

MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE ET  
SCIENCE-FICTION SONT-ILS  
INCONCILIABLES ?

...OU *DE LA THÉORIE DU GENRE EN JDR*



le Scriptorium

présente

un essai  
sur le jeu de rôle

[www.le-scriptorium.com](http://www.le-scriptorium.com)

écrit par

Chaviro



le Scriptorium

## SOMMAIRE

---

# MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE ET SCIENCE-FICTION SONT-ILS INCONCILIABLES ?

LE PLEIN D'HISTOIRES

AUX ORIGINES

1977 ET LE RESTE

CONSTAT D'INDIGESTION ?

RETOUR À LA CASE DÉPART ?

## CRÉDITS

---

### CONCEPTION

Chaviro, sur une idée de Batronoban.

### RELECTURE

Orlov.

### MISE EN PAGE

James "Arasmo" Manez. Gabarit réalisé par Olivier  
"Etory" Boyaval.

### ILLUSTRATIONS

#### ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Science-Fantasy par Sykosan :

<http://sykosan.deviantart.com/art/Science-Fantasy-201900352>

#### ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Page 2 : couverture de Dragon Magazine numéro 9.

Page 3 : l'homme à la cool attitude (aimablement  
fourni par Chaviro).

Page 4 : couverture de Arduin Grimoire Vol III  
obtenue ici : [www.anthonyprior.com/wp-content/uploads/2013/07/RunesCover.jpg](http://www.anthonyprior.com/wp-content/uploads/2013/07/RunesCover.jpg)

# MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE ET SCIENCE-FICTION SONT-ILS INCONCILIABLES ?

## LE PLEIN D'HISTOIRES

Non, je ne vais pas prétendre ici que TSR était l'abréviation de *transsexual studies in roleplaying*, mais vous parler du mélange des genres à l'aube de ce loisir polymorphe et, en particulier, de la distinction communément admise entre JDR « médiéval-fantastique » et JDR « de science-fiction ».

On pourrait penser que la séparation est nette entre trekkies et tolkiéniens : pour les uns, un type avec les oreilles pointues, c'est un vulcain ; pour les autres, c'est un elfe. Impossible de les mettre d'accord, si ce n'est sur le fait que cet attribut auriculaire est le signe d'une indéniable supériorité sur l'espèce humaine (comme chez l'âne). Plus sérieusement, du point de vue de l'imaginaire, il est possible de retrouver dans ces deux genres, le médiéval-fantastique et la science-fiction, la même opposition qu'entre la magie et la science. Avec l'imaginaire, il s'agit de s'éloigner de notre monde, de notre présent. Cet éloignement peut passer par le rêve (avec la magie, qui nous libère des « contraintes » de notre réalité), ou bien se justifier par une distance temporelle : c'est ainsi que nombre d'univers de JDR ou de fictions se situent dans un « lointain passé » ou un « lointain futur ». Cette distance peut aussi être spatiale (une « lointaine galaxie ») ou assimilée (univers « parallèle », un « autre monde »). Enfin, l'imaginaire se présente parfois aussi comme une pure spéculation, sans autre justification.

On trouve déjà là de quoi opposer les deux genres : l'un va chercher l'enchantement dans le passé, l'autre, dans l'avenir. Par nature, et aussi par leur histoire dans la pensée occidentale, science et magie s'opposent sur bien des aspects.

Il existe aussi une différence de nature. La magie dépasse l'humanité, tandis que la science sert de marchepied à l'humanité pour concurrencer les Dieux. La magie est une concession, une dépendance ; la science, elle, se veut libératrice, émancipatrice. La magie est réservée à une caste particulière (les magiciens). Elle est hermétique, occulte, mystérieuse, unique et inexplicable ; alors que les outils de la science sont utilisables par tous.

La Science est explication. Mais toutes deux partagent le fait que la religion ne les aime ni l'une, ni l'autre.

La magie ordonne le monde (et ordonne au monde) via la compréhension de forces, d'entités ou de phénomènes qui dépassent l'humanité (divinité, démons, sacrifices), en établissant une relation (pacte, lien) avec ceux-ci. Inversement, la science ordonne le monde en le soumettant à l'analyse de la raison humaine.

