶⁴ François DE LA BRETÈQUE. « Le regard du cinéma sur le Moyen Âge », dans Jacques Le Goff et Guy Lobrichon et al. *Le Moyen Âge aujourd'hui : Trois regards contemporains sur le Moyen Âge : histoire, théologie, cinéma*, Le Léopard d'Or, Paris, 1997, p. 288.

The presence of magic in your game world forces you to deviate from a truly historical setting.⁶⁵

La matière historique est ainsi adaptée et importée dans des univers médiévalisants, mais sans aucune prétention à une quelconque authenticité, le but étant de laisser libre cours à l'imagination : « Bien davantage qu'une période de l'histoire qu'on se plairait à visiter, le Moyen Âge apparaît comme un imaginaire aisément mobilisable et adaptable sans qu'il perde de sa charge évocatrice. »⁶⁶. Une fois couplés, le merveilleux et le Moyen Âge deviennent un véritable moteur narratif. Nombreuses sont les aventures fournies dans les livres de jeu de rôle dont l'intrigue est liée à la présence d'éléments merveilleux. L'aventure proposée pour *Forgotten Realms*, par exemple, mène les aventuriers dans l'enclave d'une organisation de magiciens. Les aventuriers découvrent éventuellement que l'un de ces magiciens utilise sa magie pour établir un commerce d'esclaves à l'insu de son organisation et des populations locales. Ce magicien est finalement mis hors d'état de nuire par les aventuriers⁶⁷. L'aventure fournie dans le livre de règles d'*Eberron* implique l'exploration d'une ruine à la recherche d'une précieuse relique magique⁶⁸. Celle fournie pour *Miles Christi* oppose les personnages-joueurs au fantôme d'une âme maudite. Ceux-ci doivent trouver la source de cette malédiction et y mettre un terme avant que le fantôme ne parvienne à corrompre l'âme d'un autre chrétien⁶⁹. Le scénario proposé dans *Yggdrasill* emporte les héros dans une expédition maritime dont l'objectif est de retrouver la Dame de Givre, une puissante magicienne, afin qu'elle puisse interpréter les présages néfastes qui ont été observés par

⁶⁵ Julia MARTIN et al. *Dungeons & Dragons : Dungeon Master's Guide : Core Rulebook II v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003), p. 142.

⁶⁶ Antoine DAUPHRAGNE. « Le Moyen Âge dans les jeux de rôle : simulation ludique et matière historique », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 76.

⁶⁷ Ed GREENWOOD et al. *Forgotten Realms : Campaign Setting*. Wizards of the Coast Inc., Renton WA, 2001, p. 284.

⁶⁸ Keith BAKER. *Eberron : Campaign Setting*. Wizards of the Coast Inc., Renton WA, 2004, p. 307.

⁶⁹ Benoît CLERC et al. *Miles Christi*. SàRL SANS PEUR ET SANS REPROCHE, Lille, 1995, p. 256-265.

le clan Kjari. La Dame de Givre les guide ensuite vers la lance des Corbeaux, un puissant artéfact qui pourra les aider dans leur périple⁷⁰. Dans le même livre, une image est d'ailleurs particulièrement représentative de l'idée du merveilleux comme moteur ludique⁷¹ :



Un kraken s'attaque à un navire tandis que les marins tentent bravement de repousser la créature. Le merveilleux est ainsi un moteur ludique, que ce soit en fournissant des antagonistes ou des objectifs, ou encore en offrant de nouvelles options narratives. Les auteurs *d'Eberron* avancent même que la magie, notamment par sa capacité à grandement améliorer la durée d'un voyage (grâce à des sorts de téléportation ou à des objets magiques divers), permet aux héros d'avoir accès à une plus grande variété d'environnements au cours d'une aventure, en plus de multiplier les ennemis ou défis possibles⁷². Les deux scénarios présentés dans le livre du jeu *Warhammer* sont

⁷⁰ NEKO et al. *Yggdrasill*. 7^{ème} Cercle Sarl, France, 2009, p. 196-220.

⁷¹ *Ibid.*, p. 177.

⁷² Keith BAKER. *Eberron : Campaign Setting*. Wizards of the Coast Inc., Renton WA, 2004, p. 9.

également fortement influencés par la présence du merveilleux. Dans le premier, le groupe explore les ruines d'une cité ravagée par une horde de guerriers sauvages et doit défendre des chiffonniers contre des monstres grotesques, des hommes-bêtes et des Skavens, des hommes-rats horribles⁷³. La seconde aventure commence dans un petit village au cœur d'une sombre forêt au moment où ledit village est attaqué par des mutants. Une fois l'ennemi repoussé par les personnages-joueurs, une rumeur leur parvient en effet qu'une immense horde d'hommes-bêtes s'approche dans cette direction : il faut rapidement évacuer le village. Les PJ escortent donc les villageois, rencontrant au passage des Elfes et une caravane massacrée par des Gobelins. L'aventure se termine par un affrontement avec une sorcière afin de l'empêcher de mener à terme un terrible rituel⁷⁴. Cette idée du merveilleux comme moteur ludique et narratif est également parodiée dans le *Donjon de Naheulbeuk* à de multiples reprises. L'aventure elle-même n'est possible que grâce au merveilleux, la compagnie cherchant à obtenir une statuette magique :

Ranger : Nous devons retrouver la 12^e statuette de Gladeulfurha. / Elfe : Une statuette? / Ranger : Il est écrit dans les tablettes de Skeloss que seul un Gnome des Forêts du Nord unijambiste dansant à la pleine lune au milieu des douze statuettes enroulées dans du jambon ouvrira la porte de Zarl Bak et permettra l'accomplissement de la prophétie.⁷⁵

D'ailleurs, Gontran Théogal⁷⁶, l'employeur qui a embauché la compagnie pour récupérer la statuette, est un sorcier, tout comme Zangdar, le maître du donjon et principal antagoniste de l'aventure.

Le merveilleux ouvre de nouvelles voies aux aventures et crée des antagonistes originaux, mais ses possibilités ne s'arrêtent pas là: il permet également de modifier parfois dramatiquement

⁷³ Chris PRAMA et al. *Warhammer : Le jeu de rôle*. Bibliothèque interdite, Paris, 2005, p. 4-8.

⁷⁴ *Ibid.*, p. 234-244.

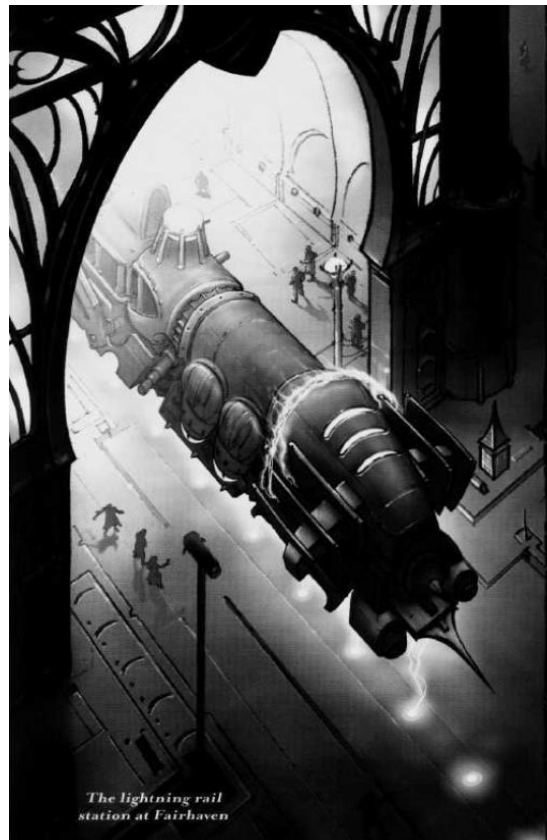
⁷⁵ John LANG (auteur et interprète). *Donjon de Naheulbeuk* [Fichier Mp3], France, 2000, Épisode 1.

⁷⁶ *Ibid.*, Épisode 16.

un univers de jeu pour y intégrer des éléments anachroniques ou simplement pour laisser libre cours à l'imagination du créateur de l'univers. L'univers d'*Eberron* incarne à merveille cet aspect :

The setting supposes a world that developed not through the advance of science, but by the mastery of arcane magic. This concept allows for certain conveniences unimagined in other medieval timeframes. The binding and harnessing of elemental creatures makes airships and rail transport possible. A working class of minor mages uses spells to provide energy and other necessities in towns and cities.⁷⁷

Dans *Eberron*, la magie et la pseudo-technologie qui en résulte permettent d'élargir et de diversifier les possibilités d'aventures pour les héros, en plus d'inclure de façon cohérente des éléments entièrement anachroniques. *Eberron*, un univers de jeu pourtant médiévalisant, contient des cités avec des gratte-ciels ainsi que des trains, des dirigeables magiques et un moyen de communication similaire au télégraphe⁷⁸.

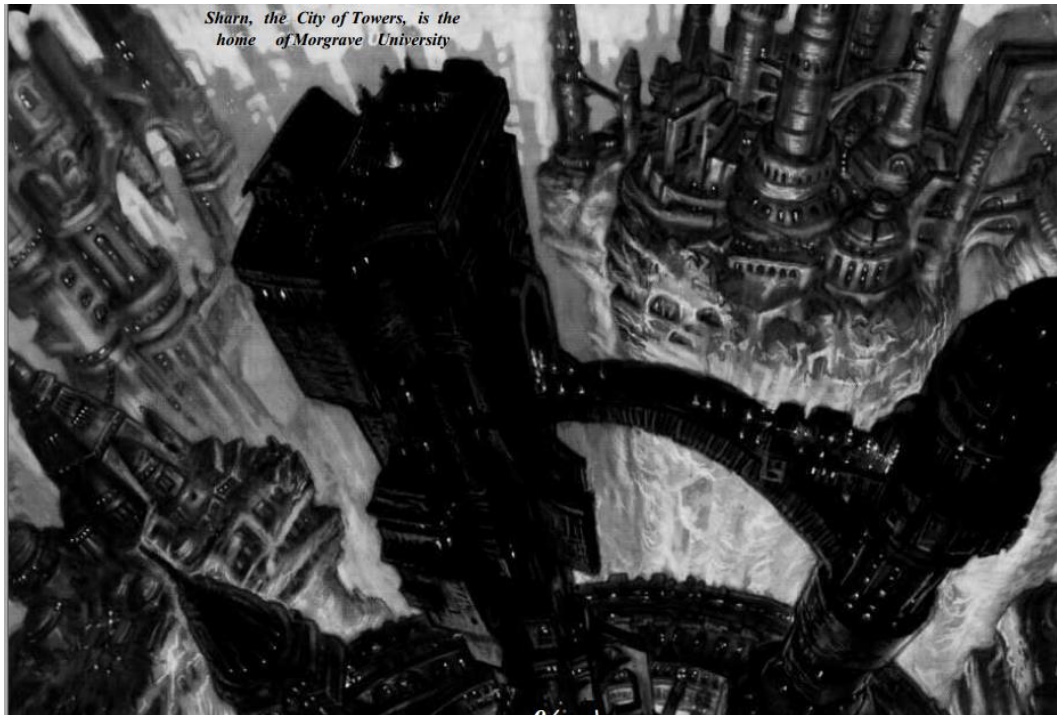


79

⁷⁷ Keith BAKER. *Eberron : Campaign Setting*. Wizards of the Coast Inc., Renton WA, 2004, p. 9.

⁷⁸ *Ibid.*, p. 8.

⁷⁹ *Ibid.*, p. 132.



80

La magie a permis aux auteurs d'introduire des éléments imitant un niveau technologique beaucoup plus similaire à celui des 19^e et 20^e siècles qu'à celui du Moyen Âge, mais sans pour autant abandonner l'esthétique médiévale. Même la présence d'éléments purement tirés de la science-fiction comme les *Warforged*, des robots magiques doués de conscience, ne brisent pas la cohérence de l'univers⁸¹. Les personnages d'*Order of the Stick* tournent d'ailleurs cet élément en dérision :

Vaarsuvius : No, I understand, I'm simply saying that the architectural motif found in the city of Cliffport are inconsistent with the presumed medieval time period. / Durkon : It be magic. / Vaarsuvius : Yes, fine, I grasp the premise that any sufficiently advanced – and in particular, reliable – magic would be indistinguishable from technology, I merely find the implementation here haphazard, at best. / Durkon : Meh. It could be worse, ye know. / Vaarsuvius : Oh? / Durkon : They could've magic trains. / Vaarsuvius : Point taken.⁸²

⁸⁰ *Ibid.*, p. 244.

⁸¹ *Ibid.*, p. 20-21.

⁸² Rich BURLEW. *The Order of the Stick*, 2003-2016 (En cours) [<http://www.giantitp.com/comics/oots.html>] (pages consultées le 29 juin 2016), p. 344.

Malgré tout, les personnages font souvent appel à des objets magiques pseudo-technologiques. Elan utilise par exemple un dirigeable pour atteindre plus rapidement une ville et ainsi rattraper ses compagnons⁸³. Le groupe reprend par la suite le même dirigeable et l'utilise comme principal mode de transport⁸⁴. De la même façon, les soldats de « Tinkertown » utilisent des « lightning guns »⁸⁵, tandis que les prêtres de cet univers restent en contact les uns avec les autres grâce à un objet magique nommé « Macebook », qui ressemble curieusement au fameux réseau social « Facebook »⁸⁶. La magie permet ainsi d'accomplir l'impossible, de laisser libre cours à l'imagination. De plus, comme il est manifeste que la magie et le Moyen Âge soient intrinsèquement liés, le moyen le plus facile d'intégrer de la magie dans un univers de jeu est d'en faire un univers médiévalisant. Pour reprendre l'expression de Bartholeyns et de Bonvoisin, le Moyen Âge devient ainsi un dispositif de création⁸⁷ bien plus qu'une période historique authentique.

