LIÈGE université Library

https://lib.uliege.be

https://matheo.uliege.be

Travail de fin d'études (mémoire), y compris la communication orale de résultats de recherche : Des Marges de l'Histoire aux Pixels : La mise en scène des minorités ethnoreligieuses et fabrique de la véracité historique dans Kingdom Come: Deliverance II

Auteur : Dekelle, Tom
Promoteur(s) : Regibeau, Julien
Faculté : Faculté de Philosophie et Lettres
Diplôme : Master en histoire
Année académique : 2025-2026
URI/URL : http://hdl.handle.net/2268.2/26599

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.

Université de Liège
Faculté de Philosophie et Lettres
Département des Sciences historiques

Des Marges de l'Histoire aux Pixels :

La mise en scène des minorités ethnoreligieuses et fabrique de la véracité historique dans *Kingdom Come: Deliverance II*

Mémoire présenté par Tom Dekelle
en vue de l'obtention du grade de Master en Histoire [à finalité Master 60] – Master S4 en Enseignement de l'Histoire
Sous la direction de Monsieur Julien Régibeau
Lecteurs : Madame Fanny Barnabé et Monsieur Christophe Masson

« Car un royaume qui n'a qu'une seule langue et une seule coutume est faible et fragile. »

— Saint Étienne Ier de Hongrie, (c. 1010).

« Audentes fortuna iuvat. »

— Seigneur Hans Capon, Kingdom Come: Deliverance II (2025).

Remerciements

Avant de commencer ce travail, nous aimerions remercier les trois membres de notre jury : Monsieur Julien Régibeau, notre promoteur, pour son implication sans faille et l'aide précieuse qu'il nous a apportée tout au long de la rédaction de ce travail ; Madame Fanny Barnabé, pour avoir accepté de participer à la rédaction et à l'évaluation de ce travail ; et Monsieur Christophe Masson, pour l'expertise dont il nous a laissé profiter dans le choix et l'analyse des sources médiévales présentes dans ce travail.

Nous aimerions également remercier Madame Fanny Rebillard, de l'Université de Liège, pour son expertise du milieu vidéoludique, mais également pour son aide dans l'analyse des musiques du jeu, ce pour quoi nous aimerions également remercier notre ami, Théo Darras.

Nous aimerions également remercier les différentes personnes en Tchéquie qui nous ont grandement aidé dans nos recherches, notamment les consultants historiques de *Kingdom Come: Deliverance II* qui n'ont jamais ménagé leurs efforts pour nous aider, Madame Martina Vančáková, Docteur Alexandr Putík et Messieurs Tobias Smolík et Isaac Samuel ; les personnes membres de dépôts d'archives tchèques, d'organisations ou du studio *Warhorse*, qui nous ont permis d'obtenir des sources et des informations difficiles d'accès, Mesdames Lenka Malá, Lenka Neřoldová et Valerie Macháčková, et Messieurs Saimir Mile, Kajetán Holeček et Christian Piontek.

Nous remercions également grandement nos amis qui, durant l'entièreté de la rédaction, nous ont aidé, conseillé et aiguillé afin de faire de ce travail ce qu'il est aujourd'hui, Irina Winkin et Maxime Dubart.

Nous remercions aussi l'ensemble du corps professoral de l'Université de Liège qui nous a suivi et formé durant deux années pour nous permettre d'atteindre le niveau académique nécessaire pour mener la rédaction de ce travail en bonne et due forme, Mesdames Florence Close, Sara Fascione, Annick Delfosse, Cécile Gorré, Catherine Lanneau et Sophie Richelle, et Messieurs Alain Marchandisse, Philippe Raxhon, Julien Maquet, Gaël Pirard, Thomas Briamont, Mathias Rozein, Yann Berthelet, Grégoire Beyens, Éric Geerkens et Frédéric Vanhoorne. Nous aimerions également remercier nos professeurs de la Haute École en Hainaut, Madame Ève Castel et Messieurs Pietro Antoniadis, Sylvain Mignot et Pierre-Vincent Székely, qui nous ont donné le goût de l'Histoire et l'envie de nous inscrire à l'Université.

Enfin, nous aimerions grandement remercier nos parents, Marie Delforge et Laurent Dekelle, pour leur soutien, et notre grand-mère, Nadia Crombez, pour son accompagnement, son aide et les nombreuses heures passées à réfléchir à ce mémoire et à le corriger.

Des Marges de l'Histoire aux Pixels :
La mise en scène des minorités ethnoreligieuses et fabrique de la véracité historique dans *Kingdom Come: Deliverance II*

Avant-propos

Avant d'entrer dans le vif du sujet, nous aimerions aborder quelques points qui vous aideront à comprendre comment a été rédigé ce travail.

Premièrement, nous aimerions aborder, comme demandé par les responsables de notre université, l'utilisation faite de l'IA dans ce travail. Pour le rédiger, nous avons considéré l'IA générative comme un outil de support, non comme un outil de rédaction pouvant nous remplacer. Dans ce mémoire, nous vous prions de bien vouloir croire que chaque mot écrit a été scrupuleusement choisi par nos soins et non par un outil d'intelligence artificielle quel qu'il soit. Nous avons, en revanche, choisi d'utiliser l'IA comme un outil de réflexion, lui proposant plusieurs idées nous permettant de peser les avantages et désavantages de chaque idée de mise en œuvre, pour laquelle nous avons toujours déterminé nous-même la bonne marche à suivre. L'IA nous a également permis d'accéder à des sources et travaux auxquels nous n'aurions pas pu accéder sans son aide, en permettant une traduction plus fiable de langues que nous ne comprenions pas comme le tchèque ou l'allemand, dans leurs versions contemporaines ou médiévales.

Afin de faciliter la lecture de ce mémoire, et notamment pour faciliter le renvoi en annexe, nous avons décidé de numéroter les pages du corps du texte en chiffres arabes et les annexes en chiffres romains. Ainsi, lorsque vous voyez un renvoi à une page en chiffres romains, veuillez vous rendre à la fin de ce travail si vous souhaitez les consulter.

Enfin, dans ce mémoire, vous trouverez de nombreux renvois à des vidéos *YouTube* que nous avons nous-même mises en ligne ou que nous avons consultées sur d'autres chaînes. Toutes ces vidéos se retrouveront, triées, sur une clé USB fournie à l'Université de Liège.

Nous vous souhaitons une agréable lecture.

Représenter des minorités dans la Bohême médiévale de 1403

Comme l'écrivit Marc Bloch, « L'incompréhension du présent naît fatalement de l'ignorance du passé. Mais il n'est peut-être pas moins vain de s'épuiser à comprendre le passé si l'on ne sait rien du présent »[1]. Et depuis la naissance du médium du jeu vidéo, tout un pan de son industrie s'est inspiré de périodes de l'Histoire pour créer et représenter des univers originaux ou directement inspirés de celle-ci. Une grande partie de ce pan s'est même spécialisée dans la représentation d'univers médiévaux occidentaux. C'est dans cette partie que s'inscrit le jeu vidéo qui est l'objet de l'étude de ce travail : *Kingdom Come: Deliverance II*[2]. Ce qui nous intéresse plus précisément lors de ce travail est le traitement des minorités juive, romanie[3], musulmane et noire dans le jeu. L'étude des personnes en marge de l'Histoire dans l'un des principaux médias du XXI^{ème} siècle nous renseigne sur le mode de représentation de l'Histoire véhiculée par l'industrie vidéoludique en résonnance avec celle construite dans les sources de l'époque. Pourquoi ce jeu spécifiquement ? Dans son *marketing*, *KCD* prétend être une parfaite reproduction de l'espace-temps dans lequel il se déroule, à savoir la Bohême pré-hussite du début du XV^{ème} siècle, plus précisément en l'an 1403. Même si, nous le verrons, le jeu n'arrive pas à atteindre ce degré de véracité historique[4], il est l'un des rares jeux grand public à ne pas se concentrer sur un aspect fantaisiste du Moyen Âge. Le choix de traiter des minorités dans ce jeu est venu lors de nos recherches préalables. Nous nous sommes assez vite rendu compte que *KCDI* avait, en son temps, été un sujet d'étude pour de nombreux historiens. Nous avons décidé d'étudier un aspect qui apparaissait dans *KCDII* mais pas dans le premier opus de la série : les minorités. Le rapport de *KCDI* avec les minorités était presque inexistant, ce qui a provoqué de nombreuses polémiques et a entraîné un changement de traitement pour le second jeu, incorporant plus de minorités ethnoreligieuses et en y apportant un soin important, notamment via le recrutement de consultants dédiés aux minorités.

Champ d'étude : les minorités ethnoreligieuses dans *Kingdom Come: Deliverance II*

Tout d'abord, qu'entendons-nous par « minorités » ? Dans ce travail, nous utiliserons la définition proposée par Nora Berend. Pour elle, une minorité au Moyen Âge n'est pas définie uniquement par le nombre, en rapport avec la majorité. Il s'agit

[1] BLOCH M., *Apologie pour l'histoire ou Métier d'historien*, Paris, Armand Colin, 2004, [1949], p. 63.