Pareillement, les créatures surnaturelles sont effrayantes parce que supérieures à l'homme (dans l'ordre supposé de l'univers ou des dieux). De leur côté, les extra-terrestres font peur car égaux à l'homme, dans son droit présumé à vivre dans un univers sans finalité et, potentiellement, par leur science « plus avancée ». Les premiers ont une supériorité morale (anges), essentielle ; les seconds, une supériorité intellectuelle ou animale. Dans les deux cas, elles ramènent l'homme à sa mortalité (anges, démons, dragons, elfes, etc. ont souvent une certaine forme d'immortalité).

Bref, nous avons donc deux imaginaires passablement différents, voire contraires sur bien des caractéristiques. De ce point de vue, il n'est guère étonnant que cette séparation se retrouve dans les JDR qui s'en inspirent. Pourtant, à y regarder de plus près, il n'a pas fallu attendre longtemps, dans l'histoire de ce loisir, pour voir les deux genres cohabiter.

## AUX ORIGINES

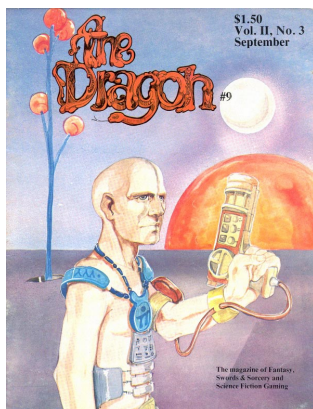
Je pense que la SF dans les JDR est arrivée par les wargames, en même temps que le médiéval-fantastique. Les wargames des années 1970 comprenaient en effet à peu près trois grandes familles :

1. les historiques en carton (antique et Seconde Guerre mondiale, en grande majorité) ;
2. les historiques avec figurines (période antique, napoléonienne et guerre de Sécession) ;
3. et « le reste ».



# MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE ET SCIENCE-FICTION SONT-ILS INCONCILIABLES ?

Ce « reste » attirait les joueurs pour lesquels la recherche historique s'effaçait devant le plaisir ludique. C'est dans ce creuset que sont nés les wargames de SF et, comme on le sait, D&D.



Cela dit, même de ce point de vue, les genres demeurent distincts. Par exemple, Dragon Magazine s'intitulait *The Magazine of Fantasy, Sword & Sorcery and Science-Fiction Gaming*. Il faut donc croire que les trois genres étaient suffisamment éloignés

dans l'esprit des joueurs pour qu'il faille les énumérer. Inversement, leur présence dans un même média porte à croire que le public était le « même » pour ces différents genres : le magazine *White Dwarf* fut ainsi nommé par son créateur car le terme désigne aussi bien un phénomène astronomique (naine blanche, en français) qu'un personnage médiéval-fantastique, permettant de cibler à la fois les fans de science-fiction que les adeptes de ce qui se nommait déjà la fantasy.

Les historiens du JDR mentionnent immédiatement, lorsqu'on évoque le mélange médiéval-fantastique/SF, le module *Expedition to the Barrier Peaks*. Écrit par nul autre que Gary Gygax, il fut révélé au public lors de la seconde

convention Origins, en 1976 (mais n'est publié en réalité qu'en 1980). Les motivations de la manœuvre étaient toutefois plus commerciales que transgressives ; En cette année 1976 la science-fiction poussait indéniablement la porte du JDR : Flying Buffalo venait de sortir *Starweb*, un jeu de conquête spatiale par courriel (PBEM), et avait dans ses soutes *Starfaring*, de Ken St. Andre, le presque premier JDR de science-fiction. Fidèle au style léger de son auteur, le fait que, par exemple, les vaisseaux spatiaux pouvaient y avoir la forme d'un hamburger n'ont certainement pas contribué à son succès...

