

Introduction

Les Affleurements du réel

Olivier Caïra

Lorsque l'idée d'une série d'ouvrages collectifs sur le jeu de rôle a germé, le thème de l'Histoire s'est dégagé de manière évidente. On peut y voir quatre raisons.

D'abord, la dominante historique est l'une des marques de fabrique de l'édition française, comme en témoigne la liste des contributeurs de ce livre. Leur curiosité pour des époques aussi variées que l'Antiquité ou la Seconde Guerre mondiale, pour des contrées allant des Caraïbes à l'Extrême-Orient, se double d'une grande variété de traitements. On peut ainsi passer de l'inspiration historique « pure » de *Te Deum pour un massacre* (2005) au grand déraillement uchronique d'un *Grim Ordeal* (2005), mêler les intrigues d'éléments fantastiques comme dans *Qin* (2005) ou *Maléfices* (1985), les mâtiner d'ingrédients de science-fiction avec *Arkéos* (2004) ou *Mousquetaires de l'Ombre* (2004). Tous ces jeux partagent, au-delà de leurs différences, un même terreau : le passé.

Deuxième raison : l'articulation entre Histoire et fiction, déjà problématique dans les champs traditionnels du roman, de la pièce de théâtre ou du film, devient plus complexe encore lorsqu'on y ajoute

de l'interactivité. L'improvisation maximale qui se joue entre rôlistes oblige constamment le meneur de jeu à gérer les écarts au déroulement des faits, à tolérer ou non les anachronismes, voire à basculer dans la fantaisie pure. Dans une aventure fondée sur le voyage dans le temps, il ne contrôle pas les paradoxes comme peut le faire un romancier. L'Histoire comme science réputée objective peut se heurter aux grands genres de la fiction, ou coexister avec eux, selon les choix des auteurs d'un jeu, et en dernier ressort des rôlistes qui l'utilisent.

Troisième piste d'interrogation : celle des savoirs historiques. Le monde que partagent les rôlistes n'est jouable que s'ils possèdent un socle commun de connaissances. C'est également vrai si l'on s'aventure dans Glorantha ou dans les Terres du Milieu, mais la particularité des savoirs historiques tient à la variété de leurs sources. Du vague souvenir d'une leçon reçue au collègue au dernier film hollywoodien, notre connaissance d'une époque est un édifice truffé de lacunes, de préjugés, voire de contrevérités, qu'il faut adosser aux constructions tout aussi biscornues des autres joueurs. Dans le meilleur des cas, il se crée un cercle vertueux entre le jeu et la curiosité pour l'Histoire, au point que les joueurs vont se prêter des ouvrages d'une partie à une autre. Dans le pire, le choc des versions contradictoires rend le jeu impossible, ou l'éloigne irrémédiablement de sa base historique.

Enfin, nombre des jeux cités dans ce livre créent une tension entre le loisir rôlistique et le choix de périodes historiques douloureuses. L'antique paradoxe de la tragédie, qui veut que l'on éprouve du plaisir au spectacle de la souffrance, change en partie de visage lorsqu'on interprète des protagonistes de ces périodes. Dans le roman introductif de *Secretum Templi* (2004), le templier narrateur s'interroge ainsi sur les bonnes et les mauvaises raisons de la présence chrétienne en Orient. Les personnages de *Pavillon Noir* (2004) sont tiraillés entre l'idéal de liberté et le quotidien sanglant de la piraterie. Ceux de *Crimes* (2006) se débattent avec les idéologies les plus nauséabondes de leur « Belle » époque. Un supplément pour *Wrath* (1994) proposait même de camper le Monde des Ténèbres sur les sites de la Shoah... L'Histoire n'est jamais un matériau neutre ; le réel y affleure, charriant

son flot de mythes, de victimes, de rancunes, de débats sur les actes et les conséquences des acteurs du passé.