Est-ce que la magie est réellement limitée au Moyen Âge, cependant? Considérant l'existence de jeux de rôle modernes et d'anticipation qui possèdent une dimension merveilleuse, comme *Mage : The Awakening* ou *Shadowrun*, la question est pertinente. En étudiant ces jeux de rôle, néanmoins, il devient clair que les jeux modernes ou d'anticipation ne traitent pas la magie de la même façon que les jeux de rôle médiévalisants. En effet, là où la magie est une partie intégrante des univers de jeu médiévalisants, voire une fondation essentielle, la magie dans les

⁸³ *Ibid.*, p. 392.

⁸⁴ *Ibid.*, p. 949.

⁸⁵ *Ibid.*, p. 977.

⁸⁶ *Ibid.*, p. 739.

⁸⁷ Gil BARTHOLEYNS et Daniel BONVOISIN. « Le Moyen Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôles grandeur nature », *Modernités médiévales*, 2007 [http://www.modernitesmedievales.org/articles/BartholeynsBonvoisinJdRGN.htm] (page consultée le 28 juin 2016), par. 7.1.

jeux modernes ou d'anticipations est traitée comme une force étrangère. Dans *Shadowrun*, la magie est subitement réapparue dans le monde lorsque le « Sixth World » a débuté :

December 24, 2011. That's the day the Sixth World started. According to the academicky types who like to sort things into boxes and put the boxes in order, this planet of ours has seen six ages, by which they mean six different levels of magic. The previous age, the Fifth World, was an ebb in magic. Magic was shady, disreputable, a bit slatternly, hiding out in dark corners and back alleys, very rarely coming out in the light of day. Then, on December 24, the great dragon Ryumyo flew out of Mount Fuji and darted alongside a bullet train full of very surprised commuters, pretty much putting the world on notice that the ebb was over. That was just the beginning : magic coming back meant big changes for the world.⁸⁸

Un peu avant cet événement, des enfants ont commencé à naître avec des différences génétiques notables partageant des similitudes avec les créatures légendaires d'un passé mythique. Elfes et Nains firent lentement leur retour puis, en 2021, un autre événement survint, surnommé la « Goblinization ». Des individus de tout âge ont commencé à se transformer en Orks ou en Trolls⁸⁹. Malgré cela, la magie elle-même reste relativement rare : « The vast majority of us have no talent for magic »⁹⁰. Dans *Shadowrun*, la magie réapparaît donc après une longue absence sous la forme de créatures fantastiques et de formes de magie associées aux univers de jeux médiévalisants. Pour ainsi dire, la magie propre à la période médiévale fait un retour à l'ère contemporaine, après s'être dissipée à la fin du Moyen Âge. Cette idée est d'ailleurs partagée par des jeux médiévalisants comme *Pendragon*. Les auteurs de ce dernier décrivent le Moyen Âge comme une période d'enchantement, mais qui déclinera après la chute d'Arthur : « At the disastrous Battle of Camlann, Mordred wounds Arthur, who is removed to the Isle of Avalon. The world's magic fades and banal history intervenes. »⁹¹. L'ère contemporaine ne devient pas elle-même magique : plutôt, la magie

⁸⁸ Jason M. HARDY et al. *Shadowrun Fifth Edition : Core Rulebook*. Catalyst Game Labs, Lake Stevens, WA, 2013, p. 20.

⁸⁹ *Ibid.*

⁹⁰ *Ibid.*, p. 21.

⁹¹ Greg STAFFORD et al. *King Arthur Pendragon 5th Edition*. ArtHaus Inc., USA, 2005, p. 7.

médiévale est réintroduite dans le monde. Le merveilleux, là où il fait partie intégrante des univers de jeux médiévalisants, provient ici de l'extérieur, d'un ailleurs où la magie peut exister. Semblablement, dans *Mage : The Awakening*, la magie se trouve essentiellement à l'extérieur du monde, ou à tout le moins de la société :

Humanity at large is ignorant of this occult underground. Sorcerers and witches live down the street and sometimes shop at the same stores, but the public is ignorant of this amazing truth. Even were the existence of mages to become known, most people wouldn't believe it, and those who did would see it as cause for alarm and fear rather than wonder and awe. Magic is afoot in the world, but most people resist it.⁹²

Les mages se dissimulent, non seulement pour conserver le secret de la magie, mais pour permettre à la magie d'exister. En effet, la présence de « Sleepers », ceux qui ne croient pas à la magie, peut causer des paradoxes, à savoir des phénomènes potentiellement catastrophiques : « Their souls recoil, and the Abyss stirs in response. If their exposure is prolonged, their very disbelief can unravel spells, like a mage verse in dispelling magic. »⁹³. Là où le Moyen Âge est une période d'ouverture et de croyances, l'époque moderne est une ère de fermeture et de rationalisme. L'homme moderne, selon *Mage : The Awakening*, empêche la réémergence de la magie par une incrédulité proche de l'intolérance. La magie doit donc se pratiquer à l'insu de l'Humanité, à l'extérieur de la société. Les mages et la magie sont coupés du monde. Qui plus est, un peu comme dans *Shadowrun*, la magie provient du passé. En effet, les mages sont les descendants des survivants d'une très ancienne civilisation magique, Atlantis. La majorité de l'Humanité est à présent endormie : elle ignore que la magie existait autrefois. Le merveilleux appartient à une ère révolue et en ce sens, les mages sont pratiquement des anomalies temporelles⁹⁴. Plusieurs sont d'ailleurs les mages à s'accrocher au passé. Ils regrettent la destruction d'Atlantis et la fin de leur

⁹² Bill BRIDGES et al. *Mage : The Awakening*. White Wolf Publishing Inc., Stone Mountain GA, 2005, p. 14.

⁹³ *Ibid.*, p. 32.

⁹⁴ *Ibid.*, p. 26-27.

âge d'or et plusieurs ont tenté de reconstruire la cité magique pour ainsi retourner à ce glorieux passé maintenant et à jamais révolu⁹⁵. Le merveilleux semble donc être incompatible avec l'ère moderne, de la même façon qu'il est maintenant indissociable du Moyen Âge.

En somme, merveilleux et médiéval sont intimement liés, voire synonymes. Comme le propose Tommaso Di Carpegna Falconieri, « le XIXe siècle a bien changé définitivement la façon de représenter le merveilleux en Europe et en Occident, en ce qu'il l'a médiévalisé, lui a fourni un scénario « historique » »⁹⁶. Il est aisé de comprendre cette union. Le Moyen Âge est perçu comme la période de la foi, l'enfance de l'Europe, l'ère du mythe et de la légende. Le merveilleux est possible, car les médiévaux croient qu'il est possible. La période médiévale permet donc non seulement au joueur de rêver, mais également de voir ses rêves devenir réalité. Le Moyen Âge, ainsi, est la période du possible.

⁹⁵ *Ibid.*, p. 41.

⁹⁶ Tommaso DI CARPEGNA FALCONIERI. *Médiéval et Militant : penser le contemporain à travers le Moyen Âge*. Publications de la Sorbonne, Paris, 2015, p. 85.

Chapitre 3

Un Moyen Âge flexible

Un univers accessible

L'attrait qu'exerce le Moyen Âge dans les jeux de rôle peut être partiellement expliqué par son accessibilité. Comme le remarque Antoine Dauphragne, les jeux de rôle médiévalisants dominent le paysage rôliste et le Moyen Âge s'impose comme l'époque de référence¹. Une simple enquête sur les moteurs de recherche dédiés aux jeux de rôle comme le *Guide du Rôliste Galactique* permet de confirmer facilement cette affirmation : sur le GROG, la catégorie « Médiéval Fantastique » liste 290 jeux de rôle et 105 jeux de rôle produits par des amateurs. À titre comparatif, la seule autre catégorie qui s'en approche est le Contemporain Fantastique avec 165 jeux de rôle et 50 jeux de rôle amateurs². Le gouffre, néanmoins, est remarquable. De la même façon, selon les observations de Gil Bartholeyns et de Daniel Bonvoisin, les univers des jeux de rôle grandeur nature sont très majoritairement des univers médiévalisants et plus particulièrement médiévaux fantastiques. Qui plus est, les plus gros jeux de rôle grandeur nature se déroulent tous systématiquement dans des univers médiévalisants³ : « C'est bien le genre qui attire le plus de joueurs, dans tous les pays qui pratiquent ce loisir »⁴. Ces chercheurs expliquent ainsi le phénomène : « Une des raisons les plus évoquées de ce phénomène par les pratiquants est la

¹ Antoine DAUPHRAGNE. « Le Moyen Âge dans les jeux de rôle : simulation ludique et matière historique », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 73.

² GUIDE DU RÔLISTE GALACTIQUE. « Index thématique », *Guide du Rôliste Galactique*, 2016, [<http://www.legrog.org/themes/>] (Page consultée le 20 octobre 2016).

³ Gil BARTHOLEYNS et Daniel BONVOISIN. « Le Moyen Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôles grandeur nature », *Modernités médiévales*, 2007 [<http://www.modernitesmedievales.org/articles/BartholeynsBonvoisinJdRGN.htm>] (page consultée le 28 juin 2016), par. 2.3.

⁴ *Ibid.*

filiation du jeu de rôle grandeur nature au jeu de rôle sur table, où le jeu le plus connu est *Donjons & Dragons*, ouvertement inspiré de l'œuvre de Tolkien. »⁵. La référence à *Dungeons & Dragons* est effectivement judicieuse. À bien des égards, *D&D* est non seulement la fondation des jeux de rôle médiévalisants, mais bien celle des jeux de rôle dans leur intégralité. En effet, c'est Gary Gygax, créateur de *D&D*, qui a été le premier à créer en 1973 un wargame simulant des escarmouches médiévales plutôt que des batailles d'envergure. Ce système, *Chainmail*, a par la suite été utilisé par Dave Megary pour créer *Dungeon*, un jeu de plateau adaptant le contexte médiéval de *Chainmail* à un imaginaire merveilleux empruntant lourdement à Tolkien⁶. L'apport de Dave Arneson, un wargamer ayant également adapté les règles de *Chainmail* en un jeu d'exploration de donjons, a également contribué énormément à la transformation⁷. En quelques mois, *Chainmail* est passé d'un wargame dans lequel deux joueurs s'affrontent avec leurs armées dans un cadre réaliste, à un embryon du jeu de rôle, dans lequel plusieurs joueurs incarnent un seul personnage et coopèrent ensemble pour affronter des ennemis et surmonter des obstacles dans un cadre merveilleux⁸. En 1974, *Dungeons & Dragons* est né de la rencontre de ces idées et est rapidement devenu la référence des rôlistes. Malgré les décennies qui ont passé, le merveilleux médiéval reste encore largement le principal domaine éditorial⁹. Plus que le père des jeux de rôle, néanmoins, *D&D* en est surtout le sauveur :

Dans les années 1990, l'offre de jeux s'accroît alors que la demande stagne. Faute d'univers de référence fort, les systèmes génériques ne s'imposent pas sur le marché, hormis pour les parties d'initiation. [...] L'innovation viendra du leader. Elle ne sera pas seulement ludique, mais aussi juridique et commerciale. En 2000 Wizards of the Coast lance, avec la troisième édition de *D&D*, la licence semi-privée *D20 System*. Désormais, n'importe quel éditeur peut utiliser ce système de

⁵ *Ibid.*

⁶ Olivier CAÏRA. *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*. CNRS Éditions, Paris, 2007, p. 16-17.

⁷ Laurent TRÉMEL. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : Les faiseurs de mondes*. Presses universitaires de France, Paris, 2001, p. 31-32.

⁸ Olivier CAÏRA. *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*. CNRS Éditions, Paris, 2007, p. 17.

⁹ *Ibid.*, p. 19.

jeu gratuitement, dès lors qu'il fait figurer le logo « D20 » sur la couverture de son produit. Pour le joueur, cela signifie que, s'il possède le *Manuel des joueurs* de *D&D*, il peut jouer à tous les jeux produits sous la licence D20. L'impact sur la production est presque immédiat : les nouvelles gammes *D20 System* fleurissent chez Wizards of the Coast et chez ses concurrents¹⁰.

Considérant la popularité de *Dungeons & Dragons*, ainsi que sa domination du marché, il n'est pas étonnant que ce système soit devenu un cadre de référence universel pour les rôlistes. Par exemple, Olivier Caïra remarque que les rôlistes, en cours de partie, ont tendance à traduire leurs expériences de jeu en langage *D&D*. Une grosse épée large devient une « bastard »¹¹, tandis que le prix d'un objet est traduit en P.O.¹² :

En cours de partie, les rôlistes font un trafic intense de ressources descriptives. Les emprunts à des univers de fiction voisins de celui du jeu seront fréquents. Ce sera particulièrement net dans le cas des ordres de grandeur. Sans référence à la moindre réalité historique, il n'est pas rare d'entendre autour des tables des prix en pièces d'or suivant l'échelle des mondes de *D&D* : ces indications sont comprises par la majorité des joueurs, qui savent reconnaître alors les prix raisonnables et les escroqueries. Ils parleront en « P.O. » pour pièces d'or. Il existe donc une échelle des prix, imaginaire mais partagée au sein du groupe, fondée sur les règles de *D&D*.¹³

Dungeons & Dragons en est donc venu à être la référence partagée par les rôlistes. À bien des égards, *D&D* est également une source créatrice pour les jeux de rôle médiévalisants. *D&D* a en effet établi les conventions du genre, adaptant la matière merveilleuse et historique pour créer ce que David W. Marshall qualifie de « autopoietic system » :

an autopoietic system reproduces itself in a closed loop in order to maintain its own distinctive existence. The idea is this : any given entity distinguishes itself from the external environment to preserve its own distinctiveness, responding to external

¹⁰ *Ibid.*, p. 223-224.

¹¹ *Ibid.*, p. 168.

¹² Acronyme pour Pièce d'Or, principale unité monétaire du jeu *D&D*.

