

Les religions abrahamiques dans un cadre de JDR pseudo-historique.

Le présent essai se concentre sur un cas très particulier, celui de situer une campagne de jeu de rôle dans un lieu et une époque réelle tout en assumant comme véritable la magie et les mythes et légendes de l'époque. C'est, par exemple, le cas du jeu de rôle *Ars Magica*.

On s'intéressera ici uniquement aux trois grandes religions de souches Abrahamiques; le Judaïsme, le Christianisme et l'Islam en assumant un cadre moyenâgeux et européen.

Les univers dit "Médiéval-Fantastiques" ont généralement des religions non pas basés sur le moyen-âge mais plutôt sur le paganisme antique. Des panthéon de divinités diverses ayant chacune leur particularités et champs d'intérêt et d'influences. On aura, la déesse de la Justice, le dieu de la guerre e.t.c. La coexistence des ces divinités diverses ne cause pas de soucis.

Dans un univers désireux de rester fantastique mais s'inspirer davantage du monde réel et de son histoire, le maître de jeu se retrouve cette fois confronté au monothéisme ou les divinités ne sont plus, cette fois, des entités co-existantes mais plutôt mutuellement exclusives. Pour rendre un tel univers cohérent, le maître de jeu est confrontés a des contradictions qu'il doit nécessairement résoudre.

Il peut sembler intuitif de simplement choisir. Pourquoi pas avec un d3?

Or l'intérêt d'une divinité rolesque, c'est de conférer a ses adeptes ou ses prêtres une forme quelconque de pouvoirs spéciaux. Si seulement 1/3 des pratiquants n'ont de pouvoirs réels et les autres 2/3 ne font que les fantasmer, les joueurs auront tôt fait de découvrir l'astuce voire de découvrir, déçu, qu'il ont choisi la mauvaise religion et que leurs sorts ne fonctionnent pas. Ça serait un peu con...

D'un autre côté Yahweh, la trinité chrétienne et Allah ne sont ils pas tous, en réalité, une seule et unique divinité? Alors il y a pas de soucis, il y a juste plusieurs façon de l'adorer. Tout le monde a ses sorts!

Sauf que si on ajoute en plus les multiples sectes que ces trois religions perpétues on se rend vite compte que Dieu, en réalité peut être adoré a peu près n'importe comment. Il en a pas grand choses a foutre et conférerait les dits pouvoir a un peu n'importe qui sans trop se soucier.

Quelque chose d'un peu plus rigide serait préférable.

Si l'option "un seul a raison" ne fonctionne pas et que l'option "ils ont tous raisons" ne fonctionne pas non plus, il n'en reste plus qu'une; "ils ont tous tort".

Existe t'il une sorte de quatrième religion dont la cosmogonie mettrait de l'ordre dans ce chaos?

La réponse est possiblement oui. Il y a un groupement de sectes d'origine proto-chrétiennes qui existaient au tout début du christianisme et qui furent déclarées hérétiques puis exterminés. Déjà, a l'époque, cette doctrine visait a faire du sens de la contradiction entre le Dieu de la Torah, violent et

le pere de Jesus, paisible tout en étant supposé être le même.

Et si ce sont eux qui avaient raisons et si ils n'avaient pas *vraiment* été exterminés?

La Gnose

La Gnose est un mystère originant du christianisme ancien prétendant révéler la véritable nature du Divin. Cette connaissance ésotérique était enseigné au sein de secte dites "Gnostiques". Ce sont ces sectes qui disparaîtrons a la suite du Concile de Nice ou la pensée gnostique fut déclarée une hérésie.

La doctrine gnostique n'est pas monothéique mais hénothéiste. C'est à dire qu'une divinité principale prime, mais d'autres divinités mineures lui sont subordonnées ou inférieures.

La divinité principale de cette religion alternative est le Monade qui existe au sein du Plérôme; une région de l'espace-temps inaccessible et hautement divine. Le Monade est un être absolu de lumière, d'amour ou de tout ce que vous voulez. Même dans un univers a haute fantaisie, le Plérôme lui-même devrait demeurer un endroit totalement inapprochable et interdit.

Le Monade n'est pas une divinité interventionniste. Du moins pas avec nous. Sous elle est une multitude d'êtres inférieurs ayant également entre eux divers niveau d'autorité. Parmi ces entités céleste est un démiurge, Yahweh, a qui fut confié la création d'un monde. C'est dans ce monde que vos personnage évolue. La possibilité d'accéder a d'autre mondes créés par d'autres démiurge dépend bien sûr de vous et du type de campagne que vous désirez maîtriser.