[2] Dans la suite de ce travail, nous utiliserons l'abréviation « *KCDI* » pour parler de *Kingdom Come: Deliverance* premier du nom (2018) ; « *KCDII* » pour désigner *Kingdom Come: Deliverance II* (2025) ; et *KCD* pour parler de la franchise en entier, c'est-à-dire *KCDI* et *KCDII*. — *Kingdom Come: Deliverance* (2018), WARHORSE STUDIO, multiplateforme. — *Kingdom Come: Deliverance II* (2025), WARHORSE STUDIO, multiplateforme.

[3] Nous avons décidé d'appeler cette communauté « Romanis » et non « Tsiganes », « Gitans » ou d'autres appellations car il s'agit du mot qu'ils utilisent pour se définir eux-mêmes. Le mot semble venir du sanskrit qui signifie « homme ». (D'après STRAYER J.R., « Gypsies », in *Dictionary of the Middle Ages*, vol. 6, New York, Charles Scribner's Sons, 1982, p. 40.)

[4] Par « véracité historique », nous entendons ce qui est désigné dans l'historiographie anglaise par « *Accuracy* ». C'est-à-dire la précision, le soin apporté à la représentation d'un moment ou d'une époque historique, son attention aux sources. Afin d'éviter un maximum les anglicismes dans ce travail, nous continuerons d'utiliser le terme « précision historique ».

d'un groupe collectivement désigné et distingué par le groupe dominant, sur la base de critères tels que la religion, l'origine, la langue ou les pratiques culturelles[5]. Pourquoi avoir choisi le traitement des minorités précisément dans *KCDII* ? Au-delà de l'intérêt personnel, *KCD* se différencie du reste du genre par l'approche de ses concepteurs sur ce qu'est un jeu se déroulant dans un monde médiéval occidental. Là où les jeux du genre les plus connus, comme *Skyrim*[6] ou *The Witcher*[7], se concentrent sur l'aspect fantaisie associé au Moyen Âge, le studio *Warhorse*[8] prétend se concentrer sur le « vrai » Moyen Âge. Un Moyen Âge qui a réellement existé (ou du moins qui aurait pu réellement exister). Comme le montre leur site[9] de financement participatif arborant le slogan « *Dungeons and no dragons* »[10]. Clin d'œil au célèbre jeu de rôle fantaisiste « *Dungeons and dragons* »[11] et volonté affichée du studio de s'éloigner des jeux se déroulant dans un univers médiéval fantaisiste par la représentation du « vrai » Moyen Âge. Cette originalité dans la présentation du jeu nous semble fournir un laboratoire intéressant pour étudier les minorités. En effet, là où les autres œuvres du genre peuvent se permettre des inventions, des modifications sorties de l'imagination collective et des erreurs concernant les minorités réelles ou fictives[12], nous attendons de *KCD* qu'il ait une représentation fidèle des minorités. Donc, les quatre minorités que nous allons traiter dans ce travail sont les communautés juive, romanie, noire et musulmane. Mais ce ne sont pas les seules minorités présentes dans le jeu, qui compte également la présence de Coumans et d'Allemands, ainsi que des minorités sexuelles. En ce qui concerne ces dernières, nous avons préféré nous concentrer sur les minorités ethnoreligieuses, car les minorités sexuelles de *KCDII* sont plus discrètes dans le jeu. En effet, la seule relation issue d'une minorité sexuelle présente dans le canon du jeu est la relation homosexuelle qu'entretiennent Éric et Istvan Toth. Elle ne concerne pas directement le personnage jouable, Henry, et il est donc difficile d'obtenir des informations sur cette relation. En ce qui concerne Henry, le personnage principal incarné par le joueur, il a la possibilité d'entretenir deux relations homosexuelles, l'une avec Bartosh le Noir, l'autre avec Hans Capon[13]. Ces relations, surtout celle avec Hans, ne sont que des *Easter eggs*[14] ajoutés par les développeurs pour faire un clin d'œil aux fans qui ont imaginé des

[5] BEREND N., « Real and perceived minority influences in medieval society: introduction », in *Journal of medieval history*, vol. 45, n°3, (2019), p. 278.

[6] *The Elder Scrolls V : Skyrim* (2011) est un jeu vidéo développé par Bethesda dans lequel nous incarnons un personnage combattant des dragons dans un monde rempli de magie, de style boréaliste. Le terme « boréaliste » est utilisé par Edward Saïd pour parler de la représentation que l'on se fait du Moyen Âge nordique, par analogie avec « l'orientalisme ». *The Elder Scrolls V : Skyrim* (2011), BETHESDA, multiplateforme.

[7] The Witcher est une série de jeux vidéo (2007-2015) dans laquelle nous incarnons Geralt, un sorcier chasseur de monstres dans un monde inspiré de l'Europe centrale médiévale. *The Witcher (3 Opus)* (2007-2015), CD PROJEKT, multiplateforme.

[8] *Warhorse Studio* est le studio responsable de la série de jeu *KCD*.

[9] Site à retrouver à l'adresse suivante : https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance.

[10] « Des donjons et pas de dragons ».

[11] *Dungeons and Dragons* (c.1970), GYGAX G., ARNESON D., Asmodée.

[12] Comme nous le verrons à la fin de ce travail, bien que les minorités soient souvent imaginaires dans le genre (elfes, trolls, orques, gobelins…) elles sont souvent inspirées de minorités bien réelles et revêtent leurs stéréotypes.

[13] Voir en annexe, n°33, p. IX.

[14] Littéralement « Œuf de Pâques », dans un jeu vidéo, un « *easter egg* » est un secret, une référence cachée dans le jeu par les développeurs. Ici, il s'agit d'une référence aux inventions des fans mais il peut également s'agir d'un hommage à l'équipe de développement ou une référence de la *pop culture*.

fanfictions[15] romantiques autour d'Henry et de Capon. Les deux relations n'ont aucun impact sur l'histoire et ne sont que des possibilités à un instant *t* que le joueur peut totalement manquer s'il ne suit pas à la lettre les étapes qui mènent à ces possibilités. Une dernière possible minorité sexuelle concerne le chambellan de Trosky. Toutefois, le jeu reste extrêmement flou sur la minorité sexuelle à laquelle il appartient. Certaines hypothèses des fans parlent de dysmorphisme sexuel, de pratiques bestiales, ou même, ce qui ne concerne pas une minorité, de maladie sexuelle impactant ses organes reproducteurs. Au vu des faibles indices contenus dans toutes ces relations et personnes, nous n'avons pas jugé pertinent de les inclure dans notre travail. Pour nous, elles auraient potentiellement davantage leur place dans un travail concernant la représentation des minorités sexuelles dans plusieurs médias ou jeux. Pour les deux premières, nous avons voulu nous concentrer sur des minorités qui n'apparaissaient pas dans le premier jeu, ce qui n'est pas le cas des minorités allemande et coumane. De plus, un article très intéressant a déjà été réalisé sur la représentation des Coumans dans *KCDI* et les conclusions tirées par son auteur ne semblent pas varier énormément avec ce que nous avons vu du second jeu, bien que de légers changements soient à noter[16]. En effet, dans sa conclusion, Bártfai met en avant que l'image des Coumans dans le jeu est simplifiée, les présentant comme des barbares, assoiffés de sang et juste bons à se battre. Cette réputation leur vient des sources médiévales qui exagéraient souvent les faits. De plus, le jeu comporte diverses erreurs sur leur représentation, notamment leurs équipements et la langue qu'ils utilisent. Dans *KCDII*, les Coumans avec lesquels Henry peut interagir sont toujours représentés avec des équipements et parlant une langue, qui ne sont pas historiques. Toutefois, leur perception comme des barbares est remise en question. Cependant, étant beaucoup moins présents dans ce second opus et ayant connu un si faible changement dans leurs représentations – simplement dû au fait, selon nous, que nous puissions interagir avec eux – nous avons préféré ne pas nous y attarder.

Défis historiographiques et réception culturelle

Notre travail n'a pas pour but d'encenser ou de critiquer *KCDII*, mais plutôt de se servir de ce jeu original pour étudier la perception des minorités qu'ont les joueurs, les développeurs de jeux vidéo, voire tous les consommateurs de la *pop culture* en général. Comment celles-ci sont et doivent être représentées pour correspondre à ce que l'on s'imagine et comment sont-elles reçues ? Faire une étude sur des minorités amène l'historien devant de nombreux obstacles. Notamment en raison du peu de sources, voire du silence absolu de celles-ci sur les minorités. Ce manque de traces dans les sources peut s'expliquer par plusieurs raisons. Premièrement, les archives traditionnelles sont les écrits des dominants. Certaines minorités n'écrivaient pas, comme c'est le cas des Romanis par exemple, et, lorsqu'elles écrivaient, leurs archives n'étaient pas considérées par les dominants et, ainsi, ne jouissaient pas du même traitement et de la même conservation, ce qui

[15] Des *fanfictions* sont des histoires écrites par des fans d'un univers. Elles ne sont pas canon. Dans le cadre de *KCD*, de nombreux récits de fans comportaient des relations entre Henry et Hans.