Chez TSR, donc, James Ward avait présenté en interne un brouillon de ce qui est devenu *Metamorphosis Alpha*, et Gygax pensa que ce serait une bonne idée de promouvoir le jeu auprès des joueurs de D&D lors de la prochaine convention de l'été. Un scénario mélangeant les deux genres fut donc créé avec l'aide de Rob Kuntz, sans doute inspiré par la nouvelle *Non-Stop* de Brian Aldiss (d'autres voient l'inspiration dans *High Crusade*, de Poul Anderson, qui trouvera sa place dans la fameuse « Annexe N » du *Dungeon Master Guide* de D&D). Selon les témoignages (et selon son auteur), le scénario fut bien reçu par les joueurs de D&D, mais perçu comme une curiosité plus que comme un modèle pour d'autres aventures ou pour un univers. Cependant, c'est l'arrivée de *Traveller* sur le marché l'année suivante qui traça un chemin pour les JDR de SF, selon des modalités fort divergentes de celles de D&D.

*Expedition to the Barrier Peaks* est un module de D&D dans lequel les personnages explorent, sans le savoir, les couloirs d'un vaisseau spatial échoué, avec ses robots et ses armes futuristes.

Ce thème est, peu ou prou, celui de *Metamorphosis Alpha*, si ce n'est que l'on y incarne des habitants bigarrés d'un vaisseau dérivant dans l'espace après une catastrophe.

L'annexe N du *Dungeon Master Guide* est une liste de lecture recommandée par Gary Gygax. Elle est considérée comme la source d'inspiration « originelle » de D&D.

*Traveller* est le JDR fondateur de science-fiction, le premier se voulant générique sur le thème. Comme D&D, il a connu plusieurs éditions successives et continue d'être pratiqué au XXI<sup>e</sup> siècle.

## Quelques liens

*Starweb*, de Ken St André : <http://www.flyingbuffalo.com/starweb.htm>

*The High Crusade*, de Poul Anderson : [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_High\\_Crusade](https://en.wikipedia.org/wiki/The_High_Crusade)

*Non-Stop*, de Brian Aldiss : [https://en.wikipedia.org/wiki/Non-Stop\\_%28novel%29](https://en.wikipedia.org/wiki/Non-Stop_%28novel%29)

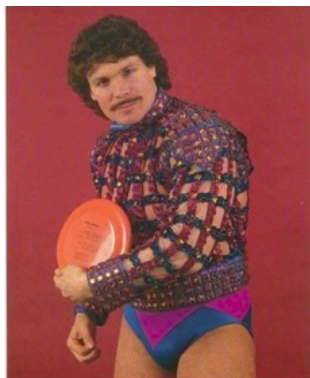
# MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE ET SCIENCE-FICTION SONT-ILS INCONCILIABLES ?

## 1977, ET LE RESTE

Mystara est l'un des premiers univers pour D&D, qui s'est dessiné au fur et à mesure des scénarios publiés et des articles dans *Dragon Magazine*.

*Empires et Dynasties* se déroule sur une planète colonisée par l'humanité et qui a, suite à divers événements, oublié son passé. La civilisation humaine se reconstruit lentement sous la direction d'un empereur qui n'est autre qu'un ordinateur gardé par des prêtres. Les personnages sont amenés à découvrir ces éléments graduellement.

Outre l'arrivée de *Traveller*, l'année 1977 est aussi celle de la sortie de *Star Wars* (le film), dans lequel on retrouve de preux chevaliers armés d'épées très spéciales, et des princesses en détresse aux coiffures marquantes.



Franchement, vous pensiez sérieusement, en regardant la mode à paillettes des années 70, que le mélange des genres pouvait poser problème ?

En dépit des apparences, il existe effectivement une forme de continuité entre les JDR médiévaux-fantastiques et leurs cousins de science-fiction. Dans le médiéval-fantastique, qui contrebalance le faible niveau technologique par une « magie » ou des « pouvoirs » effectifs, la SF peut avancer frontalement ou par des chemins détournés. On peut ainsi définir plusieurs façons de mélanger les genres (de la plus subtile à la plus... radicale) :

