

Magie mode d'emploi

Pour son inauguration, La petite boutique de l'horreur s'ouvre à la magie. Je réponds dans cet article aux nombreuses questions que posent son utilisation dans le jeu de rôle fantastique et d'horreur par un parti pris radical, celui du minimum. « *Less is more* » disent les Anglais et c'est exactement de cela dont il est question ici.

réalité contre fiction. Si on la considère dans son sens le plus strict, la magie, ensemble de croyances et de pratiques visant à produire des phénomènes qui défient la raison, n'est pas un élément fondamental des genres qui nous occupent. C'est particulièrement vrai en ce qui concerne l'horreur, qui s'accommode fort bien d'un traitement purement naturel, comme le démontrent les histoires de serial killers. Quant au fantastique, qui par définition organise l'irruption de l'inexplicable dans le quotidien, il fonctionne également très bien sans magie, le surnaturel englobant cette dernière et non l'inverse. Ceci étant, la magie n'a pas besoin d'exister de manière objective pour faire partie intégrante d'un univers de fiction. Notre propre monde est rempli de personnes, totalement inoffensives ou très dangereuses, qui pensent détenir des pouvoirs magiques et agissent en conséquence. Sur ce thème, on lira avec profit *From Hell*, l'excellent et monumental comic book d'Alan Moore et Eddie Campbell traduit chez Delcourt. On y découvre un Jack l'Éventreur hanté de visions mystiques et obsédé de rituels maçonniques. Et que dire de ces illuminés, gourous plus ou moins inspirés, qui manipulent froidement ceux qui les écoutent au point qu'ils parviennent sans grand mal à leur faire croire qu'ils possèdent des pouvoirs magiques ? Certains finissent même par se convaincre eux-mêmes de la réalité de leurs prétendues capacités, preuve s'il en est de l'extrême dangerosité de la magie... même quand elle n'existe pas !

ambiance. La célèbre série télévisée *Twin Peaks* de David Lynch ainsi que certaines nouvelles de Maupassant (relisez *Le Horla*) démontrent avec brio que le fantastique est plus affaire d'ambiance que d'effets spéciaux. Nul besoin de manifestations tangibles pour créer une atmosphère magique autour de la table. Le soin permanent des descriptions, le souci continu du roleplay et la construction d'intrigues complexes sont les outils qui permettent au meneur de maintenir les joueurs dans le doute. Ce vieil original qu'on dit sorcier a-t-il vraiment le pouvoir de nuire à autrui ou est-ce que les problèmes du village ne sont finalement qu'une accumulation malheureuse d'accidents ordinaires ?

Quelque soit la vérité, il est toujours préférable d'entretenir le mystère le plus longtemps possible quitte, lorsque le scénario s'est achevé sans apporter de réponse, à ne rien révéler qui puisse l'éclairer davantage. Et en poussant un peu le raisonnement, on s'aperçoit qu'il peut être payant de construire l'intrigue de manière à ce que les joueurs ne puissent jamais connaître le fin mot de l'histoire.

trop de magie tue la magie. La fantasy construit des univers magiques par essence, des mondes qui en sont totalement imprégnés, de la moindre feuille aux épées runiques les plus puissantes. La magie, présente partout, est d'un accès facile. Les magiciens l'exploitent sans grandes difficultés et sans même prendre trop de risques. Dans le fantastique, la perspective est tout autre puisque le genre dans son entier fonctionne sur le principe de l'irruption, violente ou insidieuse, du surnaturel dans un univers a priori rationnel. La magie sert alors plutôt d'interface, de point de rencontre, entre l'univers humain et cet autre qui ne l'est pas. Ce monde secondaire, c'est l'Inconnu tel que le décrit, ou plutôt tel que ne le décrit pas (puisque qu'il est inconnaissable), *Chill*. Dans les univers fantastiques où la magie est l'un des vecteurs privilégiés du surnaturel, il est impératif d'en circonscrire avec soin le champ d'application car le risque est grand de tomber dans l'ornière d'une magie multi usage fortement connotée fantasy. On se gardera donc des dérives de *L'Appel de Cthulhu*, un jeu qui au fil des publications s'est étoffé d'une collection hétéroclite de sortilèges dont beaucoup s'avèrent au final largement dispensables. Pure hérésie que ces sorts aux effets immédiats, uniquement pensés pour le combat. Ce glissement du sort au super pouvoir en appelle bientôt un autre, de genre celui-là, du fantastique horrifique à l'aventure. Pour l'éviter, on veillera bien à limiter la magie aux sorts permettant d'entrer en contact avec le monde non-humain et les créatures qu'il abrite. Il s'agira dans ce cas de leur demander des faveurs, des pouvoirs ou des renseignements, voire de les invoquer, eux, leurs avatars ou leurs serviteurs, et pourquoi pas de les aider (ou de les forcer) à s'incarner. Ce point de vue était