[16] Bartfai I., « Cumans in Kingdom Come: Deliverance », in *Medievalists.net* [En Ligne], https://www.medievalists.net/2018/02/cumans-kingdom-come-deliverance, (consultée le 08/02/2026).

explique qu'elles ne nous soient pas parvenues[17] ou fragmentairement comme l'explique Berend, ce qui oblige les historiens à recourir, aussi parcimonieusement que possible, à la spéculation[18]. De plus, dans de nombreuses sociétés médiévales, même européennes, l'oral avait plus de valeur que l'écrit, ce qui explique également le manque de sources écrites[19]. Toutefois, il y a d'autres types de sources que nous analyserons dans ce travail. Le peu de sources existent, n'ayant pas été écrites la majorité du temps par la minorité elle-même, mais par un observateur extérieur, celles-ci peuvent être biaisées, volontairement ou non. Dans notre travail, il sera intéressant de voir comment un jeu vidéo qui prétend représenter la vérité historique –et par cette expression nous entendons ce que l'état de la recherche historique sait d'un sujet à un temps *t*– traite les minorités qu'il représente malgré ces obstacles. Cette analyse permettra de comprendre le rapport que peuvent avoir les développeurs de jeu à l'Histoire et, plus spécifiquement ici, à l'Histoire des minorités. Un studio de jeux vidéo qui cherche à produire un jeu fidèle à la réalité historique doit gérer une difficulté supplémentaire, en plus des enjeux économiques et ludiques. En s'aventurant sur le terrain scientifique et social, il prend le risque, en cas de mauvaise mise en œuvre, de heurter certaines communautés, de provoquer un échec commercial ou de proposer une représentation remplie de stéréotypes, dépourvue de rigueur scientifique. *KCDII* constitue ainsi un cas d'étude idéal pour analyser la place des minorités dans l'imaginaire collectif d'une société de plus en plus divisée à leur sujet, surtout si l'on tient compte des critiques adressées au premier jeu pour son manque de représentation scientifiquement fondées, et des polémiques souvent racistes qui ont accompagné sa sortie. Lors de nos recherches, nous nous sommes d'abord concentrés sur le champ des *historical game studies*, avant de nous intéresser aux travaux relatifs à la série de jeux que nous étudions, afin de comprendre comment le premier opus avait fait l'objet d'études approfondies concernant son historicité. Enfin, nous nous sommes intéressé à la vision des minorités mentionnées qu'avaient les médiévaux en leur temps grâce à l'étude des sources.

Cadre historiographique : représentation historique et *Game Studies*

L'analyse des minorités dans un univers vidéoludique se trouve en réalité être au croisement de différents champs d'étude que nous mobiliserons dans ce travail, tout en s'inscrivant pleinement dans le champ des *historical game studies*, que Chapman, Foka et Westin définissent de la sorte :

> « L'étude des jeux qui, d'une manière ou d'une autre, représentent le passé ou se rapportent aux discours portant sur celui-ci, des applications potentielles de ces jeux à différents domaines d'activité et de connaissance, ainsi que des pratiques, motivations et

[17] Armstrong-Partida M., « Race, Skin Colour, Enslavement and Sexuality in the Late Medieval Mediterranean », in *Journal of Medieval History*, vol. 50, n°4, (2024), p. 482.
[18] Berend N., *Op. Cit.,* (2019), p. 277-278.
[19] Tolan J., « What do Legal Sources tell us about Social Practice Possibilities and Limits », in J. Tolan, *Law and Religious Minorities in Medieval Societies: Between Theory and Praxis*, Turnhout, Brepols, 2016, p. 230-231.

> interprétations des joueurs de ces jeux et des autres acteurs impliqués dans leur production ou leur consommation »[20].

Premièrement, la notion d'Histoire dans le jeu vidéo et de réalité historique, portée par l'ouvrage de Chapman qui interroge la représentation d'une « réalité historique » dans le médium du jeu vidéo, que nous venons compléter par ceux de Sturtevant et de Carroll qui s'intéressent à cette représentation de la réalité historique dans d'autres médias de la *pop culture* comme la littérature, les séries et les films[21]. Le deuxième champ d'étude que nous utiliserons s'intéresse à la manière dont les jeux vidéo traitent l'Histoire et le rôle des consultants, très présents dans *KCD*, en tant que « gardiens de la vérité historique » dans ce genre d'œuvre, avec l'article de Martin et Turcot[22]. Enfin, le troisième champ de recherche mobilisé dans ce travail concerne l'impact des choix de création, comme le choix d'un personnage principal et la conception du monde, entre autres, qui influencent la perception de l'Histoire et également des minorités. Pour répondre à ces questions, nous utiliserons les travaux de Bazile, sur *Assassin's Creed IV Black Flag* et son *DLC : Freedom Cry*[23], Lalu, qui s'intéresse cette fois à *Assassin's Creed unity*[24], Shaw, qui s'intéresse à *Assassin's Creed III*[25], et Friche qui s'intéresse à la cartographie des jeux et son impact[26].

Cadre historiographique : authenticité et controverses autour de *Kingdom Come: Deliverance I*

Plusieurs travaux ont déjà été produits sur le premier opus de la série, *KCDI*. Premièrement, nous nous intéresserons aux intentions du studio quant à leur

---

[20] CHAPMAN A., FOKA A., WESTIN J., « Introduction: what is historical game studies? », in *Rethinking History*, vol. 21, n°3, (2017), p. 362.

[21] CHAPMAN A., *Digital Games as History, How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, New York, Routledge, 2016. — CARROLL S., « Race in A Song of Ice and Fire », in *The public medievalist,* [En Ligne], https://publicmedievalist.com/race-in-asoif/, (page consultée le 17/12/2025, mise à jour le 28/11/2017). — P. B. STURTEVANT, « Race : the Original Sin of the Fatasy Genre », in *The public medievalist,* [En Ligne], https://publicmedievalist.com/race-fantasy-genre/, (page consultée le 17/12/2025, mise à jour le 05/12/2017).

[22] MARTIN J.-C., TURCOT L., « Histoire et jeu vidéo », in *Écrire l'histoire*, vol. 16, (2016), p. 225-230.

[23] *Assassin's Creed IV : Black Flag*, (*Assassin's Creed IV : Black Flag* (2013), UBISOFT, multiplateforme), est le 6ème opus de la saga *Assassin's Creed*. Dans cet opus, nous incarnons un pirate qui devient un assassin dans la guerre contre l'ordre des templiers. Les évènements de ce jeu se déroulent durant l'âge d'or de la piraterie, dans les années 1710. *Assassin's Creed Freedom Cry* est son *DLC* (signifie Downloadable Content, littéralement contenu téléchargeable, il s'agit d'un contenu additionnel à un jeu de base), sorti en décembre 2013, dans lequel nous incarnons un ancien esclave de Trinité-et-Tobago, Adéwalé, dans une lutte pour libérer les « Marrons » sur l'île d'Haïti.

[24] *Assassin's Creed Unity* (*Assassin's Creed Unity* (2014), UBISOFT, multiplateforme), est le 8ème opus de la saga *Assassin's Creed*, dans lequel nous incarnons un assassin combattant l'ordre des templiers dans le Paris révolutionnaire des années 1790.

[25] *Assassin's Creed III,* (*Assassin's Creed III* (2012), UBISOFT, multiplateforme), est le 5ème opus de la série de jeux vidéo Assassin's Creed, dans lequel nous incarnons un assassin mohawk dans une lutte de pouvoir contre l'ordre des templiers sur fond de révolution américaine dans les années 1770-1780.