1. Clin d'œil ;
2. Technophobie ;
3. Post-apocalyptique ou Space-fantasy ;
4. Franche cohabitation.

## CLINS D'ŒIL

Les clins d'œil existent depuis toujours. Dès 1975, par exemple, dans le second supplément pour D&D, *Blackmoor*, Dave Arneson inclut un téléporteur et un vaisseau spatial (?) dans son module *The Temple of the Frog*. Les objets ou éléments de science-fiction sont alors saupoudrés plus ou moins discrètement dans un scénario ou un univers. Citons par exemple l'existence d'un réacteur nucléaire (ou quelque chose d'approchant) oublié dans *Mystara* (sous la cité de Glantri), dont les radiations interfèrent avec la magie. En France, un jeu comme *Empires et Dynasties* se présente comme médiéval-fantastique bien que l'histoire (là encore, oubliée et méconnue du plus grand nombre) soit nettement futuriste.

## TECHNOPHOBIE

L'approche technophobe est la seconde façon d'insérer des éléments futuristes dans les univers médiévaux-fantastiques. Dans ce cas, magie et technologie avancée existent et sont connues de tous, mais les deux paradigmes s'opposent frontalement. Dans un monde comme celui de *Tékumel*, la technologie est même sévèrement contrôlée par l'État en raison de la menace qu'elle constitue pour l'ordre social par les bouleversements qu'elle pourrait y apporter. Il en est de même dans *Jorune*, où l'humanité a pris grand soin de faire disparaître toutes ses armes énergétiques pour survivre.

À un moindre degré, cette opposition entre magie et technique, et qui ne fait que refléter certains conflits de l'histoire de notre humanité, se retrouve dans plusieurs jeux médiévaux-fantastiques dans lesquels les armes à feu existent ou font leur apparition ; elles ont alors un statut particulier, effrayant tant par leur puissance que par leur nouveauté (*Warhammer*).

## POST-APOCALYPTIQUE OU SPACE-FANTASY

L'étape suivante dans le mélange, ce sont les jeux post-apocalyptiques d'inspiration médiévale, dans lesquels l'effondrement d'une civilisation technologiquement avancée est le prétexte à un retour à une forme de société féodale. *Hawkmoon* en est le meilleur représentant, ou, plus récemment, *Wasteland*. Dans ces univers, la magie peut ne pas exister du tout, les « trésors » des « temps anciens » étant en réalité des objets technologiques.

Dans l'autre sens, le médiéval-fantastique peut s'inviter dans la SF : *Warhammer 40K* vient ajouter les peuples iconiques du genre médiéval-fantastique à un univers résolument futuriste, tandis que *Fading Suns* transpose le moyen-âge dans l'avenir, avec des fiefs planétaires ; sans parler de *Shadowrun*, un fertile croisement entre cyberpunk et médiéval-fantastique. À ce stade, on reconnaît encore distinctement chacun des genres dans ce qu'il apporte, que l'un soit plongé dans l'autre ou inversement, et le résultat conserve le plus souvent l'identité d'un des deux genres. Il ne viendrait ainsi à personne de qualifier *Warhammer 40K* d'univers médiéval-fantastique, ni *Hawkmoon*, d'univers de science-fiction.

Casons aussi dans cette catégorie l'ensemble des jeux dits « steampunks » : aux armes à feu balbutiantes viennent s'ajouter toutes les conséquences d'une technologie industrielle à l'ère de la vapeur (l'électricité étant le nouvel horizon). L'ambiance médiévale cède le pas à une fantasy victorienne, avec plus ou moins de fantastique ou de gothique. Exemples de représentants : *Iron Kingdoms* pour D&D, *Château Falkenstein* ou plus récemment, la campagne *Iron Gods* pour *Pathfinder*, qu'on peut voir comme un clin d'œil à *Expedition to the Barrier Peaks*, puisqu'elle se déroule dans un monde primitif et barbare bouleversé par le crash d'un vaisseau spatial plusieurs milliers d'années auparavant...

Tékumel est un univers exotique, plus inspiré par l'Inde, la Chine ou les Incas que par l'Europe médiévale. Il fut l'un des tous premiers univers pour D&D, mais fut rapidement abandonné car trop riche et difficile à aborder.