De l'Histoire comme ingrédient à la dominante historique

Il existe quatre grandes sources d'inspiration pour créer un univers de jeu : l'imagination, les mythes, les fictions, et l'Histoire documentaire.

L'imagination ne procède presque jamais par création *ex nihilo*, mais plutôt par torsion, par rapprochement et par extrapolation de notre connaissance du monde : le cyclope ou le cheval ailé sont le fruit de transformations du réel par des opérations simples à retracer. Les mondes originaux en jeu de rôle n'échappent pas à la règle. On y retrouve des références plus ou moins voilées à l'Histoire, celle-ci servant d'ingrédient de base aux innovations les plus folles. Au-delà de leur aspect merveilleux, les univers à dominante mythologique, comme ceux de *Légendes* (1983) ou de *Héros mystiques* (imaginez.net), ne deviennent jouables que sur fond historique : dès qu'il sera interrogé sur le quotidien des personnages, de l'hygiène à l'architecture en passant par le commerce ou la politique, le MJ devra puiser dans ses connaissances documentaires, car il aura atteint les limites de ce que dit la légende. Dans *Pendragon* (1985), l'Histoire vient compléter le mythe arthurien alors que, symétriquement, le fond historique de *Qin* s'enrichit de références mythologiques. Même constat dans les adaptations d'œuvres particulières ou de genres entiers en fiction. Tout ce que Tolkien, Moorcock ou Vance n'ont pas écrit sera comblé, au fil de la partie, par des savoirs historiques. Cette composante est donc incontournable, même dans les jeux d'anticipation : des gammes comme *C.O.P.S.* (2003) ou *Cendres* (2002) tirent une bonne part de leur cohérence de l'extrapolation du passé. Je parlerai donc de *dominante historique* pour les jeux dont l'Histoire est le matériau premier, qu'il soit complété ou non par d'autres.

Différents rapports à l'Histoire

Dès lors qu'on introduit de l'interactivité, on ne peut plus prétendre à l'exactitude documentaire, mais la pratique du jeu de rôle s'imprègne de nombreux usages de l'Histoire :

Le docu-fiction – L'auteur ne s'autorise aucune liberté quant aux événements documentés, mais il invente le reste : les paroles que personne n'a notées, les décors qu'aucun peintre n'a immortalisés, les péripéties demeurées en coulisses, etc. Le scénario s'appuie sur une documentation précise, voire sur des enquêtes de terrain. Fort de ses lectures et de son voyage sur les ruines de Carthage, Flaubert put ainsi contrer les attaques des archéologues après la parution de *Salammbô* (1862). Pour ses *Mémoires d'Hadrien* (1951), Marguerite Yourcenar a consacré trois années à la seule recherche documentaire, allant jusqu'à faire expertiser par plusieurs médecins les témoignages de la mort de l'empereur. « *Quoi qu'on fasse*, écrivait-elle à propos de ce roman, *on reconstruit toujours le monument à sa manière. Mais c'est déjà beaucoup de n'employer que des pierres authentiques.* » Pour le cycle *Murena*, Philippe Delaby explique son constant effort pour rattacher la bande dessinée aux connaissances académiques : « *Certaines personnes bien plus spécialisées et pointues que nous épluchent nos albums et nous font remarquer tous les petits détails qui clochent. C'est ainsi que nous avons appris, dès le premier tome sorti, que les magistrats et toute l'aristocratie romaine ne portaient pas de tunique à manches courtes sous leur toge, mais des tuniques à manches longues. Ces détails ont été modifiés au troisième tome, tout doucement et pour ne pas que cela soit trop flagrant... j'ai très légèrement allongé les manches.* » On peut parler de docu-fiction en jeu de rôle lorsque les points d'entrée et de sortie d'un scénario correspondent à des faits documentés. On en trouve un bel exemple dans le scénario *1562, Paris assiégé* pour *Te Deum pour un massacre (Casus Belli NS n° 37, avril-mai 2006)*. Lors du siège de Paris par les forces protestantes, les PJ sont chargés de porter un message à François de Hangest, l'homme qui doit trahir les assaillants et permettre de sauver la capitale. Jean-Philippe Jaworski prévoit qu'en cas de capture ou de décès du groupe, la lettre sera décou-

verte par le camp huguenot et précipitera le retournement de Hangest, le 6 décembre 1562. Quoi qu'il arrive en coulisses, l'Histoire reste sur ses rails.