[26] BAZILE J., *Opération historiographique et game design de jeu vidéo, les sources historiographiques dans la conception d'Assassin's Creed IV : Black Flag et Assassin's Creed : Freedom Cry*, thèse, inédite, université de Sherbrooke, Université de Lorraine, 2020-2021. — LALU J., « Aux armes, citoyens ! Une lecture politique d'un événement historique français ? Le cas *Assassin's Creed Unity* », in *Alternative francophone*, vol. 2, n°8, (2021), p. 43-64. — SHAW A., « The Tyranny of Realism: Historical accuracy and politics of representation in *Assassin's Creed III* », in *Loading… The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 9, (2014), p. 4-24. — FRICHE L., *Penser la Cartographie Vidéoludique, Analyse Diachronique et Comparée de la Cartographie dans la Série de Jeux Vidéo Monster Hunter (2004-2022),* Thèse, inédite, Université de Lorraine, 2024-2025.

relation avec la réalité historique, en utilisant les articles de Webster, qui s'intéresse au rôle de consultant dans le premier jeu ; de Majewski qui s'intéresse à la gestion du *lore*[27] et comment celui-ci est transmis aux joueurs ; Cook, qui étudie l'impression d'authenticité à travers la musique extradiégétique et Kalashnikova sur son analyse du rapport du jeu *KCDI* à l'Histoire[28]. Dans un second temps, nous nous sommes également intéressé aux critiques auxquelles fit face le premier jeu. Que ce soit l'effacement des minorités et les idéologies nationalistes avec les travaux de Grayson, McCarter et Taylor ; le manichéisme défavorable aux minorités visibles avec l'ouvrage de Pfister et les polémiques en lien avec l'ancien directeur du studio Daniel Vávra reprises dans l'article de *Let's Play History*[29].
Ces différents ouvrages nous permettront d'obtenir les clés de lecture nous permettant d'analyser et de comparer l'évolution du studio dans son rapport à l'Histoire entre la sortie des jeux et l'impact des différentes polémiques et critiques sur ces évolutions.
Comme nous pouvons le voir dans ce très large état de la recherche, chaque point que nous souhaitons étudier existe séparément, cependant, aucune étude n'a pour projet d'étudier en profondeur les minorités dans un jeu vidéo qui se vante d'être authentique et de ne laisser aucune place à l'invention, à la magie, et qui se présente fondamentalement différent des jeux qui l'ont précédé.

Cadre historiographique : la notion de « l'Autre » en Bohême médiévale

La recherche contemporaine appréhende le sujet de « l'autre » dans le contexte bohémien tardo-médiéval non pas comme une catégorie de personnes avec des caractéristiques fixes basées sur les croyances, la culture ou l'apparence, mais plutôt comme quelque chose de contextuel et malléable. Cette plasticité s'observe

[27] « Informations générales sur les personnages fictifs (= inventés) d'un livre, d'un film, d'un jeu vidéo, etc., ainsi que sur le lieu et la situation fictifs dans lesquels se déroulent les événements, considérés comme vrais par les fans (= personnes très enthousiastes à propos de quelque chose et qui aiment écrire ou en parler) », (« Lore », in *Cambridge Dictionary*, [En Ligne], https://dictionary.cambridge.org/fr/dictionnaire/anglais/lore, (Page consultée le 18/02/2026)).

[28] Webster A., « Kingdom Come: Deliverance is an RPG that trades fantasy for historical accuracy », in *The Verge*, [En Ligne], https://www.theverge.com/2018/2/2/16964080/kingdom-come-deliverance-history-rpg-ps4-xbox-pc, (Mise en ligne le 02/02/2018, consultée le 25/02/2026). — Majewski J., « The voice of authority? Lore management strategies in Kingdom Come: Deliverance », in *homo Ludens*, vol. 1, n°15, (2022), p. 143-154. — Cook J., « Kingdom Come: Deliverance and the aesthetics of authenticity » in *Journal of Sound and Music in Games*, vol. 5, n° 2, (2024), p. 23-48. — Kalashnikova O., « Procedural Rhetoric in Civilization V, Kingdom Come: Deliverance, And Medieval Dynasty », in *Annual of medieval studies at CEU*, vol. 28, (2022), p. 141-155.

[29] Grayson N., « Kingdom Come owes its popularity to "realism" and conservative politics », in *Kotaku* [En Ligne], https://kotaku.com/kingdom-come-owes-its-popularity-to-realism-and-conserv-1823420208, (mise à jour le 02/02/2018, consultée le 08/02/2026). — McCarter R., « Kingdom Come: Deliverance – Myth-making and historical accuracy », in *Unwinnable,* [En Ligne], https://unwinnable.com/2018/03/02/deliverance-myth-making-and-historical-accuracy/, (Publiée le 02/03/2018, consultée le 25/02/2026). — Taylor L., « Kingdom Come: Deliverance still fails to deliver representation », in *New Normative*, [En Ligne], http://newnormative.com/2018/02/07/kingdom-come-deliverance-still-fails-deliver-representation/, (Mise en ligne le 07/02/2018, consultée le 25/02/2026). — Pfister E., « Kingdom Come: Deliverance. A Bohemian forest simulator », in *Gamevironments*, n° 11, (2019), 142–148. — Let's Play History, « Das „authentischste" Historienspiel aller Zeiten?! Die gewaltige Schräglage von „Kingdom Come: Deliverance" », in *Let's Play History*, [En ligne], https://lepetitcapo.wordpress.com/2018/01/13/das-authentischste-historienspiel-aller-zeiten-die-gewaltige-schraeglage-von-kingdom-come-deliverance/, (Mise en ligne le 13/01/2018, consultée le 25/02/2026).

bien dans les chroniques qui donneront naissance au nationalisme[30] tchèque, notamment la *chronique de Dalimil* comme le montrent Adde[31] et Thomas[32], qui mettent en lumière le traitement des étrangers dans cette chronique, son auteur étant à l'origine de la naissance du nationalisme tchèque, il traite les étrangers, c'est-à-dire ceux qui ne parlent pas tchèque, de manière extrêmement véhémente. De plus, comme le soulignent Berend[33], dans différents travaux, et Chollet[34], cet « Autre » perçu peut également s'avérer être « des nôtres » lorsque la situation politique le permet ou l'exige, comme ça a pu être le cas des différentes tribus nomades asiatiques présentes dans l'armée de Sigismond lors de ses campagnes militaires.

Ces concepts seront cruciaux dans notre analyse du jeu puisqu'ils nous permettront de comprendre si les développeurs ont représenté les minorités de manière monolithique ou si les nuances médiévales ont été appliquées à la construction des minorités.

Cadre historiographique : les Juifs en Europe centrale médiévale

L'historiographie appréhende l'Histoire médiévale des Juifs européens sous plusieurs angles dont trois sont particulièrement intéressants pour notre travail. Tout d'abord l'aspect économique et juridique global qui étudie la condition des Juifs en Europe, leur condition de vie, les métiers qu'ils étaient autorisés à pratiquer ainsi que les lois auxquelles ils étaient soumis par les autorités religieuses et laïques. Dans cette catégorie, nous pouvons notamment citer les ouvrages de Chazan[35], qui se concentrent sur la vie économique des Juifs d'Europe. Un autre axe de notre recherche est l'ancrage bohémien des communautés juives. Dans ce cadre, un ouvrage de Zahradníková ainsi que l'ouvrage de Seibt nous fournissent différents chapitres sur l'Histoire des Juifs de Bohême sous les dynasties régnantes, les Přemyslides[36] et les Luxembourg. Les articles de Mengel et Doležalová, quant à eux, s'intéressent plus précisément aux Juifs, respectivement

[30] Par « nationalisme », nous entendons une idéologie qui tente d'expliquer une origine commune à un peuple, créant une unité par divers éléments comme la culture ou la langue.

[31] Adde É., « les étrangers dans la chronique de Dalimil », in *Cahiers du CEFRES*, vol. 31, (2011), p. 11-52. — Adde É., « Chronique de Dalimil », in de Cevins M.-M., *Démystifier l'Europe centrale, Bohême, Hongrie et Pologne du VII^e au XVI^e siècle*, Paris, Passés composés/Humensis, 2021, p. 361-362.

[32] Thomas A., *Anne's Bohemia, Czech Literature and Society, 1310-1420*, Minneapolis, Londres, University of Minnesota Press, 1998, p. 50-62.

[33] Berend N., *Op. Cit.*, (2019), p. 277-278. — Berend N., « Minorités », in de Cevins M.-M., *Démystifier l'Europe centrale, Bohême, Hongrie et Pologne du VII^e au XVI^e siècle*, Paris, Passés composés/Humensis, 2021, p. 624-626. — Berend N., « Languages and Functions of Medieval Exclusion », in *Hamsa, Journal of Judaic and Islamic Studies*, vol. 9, (2023). — Berend N., « Medieval diversity : Contexts and Meanings », in *Hungarian Historical review*, vol. 13, n°2, (2024), p. 306-319.

[34] Chollet L., « Multiculturalisme », in de Cevins M.-M., *Démystifier l'Europe centrale, Bohême, Hongrie et Pologne du VII^e au XVI^e siècle*, Paris, Passés composés/Humensis, 2021, p. 637-641.

[35] Chazan R., *Reassessing Jewish Life in Medieval Europe*, Cambridge, Cambridge University Press, 2010. — Chazan R., *The Cambridge History of Judaism, Volume VI, The Middle Ages : the Christian World*, Cambridge, Cambridge University Press, 2018.