¹³ *Ibid.*, p. 152.

stimuli by self-referentially redefining the boundaries between self and environment based on its own needs and perceptions of that relationship.¹⁴

Ainsi, *D&D* a en quelque sorte établi le modèle des jeux de rôle médiévalisants, définissant ce qui est ou non considéré comme « médiéval-fantastique ». Ce cadre de référence partagé est particulièrement important dans le jeu de rôle et l'une des raisons du succès du Moyen Âge dans ce loisir. Selon Gil Bartholeyns, les genres avec des conventions référentielles plus fortes, comme les univers médiévalisants, sont perçus comme une réalisation collective plutôt que des univers individuels, au point où la simple mention du genre – un univers merveilleux, par exemple – est suffisante pour alimenter l'imagination et permettre le jeu. En ce sens, un univers de jeu médiévalisant est prévisible et « suppose des façons d'agir, de parler et, dans une certaine mesure, de penser. La référence « médiévale » est à considérer avant tout comme une catégorie génétique de certains univers. »¹⁵. Le jeu de rôle étant largement improvisé et entièrement interactif, les joueurs ont besoin de pouvoir aisément supposer la présence (ou l'absence) d'éléments avec une connaissance approximative de l'univers du jeu et des conventions propres au genre. On peut respecter ou contredire les archétypes du genre, mais il est difficile de les ignorer. Si l'univers de jeu est trop unique et distinct des conventions des autres jeux médiévalisants, le nombre de données à assimiler devient trop grand et l'univers devient contraignant plutôt que flexible : « Pour que le jeu se déroule de manière fluide et pour que les participants se sentent le moins contraints dans l'interprétation de leur rôle, les participants doivent donc partager un maximum de références et, de préférence, devoir en apprendre un minimum. »¹⁶. Le Moyen Âge, comme le remarque avec

¹⁴ David W. MARSHALL. « A World unto Itself : Autopoietic Systems and Secondary Worlds in Dungeons & Dragons », dans David W. Marshall et al. *Mass Market Medieval : Essays on the Middle Ages in Popular Culture*, McFarland & Company Inc., Jefferson, North Carolina, 2007, p. 172.

¹⁵ Gil BARTHOLEYNS. « Manières de faire des mondes grandeur nature », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 32.

¹⁶ Gil BARTHOLEYNS et Daniel BONVOISIN. « Le Moyen Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôles grandeur nature », *Modernités médiévales*, 2007

justesse François de la Bretèque, « fournit enfin un imaginaire largement partagé dans les populations occidentales »¹⁷. L'existence de parodies du genre est la preuve indéniable de que ces archétypes et ces conventions existent. Le *Donjon de Naheulbeuk*, par exemple, utilise de nombreux clichés propres aux jeux de rôle médiévalisants. Les prophéties et les grandes quêtes d'envergure sont tellement courantes que même un groupe d'aventuriers débutants en aborde une d'un ton complètement blasé : « Voleur : Mais quelle est donc cette étrange prophétie? / Ranger : Aucune idée, c'est la fortune qui nous intéresse. / Elfe : C'est pas grave, c'est toujours bien une prophétie. / Ranger : Ça dépend, des fois ça parle de détruire le monde... »¹⁸. D'ailleurs, les personnages eux-mêmes sont au courant du manque d'originalité de leur quête : « Elfe : Nous devons récupérer une statuette. / Ménéstrel : Ce n'est pas très original. »¹⁹. Bien qu'ils soient ici poussés à l'extrême, ces clichés, ces archétypes, ne sont pas néfastes, bien au contraire. Isabelle Périer explique ainsi le succès de la référence médiévale dans les jeux de rôle :

le jeu de rôle se doit d'être à la fois lisible pour ses pratiquants et donc de n'être pas trop en rupture avec les genres établis (tout écart esthétique trop violent se solde généralement par un échec commercial qui se traduit non seulement par la mort du jeu en question mais parfois même par la mort de l'entreprise qui l'a commercialisé) mais également de faire montre d'une certaine originalité et de proposer aux joueurs un dépaysement justifiant leur achat. Cette tension est d'autant plus vive dans le genre médiéval-fantastique qu'il est irréversiblement marqué par l'empreinte de Tolkien et celle du créateur du genre, *Donjons & Dragons*, dont le succès ne s'est toujours pas démenti après plus de quarante années d'existence. Il s'agit de faire proche mais différent.²⁰

[<http://www.modernitesmedievales.org/articles/BartholeynsBonvoisinJdRGN.htm>] (page consultée le 28 juin 2016), par. 2.5.

¹⁷ François DE LA BRETÈQUE. « Le regard du cinéma sur le Moyen Âge », dans Jacques Le Goff et Guy Lobrichon et al. *Le Moyen Âge aujourd'hui : Trois regards contemporains sur le Moyen Âge : histoire, théologie, cinéma*, Le Léopard d'Or, Paris, 1997, p. 286.

¹⁸ John LANG (auteur et interprète). *Donjon de Naheulbeuk* [Fichier Mp3], France, 2000, Épisode 1.

¹⁹ *Ibid.*, Épisode 13.

²⁰ Isabelle PÉRIER. « Structures du genre médiéval-fantastique ou ce que le jeu de rôle a retenu du Moyen Âge », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 141.

Le Moyen Âge a donc une notoriété chez les rôlistes. Il propose un cadre de référence commun et partagé par la majorité. Rares en effet sont les rôlistes n'ayant jamais touché à *D&D*, ou n'ayant jamais lu l'œuvre de Tolkien. Gil Bartholeyns et Daniel Bonvoisin ont ainsi obtenu cette réponse d'un rôliste lors d'un sondage : « Tout le monde sait ce qu'est en gros un système féodal et connaît les codes de base qu'on met sur l'époque (roi, sous-fifres, clergé, paysans...), chacun a des images de château, chevalier et princesse dans la tête. Bref, même un Kévin²¹ peut, sans trop se tromper, plonger en Role-Play dans une ambiance médiévale »²². Sa popularité, paradoxalement, vient donc en quelque sorte de sa popularité.

Un univers méconnu

Si la domination du marché du jeu de rôle par *Dungeons & Dragons* et les autres jeux médiévalisants explique partiellement l'idée d'un Moyen Âge facile d'accès et flexible, elle ne permet pas de comprendre pleinement le phénomène. Une dimension importante de cette perception de la période médiévale comme univers flexible est sa distance. En effet, le Moyen Âge est perçu comme éloigné, méconnu, une ère depuis longtemps révolue. Gil Bartholeyns décrit ainsi le témoignage de rôlistes interrogés sur l'attrait des jeux médiévalisants : « c'est avant tout la facilité d'exécution collective et la liberté pour l'imagination qui sont invoquées : parce que « c'est dans notre culture », « parce que cet univers est associé à tous les possibles », ou parce qu'il est

²¹ Terme péjoratif désignant un jeune joueur inexpérimenté et généralement dénué de talent ou de bon sens.

²² Gil BARTHOLEYNS et Daniel BONVOISIN. « Le Moyen Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôles grandeur nature », *Modernités médiévales*, 2007
[<http://www.modernitesmedievales.org/articles/BartholeynsBonvoisinJdRGN.htm>] (page consultée le 28 juin 2016), par. 3.5.

mal connu et qu'on peut donc y mettre tout ce que l'on veut. »²³. Plus qu'une période historique, le Moyen Âge est, pour utiliser l'expression d'Antoine Dauphragne, un matériau culturel :

Ce matériau est suffisamment souple, malléable, pour sortir de la sphère légitime, quelque peu intimidante, d'une histoire académique perçue comme peu ludique [...]. Il s'agit de revisiter l'histoire, de manière plus ou moins « légitime », plus ou moins parcellaire. Le Moyen Âge bénéficie d'une lecture *a priori*, populaire, chargée de stéréotypes facilement mobilisables; à partir de cette base, la sophistication est modulable, d'un saupoudrage de références à un usage de plein droit.²⁴

Le Moyen Âge des jeux de rôle est un terrain de jeu, un ensemble flexible de concepts, de thèmes et d'archétypes dans lequel les rôlistes peuvent puiser et qu'ils peuvent incorporer dans leurs univers de jeu. Pensons simplement à *Shadowrun*, ou à *Mage : The Awakening*, qui incorporent tous deux des éléments médiévalisants à un univers contemporain. Le contraire est également vrai : il est également parfaitement possible de greffer à un univers de jeu médiévalisant des éléments qui n'ont absolument rien à voir avec l'époque médiévale, sans pour autant perdre en cohérence. Dans le *Donjon de Naheulbeuk*, la compagnie doit combattre un golem de fer, une machine humanoïde animée par magie qui produit des bruits de machinerie lourde²⁵. Toujours dans le *Donjon de Naheulbeuk*, Zangar, le maître du donjon, se lance éventuellement à la poursuite des aventuriers victorieux dans un dirigeable à vapeur construit par des gobelins²⁶. Dans *Order of the Stick*, ces anachronismes s'incorporent également sans problèmes. Lorsque Roy ouvre une porte piégée, un piège élaboré se déclenche au moyen d'une machinerie moderne incluant des scies

²³ Gil BARTHOLEYNS. « Le passé sans l'histoire. Vers une anthropologie culturelle du temps », dans Vincent Ferré et al. *Médiévalisme : Modernité du Moyen Âge*, L'Harmattan, Paris, 2010, p. 59.

²⁴ Antoine DAUPHRAGNE. « Le Moyen Âge dans les jeux de rôle : simulation ludique et matière historique », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 79.

²⁵ John LANG (auteur et interprète). *Donjon de Naheulbeuk* [Fichier Mp3], France, 2000, Épisode 15.

²⁶ *Ibid.*, Épisode 25.

circulaires²⁷. Elan utilise même une enseigne de néon rouge pour alerter les ennemis de sa présence²⁸. Plus tard, le groupe se rend à « Cliffport », une ville qui ressemble énormément à une ville moderne, possédant même un département de police (le « CPPD ») qui utilise des méthodes d'investigation modernes incluant entourer la scène d'un crime à l'aide d'un ruban jaune, ou dessiner les esquisses des suspects²⁹. Les chevaux des policiers portent même des gyrophares rouges et bleus³⁰. La ville elle-même est composée d'immeubles résidentiels et de ce qui semble être des gratte-ciels, avec un parc municipal clôturé qui n'est pas sans rappeler Central Park³¹. Pourtant, sur la même page l'on trouve un Elfe en robe de magicien, un Nain en armure et armé d'un bouclier, une archère, un guerrier en armure muni d'une épée, un barde ainsi qu'un ensorceleur en armure de mailles et un Orc armé d'une hache. Semblablement, durant sa visite à « Tinkertown », le groupe est confronté à une ville moderne, voire futuriste, dotée d'usines, de robots et d'engins mécaniques en tout genre. Un Gnome coiffé d'un chapeau haut de forme est visible, ainsi qu'un bateau à vapeur à l'horizon. Haley, l'une des personnages, fait d'ailleurs une remarque intéressante : « that steampunk stuff is super trendy these days. »³². Ainsi, la flexibilité du Moyen Âge des jeux de rôle permet d'y greffer des éléments intéressants ou populaires et de les incorporer de façon parfaitement cohérente. De la même façon, lorsque le groupe rencontre une samurai, puis se rend dans une ville à forte thématique japonaise, les dimensions visuelles et narratives n'en restent pas moins homogènes³³. Un épisode décrivant la création de cet univers démontre à merveille la flexibilité du Moyen Âge : « God #1 : Ok, my turn? Ninjas. / God #2 :

²⁷ Rich BURLEW. *The Order of the Stick*, 2003-2016 (En cours) [<http://www.giantitp.com/comics/oots.html>] (pages consultées le 29 juin 2016), p. 36.

²⁸ Voir Annexe 5.

²⁹ *Ibid.*, p. 339.

³⁰ *Ibid.*, p. 350.

³¹ Voir Annexe 4.

³² *Ibid.*, p. 964.

³³ *Ibid.*, p. 261.

What? Hey, we all agreed on this medieval knights-and-wizards theme! / God #1 : So? It's my turn, so my choice, I say : NINJA! / God #2 : ... Fine. »³⁴. De la même façon, l'un des premiers monstres rencontrés par la compagnie est une chimère, créature issue de la mythologie grecque³⁵, tandis que ses aventures la mènent éventuellement dans un désert à thématique orientale³⁶ à travers lequel elle voyage à l'aide d'un tapis volant. Certains personnages critiquent d'ailleurs cette atmosphère clairement greffée à leur univers médiévalisant : « Roy : Is that what I think it is?? / Belkar : A hamfisted retread of an overplayed cultural motif? [...] All aboard the Arabian Cliché Express! »³⁷. Nonobstant les railleries des personnages, le récit reste parfaitement cohérent et fluide malgré l'incorporation d'éléments non médiévaux – même lorsque les antagonistes commencent à utiliser des dinosaures comme montures ou comme engins de destruction³⁸.

La flexibilité et la facilité d'accès du Moyen Âge facilitent l'une des caractéristiques fondamentales du jeu de rôle : l'improvisation. En effet, improviser est au cœur de la pratique du jeu de rôle. Selon Tristan Lhomme, écrivain de scénarios, « les joueurs l'utilisent pour « faire vivre » leurs personnages, tandis que les MJ la pratiquent pour s'adapter aux actions des PJ et pour combler les lacunes des scénarios. »³⁹. Une aventure de jeu de rôle est généralement composée d'une trame générale avec un fil conducteur flexible et quelques scènes importantes. Cette structure floue est nécessaire pour que le MJ puisse s'écarter du scénario, s'adapter aux décisions inattendues des joueurs, voire carrément inventer de nouveaux éléments majeurs. Les auteurs du jeu *Yggdrasill* décrivent ainsi cette caractéristique des jeux de rôle : « Le but est d'imaginer tous ensemble une aventure dans laquelle chaque joueur peut intervenir. Ainsi, une partie de jeu de rôle

³⁴ *Ibid.*, p. 274.