d'ailleurs à peu de choses celui de Sandy Petersen dans les premiers temps de *L'Appel de Cthulhu*. Sur la forme, on notera que la sorcellerie, forme abâtardie de la magie, est particulièrement bien adaptée au fantastique. La force des images qu'elle évoque, son rapport étroit aux puissances infernales, son écho historique, en font, au même titre que le vaudou, le terreau idéal des scénarios horribles. Lovecraft l'avait bien compris, il suffit de relire *L'affaire Charles Dexter Ward* ou *La maison de la sorcière* pour s'en convaincre.

exemple. Tirée de *L'Aube Dorée*, cet excellent supplément à *L'Appel de Cthulhu*, voici une anecdote historique qui, en dehors de fournir la trame d'une campagne sur plusieurs époques, illustre à merveille le propos de cet article. En février 1900, Aleister Crowley, occultiste à la réputation bientôt mondiale mais à l'époque simple adepte de la Golden Dawn, se retire sur les bords du Loch Ness, dans son manoir de Boleskine. L'édifice, réputé hanté, a été construit à l'endroit même où s'élevait autrefois une église réduite en cendres par un incendie dans lequel ont péri un grand nombre de paroissiens. Tout ceci est loin d'inquiéter Crowley, décidé qu'il est à accomplir l'Abra-Melin, un rituel puissant destiné à appeler son ange gardien. Seul problème, la procédure spécifie dûment que le magicien doit avoir 25 ans révolus. Or il n'en a que 24. Mais Crowley n'est pas du genre patient, il veut tout et tout de suite. Il incante donc. On ne sait pas exactement ce qui s'est passé à Boleskine cette fameuse nuit mais la légende veut qu'il ait sans le vouloir appelé toute une variété d'esprits démoniaques qui le hanteront jusqu'à la fin de ses jours. Ce qui est certain, c'est que Boleskine gagna bien vite la réputation d'une demeure maudite, plusieurs personnes y ayant par la suite perdu la raison. Dernier détail, le manoir fut racheté dans les seventies par Jimmy Page, guitariste de Led Zeppelin, occultiste amateur et grand admirateur de Crowley.

zéro magie ? Il faut se rendre à l'évidence, la magie telle que présentée dans les jeux fantastiques ou d'horreur n'est souvent que le moyen d'augmenter l'espérance de vie des personnages. Même si elle leur coûte beaucoup, ce qui est naturel dans ce type d'univers, elle leur permet de réduire un tant soit peu leur rapport d'infériorité vis à vis de leurs adversaires les plus dangereux, créatures non-humaines aux pouvoirs souvent colossaux. C'est pourtant cette inégalité fondamentale qui, les plaçant en position de victimes, fait le cœur de l'horreur. Pour préserver cet équilibre, ou plutôt ce déséquilibre, une seule solution : réserver la magie aux PNJ. Mais même dans ces conditions, il est nécessaire qu'elle demeure très coûteuse car elle est par essence transgressive et donc dangereuse. À la classique gestion dégressive de la Santé Mentale façon *Appel de Cthulhu*, on ajoutera que jeter des sorts peut aussi être source de dégénérescence physique (maladies, gangrène, mutations). Par ailleurs, pratiquer la magie implique d'être initié, un apprentissage dont il est souhaitable qu'il soit fort coûteux. Deux pistes : l'automutila-

tion (énucléation ou castration volontaires) et le sacrifice (ouvrir la poitrine de son fils aîné pour en dévorer le cœur, vouer sa descendance à quelque divinité malféfique, etc).

Johan Scipion