[36] Les Přemyslides sont une dynastie ducale puis royale, présente en Bohême depuis la fin du IX^ème siècle. C'est en 1198 que la dynastie devient royale, régnant sur la Bohême et la Moravie. La lignée royale s'éteint avec le meurtre de Venceslas III et est remplacée, sur le trône de Bohême, par les Luxembourg. (D'après Khalous D., « Přemyslides », in de Cevins M.-M., *Démystifier l'Europe centrale, Bohême, Hongrie et Pologne du VII^e au XVI^e siècle*, Paris, Passés composés/Humensis, 2021, p.723-726).

sous Charles IV (1355-1378) et sous Venceslas IV (1378-1419)[37]. Enfin, nous utiliserons les études de Šmahel et de Doležalová qui traitent toutes deux, respectivement, des conditions de vie des Juifs dans la ville de Prague et dans la ville de Kolín[38]. Enfin, le dernier axe de recherche que nous avons exploré porte sur l'antijudaïsme subi par les Juifs durant le Moyen Âge. Nous utiliserons alors un article de Baumgarten traitant des lois imposant aux Juifs leur manière de se vêtir lors du quatrième concile de Latran[39] (1215)[40]. Nous utiliserons également les ouvrages de Langmuir, Berend, Konz et de Marcus, des études générales sur l'antijudaïsme médiéval occidental[41], ainsi que les articles de Dienstbier sur la représentation antijuive de la *Judensau* et de Newman sur le pogrom de Prague de 1389[42].

Ces trois axes d'étude permettront d'apporter une certaine méthodologie à notre analyse des personnages du jeu, en analysant quels sujets couverts par l'historiographie sont les mieux et moins bien retranscrits dans le jeu par les développeurs.

Cadre historiographique : les Romanis en Europe centrale médiévale

Pour l'historiographie concernant les Romanis, nous nous sommes tout d'abord intéressé à l'Histoire du peuple et à leurs conditions d'arrivée dans les terres d'Europe centrale. Les ouvrages les plus fameux et les plus utiles à ce sujet pour notre travail sont ceux de Liégeois, Abulafia, Piasere et Baker qui, tous, traitent de

---

[37] SEIBT F., *Die Juden in den böhmischen Ländern*, *Vorträge der Tagung des Collegium Carolinum in Bad Wiessee vom 27. bis 29. November 1981*, Munich, Vienne, R. Oldenbourg Verlag, 1983. — ZAHRADNÍKOVÁ M., *Dějiny Židů v českých zemích*, Prague, Vzdělávací a kulturní centrum Židovského muzea v Praze, 2006. — MENGEL D.C., « Emperor Charles IV, Jews, and Urban Space », in VAN ENGEN J., *Christianity and Culture in the Middle Ages*, Indiana, University of Notre Dame Press, 2014, p. 294-328. — DOLEŽALOVA E., « Jak vznikal obraz Václava IV. jako ochránce Židů », in *Sjezd Českých Historiků*, vol. 116, n°2, (2018), p. 447-458.

[38] ŠMAHEL F., « Die Prager Judengemeinde im hussitischen Zeitalter (1389-1485) », in CLUSE C., HAVERKAMP A., YUVAL I.J., *Jüdische Gemeinden und ihr christlicher Kontext in kulturräumlich vergleichender Betrachtung von der Spätantike bis zum 18. Jahrhundert*, Hannovre, Verlag Hahnsche Buchhandlung, 2003, p. 341-363. — DOLEZALOVA E., « Jewish Life in Kolín in Light of Municipal Sources from the Fourteenth to the Sixteenth Centuries », in *Aschkenas*, vol. 35, n°1, (2025), p. 87-105.

[39] 12ème concile Œcuménique, convoqué par le Pape Innocent III (1198-1216) en novembre 1215. Il promulgua de nombreux canons dont ceux qui nous intéressent concernant les communautés juives et musulmanes présentes en terres chrétiennes. (D'après PACAUT M., « Latran quatrième concile du (1215) », in *Universalis*, [En Ligne], https://www.universalis.fr/encyclopedie/quatrieme-concile-du-latran/, (Page consultée le 11/03/2026)).

[40] BAUMGARTEN E., « Minority dress codes and the law : A jewish-christian Comparison », in BEREND N., HAMEAU-MASSET Y., NEMO-PEKELMAN C., TOLAN J., *Religious Minorities in Christian, Jewish and Muslim Law, (5th-15th Centuries)*, Turnhout, Berpols, 2017, p. 289-300.

[41] LANGMUIR G.I., *Toward a definition of antisemitism*, Berkeley, Los Angeles, Londre, University of California Press, 1996. — BEREND N., « Anti-Jewish Stereotypes from the Middle Ages until Today », in PETERE A., SEEGER A., AKRAP D., SPERA D., *Our Medieval City ! The first Jewish Community in Vienna*, Vienne, Jewish Museum Vienna, 2021, p. 113-122. — MARCUS IG., *How the West Became Antisemitic, Jews and the Formation of Europe, 800-1500*, Princeton, Oxford, Princeton University Press, 2024. — KONZ B., « Judenverfolgung im Mittelalter und früher Neuzeit », in *Das wissenschaftlich-religionspädagogische Lexikon im Internet*, [en ligne], http://www.bibelwissenschaft.de/stichwort/100272/, (page consultée le 28/10/2025, Mise à jour en février 2017).

[42] NEWMAN B., « The Passion of the Jews of Prague: The Pogrom of 1389 and the Lessons of a Medieval Parody », in *Church History*, vol. 81, n°1, (2012), p. 1-26. — DIENSTBIER J., « The Metamorphoses of the Judensau », in HAUSER J., JANÁČOVÁ E., *Visual Antisemitism in Central Europe, Imagery of Hatred,* Berlin-Boston, De Gruyter, 2021, p. 1-34.

l'Histoire des Romanis aux alentours du XVème siècle en Europe[43]. Pour affiner leur Histoire en Europe centrale, nous utiliserons les travaux de Fraser et de Crowe[44]. Nous nous intéresserons ensuite aux politiques d'accueil et de rejet de cette communauté dans le cas de l'Europe centrale en mobilisant le travail de Kendrick[45]. Enfin, en lien direct avec ce que nous pouvons retrouver dans le jeu, nous mobiliserons un article de Van Kappen consacré aux saufs-conduits délivrés aux chefs romanis par l'aristocratie européenne[46].
Là encore, ces trois axes d'intérêt apporteront une structure à notre analyse, permettant de comparer les vêtements, le langage, les us et coutumes des Romanis du jeu et ce qu'en dit l'historiographie, et de tirer les conclusions pour notre travail.

Cadre historiographique : les populations noires et musulmanes en Europe centrale médiévale

Cet aspect de notre travail sera fortement différent des deux que nous venons de passer en revue puisqu'un seul et même personnage, Musa, représente ces riches cultures dans *KCDII*, tandis que pour les deux autres communautés, de multiples personnages en avaient la tâche. Là encore, nous avons divisé notre recherche en trois axes principaux. Premièrement, nous nous intéresserons à la présence, ou non, de ces deux communautés en Europe centrale au début du XVème siècle. Pour ce faire, nous utiliserons différents travaux, notamment ceux de McEnchroe, de Fülöpp-Romhányi et de Simmons[47]. Notre second point d'intérêt se portera sur la représentation culturelle européenne des hommes noirs et des Musulmans médiévaux. Nous nous appuierons alors sur les travaux de Mengel, Zacharopoulou, Clemens, Wuyts et Bowersox[48] relatifs au saint noir, saint Maurice. Pour le cas de la

[43] Liegeois J.-P., *Les Tsiganes*, Paris, La Découverte, 1983. — Abulafia D., « The Coming of the Gypsies: Cities, Princes and Nomads », in Hoppenbrouwers P.C.M, Janse A., Stein R., *Power and Persuasion: Essays on the Art of State Building in Honour of W.P. Blockmans,* Turnhout, Brepols, 2010, p. 325-342. — Piasere L., *Roms : une histoire européenne*, Montrouge, Bayard, 2011. — Baker L.B., « Marginal People, Marginal History: A Historiography of Medieval Romani Immigration », in *German Historical Institute London Bulletin*, vol. XLV, n°2, (2023), p. 44-75.

[44] Fraser A., *The Gypsies*, second edition, Cambridge, Oxford, Blackwell, 1995, [1992]. — Crowe D.M., *A History of the Gypsies of Eastern Europe and Russia*, seconde édition, New York, Palgrave MacMillan, 2007, [1994].

[45] Kendrick D., *The Role of the Romanies : Images and Counter-images of 'Gypsies'/Romanies in European Cultures*, Liverpool, Liverpool University Press, 2005.

[46] Van Kappen O., « Four early safe-conducts for Gypsies (1442-1454) », in *Journal of Gypsy Lore Society,* vol. XLIV, (1965), p. 107-114.

[47] Fülöpp-Romhanyi B., « Chapitre 7, Le pluralisme religieux en Europe centrale du XIe au XVIe siècle », in de Cevins M.-M., *Démystifier l'Europe centrale, Bohême, Hongrie et Pologne du VIIe au XVIe siècle*, Paris, Passés composés/Humensis, 2021, p. 183-204. — McEnchroe T., « Black woman's skull found in medieval burial ground in Bohemia », in *Radio Prague International*, [En Ligne], https://english.radio.cz/black-womans-skull-found-medieval-burial-ground-bohemia-8739771?utm, (mise à jour le 20/01/2022, consultée le 21/11/2025). — Simmons A., « Uncovering the African Presence in Medieval Europe », in *The Public Medievalist,* [En Ligne], https://publicmedievalist.com/uncovering-african/, (Page consultée le 23/01/2026, Mise à jour le 27/04/2017).