³⁵ *Ibid.*, p. 17.

³⁶ *Ibid.*, p. 687.

³⁷ *Ibid.*, p. 817-818.

³⁸ *Ibid.*, p. 921-922.

³⁹ Tristan LHOMME. « Pro de l'impro », *Jeux & Stratégie*, no. 58 (mai 1989), p.76.

n'est jamais écrite à l'avance (seulement dans les grandes lignes) et les improvisations de chacun l'enrichissent, la modifient, rendent son déroulement imprévisible. »⁴⁰. Le jeu de rôle est un loisir dynamique et interactif, il faut donc savoir improviser rapidement. Les systèmes de jeu eux-mêmes suivent une philosophie similaire. Les règles détaillent bien le mode de résolution des situations problématiques fréquentes, comme le combat, l'utilisation de compétences, ou la magie, mais dans un loisir laissant une liberté totale à ses pratiquants, il est impossible, ni même désirable, pour un concepteur de jeux de rôle de tenter de couvrir des possibilités illimitées. Ainsi, les règles laissent généralement les cas spécifiques à la discrétion du maître de jeu, qui doit donc improviser des pans de règles en cours de partie, la plupart du temps après concertation avec les autres joueurs⁴¹. Adapter l'univers de jeu et y incorporer de nouveaux éléments surviennent aussi régulièrement. C'est ici que la flexibilité et l'accessibilité du Moyen Âge entrent en jeu. Comme il a été démontré plus haut, le caractère distant et méconnu de la période médiévale permet d'y greffer des éléments non médiévaux, voire anachroniques. Ce trait est d'autant plus utile que les jeux de rôle nécessitent d'improviser de larges pans de l'univers de jeu. Il est parfois nécessaire de puiser dans ce que Tristan Lhomme qualifie de « connaissances quotidiennes » :

Par exemple, vos PJ ont affaire à une bureaucratie tentaculaire. Pensez à votre dernière visite à la Sécurité sociale... En toute bonne conscience, vous pourrez infliger à vos joueurs des files d'attente interminables, des hôtesse d'accueil rébarbatives, des formulaires introuvables et autres nuisances⁴².

En tant que période obscure, le Moyen Âge permet facilement d'incorporer des éléments de la vie quotidienne ou provenant d'autres univers fictifs. Olivier Caïra avance même que « le MJ est encouragé à multiplier les importations, du moment qu'il sait en taire l'origine »⁴³. Cette pratique

⁴⁰ NEKO et al. *Yggdrasill*. 7^{ème} Cercle Sarl, France, 2009, p. 7.

⁴¹ Olivier CAÏRA. *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*. CNRS Éditions, Paris, 2007, p. 68.

⁴² Tristan LHOMME. « Pro de l'impro », *Jeux & Stratégie*, no. 58 (mai 1989), p.76.

⁴³ Olivier CAÏRA. *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*. CNRS Éditions, Paris, 2007, p. 152.

universellement présente dans les jeux de rôle permet d'expliquer la popularité du Moyen Âge dans ce loisir. Gil Bartholeyns s'exprime ainsi :

Connu pour les uns, le Moyen Âge est méconnu pour quelques autres, et cela constituerait un de ses atouts ludiques. À première vue contradictoire, cette réponse sous-entend que les faits et l'histoire de cette époque (qui « a duré très longtemps » selon plusieurs répondants) ne sont pas maîtrisés. Cette méconnaissance permettrait dès lors d'utiliser plus facilement cet « âge » éloigné, offrant une plus grande liberté aux créateurs pour inventer des histoires.⁴⁴

Il est aisé de déceler cet élément dans les livres de jeux de rôle. Les auteurs du jeu *Miles Christi*, un jeu qui se veut pourtant historicisant, encouragent les importations et les inspirations provenant de sources non médiévales :

En ce sens, les films, les bandes dessinées et les romans que vous lisez doivent être mis à profit dans vos scénarios. Tel personnage haut en couleur d'un roman de science-fiction peut très certainement être transformé en chanoine prémontré. Tel conte fantastique peut sans doute vous donner le cadre d'une aventure originale, telle bande dessinée des idées pour la description d'une ville ou d'un paysage. Le cadre historique ne doit jamais être un carcan. Si vous avez une idée géniale d'Aventure, ne vous posez jamais la question de savoir si la chose est possible ou pas au XII^{ème} siècle. Qu'importe de faire des enfants à l'histoire pourvu qu'ils soient beaux. Comme nous l'avons déjà dit, tout est envisageable dès lors que tous les participants prennent plaisir à jouer.⁴⁵

Plus loin, les auteurs recommandent même de s'inspirer des films et romans policiers et d'en copier les scénarios et les intrigues en les transposant dans le cadre du jeu⁴⁶. Les auteurs d'*Eberron* vont jusqu'à proposer une liste de films pouvant servir d'inspiration, incluant *Casablanca*, *The Mummy*, *The Name of the Rose*, *Pirates of the Caribbean* et *Raiders of the Lost Ark*⁴⁷ : « The setting combines traditional medieval fantasy with pulp action and dark adventure. Make no mistake –

⁴⁴ BARTHOLEYNS, Gil et Daniel BONVOISIN. « Le Moyen Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôles grandeur nature », *Modernités médiévales*, 2007 [http://www.modernitesmedievales.org/articles/BartholeynsBonvoisinJdRGN.htm] (page consultée le 28 juin 2016), par. 3.4.

⁴⁵ Benoît CLERC et al. *Miles Christi*. SàRL SANS PEUR ET SANS REPROCHE, Lille, 1995, p. 216.

⁴⁶ *Ibid.*, p. 219.

⁴⁷ Keith BAKER. *Eberron : Campaign Setting*. Wizards of the Coast Inc., Renton WA, 2004, p. 7.

the world of Eberron proudly takes its place among the D&D worlds that have come before, with a cinematic flair and an eye toward the best action-adventure movies ever filmed. »⁴⁸. Ces importations deviennent encore plus évidentes dans les parodies du genre. Dans le *Donjon de Naheulbeuk*, les aventuriers font affaire avec un fonctionnaire:

Brodik : Je me présente, Brodik Jeanfuret, collecteur à la Caisse des Donjons. [...] L'établissement qui gère les questions d'aventure en Terre de Fangh. [...] J'ai ici un procès-verbal, qui indique que vous devez recevoir huit-mille pièces d'or en monnaie fiduciaire, pour paiement d'un salaire en récompense d'un larcin donjonnique afférent à un petit objet de collection. / Elfe : J'ai rien compris. / Ranger : Bah... Disons que... / Magicienne : Mais... Vous êtes déjà au courant? / Brodik : C'est la mission statutaire de la Caisse des Donjons! Le vol a été déclaré en date du troisième jour de la Décade des Moissons Tardives, par l'assistant Reivax. / Ranger : Ha, le petit salaud! / Nain : Et bien vous tombez mal, parce qu'on a déjà vendu la statuette! Ha! / Ranger : C'est vrai! Maintenant si vous la voulez, il faudra la racheter à Gontran Théogal. / Brodik : Ce ne sera pas la peine, je passais seulement pour collecter la taxe sur les gains d'aventure perçus à titre de salaire. [...] L'Article 28 du code de la CDD dispose que vous devez être imposés à hauteur de 25% de vos gains d'aventure perçus à titre de salaire.⁴⁹

De la même manière, lorsqu'il est temps de calculer la division du butin, le Nain tient un discours rappelant celui d'un économiste moderne⁵⁰. Ces importations du quotidien sont également une part intégrante du *webcomic The Order of the Stick*. Lorsque Durkon prie le dieu Thor afin d'obtenir une bénédiction, le procédé pour le contacter est fastidieux et rappelle une conversation avec l'opérateur préenregistré d'un menu téléphonique⁵¹. Plus loin, on retrouve une scène similaire dans laquelle Thor répond au téléphone pour écouter la prière de Durkon et lui conférer les bénédictions que ce dernier désire⁵². Une sylphe parle également au téléphone avec sa mère avant d'être

⁴⁸ *Ibid.*

⁴⁹ John LANG (auteur et interprète). *Donjon de Naheulbeuk* [Fichier Mp3], France, 2000, Épisode 30.

⁵⁰ *Ibid.*, Épisode 22.

⁵¹ Voir Annexe 6.

⁵² Voir Annexe 7.

interrompue par les aventuriers⁵³. Une situation comparable survient lorsque Vaarsuvius tente d'utiliser un sort de divination pour localiser ses compagnons et que la page internet « 404 Not Found » apparaît pour indiquer que le sortilège ne fonctionne pas⁵⁴. On retrouve également nombre de références au système de lois moderne dans le *webcomic* : « Roy : Are you kidding? I'm her employer! If she gets back to town and tells all her colleagues in the Rogue's Guild about something like this, they'll slap me with a sexual harassment suit faster than you can say, « Protection from Law. » »⁵⁵. Deux avocats en complet sont d'ailleurs des personnages récurrents. Ils font leur apparition durant un combat opposant le groupe d'aventuriers à des monstres pour avertir les personnages qu'ils ne peuvent pas combattre un *Mind Flayer*, car cette créature est une propriété intellectuelle de *Wizard of the Coast*⁵⁶. L'un des avocats apparaît par la suite pour s'occuper d'un divorce⁵⁷. Les deux mêmes avocats réapparaissent encore une fois pour s'emparer de l'un des antagonistes, *Zz'dtri*, car ce dernier est une copie de *Drizzt*, un personnage qui est la propriété intellectuelle de l'auteur R.A. Salvatore⁵⁸. Un avocat réapparaît également lorsque Belkar décide de poursuivre en justice la paladin Miko pour avoir enfreint ses droits civils⁵⁹. Le milieu de travail corporatif moderne est également incorporé à de multiples reprises. Les gobelins au service de la liche *Xykon* ont un syndicat : ils remplissent même une demande pour obtenir des pensions de retraite⁶⁰. Plus loin, lorsque les personnages explorent le donjon, ils tombent sur deux gobelins qui discutent dans une salle à côté d'un distributeur d'eau⁶¹. À un autre moment, un

⁵³ Rich BURLEW. *The Order of the Stick*, 2003-2016 (En cours) [<http://www.giantitp.com/comics/oost.html>] (pages consultées le 29 juin 2016), p. 53.

⁵⁴ *Ibid.*, p. 504.

⁵⁵ *Ibid.*, p. 26.

⁵⁶ Voir Annexe 8.

⁵⁷ *Ibid.*, p. 50.

⁵⁸ *Ibid.*, p. 65.

⁵⁹ Voir Annexe 9.

⁶⁰ *Ibid.*, p. 37.

⁶¹ *Ibid.*, p. 90.

démon obtient un bonus de paye et désire l'utiliser pour s'acheter un iPad⁶². Cette référence à un objet technologique n'est d'ailleurs pas unique. La boule de vision de Xykon qui lui permet d'espionner les aventuriers dans le donjon, par exemple, se contrôle à l'aide d'une télécommande⁶³. Des diables utilisent même carrément une télévision HD pour observer le monde des mortels⁶⁴. Le *webcomic* fait également de nombreuses références à la culture populaire. Des ogres veulent terminer un combat rapidement contre le groupe d'aventuriers, car « Oprah's on at 4 »⁶⁵, tandis que Belkar se considère comme un meilleur *halfling* qu'Elijah Woods, acteur jouant Frodo Baggins dans la trilogie de films *The Lord of the Rings*⁶⁶. Des antagonistes mentionnent même ouvertement ces importations : « Devil #1 : If you accept the deal that we've outlined verbally, touch the blue orb. / Devil #2 : If you don't, touch the red orb. / Devil #3 : (We totally cribbed this idea from « The Matrix. ») »⁶⁷. Certes, les références modernes sont au moins partiellement liées au caractère parodique de ces sources, mais pas seulement. Le caractère parodique exemplifie justement à l'extrême un trait récurrent des parties de jeux de rôle. Les importations d'autres univers et du quotidien, ainsi que les anachronismes, sont donc monnaie courante dans les jeux de rôle médiévalisants. Le Moyen Âge, en étant lointain, s'avère paradoxalement proche de nous.

Un univers anhistorique

Qu'en est-il de la dimension historique, authentique du Moyen Âge, cependant? A-t-elle une place dans les jeux de rôle médiévalisants? Les auteurs d'*Avant Charlemagne* semblent le

⁶² *Ibid.*, p. 827.

⁶³ *Ibid.*, p. 47.

⁶⁴ *Ibid.*, p. 637.

⁶⁵ *Ibid.*, p. 143.

⁶⁶ *Ibid.*, p. 42.

⁶⁷ *Ibid.*, p. 634.

penser. Le jeu de rôle, selon eux, est le parfait partenaire du Moyen Âge, car comme lui, c'est « un jeu sans limites, une histoire sans fin. Tout se passe en paroles et en imagination. »⁶⁸. Pour ces auteurs, le Moyen Âge est une période floue où l'histoire stagne, s'enlise, une période dont les contours ne sont pas bien tracés, où tout est possible, ce qui en fait un temps parfait pour l'aventure⁶⁹. Les auteurs du jeu *Miles Christi* se prononcent également sur leur choix d'un cadre historicisant :

la meilleure nourriture que vous pouvez offrir à votre imagination reste l'Histoire. [...] Les frères, tout autant que le maître, doivent féconder leurs rêves de ces lectures. C'est parce que les destins de Guillaume le Maréchal et de Godefroy de Bouillon vous auront fait rêvé (*sic.*), que vous prendrez plaisir à vous glisser dans la peau d'un de leurs contemporains. Aucun monde issu de l'imagination, aussi débordante soit-elle, d'un auteur de fictions ne peut rivaliser avec la richesse infinie du passé de notre terre, dont l'auteur est de toute façon l'héritier. Toutes les situations, tous les personnages, tous les lieux ont existé, existent ou existeront un jour.⁷⁰

Néanmoins, les auteurs de *Miles Christi* ne se limitent pas entièrement à un cadre purement authentique. L'Histoire n'est en fait qu'un cadre à l'imagination, « un univers de jeu, un vaste labyrinthe d'histoires et de destinées, dans lequel le maître doit puiser pour offrir un destin aux frères. Tous les événements sont envisageables, toutes les orientations permises pour autant que les frères et le maître en sont satisfaits. »⁷¹. La trame chronologique n'est en fait qu'une nourriture supplémentaire pour alimenter l'imagination des joueurs : le groupe est parfaitement libre de l'adapter selon ses besoins et ses envies : « Ainsi, l'Histoire nous apprend qu'en 1187, Salah ad-Din a écrasé les armées franques à Hattin, près de la mer de Galilée. [...] L'histoire de cette défaite peut très bien, dans le cadre du jeu, devenir l'histoire d'une victoire. »⁷². Les auteurs ajoutent même

⁶⁸ François NEDELEC et al. *Avant Charlemagne : Au temps des rois barbares*. Éditions Robert Laffont, Paris, 1986, p. 12.