L'Histoire « à la Dumas » – Au contraire des auteurs de docu-fiction, Alexandre Dumas assumait pleinement les libertés qu'il prenait, soutenant qu'on pouvait violer l'Histoire, à condition de « lui faire de beaux enfants ». Il s'agira surtout de modifier les faits pour les rendre plus aventureux, plus conformes du moins aux codes d'un genre fictionnel. Le film de Brian de Palma *Les Incorruptibles* (1987) en est un bon exemple. Le scénariste David Mamet écrit une fin mouvementée dans les coulisses du procès d'Al Capone : poursuite sur les toits, échanges d'insultes, combat entre Elliot Ness et le bras droit du gangster, tout est fait pour éviter que le film d'action ne vire à la chronique judiciaire dans son dernier quart d'heure. En jeu de rôle, *L'Appel de Cthulhu* (1981), *Château Falkenstein* (1994) ou *Deandlands* (1996) illustrent bien cette démarche, où la logique de genre se greffe aux événements connus.

L'Histoire secrète – Ici, les faits ne sont pas tordus localement pour le bien du scénario : c'est le monde entier qui est réécrit. L'Histoire telle que nous la connaissons résulte de l'évolution de rapports de forces insoupçonnés, souvent entre puissances surnaturelles. Les personnages participent à ce grand jeu, tenus par des règles de discrétion afin que les simples mortels ignorent cette réalité. On reconnaît l'écriture des Dan Simmons, Tim Powers ou Dan Brown, et les jeux de rôle comme *INS/MV* (1989), *Nephilim* (1992), *Trinités* (2006), les gammes liées au Monde des Ténèbres, etc., en sont la traduction. Certains suppléments retracent parfois des siècles d'Histoire pour y marquer la trace des affrontements occultes sous la surface visible des choses.

L'Histoire comme gisement d'indices – Les personnages doivent se faire historiens, en explorant des sites anciens ou en déchiffrant de vieux manuscrits, pour comprendre ce qui se trame dans leur présent. C'est le thème par excellence de la fiction « pulp », prétexte à toutes les aventures de l'archéologue Indiana Jones, mais cela se prête également à des traitements plus cérébraux, comme dans les romans d'Arturo Pérez-

Reverte *Le Tableau du maître flamand* (1990) ou *Club Dumas* (1993). Accompagné d'un véritable panorama historique de l'Écosse, le scénario « *La Cornemuse du vieux Jeremiah* » (2005), pour *Maléfices*, amène à enquêter sur le Moyen Âge, sur la guerre des Cipayes, sur l'arbre généalogique d'une famille écossaise et sur l'évolution des motifs de tartan pour démasquer l'auteur d'une série de meurtres.

L'Histoire comme destination – Thème devenu classique en science-fiction, le voyage dans le temps est présent sous forme de suppléments ou d'aides de jeu dans des gammes allant de *Donjons & Dragons* (« *Chronomancer* », 1995) à *INS/MV* (« *Il était une fois* », 1991), mais seuls *The Whispering Vault* (1993) et *Feng Shui* (1996) en ont fait leur sujet central avec un certain succès. Dans les deux cas, le traitement des paradoxes est aussi élastique que le continuum spatio-temporel. Dans *Feng Shui*, Robin D. Laws introduit le chapitre sur la « Guerre du temps » en ces termes : « *Quand vous jugerez que ce qui suit est trop tortueux, dites-vous qu'au fond cela ne sert qu'à justifier la présence de tous ces personnages dotés de caractéristiques si diverses, pouvoirs de kung-fu, armes à feu de gros calibre, équipements futuristes bizarres.* » (Oriflam, 1999, p. 189)