Jorune se déroule aussi sur une planète que l'homme a tenté de coloniser, pour finir par s'y adapter et composer avec la résistance des espèces extra-terrestres autochtones.

*Hawkmoon* (1988) est tiré des romans homonymes de Michael Moorcock, dans lesquels l'Europe se reconstruit tant bien que mal après une guerre nucléaire ; à défaut de magie, on y croise des mutants repoussants et repoussés.

*Wasteland* (2011) reprend un concept similaire.

*Warhammer 40K* est un wargame futuriste à succès dans lequel elfes, orcs et nains sont des peuples à part entière. Il fut adapté en JDR en 2008, avec *Dark Heresy*.

L'univers de *Fading Suns* est un empire galactique médiéval où les planètes sont des fiefs, propriétés de maisons nobles, et où l'Église condamne l'utilisation de la plupart des « vestiges » technologiques.

*Shadowrun* confronte un univers cyberpunk, avec sa matrice et ses multi-nationales tyranniques, à l'apparition de la magie et de « races » comme les elfes, nains, orcs et trolls.

*Iron Kingdoms* (2001) est un univers pour D&D3.

*Château Falkenstein* (1994) est un JDR victorien au ton léger dans lequel elfes, nains, fées et dragons sont des membres de la société comme les autres.

# MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE ET SCIENCE-FICTION SONT-ILS INCONCILIABLES ?



## FRANCHE COHABITATION

Au-delà de ce niveau de mélange se situent les jeux qui échappent à toute taxonomie binaire. Un Tolkien n'y reconnaîtrait pas ses petits. Ces univers jettent aux orties toute

séparation entre technologie et magie, souvent de façon débridée. Le mélange des genres s'accompagne souvent dans ce cas du mélange de « mondes » (plans d'existence, dimensions parallèles, époques historiques, etc.) respectant un paradigme donné (médiéval, moderne, avec ou sans magie, etc.) via différentes justifications. Dans tous les cas, il existe un moyen permettant aux habitants de ces mondes de passer de l'un à l'autre (portails, sorts, perméabilité naturelle, etc.), expliquant ainsi la présence simultanée d'éléments autrement jugés disparates (voir le monde à étages de *Thoan*). Pour les plus anciens représentants, citons *Arduin* ; pour les plus récents, *Torg* et *Rifts*.

Le rétrofuturisme s'inscrit dans cette approche : la science devient une source de pouvoir et de miracles que l'homme ne maîtrise pas plus que les autres formes de « magie ». Les univers inspirés de Jack Vance en sont un exemple (*Numenera*), mais on trouve en JDR des mondes originaux comme *Eberron* ou *Spelljammer*.

## CONSTAT D'INDIGESTION ?

Et les joueurs, dans tout ça ? Malgré la présence de règles de conversion entre *D&D*, *Boot Hill* (JDR de western) et *Gamma World* (jeu post-apocalyptique) dans le *Dungeon Master Guide*, il semble que le mélange n'a jamais véritablement pris : les joueurs de D&D restent, dans leur immense majorité, dans des univers dépourvus d'armes à feu et de sabres lasers.

Ce conservatisme peut se comprendre de multiples façons. Tout d'abord, comme nous l'avons vu, les deux imaginaires, médiéval-fantastique et science-fiction, s'opposent sur plus d'un élément. L'univers d'une partie de JDR s'appuyant implicitement sur un imaginaire (supposé) commun, l'introduction imprévue d'éléments hétérogènes rompt le contrat ludique autour de la table. Lorsqu'il est introduit sous forme de clin d'œil, il peut « passer », mais c'est alors une concession, une forme d'humour au second degré, puisque s'adressant aux joueurs et non à leurs personnages. De ce fait, il ne peut s'agir que d'éléments ponctuels, limités dans le temps et dans leurs conséquences, sans quoi on bascule dans un mode parodique, ce qui est loin d'être au goût de tout le monde.

Une autre difficulté, moins évidente, tient peut-être aux systèmes de règles et à leur rôle dans la représentation qu'elles font des « lois » régissant

*Thoan* (1995) est l'adaptation de *La saga des hommes-dieux* de Philippe José Farmer. Les thoans sont des êtres ayant créé différents mondes, dont notre Terre, selon leurs désirs.