⁶⁹ *Ibid.*, p. 8.

⁷⁰ Benoît CLERC et al. *Miles Christi*. SàRL SANS PEUR ET SANS REPROCHE, Lille, 1995, p. 216.

⁷¹ *Ibid.*, p. 5.

⁷² *Ibid.*

que les faits rapportés par les chroniques ne sont « que la partie émergée d'un immense iceberg de causes et d'effets cachés. Pourquoi ne pas faire de Salah ad-Din un puissant Djinn, au service d'un mage occulte dont on ignore les véritables desseins? Baudouin IV est lépreux, et c'est sans doute là la marque d'un grand péché, la marque du Malin! »⁷³. Malgré des prétentions historicisantes, les auteurs de *Miles Christi* ne s'empêchent absolument pas de puiser dans le merveilleux, comme il a été démontré dans le chapitre précédent. Dans l'introduction du livre de règles, les auteurs décrivent la période, les événements historiques majeurs, les principaux acteurs et les factions ainsi que leur position dans la Terre Sainte. Puis, sans aucune transition, les auteurs mentionnent la présence de sorciers et de démons qui hantent la Terre Sainte à la recherche d'âmes à corrompre, des peuples fantastiques comme les amazones ou les géants, des fées et des changelins, ainsi que des mages et autres cabalistes. Aucune distinction n'est faite de prime abord entre la réalité « authentique » et la dimension fantastique⁷⁴. Le jeu *Ars Magica* partage une relation similaire avec l'histoire. Le monde d'*Ars Magica* est pseudo-historique, à savoir que l'univers de jeu n'est pas l'Europe, mais plutôt la *Mythic Europe*, qui est bien similaire à l'Europe de notre monde, mais avec de la magie. Les auteurs expliquent ainsi leur choix d'un univers de jeu historicisant : « For many people, this setting is a large part of the fun of the game. You can « change history », or at least « visit » historical places. When you save a country from demons, you've saved France, not some imaginary land. »⁷⁵. Tout comme pour *Miles Christi* cependant, l'authenticité historique n'est pas importante à tout prix : « The most important thing to remember is that it is a game. It is supposed to be fun. If historical accuracy is spoiling your fun, you need less of it. Any way you

⁷³ *Ibid.*, p. 168.

⁷⁴ *Ibid.*, p. 4-5.

⁷⁵ Jonathan TWEET et Mark Rein Hagen. *The Art of Magic : Ars Magica Fifth Edition*. Trident Inc. d/b/a Atlas Games, USA, 2011, p. 199.

enjoy playing the game counts as playing it « properly ». »⁷⁶. En fait, plutôt qu'une véritable authenticité historique, les auteurs d'*Ars Magica* suggèrent de rechercher plutôt un « historical feel », une atmosphère médiévale⁷⁷ :

If you are playing a historical roleplaying game, you want the stories to feel historical. You should not attempt to do this by avoiding errors, because mood is better set by positive, obvious features, rather than by omissions. Thus, you should include historical features and make them an important part of the story. Some aspect of this are both easy and obvious. There are castles, and knights riding around in armor. However, these features of the environment do not distinguish Mythic Europe from any generic fantasy settings. If you want the game to feel properly medieval, rather than vaguely medieval, you need to do a bit more. One possibility is to introduce known historical figures. [...] A second possibility is to have the characters turn up at famous historical events. [...] Another approach is to make distinctively medieval things central to a story. [...] First, you only need to find out one thing for each story. For example, you might learn that medieval people went on frequent pilgrimages to saints' tombs, and then build a story around a pilgrimage. You don't need to know about the rest of the cult of saints, because those other aspects do not matter to your story. Second, by putting something obviously medieval on center stage, you draw attention to that, and away from the areas where you are making things up as you go along.⁷⁸

Cette proposition vient corroborer une observation de Gil Bartholeyns et Daniel Bonvoisin au sujet des jeux de rôle grandeur nature :

Le Moyen Âge dont on parle ici ne renvoie pas à la période de l'histoire. Les jeux de rôles grandeur nature se situant explicitement dans la société médiévale sont très rares. [...] Les éléments historiques servent avant tout d'inspirateur dramatique. Mais en dehors de ces atouts, l'histoire reste par nature difficilement compatible avec le jeu de rôles grandeur nature, qui nécessite le minimum de contraintes pour s'ouvrir à un large éventail de possibles. Or la liberté narrative et réactive est difficilement compatible avec les déterminismes historiques.⁷⁹

⁷⁶ *Ibid.*

⁷⁷ *Ibid.*, p. 202.

⁷⁸ *Ibid.*, p. 199.

⁷⁹ Gil BARTHOLEYNS et Daniel BONVOISIN. « Le Moyen Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôles grandeur nature », *Modernités médiévales*, 2007 [http://www.modernitesmedievales.org/articles/BartholeynsBonvoisinJdRGN.htm] (page consultée le 28 juin 2016), par. 2.8.

Selon ces chercheurs, le portrait du Moyen âge est entièrement réinventé à des fins ludiques, lavé de toute référence historique qui pourrait entraver l'imagination : « Il ne s'agit donc ni d'une représentation du passé, ni même d'une réappropriation, mais d'une invention appliquée à une fin. De fait, nous pouvons encore moins parler de reconstitution ou de préoccupation historique pour ce passé à tout faire. »⁸⁰. Selon Antoine Dauphragne, qui s'est intéressé plus particulièrement aux jeux de rôle historicisants, le Moyen Âge est en fait un ensemble de symboles et de figures. Ces jeux de rôle qui se disent « authentiques » ne se soumettent pas à l'histoire académique, sans s'y opposer non plus. Plutôt, « on assiste à une utilisation ciblée du matériau historique. Le jeu de rôle n'a pas de prétention historique. »⁸¹. Vincent Ferré, au sujet de la mémoire, avance également cette idée du passé comme un bassin d'images, une catégorie esthétique qui permet d'alimenter l'imaginaire⁸². Ces observations se voient confirmées par l'analyse d'*Ars Magica*. Les informations « historiques » que le jeu offre sont des généralités : « This is not a history text. It is generalized to the point that nothing in this section was exactly true of any part of medieval Europe, and there are some places where the generalizations didn't apply at all. »⁸³. Ces informations ne servent en fait qu'à renforcer l'atmosphère médiévalisante. On trouve une relation similaire avec les données historiques dans le jeu *Pendragon* : « note that the rules and laws of Pendragon are generally based on the considerably more well-known laws of Europe in the 12th and 13th centuries, not those of 6th century Britain. Still, they are historical facts »⁸⁴. L'important est de donner un cachet authentique. L'atmosphère authentique est plus importante que l'authenticité

⁸⁰ *Ibid.*, par. 5.4.

⁸¹ Antoine DAUPHRAGNE. « Le Moyen Âge dans les jeux de rôle : simulation ludique et matière historique », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 78.

⁸² Vincent FERRÉ. « Memory », dans Elizabeth Emery et Richard Utz et al. *Medievalism : Key Critical Terms*, D.S. Brewer, Cambridge, 2014, p. 134-135.

⁸³ Jonathan TWEET et Mark Rein Hagen. *The Art of Magic : Ars Magica Fifth Edition*. Trident Inc. d/b/a Atlas Games, USA, 2011, p. 202.

⁸⁴ Greg STAFFORD et al. *King Arthur Pendragon 5th Edition*. ArtHaus Inc., USA, 2005, p. 17.

elle-même; ainsi, les anachronismes ne sont pas un problème très grave. Les auteurs d'*Yggrasill* se sont vus confrontés à un même problème et ont choisi la même solution :

En outre, si l'on désire créer un jeu héroïque, certaines informations historiques ne sont pas franchement inspirantes, ou souvent lacunaires. Nous avons donc dû remplir les blancs et les archéologues trouveront sûrement des réponses dans les années à venir. Toutefois, nous avons tenu à respecter le plus possible les données reconnues par les historiens, en gardant l'esprit des sagas et des poésies scaldiques. Nous avons donc dû effectuer certains choix pour donner à ce jeu de rôle l'ampleur héroïque, le souffle des sagas que la réalité historique ne rend guère.⁸⁵

La preuve en est bien là : l'authenticité historique, même dans le cas des jeux historicisants, n'intéresse pas pleinement les rôlistes. D'ailleurs, les jeux qui s'attachent trop à l'authenticité s'avèrent trop lourds et fastidieux pour le commun rôliste, ce qui mènera irrémédiablement à l'échec de la gamme. *Avant Charlemagne* est un excellent exemple. Jeu qui s'efforce d'être le plus authentique possible, c'est également un jeu impopulaire avec une durée de vie limitée : la gamme a commencé et s'est terminée avec le seul livre de base. Les faits historiques, comme l'expliquent judicieusement Séverine Abiker et Florence Plet-Nicolas, sont altérés par le coup de dés :

Ces mondes possibles se révèlent moins déterminés par la reconstitution scrupuleuse du passé que par la mécanique ludique. [...] Ainsi seuls sont sélectionnés les archétypes de la société et des mentalités médiévales les plus propices aux interactions ludiques : on oscille souvent entre la simulation historique et le plaisir d'une atmosphère où le merveilleux peut régner en maître.⁸⁶

Ceci est d'autant plus vrai pour les jeux de rôle médiévalisants qui ne se veulent pas historiques, c'est-à-dire l'écrasante majorité des jeux sur le marché. Comme le mentionne avec justesse les auteurs de *D&D* : « Though the default cultural assumption for most D&D game worlds is medieval Europe, most of those worlds deviate widely from history, too. »⁸⁷. Dans *The Order of*

⁸⁵ NEKO et al. *Yggrasill*. 7^{ème} Cercle Sarl, France, 2009, p. 7.

⁸⁶ Séverine ABIKER et Florence PLET-NICOLAS. « Préface : Les deux Moyen Âge », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 12.

⁸⁷ Julia MARTIN et al. *Dungeons & Dragons : Dungeon Master's Guide : Core Rulebook II v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003), p. 144.

the Stick, les mélanges culturels sont présents et l'historicité n'a pas vraiment d'importance : un guerrier en cotte de mailles est armé d'une rapière et combat aux côtés de guerriers en lourdes armures de plaques armés de grandes épées, de masses d'armes et de boucliers⁸⁸. L'auteur tourne d'ailleurs à la dérision l'authenticité historique lorsque le groupe rencontre une samourai : « Roy : So Miko – Wait, should I call you « Miko » or « Miyazaki »? I mean, « Miko » clearly sounds like your given name, but I thought that the surname came first in feudal Japan. / Miko : What is this « Japan » you speak of? I have never heard of it before. / Roy : Good point. »⁸⁹.

À la suite de ces remarques, un fait devient clair : l'intérêt des rôlistes pour le Moyen Âge n'est pas historique. Tommaso Di Carpegna Falconieri l'exprime ainsi : « Le Moyen Âge, on l'aura compris désormais, est un temps pour toutes les saisons. C'est une période tellement vaste et si lointaine, dans le sentiment commun, qu'elle perd toute connotation historique réelle. Une indiscrimination de fond en est la marque distinctive. »⁹⁰. Thomas Honegger explique la nature de ce Moyen Âge anhistorique :

These « Middle Ages of the Others » (meaning the non-medievalists) are a conglomerate of sometimes contradictory common places, clichés and (very important!) images that need not add up to a unified picture of the period in question, yet which prove enduring and resistant to attempts at corrections from the scholarly community. The « prototypical » popular conception of the Middle Ages is largely one based on elements from the High and Late Middle Ages, i.e. the time-span stretching from the thirteenth to the fifteenth centuries, with the addition of some elements (witches, inquisitorial persecution of heretics) that belong to the Early Modern period rather than to the Middle Ages proper. By now, it should have become clear that we are not dealing with a historical period (in the scholarly meaning of the word), but with a « temporal fantasy », i.e. a place in time that offers

⁸⁸ Rich BURLEW. *The Order of the Stick*, 2003-2016 (En cours) [<http://www.giantitp.com/comics/oots.html>] (pages consultées le 29 juin 2016), p. 17.

⁸⁹ *Ibid.*, p. 209.