L'uchronie – Il s'agit bien d'un exercice à dominante historique, même si le cours des événements s'écarte de ce qu'il a été : la bonne uchronie offre une alternative vraisemblable au monde que nous connaissons, et nous fait mesurer ce qui nous en sépare. Chez Philip K. Dick (*Le Maître du Haut Château*, 1962) et chez Christopher Priest (*La Séparation*, 2002), la Seconde Guerre mondiale prend un tour inattendu. Dans le jeu *Grim Ordeal* de Stéphane Chapuis, il en sort deux blocs rivaux, l'un occidental conduit par un Royaume-Uni fascisant, l'autre oriental sous la férule d'un Japon militariste. Dans *WarsaW*, de Julien Heylbroeck (2009), c'est la Grande Guerre qui se prolonge jusque dans les années 1960, mettant aux prises l'Union soviétique de Staline et l'Allemagne du IInd Reich.

Si ces usages sont familiers à la plupart des rôlistes, d'autres demeurent rares :

L'Histoire comme toile de fond psychologique – Ici, les événements sont évoqués de manière assez lointaine, mais ils ont laissé une marque indélébile sur les personnages. C'est très sensible dans les fictions américaines consacrées au retour des vétérans du Vietnam, comme *Voyage au bout de l'enfer*, de Michael Cimino (1978), ou *The Indian Runner*, de Sean Penn (1991) : l'impossible réadaptation d'hommes brûlés physiquement et moralement par l'atrocité du conflit sert de moteur à l'intrigue, la guerre elle-même illustrant la construction des personnages. Peu de jeux de rôle exploitent cet aspect, même si les systèmes de création axés sur le vécu des PJ, comme celui de *Te Deum pour un massacre*, peuvent favoriser cette forme de jeu.

L'Histoire reconstruite – Dans la littérature contemporaine, on trouve de plus en plus de récits où les personnages s'engagent dans une reconstitution historique. Elle peut être individuelle, portée par la démence de *L'Étrangleur* de Manuel Vázquez Montalbán (1994), un Barcelonais qui se prend pour l'étrangleur de Boston, mais elle sera le plus souvent collective, en écho au développement d'un certain tourisme « vivant » et à la création d'espaces virtuels partagés. Dans *Choke*, de Chuck Palahniuk (2001), les deux anti-héros travaillent dans un parc pédagogique qui recrée l'Amérique des pionniers, et tout anachronisme est puni par la mise au pilori. La *Trilogie Morgenstern*, d'Hervé Jubert (2002) débute dans un « Londres XIX^e siècle » virtuel. En jeu de rôle, on trouve des bribes de cet usage avec *Dream Park* (1992) ou avec le jeu amateur *Virandia* (www.virandia.org), mais les mondes reconstitués renvoient à des œuvres ou à des genres de fiction davantage qu'à des périodes historiques.

Le montage à dominante historique

J'ai insisté sur le scénario, mais les autres éléments du « montage » propre au jeu de rôle subissent également l'impact d'une dominante historique.

L'univers – Les mondes historiques sont des gisements d'intrigues, mais ils ne sont pas « taillés pour l'aventure ». Ils ne constituent pas qu'un décor pour la fiction épique, mais un cadre où les préoccupations du quotidien interviennent en permanence, qu'il s'agisse du repas du soir ou de la construction d'une cathédrale. Ce quotidien dépaysera le joueur le plus chevronné par ses détails inattendus, voire trompeurs. Prenons une table de rôlistes qui découvrent *Te Deum pour un massacre* en convention. Dès les premières minutes de la séance, les PJ voient passer une femme dans un luxueux attelage, le visage couvert d'un masque... Sous l'œil narquois du MJ, le groupe se lance dans les plus folles spéculations, alors que le masque ne sert, à l'époque, qu'à préserver la blancheur du visage lors des sorties et voyages. Instrument dramatique par excellence, le masque dépayse ici parce que son usage est simplement cosmétique. Habités à raisonner dans le cadre des littératures de l'imaginaire, où chaque objet est doté d'une fonction narrative simple, comme un accessoire de théâtre, nos joueurs se retrouvent désorientés par cet affleurement du réel, par ce masque qui n'est là que parce que l'époque l'exige.