[48] Mengel D.C., « Remembering Bohemia's Forgotten Patron Saint », in David Z.V., Holeton D.R., *The Bohemian Reformation and Religious Practice, volume 6*, Prague, Academy of Sciences of the Czech Republic, 2007, p. 17-32. — Zacharopoulou E., « The Black St Maurice of Magdeburg and the African Christian Kingdoms in Nubia and Ethiopia in the thirteenth Century », in *The Southern African Journal of Medieval & Renaissance Studies*, vol. 25, (2015), p. 77-110. — Clemens R., « African Saints in Medieval Europe: St. Maurice », in *Beinecke Rare Book & Manuscript Library,* [En Ligne], https://beinecke.library.yale.edu/article/african-saints-medieval-europe-st-maurice, (consultée le 28/11/2025, mise à jour le 26/07/2020). — Wuyts J., « Who is Saint Maurice and how did he become a saint? », in *Europeana*, [En Ligne], https://www.europeana.eu/en/stories/saint-maurice,

représentation plus commune des personnes noires, nous utiliserons les travaux de Heng et de Marcus[49]. Notre troisième axe de recherche se portera sur les personnages historiques qui ont inspiré les développeurs lors de la création de Musa. Ainsi, pour Mansa Mūsā, nous utiliserons les travaux de Levtzion, Conrad et de Davis[50]. Pour Ibrahim Ibn Ya'qūb, nous utiliserons les travaux de Kowalski et de Ducène[51]. Nous mobiliserons également les travaux de Fletcher et Tanase, pour les autres personnages ayant inspiré Musa, comme Ibn Battuta et Ibn Fadlan notamment[52].

Ces ouvrages que nous avons sélectionnés nous permettront à la fois de vérifier si les critiques adressées au personnage sont justifiées et si la représentation de Musa correspond à ce qu'une personne noire et musulmane aurait pu être en Bohême au XV^{ème} siècle.

La précision historique à l'épreuve du médium : problématique et questionnements

La véracité historique est complexe et il est utopique d'espérer la retrouver dans un médium, aussi complet et soucieux du détail soit-il. Ainsi, les représentations des minorités que nous étudions seront forcément simplifiées, erronées ou modifiées. Qu'est-ce qui justifie les sélections, simplifications, voire les fictionnalisations historiques effectuées pour représenter les minorités du jeu ? Quelles étaient les volontés des concepteurs de *KCDII* dans la création de ces représentations de minorités médiévales ? Jusqu'à quel point la volonté de précision historique est-elle en accord avec les attendus et les contraintes du médium du jeu vidéo ? À quel point ces représentations s'articulent à celles véhiculées habituellement dans d'autres médias populaires ? *KCDII* est-il différent des autres jeux vidéo dans son rapport à l'Histoire et aux représentations qu'il fait des minorités ? À quoi servent les anachronismes intentionnels ? Les sources médiévales ont-elles été vectrices de clichés et stéréotypes qui ont encore cours aujourd'hui ? Pour analyser efficacement un sujet d'étude aussi vaste, nous utiliserons les règles mentionnées par Aarseth dans son article sur l'analyse des jeux en environnements virtuels[53] : nous croiserons l'examen du monde du jeu, de la structure du jeu et du *gameplay* ; tout en nous appuyant sur une pratique directe du jeu, auquel nous avons joué, et

(consultée le 28/11/2025, mise à jour le 25/10/2022). — Bowersox J., « St. Maurice in Bohemia (Before 1367) », in *Black Central Europe,* [En Ligne], https://blackcentraleurope.com/sources/1000-1500/st-maurice-in-prague/, (Page consultée le 28/11/2025).

[49] Heng G., *The Invention of Race in the European Middle Ages,* Cambridge, Cambridge University Press, 2018, p. 181-256. — Marcus I.G., *Op. Cit.*, 2024, p. 141-170.

[50] Levtzion N., « The Thirteenth- and Fourteenth-Century Kings of Mali », in *The Journal of African History*, vol. 4, No. 3 (1963), p. 341-353. — Conrad D.C., « Mansa Mūsā », in *Encyclopédie de l'Islam, tome VI*, Leiden, Paris, Brill, 1991, p. 407. — Davis R.W., « Mansa Mūsā », in *Great Lives from History: The Middle Ages*, Pasadena, Hackensack, Shelley Wolbrink, 2005, p. 744-745.

[51] Kowalski T., *Ibrahim ibn Yaqub's Account of His Travel to Slavic Countries as Transmitted by Al-Bakri*, Berlin, Peter Lang, 2022. — Ducene J.-C., « Le Périple d'Ibrāhīm b. Ya'qūb en Europe », in Denoix S., Renel H., *Atlas des Mondes Musulmans Médiévaux*, Paris, CNRS Éditions, 2022, p. 22-23.

[52] Fletcher R., *La Croix et le Croissant, le Christianisme et l'Islam de Mahomet à la Réforme*, Paris, Points, 2003. — Tanase T., « Un Voyage au Bout du Monde, le Périple d'Ibn Fadlān », in Denoix S., Renel H., *Atlas des Mondes Musulmans Médiévaux*, Paris, CNRS Éditions, 2022.

[53] Aarseth E., *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*, Melbourne, MelbourneDAC, 2003.

que nous avons complètement terminé, nous-même, à deux reprises[54] ; nous étudierons le discours des différents développeurs dans des entretiens donnés à plusieurs médias et analyserons le retour du jeu par les joueurs et les critiques spécialisées.

Du parchemin aux pixels : un corpus à la croisée des époques

Notre recherche couvrant des domaines d'étude tant médiévaux que contemporains, nous utiliserons des sources provenant des deux époques, c'est-à-dire, des sources produites par des auteurs médiévaux portant directement sur les minorités étudiées, comme des chroniques, des documents iconographiques, entre autres, ainsi que des sources produites aujourd'hui, concernant le jeu vidéo en lui-même, comme des entretiens, des questionnaires et d'autres productions vidéoludiques.

Du parchemin …

En ce qui concerne les sources mobilisées pour ce travail, malheureusement, aucune bibliographie n'est disponible dans *KCDII*, il nous est donc impossible de savoir quelles sources ont été utilisées par les développeurs. Dans ces sources, nous chercherons toutes mentions des minorités présentées dans ce travail et analyserons ces mentions en parallèle à l'historiographie et à la représentation de cette minorité dans le jeu. Ainsi, nous avons procédé par remontée bibliographique dans les travaux d'historiens présentés plus tôt afin de déterminer quelles sources pourraient avoir été utilisées pour la création de *KCD*. Donc, Il convient de mentionner le travail de Bondy et Dworsky[55] qui compile toutes les sources officielles relatives aux Juifs de Bohême entre 906 et 1620. Pour compléter ce travail, nous utiliserons *la chronique de Dalimil*, œuvre fondatrice de la nation tchèque rédigée au début du XIV^{ème} siècle par un autour inconnu appartenant à la petite bourgeoisie tchèque, souvent prêtée à Dalimil[56]. Il traite en longueur des étrangers dans la région qui nous intéresse. Bien que la chronique précède de presque un siècle les évènements du jeu, celle-ci, par son aspect fondateur, possède toujours une influence importante au début du XV^{ème} siècle, à la naissance du sentiment national tchèque. Une autre chronique, encore un peu plus ancienne, mais elle aussi fondatrice de l'identité tchèque qui naîtra quelque deux siècles plus tard, nous intéressera, la *Chronica Boemorum*[57] de Cosmas de Prague, le premier écrivain tchèque connu. Pour point de comparaison, et pour nous assurer que les idéologies nationalistes présentées dans les chroniques de Cosmas de Prague et de Dalimil, sont toujours d'actualité à la période qui nous intéresse, nous utiliserons la chronique hussite de Laurent de Březová[58], écrite au XV^{ème} siècle, soit peu après la période chronologique présentée dans *KCDII*. Laurent de Březová est

[54] À la fin de la rédaction de ce travail, nous comptabilisons un total de 213 heures sur le jeu.

[55] Bondy G., Dworsky F., *Zur Geschichte der Juden in Böhmen, Mähren und Schlesien von 906 bis 1620*, vol. I, Prague, Herausgeber und Verleger, 1906.

[56] [Pseudo-]Dalimil, *Kronika*, éd. V. Flajšhans, Prague, Jan Laichter V Praze, 1920.

[57] Cosmas de Prague, *Cosmae Pragensis Chronica Bohemorum*, éd. Bak J.M., Rychterova P., in *Central European Medieval Texts*, vol. 10, (2020), p. 3-428.

