

# Le sang d'un prince

## Avertissements



### De la classification PEGI

Certains peuvent s'étonner des logo PEGI<sup>1</sup> en page de couverture des deux scénarios. Le jeu de rôle serait-il devenu violent ? Est-on en train de déterrer les vieux démons des années 90 dénoncés par Mireille Dumas<sup>2</sup> ou Jacques Pradel<sup>3</sup> ?

Il faut savoir que le système PEGI permet de procéder à la classification des logiciels de loisirs selon l'âge et le type de contenu dit « sensible ». Si ce système s'applique aux logiciels de loisirs, pourquoi ne pourrait-il s'appliquer aux textes à caractère récréatif comme les scénarios de jeu de rôles ?

Généralement l'outil est issu du besoin. C'est ainsi que j'ai été amené à apposer ces logos suite à des retours sur un de ces scénarios que j'avais proposé pour commémorer le 40ème anniversaire de la création du jeu de rôles. Certains des relecteurs dénonçaient le niveau de violence : « Effectivement, ce n'est pas le sommet du bon goût. Je ne ferais pas jouer un truc comme ça à ma table. », « En tout cas, ça me pose problème, je sais que si je propose un truc comme ça à mes joueurs, ça ne passe pas, et auprès de mes joueuses, impensable. ».

Comme disait Desproges : « On peut rire de tout, mais pas avec tout le monde ». Dans le cas présent, on peut faire jouer n'importe quel scénario mais pas avec n'importe qui. Le n'importe qui en question n'est pas péjoratif mais distingue des joueurs plus matures que d'autres. Effectivement, des scénarios qui dépeignent un monde sombre et machiavélique, voire violent, en marge du « bon goût » institutionnel estampillé « bisnounours » ne peuvent pas être appréciés par des joueurs trop jeunes ou trop immatures. Cela peut même provoquer un effet de rejet, à l'inverse de l'effet récréatif recherché au départ.

D'où l'intérêt des classifications PEGI qui peuvent aider les MJ à choisir leurs scénarios en fonction de leur public à la table de jeu. Loin de moi de vouloir faire l'apologie de la violence, mais il en est comme dans les jeux vidéos ou les livres, un certain niveau de danger sous tendu par des actions ou des motivations violentes provoque un sentiment d'exaltation qui n'a aucune visée malsaine.

Je ne crois pas, par exemple, qu'il soit raisonnable de faire le procès de Tolkien parce que Morgoth a utilisé la dépouille de Celebrimbor comme étendard<sup>4</sup>.

### De la violence « gratuite »

Des remarques de quelques lecteurs portaient sur une violence injustifiée, voire une certaine cruauté scénaristique : « J'ai du mal à comprendre en quoi (une épouse répudiée a un môme... ben, au Moyen-Age, on récupère le môme pour avoir un héritier - les bâtards sont même traditionnellement élevés avec la mesnie). Ma suspension d'incrédulité en prend un deuxième coup. »

En tant que médiéviste, je m'inspire souvent de faits ou d'anecdotes historiques pour mes scénarios et, force est de constater, que la réalité histoire est bien pire et bien plus cruelle que la fiction.

Si certains bâtards ont été élevés, ou du moins leurs présences acceptées, cela reste d'être de très loin d'une généralité. Les tensions, disputes, rivalités ou jalousies au sein d'une même famille ont été la source de nombreux conflits, complots, meurtres ou assassinats. Y compris entre cousins éloignés.

1 Pan European Game Information

2 "Bas les Masques" (10/95)

3 "Témoignage n°1" (05/1994)

4 Le Silmarillon

Les écrits historiques en témoignent et il suffit de se promener dans Paris pour découvrir que de nombreuses rues portent le nom des victimes de querelles familiales.

Dans ce cas précis, faire assassiner son épouse répudiée pour adultère et l'enfant qu'elle porte était un acte banal et d'une cruauté dans les « standards » de l'époque. Loin de moi l'envie de renchérir, mais si j'avais voulu faire plus violent j'aurais pu la faire pendre, éviscérer et démembrer. Et pourtant, je serais encore resté dans la vérité historique !