*Rifts* et *Torg* (1990) sont deux jeux établis sur un univers constitué d'une multitude de mondes (à moins que ce ne soit l'inverse) en tous genres, et les mélangent allègrement à coups de guerres et d'invasions. Ludiquement parlant, la proposition est de permettre aux joueurs d'incarner n'importe quel type de personnage (un lapin-cyborg pratiquant le kung-fu...). *Arduin* (197...) est un dérivé « foutraque » de la toute première édition D&D, auquel son auteur a librement ajouté tout ce qui lui passait par la tête, non sans provoquer l'ire de Gyax. Il peut être considéré comme un lointain ancêtre de *Rifts*.

*Eberron* (2004) peut être vu comme la continuité d'*Iron Kingdoms*, une société qui n'a plus rien de médiéval, mais dans laquelle la magie remplace totalement la technologie.

*Spelljammer* (1989) est un univers pour D&D dans lequel la magie déplace des vaisseaux « spatiaux ».



## RETOUR À LA CASE DÉPART ?

l'univers imaginé : d'une part, la SF s'accommode plus naturellement de systèmes complexes, donnant un verni « scientifique » au JDR via la profusion de « détails » et de « paramètres » dans ses règles, parfois à l'excès. D'autre part, il faut bien distinguer la magie de la science, sans quoi il n'y a plus de mélange des genres, mais autre chose.

C'est pour cette même raison que certains n'apprécient pas les systèmes « génériques » (*GURPS* et consorts), car ils ont l'impression de jouer toujours au même jeu lorsqu'ils utilisent les mêmes règles. Comme le disait Arthur C. Clarke, « Toute technologie suffisamment avancée est indiscernable de la magie », et lorsqu'un jeu mélange suffisamment les deux, dans ses règles comme dans son univers, l'une comme l'autre (magie et technologie) perdent leur saveur propre : dès lors que plus rien ne distingue un bâton lanceur de boule de feu (qui doit son caractère magique à sa rareté et au mystère de son fonctionnement) d'un lance-flamme (objet industriel et dont les principes sont explicables), une épée « magique » d'un sabre laser, nous ne sommes plus ni dans le médiéval-fantastique, ni dans la science-fiction.

C'est pourquoi, dans un certain nombre de jeux, pour éviter cet écueil, le mélange des genres s'accompagne de règles distinctes pour chaque « domaine » (magie, psioniques, informatique, mutations, etc.). Les plus grands succès de JDR transgenre accumulent ainsi souvent pléthore de suppléments de règles et de contexte, chacun destiné à « typer » un domaine, lui conserver sa spécificité, mais rares sont les jeux (et les joueurs) qui supportent cette inflation en costume d'arlequin.

Le mélange, à haute dose, de magie et de science produit donc un imaginaire différent, nouveau. Du médiéval-fantastique, il perd irrémédiablement le mystère, l'unicité, l'inexplicable et le sacré ; de la science-fiction, il en dépasse les limites du possible et de la vraisemblance rationnelle pour accepter les phantasmes de l'imagination. L'oblitération de ces fondamentaux empêche de qualifier le résultat du mélange de l'un ou l'autre de ses composants. Mais, ce résultat, qu'est-il donc ?

De façon un peu osée, je dirais que ce mélange, quelque part, c'est l'univers des super-héros, celui de la toute puissance, un imaginaire où il n'est plus question que de pouvoirs surhumains ; peu importe, dans le fond, leur origine ou leur fonctionnement. On peut y voler, se rendre invisible ou soulever une montagne, et tout cela fait partie d'une certaine forme de rationalité : paradoxalement, la science, ou plutôt, la super-science, est là pour justifier cet irrationnel. Le génie scientifique a remplacé la magie, d'incroyables inventions font office d'objets magiques, les mutations expliquent les capacités innées des héros, etc. Pour paraphraser Dumas, qu'importe, dans ce cas, qu'on viole la science ou les canons du genre fantastique, si on lui fait de beaux enfants...