⁹⁰ Tommaso DI CARPEGNA FALCONIERI. *Médiéval et Militant : penser le contemporain à travers le Moyen Âge*. Publications de la Sorbonne, Paris, 2015, p. 85.

something to modern readers- and this « something » seems to be of use for a number of writers of modern (twentieth century) fantasy.⁹¹

L'intérêt pour le Moyen Âge en tant que période historique est faible pour les rôlistes qui pratiquent les jeux de rôle médiévalisants. Selon Gil Bartholeyns et Daniel Bonvoisin, « la motivation de type passéiste – par passion pour la période, ou pour vivre comme à l'époque – est une des raisons les moins représentatives »⁹². Les statistiques recueillies par Laurent Trémel viennent d'ailleurs confirmer que les joueurs n'ont majoritairement pas une formation académique dans le domaine, ou sinon aucune prétention historique. Selon son sondage, 38,5% des rôlistes en France sont des étudiants, 22% sont des lycéens et 5% sont des collégiens. Néanmoins, 70% de ces rôlistes sont inscrits en filière scientifique, tandis que seuls 8% sont en lettres⁹³. Qui plus est, lorsque les rôlistes ont été interrogés sur ce qui les intéresse dans une partie de jeu de rôle, là où un écrasant pourcentage a indiqué vouloir s'évader dans un autre monde ou passer un bon moment avec des amis, peu nombreux sont ceux qui voient une partie de jeu de rôle comme l'occasion d'acquérir ou de faire valoir leur savoir⁹⁴. Cette opinion est partagée par Alexandre Winkler, qui observe que le rôliste moyen « attend moins du jeu de simulation les jouissances de l'érudition rare que l'ivresse de l'aventure »⁹⁵. L'historicité, le Moyen Âge authentique, intéressent donc bien peu. Le passé est purement esthétique. Aux yeux des rôlistes, le Moyen Âge n'existe pas, c'est une construction, un amalgame d'images inventé et réinventé à des fins ludiques et narratives.

⁹¹ Thomas HONEGGER. « (Heroic) Fantasy and the Middle Ages – Strange Bedfellows or an Ideal Cast? », dans Vincent Ferré et al. *Médiévalisme : Modernité du Moyen Âge*, L'Harmattan, Paris, 2010, p. 62.

⁹² Gil BARTHOLEYNS et Daniel BONVOISIN. « Le Moyen Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôles grandeur nature », *Modernités médiévales*, 2007 [http://www.modernitesmedievales.org/articles/BartholeynsBonvoisinJdRGN.htm] (page consultée le 28 juin 2016), par. 6.1.

⁹³ Laurent TRÉMEL. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : Les faiseurs de mondes*. Presses universitaires de France, Paris, 2001, p. 112-113.

⁹⁴ *Ibid.*, p. 127.

⁹⁵ Alexandre WINKLER. « Miles Christi ou les croisades en jeu », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 175.

En somme, le Moyen Âge est une période simple, facile d'approche et facile d'accès. Le genre médiéval est flexible, malléable et surtout modulable. C'est un passé doté d'images fortes et de stéréotypes populaires partagés par l'écrasante majorité des rôlistes. Ce cadre de référence partagé alimente sans contrainte l'imagination grâce à son caractère lointain et méconnu. Ainsi, le Moyen Âge des jeux de rôle est un imaginaire historique atemporel, une période perçue comme fictive, ou à tout le moins propice à la fiction. Pour les pratiquants de jeux de rôle, le Moyen Âge authentique, celui des historiens, n'existe pas. L'attrait du Moyen Âge pour les rôlistes n'est donc pas le passé lui-même, mais plutôt ce que le passé leur permet de faire.

Conclusion

En somme, pourquoi le Moyen Âge? Quel sens revêt-il pour les rôlistes et comment expliquer son succès dans les jeux de rôle? L'hypothèse initiale était qu'outre une esthétique et une mythologie qui fascinent, le Moyen Âge est une période exotique permettant l'évasion, mais assez près de la culture occidentale moderne pour faciliter l'immersion. Bien que cette hypothèse soit juste, elle est également bien réductrice : l'attrait qu'exerce le Moyen Âge est complexe et de plusieurs ordres.

Premièrement, le Moyen Âge est perçu par les rôlistes comme la période de l'héroïsme. Jouer dans un univers de jeu médiévalisant permet au joueur d'interpréter un être exceptionnel ayant un potentiel brut supérieur à la moyenne. Plus que cela cependant, le Moyen Âge est une période qui permet au personnage d'exploiter ce potentiel à travers l'aventure, une période où les personnages sont récompensés pour leur audace par une mobilité sociale méritocratique inaccessible au commun des mortels. L'ère médiévale est donc perçue comme une période d'intégration et de possibilités.

Deuxièmement, le Moyen Âge des jeux de rôle est intrinsèquement magique. Le merveilleux est un moteur ludique et dramatique ouvrant de toutes nouvelles possibilités narratives, en plus de faciliter les improvisations et les anachronismes courants, voire essentiels à ce loisir. Le Moyen Âge est ainsi interprété comme la période des possibles, l'époque durant laquelle l'imaginaire n'est limitée par aucun carcan.

Finalement, le Moyen Âge est compris par les rôlistes comme une période flexible. Facile d'accès, les jeux de rôle médiévalisants partagent un cadre de référence aisé à identifier et compris par tous. Le Moyen Âge des rôlistes est une période fictive, ou à tout le moins propice à la fiction.

Que peut-on conclure de ces observations? Le Moyen Âge, en fait, est véritablement perçu par les rôlistes comme une période durant laquelle tout est possible, que ce soit en termes d'accomplissements personnels de héros ou en termes d'aventures et d'éléments structurels. Le Moyen Âge offre un contrepoids imaginaire à une modernité perçue comme aliénante pour l'individu, une position renforcée par l'image de l'ère contemporaine dans les jeux de rôle non-médiévalisants étudiés dans le présent travail. Le jeu de rôle médiévalisant s'avère réactionnaire par essence, proposant un monde sans contrainte ni barrière pour le joueur. Le Moyen Âge est sans limites, adaptable à toutes les sauces afin de créer exactement les univers de jeu que les rôlistes désirent. La matière médiévale est ce que les rôlistes veulent en faire. Malléable et flexible, la matière narrative de ce Moyen Âge fictif permet à tout un chacun d'effectuer une exploration personnelle dans son propre univers, un Moyen Âge qui est pleinement le sien. En tant que période polyvalente et fictive à laquelle il est possible de greffer sans contraintes des éléments externes, le Moyen Âge est également un portail à travers lequel les rôlistes peuvent interpréter le présent en expérimentant avec le passé. En ce sens, le Moyen Âge est beaucoup plus un mode d'expression, une matière ludique, un moyen plutôt qu'une fin en soit. Confronté à cette période dénaturée et anhistorique, la question importante ne serait donc plus pourquoi le Moyen Âge, mais pourquoi le passé dans son ensemble.

Maintenant que cette réponse a été proposée, quelle est la suite? L'un des objectifs du présent travail de recherche était de sensibiliser les médiévistes aux particularités du jeu de rôle et démontrer sa valeur originale comme champ d'études légitime du médiévalisme. Cette fondation est solide, mais peut être également le point de départ d'une étude beaucoup plus vaste portant par exemple un regard plus approfondi sur le merveilleux dans la littérature. Là où il a été mis de côté volontairement dans le cadre de ce travail pour bien mettre en valeur la particularité du phénomène

rôliste, l'avis des littéraires sur la question serait définitivement pertinent dans une recherche globale, sans compter l'utilité qu'offrirait l'analyse de jeux de rôle basés sur des romans célèbres comme *Conan* ou *Le Seigneur des Anneaux*. La manifestation du Moyen Âge est le résultat du double filtre que sont l'œuvre de Tolkien et le jeu *Dungeons & Dragons* et ce phénomène mériterait d'être plus élaboré dans une recherche pouvant se permettre d'inclure la dimension littéraire. Qui plus est, bien que l'étude des manuels de jeu en dise beaucoup sur le sens et la fonction du Moyen Âge, ces derniers ont principalement pour destinataires les maîtres de jeu, qui vont par la suite relayer l'information aux autres joueurs. Ainsi, cette étude mériterait de se voir enrichir par d'autres recherches connexes utilisant les méthodes d'histoire culturelle contemporaine telles que les sondages ou les entrevues. Ce travail, au final, se veut la fondation d'un édifice qui mérite d'être exploré davantage.

Bibliographie

Sources :

- BAKER, Keith. *Eberron : Campaign Setting*. Wizards of the Coast Inc., Renton WA, 2004. 320 p.
- BRIDGES, Bill et al. *Mage : The Awakening*. White Wolf Publishing Inc., Stone Mountain GA, 2005. 400 p.
- BURLEW, Rich. *The Order of the Stick*, 2003-2016 (En cours)
[<http://www.giantitp.com/comics/oots.html>] (pages consultées le 29 juin 2016). 1042 p.
- CLERC, Benoît et al. *Miles Christi*. SàRL SANS PEUR ET SANS REPROCHE, Lille, 1995. 272 p.
- GREENWOOD, Ed et al. *Forgotten Realms : Campaign Setting*. Wizards of the Coast Inc., Renton WA, 2001. 320 p.
- GUIDE DU RÔLISTE GALACTIQUE. « Index thématique », *Guide du Rôliste Galactique*, 2016, [<http://www.legrog.org/themes/>] (Page consultée le 20 octobre 2016).
- HARDY, Jason M. et al. *Shadowrun Fifth Edition : Core Rulebook*. Catalyst Game Labs, Lake Stevens, WA, 2013. 487 p.
- LANG, John (auteur et interprète). *Donjon de Naheulbeuk* [Fichier Mp3], France, 2000. 30 Épisodes.
- MARTIN, Julia et al. *Dungeons & Dragons : Dungeon Master's Guide : Core Rulebook II v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003). 320 p.
- MARTIN, Julia et al. *Dungeons & Dragons : Player's Handbook : Core Rulebook I v. 3.5*. Wizards of the Coast LLC, Renton WA, 2012 (2003). 320 p.
- NEDELEC, François et al. *Avant Charlemagne : Au temps des rois barbares*. Éditions Robert Laffont, Paris, 1986. 431 p.
- NEKO et al. *Yggdrasil*. 7^{ème} Cercle Sarl, France, 2009. 226 p.
- PRAMA, Chris et al. *Warhammer : Le jeu de rôle*. Bibliothèque interdite, Paris, 2005. 256 p.
- STAFFORD, Greg et al. *King Arthur Pendragon 5th Edition*. ArtHaus Inc., USA, 2005. 232 p.
- TWEET, Jonathan et Mark Rein Hagen. *The Art of Magic : Ars Magica Fifth Edition*. Trident Inc. d/b/a Atlas Games, USA, 2011. 239 p.
- WEIS, Margaret et Don PERRIN. *Dragonlance : Campaign Setting*. Wizards of the Coast Inc., Renton WA, 2003. 288 p.

Études :

ABIKER, Séverine et Florence PLET-NICOLAS. « Préface : Les deux Moyen Âge », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 9-14.

AMALVI, Christian. « Moyen Âge », dans Jacques Le Goff, Jean-Claude Schmitt, et al. *Dictionnaire raisonné de l'Occident médiéval*, Librairie Arthème Fayard/Pluriel, France, 2014 (1999), p. 790-805.

BARTHOLEYNS, Gil et Daniel BONVOISIN. « Le Moyen Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôles grandeur nature », *Modernités médiévales*, 2007 [<http://www.modernitesmedievales.org/articles/BartholeynsBonvoisinJdRGN.htm>] (page consultée le 28 juin 2016).

BARTHOLEYNS, Gil. « Le passé sans l'histoire. Vers une anthropologie culturelle du temps », dans Vincent Ferré et al. *Médiévalisme : Modernité du Moyen Âge*, L'Harmattan, Paris, 2010, p. 47-60.

BARTHOLEYNS, Gil. « Manières de faire des mondes grandeur nature », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 29-42.

BONVOISIN, Daniel. « Il était une fois mon personnage, Les rôlistes en grandeur nature, leurs aspirations ludiques et leur Moyen Âge », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 55-68.

CAÏRA, Olivier. *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*. CNRS Éditions, Paris, 2007. 311 p.

CLEMENTS, Pam. « Authenticity », dans Elizabeth Emery et Richard Utz et al. *Medievalism : Key Critical Terms*, D.S. Brewer, Cambridge, 2014, p. 19-26.

DAUPHRAGNE, Antoine. « Le Moyen Âge dans les jeux de rôle : simulation ludique et matière historique », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 69-80.

DE LA BRETÈQUE, François. « Le regard du cinéma sur le Moyen Âge », dans Jacques Le Goff et Guy Lobrichon et al. *Le Moyen Âge aujourd'hui : Trois regards contemporains sur le Moyen Âge : histoire, théologie, cinéma*, Le Léopard d'Or, Paris, 1997, p. 283-302.

DI CARPEGNA FALCONIERI, Tommaso. *Médiéval et Militant : penser le contemporain à travers le Moyen Âge*. Publications de la Sorbonne, Paris, 2015. 317 p.

DRAGOMIRESCU, Corneliu. « Cinéma médiéval : trois niveaux de sens d'une expression ambiguë », dans Vincent Ferré et al. *Médiévalisme : Modernité du Moyen Âge*, L'Harmattan, Paris, 2010, p. 139-152.