Dans cette période de l'histoire, il était souvent plus facile de mourir que de vivre. Les règles de C&S décrivent un monde fantastique, certes, mais également historique avec son côté le plus sombre.

## De la justice

J'ai également eu des remarques sur le sort tragique réservé à Eunice par son mari et quant à la justice qui lui est appliquée : « Elle est encore enceinte, avec un juriste un peu complaisant, je dirais que ça peut s'arranger. »

Il ne faut pas oublier qu'en droit féodal le seigneur à le droit de justice (ou de plaid) sur ses vassaux et sujets. C'est une prérogative et un privilège qui lui échoit et il ne faut pas oublier non plus que les lois sont faites par les puissants et pour les puissants.

On pourra donner pour exemple le cas d'Henri VIII, roi d'Angleterre et d'Irlande au XVIème siècle, qui bafoua à la foi les lois juridiques et celles de l'église romaine. Les destins funestes d'Anne Boleyn et de Catherine Howard<sup>5</sup>, toutes deux exécutées pour adultère, peuvent en témoigner et ce, malgré la position sociale très élevée de leurs familles.

Il ne faut pas non plus minorer la nature humaine ; un puissant seigneur qui a une haute s'estime de lui-même peut ne pas apprécier de se faire faire un bâtard dans le dos par son épouse légitime. Qui plus est, si on surnomme le seigneur en question « le boucher » (et d'alignement Chaotic pour arranger les choses...).

## De l'esclavagisme

Une autre remarque des relecteurs portait sur l'esclavagisme et son anachronisme dans mon scénario : « J'étais un peu surpris de la présence d'un marchand d'esclave, car il me semblait que C&S était très historicisant et ça ne cadre guère avec le décor. »

Justement, les documents historiques nous prouvent que l'esclavagisme a été aboli très tardivement en Europe. C'était une pratique courante, usitée depuis de nombreux siècles pas les Vikings. L'église romaine ne l'a interdite au moyen âge qu'entre Chrétiens.

S'il y a anachronisme, ce serait plutôt avec l'Opus Dei qui fut fondé au début du 20ème siècle. Dans les règles de bases, les auteurs sous entendent que l'ordre fut fondé officieusement bien avant pour lutter contre les ennemis de l'église et l'occultisme.

## Du « ton » C&S

Pour le néophyte, C&S apparaît comme une œuvre historico historique où le fantastique, le phantasme et l'anachronisme n'a pas sa place : « Seconde lecture... Je connais mal Chivalry & Sorcery, mais ça ne me semble pas vraiment dans le ton... ». Ceux qui auront parcouru en diagonale les rares articles sur le jeu, auront simplement retenu que C&S fut créé en opposition de D&D et de son univers « auberge espagnole » et aux règles propices à la mégalomanie<sup>6</sup>.

S'il est vrai que les auteurs se sont inspirés de la France du 12ème et 13ème siècle, c'était avant tout pour avoir un cadre cohérent et éviter les deux points cités ci-dessus. Arden, l'univers de campagne d'Ed Simbalist est avant tout un monde à l'image du jeu : un univers médiéval fantastique où chevaliers, magiciens, démons, Noldors, orcs et Hobbits se côtoient.

---

5 Respectivement, 2ème et 5ème épouse d'Henri VIII

6 Edward Simbalist, interview

On peut cependant garder à l'esprit une ligne directrice, comme une constante, pour tout scénario C&S. À savoir :

- une société féodale, où chacun est soumis à une autorité supérieure et se doit de rendre compte
- une magie rare et puissante
- une prédominance de la race humaine
- des races de monstres peu variées et animées de motivations autres que de servir de chair à canon
- un système économique où l'or est rare et les objets magiques encore plus

Et quand bien même, rien ni personne ne peut vous empêcher d'utiliser C&S pour du PMT<sup>7</sup>. Après tout, cela reste avant tout un jeu et qui aurait le droit divin de dicter à qui que ce soit la façon dont il doit jouer et s'amuser ?

---

7 Porte, Monstre, Trésor