Yahweh, malheureusement, ne s'est pas avéré une divinité très compétente. Il est jaloux, vengeur et amateur de génocide, d'esclavage et de discrimination. A ses coté les anges - des créatures grotesques - l'accompagne dans ses basses œuvres.

A Donjons & Dragons, Yahweh serait "Chaotic Evil".

J'ai mentionné ci-haut que les anges, accompagnait Yahweh dans ses basses œuvres. Mais en réalité ce n'est pas tout à fait vrai car des anges rebelles, sous la gouverne de Lucifer, résistent encore et toujours à cet être vil. On les appelle "les démons".

A Donjons & Dragons, Lucifer (a.k.a. Satan) serait "Lawful Good".

Oui, on a inversé la dichotomie habituelle des trois grandes religions Abrahamique. Le méchant n'est plus le Diable mais Dieu.

Bien-sûr, dans le monde réel (enfin, celui de votre jeu), ce que les gens crois, c'est que Dieu est bon et que les démons sont le mal. Les jeunes prêtres naïfs et les petits curés de village ne savent rien de la vérité mais, tranquillement, celle-ci leur est révélé tandis qu'il sombrent dans la corruption. Les comportement parfois étranges de l'église Catholique se retrouvent, du coup, expliqués.

Islam et autres évolutions de la Torah

Le problème évoqué précédemment sur la pluralité des dogmes dépeignant un Dieu manquant de rigueur se résout plus facilement si l'on considère que Yahveh cherche uniquement l'obéissance (idéalement aveugle). On peut également considérer que "Dieu" n'est peut-être que de multiples anges (ayant chacun ses particularités), comme des sous-traitant du démiurge lui-même. Chaque variantes ou sectes juives ou islamiques ayant potentiellement son propre "Dieu" particulier se faisant tous plus ou moins passer pour le même.

Jesus Christ, sa soeur et son pere

Le Christianisme est un cas particulier. Les différentes sectes gnostiques de l'époque ne s'entendaient pas toutes sur la véritable nature de Jesus-Christ.

Assumant que votre campagne se déroule quelque part en Europe quelque part entre le moyen âge et la renaissance, il est fort a parier que l'environnement religieux principal dans lequel évolue vos personnage est résolument chrétien. Déterminer la nature de Jesus-Christ revet donc une certaine importance.

Qui est le pere de Jésus?

C'est Joseph, dit-on, mais je parle ici du père véritable. Jesus est le fils de Dieu, certes, mais qui est Dieu? Le Monade ou Yahweh?

Si il est le fils de Yahweh, il fait donc parti de la "conspiration" et est tout aussi vil que son père, mais encore plus hypocrite et manipulateur.

Si il est le fils du Monade, cela explique la dychotomie entre le "Dieu" de l'ancien testament et celui du nouveau. Il en devient ainsi une divinité bienveillante et indépendante sans lien avec Yahweh/ Allah.

Aussi, peut-être que Jesus est le fils du Momade mais il a échoué a faire comprendre son message (seul Judas aurait compris, dit-on). Le Jesus véritable prêchant l'amour de son prochain n'est plus qu'un vestige littéraire remplacé par un alter-égo à la solde de Yahweh et de ses sbires angéliques. Assumant que toutes ces créatures divines (Dieu, Jesus, les anges...) existent réellement dans un "Monde des dieux" d'une forme ou d'une autre, le Jesus véritable pourrait être prisonnier quelque part....

Aussi, peut-être que Jésus est juste un dude avec un grande gueulle et que Yahveh à simplement récupéré sa popularité pour lui-même, non sans l'avoir cruxifié et ressuscité juste pour en ajouter une couche!

Personnellement, je trouve que si l'option du bon Jesus est préférable puisqu'elle concilie la dychotomie des testaments, celle du Jesus affilié au démiurge "chaotic evil" rend plus réaliste le comportement de l'église Catholique et je préfère.

Gnosticism's not dead

Idéalement, bien-sûr, vos joueurs ne savent rien de tout ça. Ils le découvre (ou non) tranquillement par déduction. Jouez vos PNJ prêtres fourbes et pervers et jouez vos sorcières (ou autre adorateurs du diable) gentilles et bienveillante. Laissez vos joueurs découvrir que quelque chose ne

tourne pas rond puis, si vous voulez, exposez les éventuellement a des sectes néo-gnostiques ou se regroupent ceux "qui ont compris"... Le tout, bien-sûr, juste en arrière plan, laissant des choses plus importantes prendre le pas!