Systèmes de jeu – Rares sont les systèmes qui intègrent la dominante historique autrement que par une simple exigence de réalisme. L'exercice mérite pourtant qu'on s'y intéresse. Par exemple, la plupart des systèmes de combat¹ reposent sur l'idée qu'il n'y a qu'une seule manière de maîtriser son arme. Celle-ci se traduit par un score d'aptitude ou de compétence, et le reste est une question de tactique collective et de chance aux dés. Il n'y a donc pas de coup incompréhensible ou surprenant. Au contraire, dans « *L'Art de l'escrime* » (2005) pour *Pavillon Noir*, Renaud Maroy propose des règles de simulation adaptées aux différentes écoles européennes d'escrime. Chaque phase du combat peut créer des opportunités propices à l'expression d'un style d'attaque ou de défense propre au personnage. Pour les joueurs, le surcroît de règles est supportable, car chacun n'apprend que les principes liés à l'école de

1. Les jeux qui proposent des « styles de combat », comme *Qin*, échappent bien entendu à cette généralisation.

son personnage, et le combat contre un bretteur étranger retrouve la dimension mystérieuse et inquiétante qu'il pouvait avoir à l'époque.

Personnages – Les PJ et PNJ ne se réduisent pas à une série de rôles narratifs comme dans la plupart des fictions. Ils reflètent la complexité de leur époque : ses débats, ses mythes, ses préjugés, ses références culturelles. À la Belle Époque, ils auront leur opinion sur l'affaire Dreyfus, sur les découvertes de Pasteur, sur la séparation de l'Église et de l'État, sur la colonisation... autant de sujets susceptibles de surgir à l'improviste lors d'un voyage en train ou d'un interrogatoire, pour donner de l'épaisseur au jeu. Ils pourront fustiger l'obscénité du music-hall et craindre l'épilepsie pour leurs enfants amateurs de cinématographe. C'est ce qui rend l'interprétation d'un PJ historique à la fois si difficile et si savoureuse : le joueur doit lui donner les préoccupations de son époque, même et surtout si elles lui sont devenues totalement étrangères. Entendre des rôlistes du XXI^e siècle se disputer sur la nature des hosties, sur l'appartenance des Indiens à l'espèce humaine ou sur l'existence d'une civilisation martienne, c'est saisir l'une des spécificités de la dominante historique. Le futur du personnage est le passé de son joueur : le premier vit l'incertitude d'une époque, alors que le second connaît l'issue des événements. Par exemple, personne n'imagine, en août 1914, un conflit aussi long et étendu que celui que l'Europe va connaître².

On juge souvent les jeux à dominante historique « contraignants » du fait de leur inscription dans un univers documentaire. C'est globalement vrai, à deux nuances près. D'abord, la contrainte est, comme toujours en jeu de rôle, conditionnée par les choix du MJ et par l'accueil qu'ils reçoivent autour de la table. Exemple fréquemment observé : le groupe choisit, sur proposition du MJ, de négliger les innombrables

2. C'est ce qu'a montré François Furet dans ses ouvrages sur la Révolution française : l'historien ne doit jamais oublier que les contemporains d'un événement le vivent dans l'« opacité », sans en connaître ni l'issue ni la portée.