- DUBOST, Francis. *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale (XIIème – XIIIème siècles) : L'Autre, l'Ailleurs, l'Autrefois*. Librairie Honoré Champion, Éditeur, Paris, 1991. 2 tomes.
- EMERY, Elizabeth et Richard UTZ. « Making Medievalism : A Critical Overview », dans Elizabeth Emery et Richard Utz et al. *Medievalism : Key Critical Terms*, D.S. Brewer, Cambridge, 2014, p. 1-10.
- FERRÉ, Vincent. « Introduction. Médiévalisme et théorie : pourquoi maintenant? », dans Vincent Ferré et al. *Médiévalisme : Modernité du Moyen Âge*, L'Harmattan, Paris, 2010, p. 7-26.
- FERRÉ, Vincent. « Memory », dans Elizabeth Emery et Richard Utz et al. *Medievalism : Key Critical Terms*, D.S. Brewer, Cambridge, 2014, p. 133-140.
- FRAISSE, Luc et al. *L'histoire littéraire: ses méthodes et ses résultats; mélanges offerts à Madeleine Bertaud*, Genève, Librairie Droz, 2001. 869 p.
- GREVIN, Benoît. « De l'usage du médiévalisme (et des études sur le médiévalisme...) », *Ménéstrel*, 25 mars 2015 [<http://www.menestrel.fr/spip.php?rubrique2133&lang=fr>] (page consultée le 29 juin 2016).
- GREVIN, Benoît. « Liminaire », dans Tommaso Di Carpegna Falconieri, *Médiéval et Militant : penser le contemporain à travers le Moyen Âge*, Publications de la Sorbonne, Paris, 2015, p. 7-8.
- HONEGGER, Thomas. « (Heroic) Fantasy and the Middle Ages – Strange Bedfellows or an Ideal Cast? », dans Vincent Ferré et al. *Médiévalisme : Modernité du Moyen Âge*, L'Harmattan, Paris, 2010, p. 61-72.
- LE GOFF, Jacques. « Introduction », dans Georges Duby, *Histoire de la France urbaine Tome 2*, Éditions du Seuil, France, 1980, p. 9-25.
- LHOMME, Tristan. « Pro de l'impro », *Jeux & Stratégie*, no. 58 (mai 1989), p.76-77.
- MARSHALL, David W. « A World unto Itself : Autopoietic Systems and Secondary Worlds in Dungeons & Dragons », dans David W. Marshall et al. *Mass Market Medieval : Essays on the Middle Ages in Popular Culture*, McFarland & Company Inc., Jefferson, North Carolina, 2007, p. 171-185.
- ORY, Pascal. *L'histoire culturelle*. Paris, Presses universitaires de France, 2007. 127 p.
- PÉRIER, Isabelle. « Structures du genre médiéval-fantastique ou ce que le jeu de rôle a retenu du Moyen Âge », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 141-152.
- POIRRIER, Philippe. *Les enjeux de l'histoire culturelle*. Paris, Seuil, 2004. 435 p.
- PUGH, Tison et Angela Jane WEISL. *Medievalisms : Making the Past in the Present*. Routledge, Londres, 2013. 176 p.

RIDER, Jeff. « L'utilité du Moyen Âge », dans Vincent Ferré et al. *Médiévalisme : Modernité du Moyen Âge*, L'Harmattan, Paris, 2010, p. 35-45.

RIOUX, Jean-Pierre et Jean-François SIRINELLI et al. *Pour une histoire culturelle*. Paris, Éditions du Seuil, 1997. 455 p.

ROCHEBOUET, Anne et Anne SALAMON. « Les réminiscences médiévales dans la *fantasy* : Un mirage des sources? », *Cahiers de recherches médiévales et humanistes*, no. 16, 2008, p. 320-345 [<http://crm.revues.org.proxy.bib.uottawa.ca/11092>] (page consultée le 27 mai 2017).

TODOROV, Tzvetan. *Introduction à la littérature fantastique*. Paris, Éditions du Seuil, 1976. 188 p.

TRÉMEL, Laurent. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : Les faiseurs de mondes*. Presses universitaires de France, Paris, 2001. 309 p.

VAILLANT, Alain. *L'histoire littéraire*. Paris, A. Collin, 2010. 391 p.

WINKLER, Alexandre. « Miles Christi ou les croisades en jeu », dans Séverine Abiker, Anne Besson, Florence Plet-Nicolas et al. *Le Moyen Âge en Jeu*, Presses universitaires de Bordeaux, France, 2009, p. 163-176.

Annexes

Annexe 1 :

Rich BURLEW. *The Order of the Stick*, 2003-2016 (En cours)

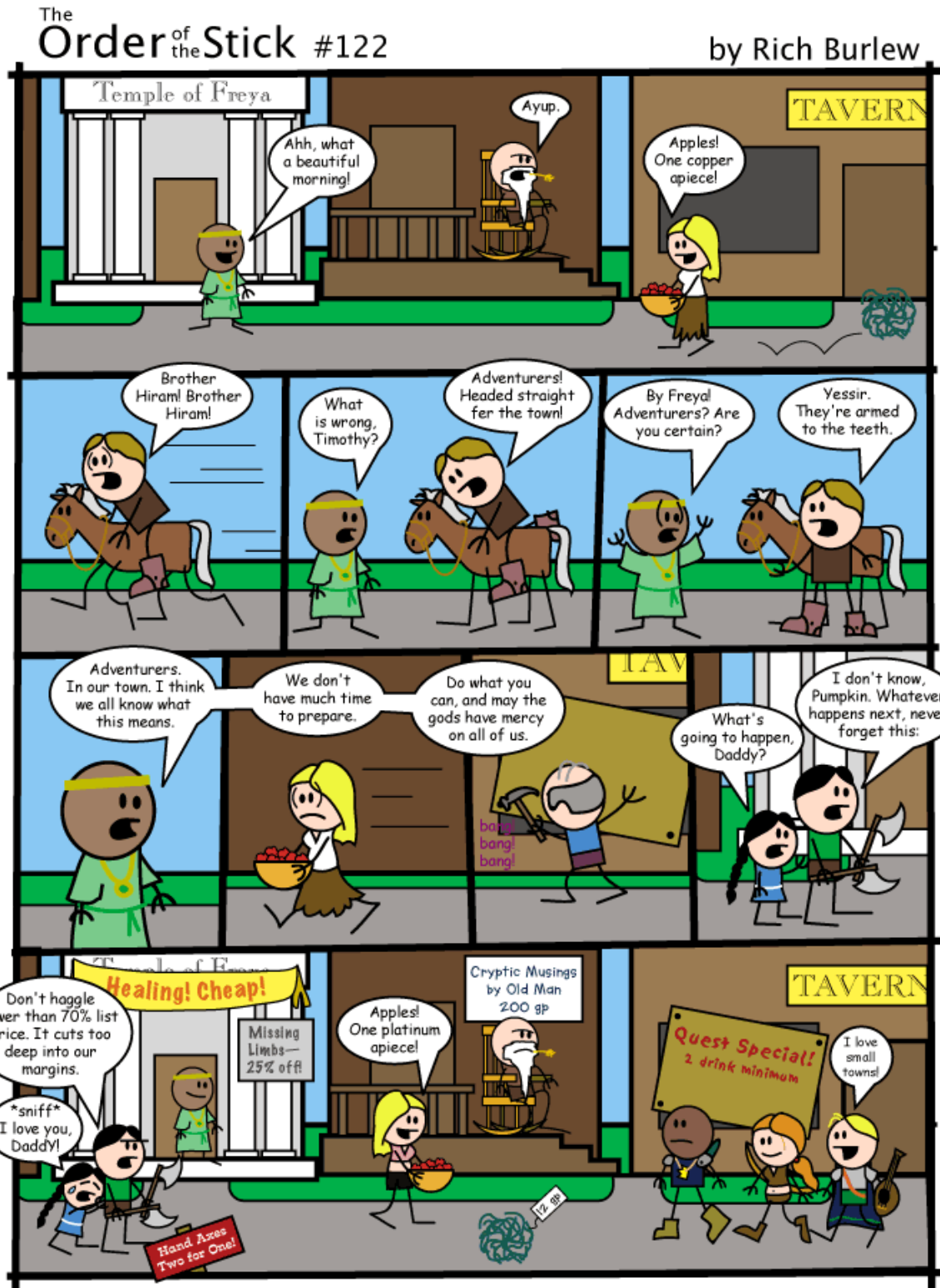
[<http://www.giantitp.com/comics/oots.html>] (pages consultées le 29 juin 2016), p. 6.



Annexe 2 :

Rich BURLEW. *The Order of the Stick*, 2003-2016 (En cours)

[<http://www.giantitp.com/comics/oots.html>] (pages consultées le 29 juin 2016), p. 122.



©2004 Rich Burlew www.GiantITP.com

Annexe 3 :

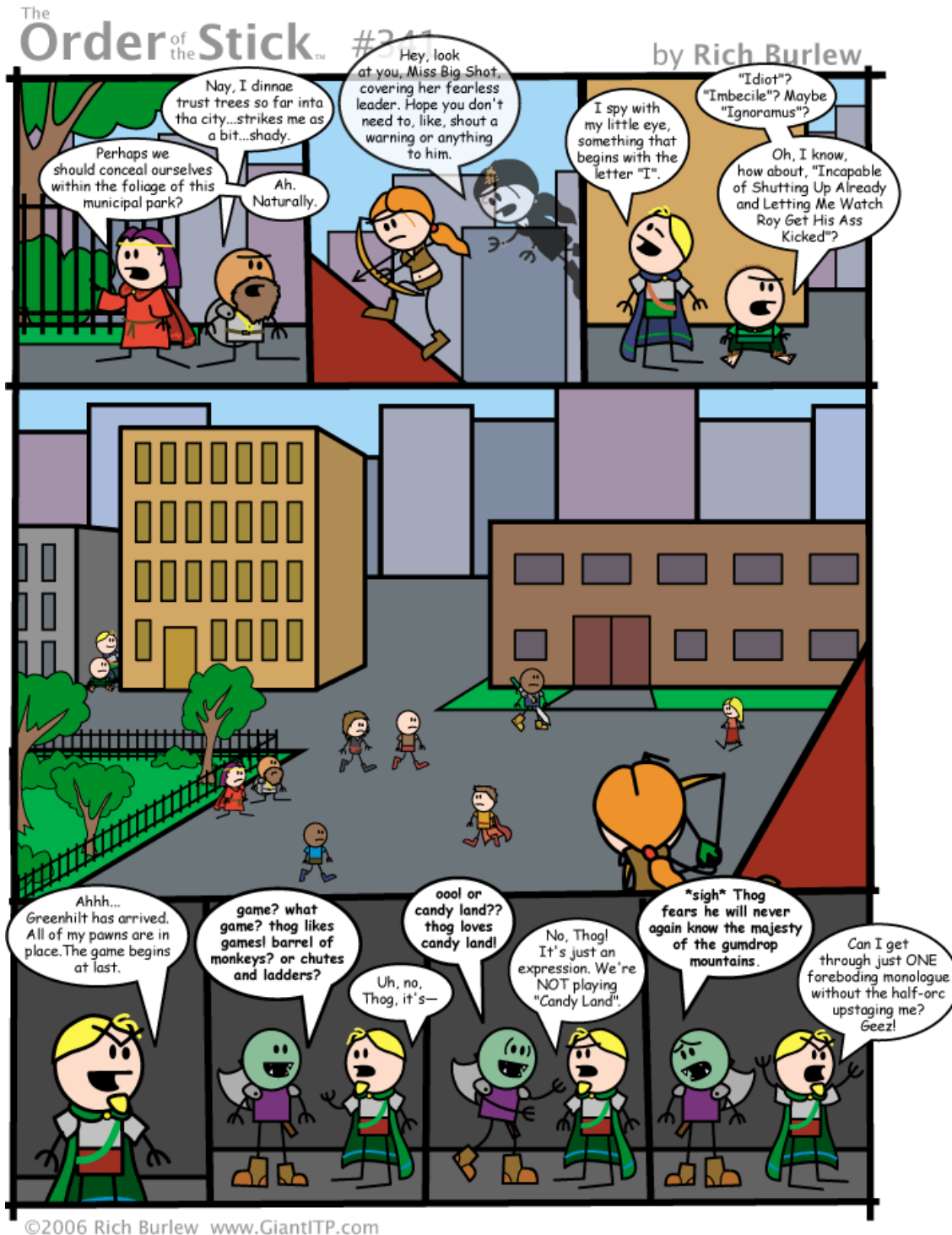
Benoît CLERC et al. *Miles Christi*. SàRL SANS PEUR ET SANS REPROCHE, Lille, 1995, première de couverture.



Annexe 4:

Rich BURLEW. *The Order of the Stick*, 2003-2016 (En cours)

[<http://www.giantitp.com/comics/oots.html>] (pages consultées le 29 juin 2016), p. 341.



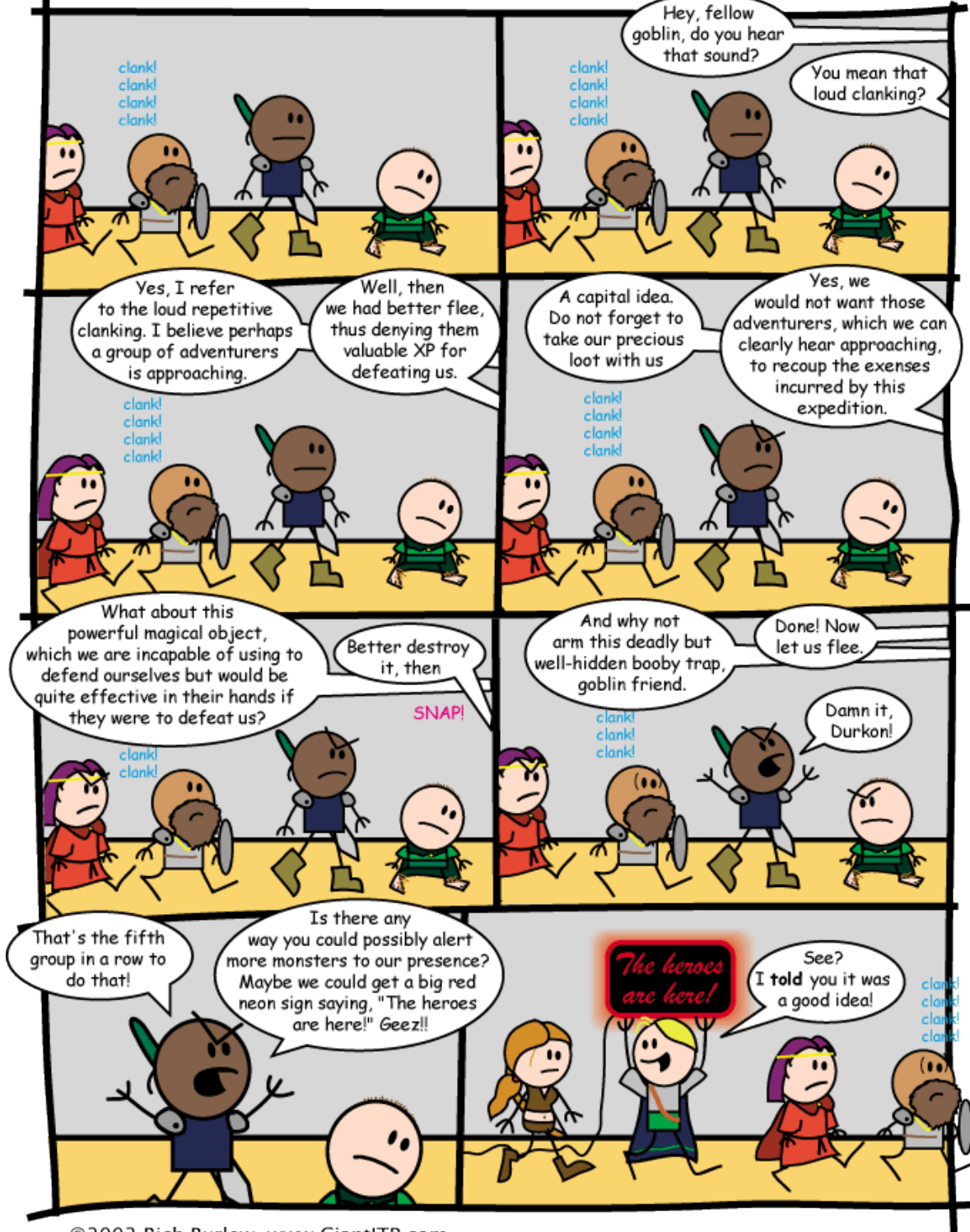
Annexe 5 :

Rich BURLEW. *The Order of the Stick*, 2003-2016 (En cours)

[<http://www.giantitp.com/comics/oots.html>] (pages consultées le 29 juin 2016), p. 24.