[58] Laurent de Brezova, *Historia Hussitica*, éd. Goll J., in Emler J., Gebauer J., Goll J., *Fontes rerum Bohemicarum*, tome V, Prague, Nadání Františka Palackého, 1893.

un petit noble né à Březová, près de Kutná Hora en 1371. Il devient bachelier à l'Université de Prague en 1390 puis maître en 1394. C'est à ce moment qu'il entretient de nombreuses relations avec le réformateur Jan Hus. Il est fortement impliqué lors des guerres hussites où il rédige notamment la chronique qui nous intéresse, *Historia Hussitica*. Il meurt vers 1437[59]. La chronique couvre les années 1414 à 1421. La fin est brutale, due à la mort de Laurent de Březová qui n'a pu achever son œuvre, poursuivie de manière anonyme[60]. Plusieurs récits de voyage viendront également étoffer notre corpus de sources. Notamment le *Reisebuch* de Johann Schiltberger[61] et le *livre des merveilles du monde* de Jean de Mandeville[62] et un exemple de cet antijudaïsme, une pièce de théâtre, retranscrite dans l'ouvrage de Thomas[63]. En lien avec la communauté romanie, peu de sources originaires de Bohême subsistent. Nous utiliserons donc des sources proches géographiquement ou chronologiquement du sujet qui nous intéresse. La première étant le journal d'un bourgeois de Paris[64], plus proche chronologiquement que géographiquement, écrit par un auteur inconnu dans la première moitié du XV^{ème} siècle qui présente l'arrivée des Romanis à Paris de manière plus personnelle que dans des chroniques. Nous utiliserons également plusieurs chroniques, sur les territoires actuels de la Belgique, la Suisse et l'Allemagne, qui sont les mieux connues pour traiter des relations entre les villes et les communautés romanies. Notamment celle de Tournai[65], d'Augsbourg[66], de Magdebourg[67] et de Berne[68]. Pour ce qui est des sources iconographiques pour les minorités juives et noires, nous nous baserons sur le travail de Strickland[69], qui présente et analyse des dizaines de représentations de minorités dont celles qui nous intéressent dans ce travail. Comme nous l'avons dit plus tôt, nous pourrons utiliser l'ouvrage de Kowalski[70] qui est une édition des comptes rendus de voyage d'Ibn Ya'qūb[71]. Nous utiliserons également une édition des voyages de Johann Schiltberger[72] qui propose une vision du monde arabo-musulman de l'intérieur mais avec un œil chrétien et une édition du livre des merveilles du monde de Mandeville[73].

… aux pixels

Au-delà de ces sources médiévales, certaines sources actuelles nous serviront également. Premièrement, évidemment, notre source la plus importante sera le jeu

[59] POLIVKA M., « Laurentius de Brezowa, d. 1438 », in *Lexikon des Mittelalters*. Verlag J.B. Metzler, vol. 5, 1991, col. 1760.
[60] LAURENT DE BREZOVA, *Op. Cit.*, 1893, p. XXIX-XXX.
[61] JOHANN SCHILTBERGER, *The Bondage and Travels of Johann Schiltberger, a Native of Bavaria, in Europe, Asia, and Africa, 1396-1427*, éd. BUCHAN TELFER J., Londres, Hakluyt Society, 1879
[62] JEAN DE MANDEVILLE, *Le livre des merveilles du monde*, éd. DELUZ C., Paris, CNRS, 2000.
[63] THOMAS A., *Op. Cit.*, 1998.
[64] *Journal d'un bourgeois de Paris*, éd. TUETEY A., Paris, H. Champion, 1881.
[65] *Chronique des Pays-Bas, de France et de Tournai*, éd. DE SMET J.-J., Bruxelles, M. Hayez, 1856, p. 115-570.
[66] *Die Chroniken der schwäbischen Städte: Augsburg*, éd. FRENSDORFF F., Leipzig, Verlag von S. Hirzel, 1865.
[67] *Die Chroniken der schwäbischen Städte: Magdeburg*, éd. FRENSDORFF F., Leipzig, Verlag von S. Hirzel, 1869.
[68] CONRAD JUSTINGER, *Berner-chronik*, éd. STUDER G., Berne, Druck und Verlag von K. J. Wyss, 1871.
[69] STRICKLAND D.H., *Saracens, Demons, & Jews, Making Monsters in Medieval Art*, Princeton, Oxford, Princeton University Press, 2003.
[70] KOWALSKI T., *Op. Cit.*, 2022.
[71] Ibrāhīm ibn Ya'qub al Isrâîlî at-Turtûshî est un commerçant et voyageur juif du X^{ème} siècle connu dans le monde arabo-musulman pour ses voyages en Bohême dans les années 960.
[72] JOHANN SCHILTBERGER, *Op. Cit.*, 1879.
[73] JEAN DE MANDEVILLE, *Op. Cit.*, 2000.

en lui-même, *Kingdom Come: Deliverance II*[74]. Nous nous intéresserons également aux entretiens que les différents membres du studio *Warhorse* ont pu donner pour la sortie de *KCDII*, qui sont généralement accordés par le directeur du studio, Daniel Vávra, ou par le directeur de la communication Tobias Stolz-Zwilling[75]. Dans ces entretiens, nous chercherons la posture des principaux décideurs de *KCDII* sur les influences du jeu, les buts recherchés lors de sa conception et leur position sur le réalisme prétendu du jeu, sans perdre de vue que ces personnes doivent s'en tenir au discours proposé par *Warhorse* depuis l'annonce de *KCDI*. Toutefois, cela permet de mieux appréhender la posture du studio. Nous utiliserons également des entretiens et échanges que nous avons pu avoir avec certains consultants du jeu ainsi qu'un *Google Forms*[76] anonymisé qui leur a été fourni.
Ce corpus de sources, combiné à la littérature historique que nous avons citée plus haut, nous permettra de répondre aux différentes questions que nous nous sommes posées. Nous comparerons nos sources et travaux à ce que le jeu présente des minorités et nous tiendrons compte des attendus et contraintes du genre et du médium pour comprendre les choix faits par les développeurs en cas d'écart à la réalité historique.

Itinéraire d'analyse : contextualisation, comparaison et mise en perspective

Dans ce travail, nous commencerons par présenter les polémiques suscitées par premier jeu, afin de constater les éventuelles évolutions entre les deux jeux. Nous poursuivrons en présentant les différents consultants historiques ayant travaillé pour *Warhorse studio*. Pour préciser le contexte du cadre d'analyse, nous nous intéresserons brièvement aux populations ethnoreligieuses majoritaires représentées dans l'œuvre afin d'étudier comment et à quel point celles-ci sont soumises à des stéréotypes. Puis, nous présenterons comment le jeu dépeint chaque minorité, les stéréotypes et attributs qu'il lui prête, avant de mettre cette représentation de la minorité dans *KCD* en miroir avec les données historiographiques. Nous tenterons d'éclairer ces éventuels changements à la lumière des entretiens des développeurs, des contraintes du jeu vidéo, de l'avis des

[74] Kingdom Come : Deliverance II, (2025), Warhorse Studio, Playstation 5.
[75] Lane R., « Kingdom Come: Deliverance 2 isn't just bigger, it's more diverse, with Warhorse adding a 'wide range of ethnicities and different characters' », in *PCGamer*, [En Ligne], https://www.pcgamer.com/games/rpg/kingdom-come-deliverance-2-isnt-just-bigger-its-more-diverse-with-warhorse-adding-a-wide-range-of-ethnicities-and-different-characters/, (Mise en ligne le 19/04/2024, consultée le 24/02/2026). — Wolens J., « Attacks on Kingdom Come: Deliverance for gay romance, representation 'only mattered to a handful of terminally online culture warriors,' reckons KCD2's exec producer, and probably didn't impact the games' reception », in, *PCGamer*, [En Ligne], https://www.pcgamer.com/games/rpg/attacks-on-kingdom-come-deliverance-for-gay-romance-representation-only-mattered-to-a-handful-of-terminally-online-culture-warriors-reckons-kcd2s-exec-producer-and-probably-didnt-impact-the-games-reception/, (Mise en ligne le 09/01/2026, consultée le 24/02/2026). — Lits Play, « Writing KINGDOM COME DELIVERANCE 2 with Creative Director Daniel Vávra », in *YouTube*, [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=Js5Ye63D3b8&t=4s, (Mise en ligne le 28/02/2025, consultée le 15/06/2026). — Esfand, « Kingdom Come Deliverence 2 Success & Future Plans | Exclusive Dev Interview », in *YouTube*, [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=clEC7v4hTHg&t=6s, (Mise en ligne le 15/06/2025, consultée le 15/06/2026).
[76] Lien vers le questionnaire du Google Forms soumis aux consultants et développeurs : https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdsjpydObFDRDLe1kNhSnVV_ajhJEBmCQZ3BhdEbxSGyTXrmg/viewform?usp=header, ou voir en annexe, n°80-81, p. LI-LV pour les réponses.

consultants que nous avons interrogés ou de tout autre facteur explicatif, qui nous permettront de comprendre ce changement. Enfin, nous terminerons en comparant ce traitement des minorités avec celui qui est fait dans la *pop culture* en général et apporterons une réflexion sur cette thématique.