variations de dialectes et d'unités monétaires qu'il rencontrera durant la campagne. Romanciers et scénaristes de cinéma l'ont compris depuis longtemps, les barrières de la langue et de la monnaie brisent le rythme de l'aventure sans réellement mettre à l'épreuve les personnages. Seconde nuance : ce n'est pas tant l'*historicité* d'un univers qui crée la contrainte que la connaissance qu'en ont les joueurs autour de la table. Des univers très documentés comme ceux de *Pavillon Noir*, de *Qin* ou de *Miles Christi* (1995) peuvent s'avérer remarquablement faciles à faire jouer, tandis que des mondes fictionnels comme ceux du *Seigneur des anneaux* (2002), de *C.O.P.S.* ou du *Livre des Cinq Anneaux* (1996) susciteront d'interminables querelles encyclopédiques. La tendance des romanciers et des scénaristes de télévision à produire des formats narratifs longs renforce cette *densité* des univers de fiction : les rôlistes en sauront souvent plus long sur la cour des Lannister dans le cycle du *Trône de fer* (1996), ou sur le mode de vie des Cylons dans la série télévisée *Battlestar Galactica* (2003), que sur l'entourage de Catherine de Médicis ou de Franklin D. Roosevelt.

J'ai insisté, dans *Jeux de rôle : les forges de la fiction* (2007), sur une idée qui va à l'encontre des théories dominantes de l'immersion : le plaisir de jouer des rôlistes proviendrait autant des écarts entre joueur et personnage que des phénomènes d'identification. Les jeux à dominante historique raffinent encore ce plaisir, en faisant du personnage-joueur une créature d'une grande complexité, dans son rapport au temps, aux croyances et aux idéologies.

La fiction ne s'oppose pas à l'Histoire. Elle offre au contraire des manières très variées de construire le goût et l'érudition de certaines époques. En témoigne la masse incroyable de nos connaissances historiques acquises par le biais de fictions et non d'ouvrages documentaires, mais aussi la place des romans, des films, des bandes dessinées, et plus récemment des jeux de simulation, dans la naissance de vocations d'historien. Des *Aventures d'Astérix* aux *Mémoires d'Hadrien*, l'expérience de la fiction accompagne le développement de la sensibilité et de la connaissance historiques tout au long de la vie. « *Un pied dans*

l'érudition, écrivait Yourcenar, *l'autre dans la magie, ou plus exactement, et sans métaphore, dans cette magie sympathique qui consiste à se transporter en pensée à l'intérieur de quelqu'un.* »

Aux origines de la fiction historique

Si les auteurs de fiction se sont toujours inspirés de l'Histoire, celle-ci est longtemps demeurée un simple décor. Dans les pièces de Shakespeare, par exemple, Jules César n'est pas plus ancré dans l'Antiquité romaine qu'Henry V ne l'est dans le xv^e siècle. Pour le théoricien hongrois Georges Lukács, la littérature est véritablement historique lorsque « *la particularité des personnages dérive de la spécificité historique de leur temps* » (*Le Roman historique*, Payot, 2000, p. 17). Celle-ci naît au début du xix^e siècle avec les romans de Walter Scott, dont *Waverley* (1814), *Rob Roy* (1818) et *Ivanhoé* (1820). Ils se diffusent rapidement et influencent Balzac, Pouchkine et Goethe en Europe, Cooper puis Melville aux États-Unis.

Pour Lukács, c'est la période 1789-1815 qui crée les conditions de ce succès. La Révolution française puis les guerres napoléoniennes propagent dans tout le continent le principe des affrontements de masse, par opposition aux guerres entre soldats de métier des monarchies absolues. « *Si, au lieu de recruter de petits contingents de déclassés pour une armée de mercenaires ou de les y incorporer de force, on doit créer une armée de masse, alors il faut exposer clairement aux masses par la propagande le contenu et le but de la guerre.* » (p. 22) L'Histoire accélère brutalement durant ces années, mais surtout elle ne s'écrit plus qu'entre gens de la noblesse : elle implique les peuples politiquement, économiquement, socialement et militairement. C'est ainsi que naît un *sens de l'Histoire* comme expérience partagée, terrain de la fiction à dominante historique.