The Order of the Stick #24

by Rich Burlew



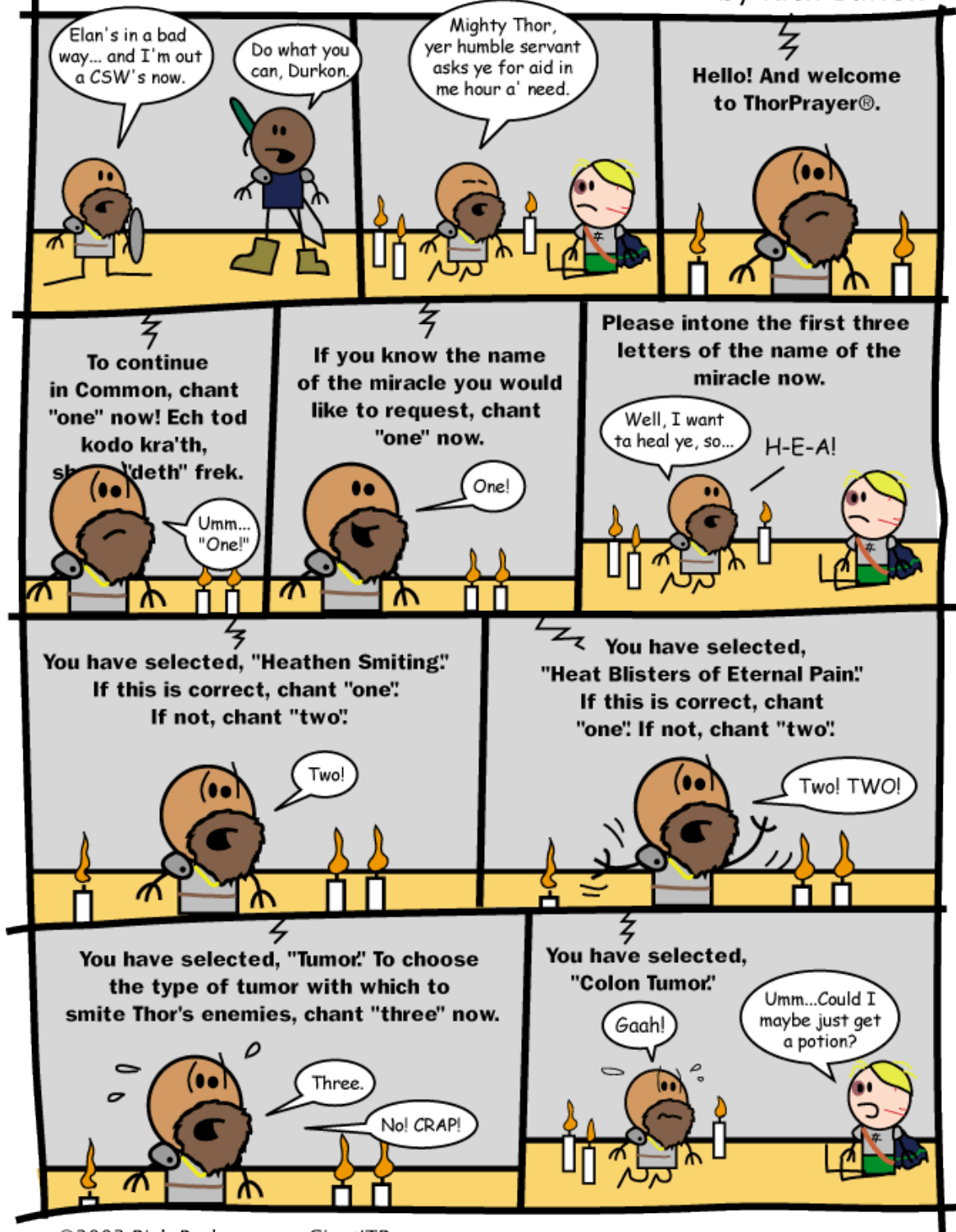
Annexe 6 :

Rich BURLEW. *The Order of the Stick*, 2003-2016 (En cours)

[<http://www.giantitp.com/comics/oots.html>] (pages consultées le 29 juin 2016), p. 7.

The Order of the Stick #7

by Rich Burlew

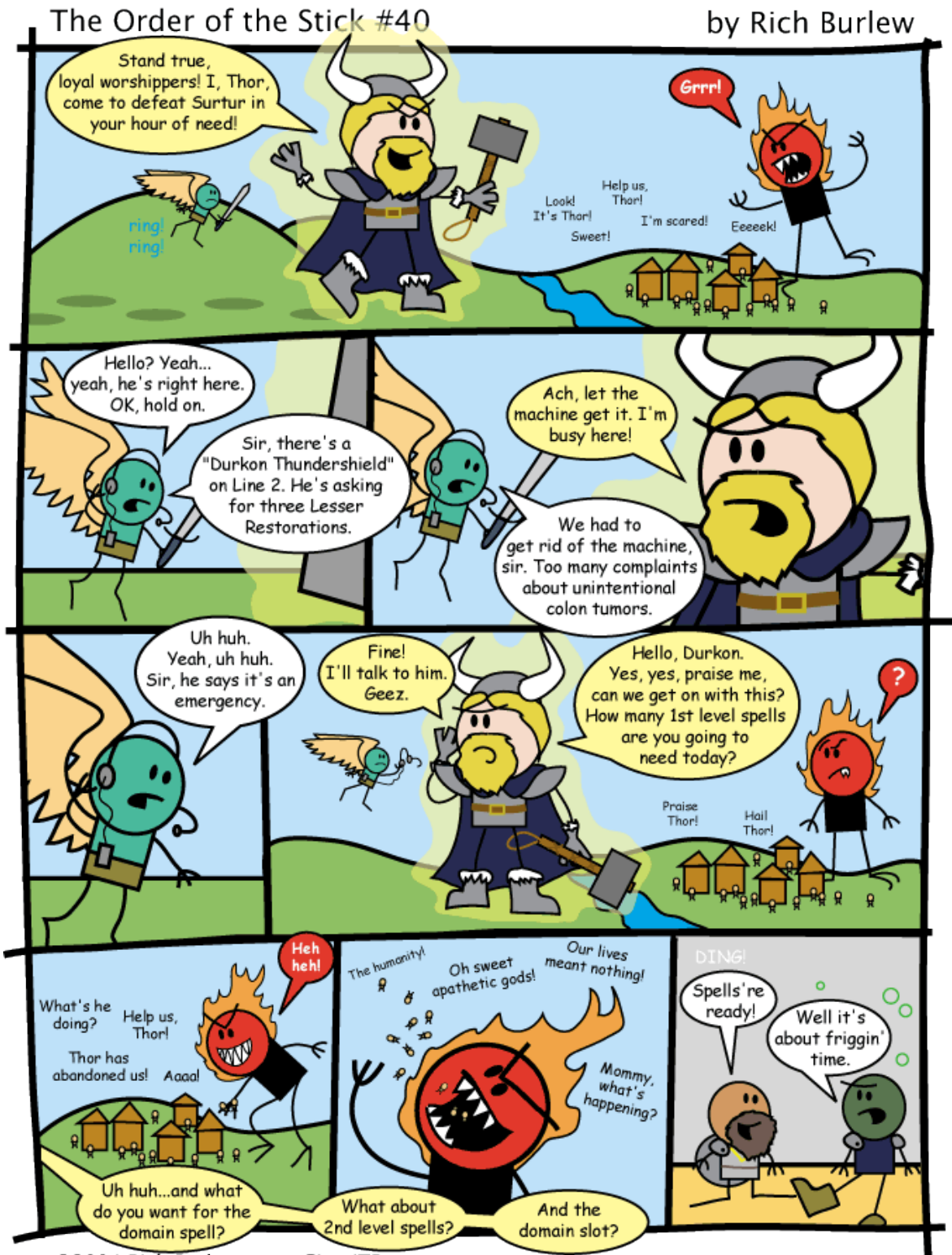


©2003 Rich Burlew www.GiantITP.com

Annexe 7 :

Rich BURLEW. *The Order of the Stick*, 2003-2016 (En cours)

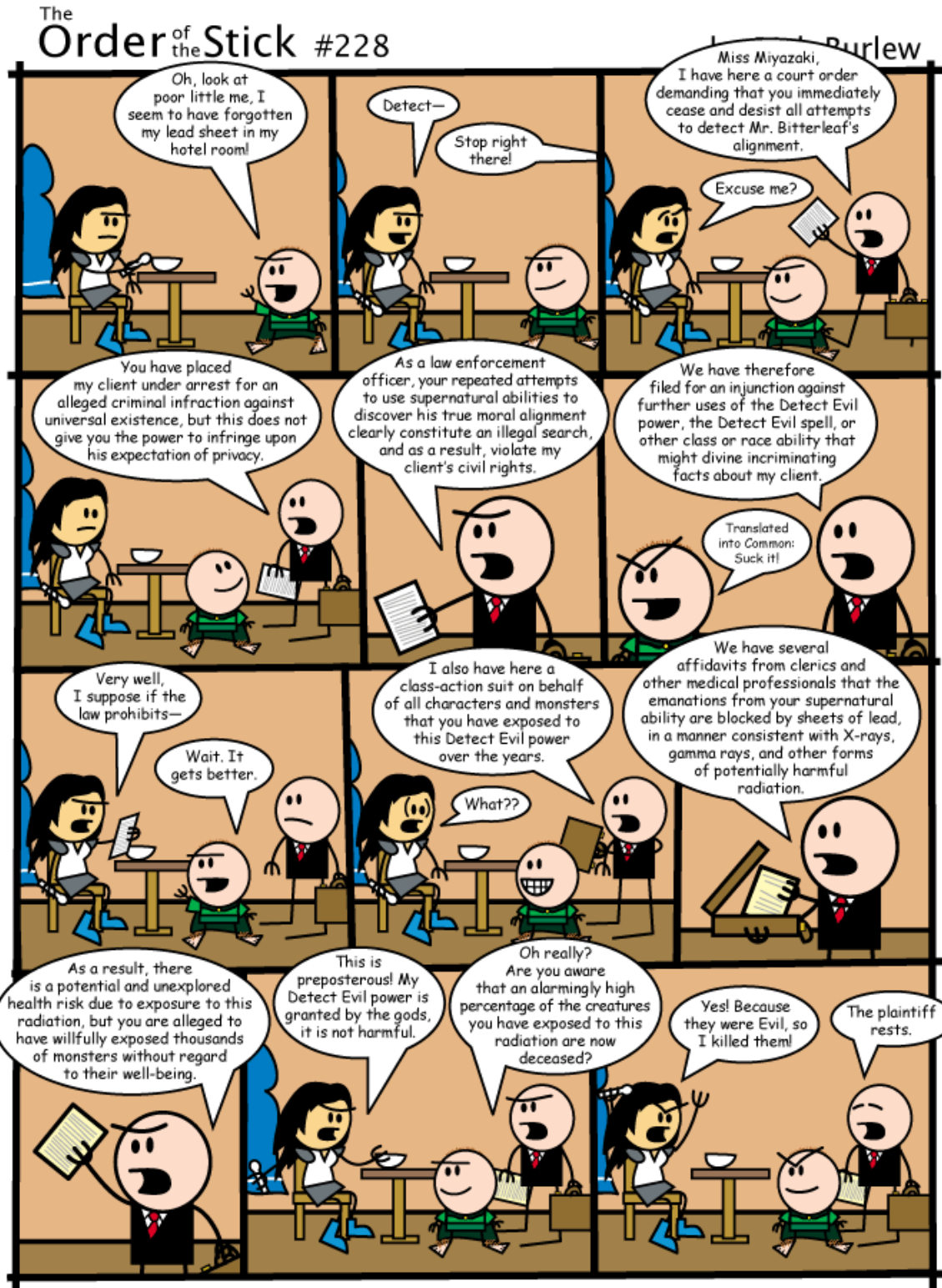
[<http://www.giantitp.com/comics/oots.html>] (pages consultées le 29 juin 2016), p. 40.



Annexe 9 :

Rich BURLEW. *The Order of the Stick*, 2003-2016 (En cours)

[<http://www.giantitp.com/comics/oots.html>] (pages consultées le 29 juin 2016), p. 228.



©2005 Rich Burlew www.GiantITP.com