Du réalisme à l'idéologie : les polémiques autour de *Kingdom Come: Deliverance I*

La représentation de faits historiques dans les jeux vidéo amène souvent à des polémiques politiques[77]. Dans le monde francophone, nous avons notamment eu le cas d'*Assassin's Creed Unity*, critiqué notamment par Jean-Luc Mélenchon –un homme politique français, aujourd'hui à la tête de la formation *La France Insoumise*, en 2014, lors de la sortie d'*Assassin's Creed Unity* et de la polémique, il était à la tête du *Parti de Gauche*, aujourd'hui disparu– qui jugeait le jeu antirévolutionnaire et pro-monarchie absolue. *KCD* ne fait pas exception puisque la sortie du premier jeu s'est accompagnée de nombreuses polémiques, cristallisées par son –désormais– ancien directeur créatif et cofondateur du studio[78], Daniel Vávra, sur le réseau social X. En effet, le directeur tchèque, en débattant avec des fans du jeu lui reprochant le manque de diversité, s'est fendu de quelques déclarations controversées, voire racistes[79]. Dans ces publications sur X, non seulement Daniel Vávra nie l'existence de personnes noires en Europe, à l'époque où se déroule le jeu, mais il écarte en outre le sujet de la polémique, considérant qu'on lui demande de représenter les autres cultures, car les développeurs appartenant à ces cultures en seraient incapables. Pourtant, les utilisateurs l'ayant apostrophé sur X lui demandaient simplement d'être honnête avec ses prétentions d'exactitude historique, en représentant l'Europe dans toute sa diversité qui, contrairement à ce qu'il avance, était bel et bien présente. Un article du magazine *Let's Play History* répertorie d'autres polémiques liant Vávra à des mouvements d'extrême droite, voire néonazis, mais également d'autres polémiques racistes, sexistes et misogynes. L'article conclut, constant que nous partageons concernant le premier opus, que celui-ci ne représente pas le Moyen Âge tel qu'il était réellement, comme le prétend son concepteur, mais comme son directeur le perçoit idéologiquement[80]. En plus des polémiques de son directeur, le jeu fut également critiqué pour son traitement du peu de minorités qu'il présentait, comme les Coumans, un peuple venu des steppes asiatiques, présenté comme des « méchants de service » pour leur alliance avec les Hongrois de

[77] LALU J., *Op. Cit.*, (2021), p. 43-64.

[78] Daniel Vávra a quitté son poste de directeur créatif le 24/02/2026, au moment de la rédaction de ce travail, officiellement pour se concentrer sur un film dans l'univers de *KCD*.

[79] Les publications X de Vávra en question : « *Would you please explain to me what's racist about telling the truth? There were no black people in medieval Bohemia. Period.* » ; « *We are consulting EVERYTHING with top historians on the period and they laughed when I told them about this nonsense* [la présence de minorités en Bohême en 1403]. »; « *Do you think that the lack of game developers in some cultures/countries is the result of white colonialism?* » ; « *Why don't you ask (or accuse as you seem to prefer) Chinese developers to produce diverse games?* » ; « *Is it a problem of European developers, that there are so few games produced in Africa, South America or Middle East?* » ; « *Are people on other continents and of other cultures so incompetent that they need me to produce their culture?* » ; « *Where was the idea, that white people are supposed to supply culture for the whole world even born?* » ; « *Is it my duty as a white man to produce games not about my culture, but about yours? Why don't you make them yourself?* ».

[80] LET'S PLAY HISTORY, *Op. Cit.*, [En ligne], https://lepetitcapo.wordpress.com/2018/01/13/das-authentischste-historienspiel-aller-zeiten-die-gewaltige-schraeglage-von-kingdom-come-deliverance/.

Sigismond[81]. De plus, ceux-ci s'expriment dans leur langue sans que celle-ci ne soit sous-titrée dans la langue du joueur mais seulement en hongrois, creusant d'avantage le fossé de compréhension qui s'installe entre le joueur et les antagonistes du jeu[82]. Une partie de ces polémiques peuvent se comprendre en analysant la vision *marketing* du jeu.

« *Dungeons and no dragons* » : discours, posture et réalités du jeu vidéo historique

KCD base son *marketing* sur une promesse simple : être la première franchise de jeux vidéo à représenter la vérité historique, comme dans un style académique, en opposition avec une représentation de l'Histoire plus populaire dans d'autres jeux vidéo ou films et séries.

Dans son étude de l'Histoire dans les jeux vidéo, Chapman remet en question le postulat selon lequel la seule Histoire valide se trouve dans les livres académiques et que celle représentée dans d'autres médias, comme dans celui du jeu vidéo, où elle serait plus populaire et, par conséquent, moins « vraie »[83]. Il n'est absolument pas antinomique pour *KCD* et ses concepteurs d'avoir la volonté de représenter la vérité historique. Toutefois, il n'est pas les premiers à le faire : des jeux comme *Skyrim*[84] ou *The Witcher*[85] représentant également l'Histoire, avec une autre démarche, une autre méthode et d'autres objectifs qui se basent plus sur l'aspect fantaisiste du Moyen Âge, avec des erreurs et des approximations mais également en fournissant aux joueurs d'autres notions qui n'apparaissent pas ou peu dans des jeux du style de *KCD*. Tout comme les historiens, les concepteurs de *KCD*, de *Skyrim* ou de *The Witcher* cherchent et choisissent des sources, les interprètent et les incorporent dans leurs jeux, de la manière qui correspond à la direction voulue par l'équipe de développement. L'image du Moyen Âge, dans l'imaginaire collectif du grand public, est construite autant, si ce n'est plus, par les médias jugés populaires (films, séries, jeux vidéo) que par la littérature scientifique[86]. Combien de personnes ont lu les travaux d'éminents médiévistes comme Henri Pirenne,

---

[81] BARTFAI I., *Op. Cit.,* [En Ligne], (Consultée le 08/02/2026).

[82] MCCARTER R., *Op. Cit.,* [En Ligne], https://unwinnable.com/2018/03/02/deliverance-myth-making-and-historical-accuracy/.

[83] CHAPMAN A., *Op. Cit.*, 2016, p. 7.

[84] *The Elder Scrolls V : Skyrim*, (2011), BETHESDA, multiplateforme. — *Skyrim*, Bordeciel en Français, n'est qu'une région d'un plus grand continent constituant le *lore* de *The Elder Scrolls*. Alors que Bordeciel s'inspire plutôt d'un univers boréaliste, la province de Cyrodiil, par exemple, s'inspire de l'Empire Romain antique, tandis qu'Elsweyr, une autre province du continent, s'inspire du Moyen Orient et du Nord de l'Afrique. Le *lore* de *The Elder Scrolls* contient de nombreux éléments de fantaisie comme de la magie, des dragons, des morts-vivants, … (COOPER V., « Modding and authentic, gritty medievalism in Skyrim », in AVELSTAD K.C., HOUGHTON R., *The Middle Ages in modern culture*, Londres, New York, New Dehli, Oxford, Sydney, Bloomsbury Academic, 2021, p. 161-173. — Maiello G., Giungato L., *Infinite Heroes and Quests of Skyrim: Investigating the Role of Norse Mythology in the Longevity of Bethesda Game Studios' Video Game 'The Elder Scrolls V'*, 2024).

[85] *The Witcher (3 Opus)* (2007-2015), CD PROJEKT, multiplateforme. — Basé sur les romans de Sapkowski (SAPKOWSKI A., *Le Sorceleur* (13 Tomes), Paris, Bragelonne, 1986-2024.), les 3 jeux the Witcher empruntent énormément à la culture médiévale de l'Europe Centrale et plus précisément la Pologne, notamment dans son bestiaire de créatures fantastiques. (MAJKOWSKI T., « Geralt of Poland: The Witcher 3 Between Epistemic Disobedience and Imperial Nostalgia », in *Open library of humanities*, n°4, (2018). — MAJKOWSKI T., « The Invention of Leshy », in *Sagejournals*, [En Ligne], https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/15554120251397689, (Mise en ligne le 01/12/2025, consultée le 18/06/2026)).

[86] CHAPMAN A., *Op. Cit.*, p. 12.

Jacques Le Goff ou Florian Mazel face à ceux qui se font une image du Moyen Âge en ayant regardé (ou lu) *Le Seigneur des Anneaux*[87], *Braveheart*[88] ou *Les Visiteurs*[89] ? Déprécier une œuvre qui parle d'un sujet historique du seul fait qu'elle provient d'un médium « populaire » est contre-productif puisque ce sont elles qui ont le plus d'impact sur la représentation que la société a du Moyen Âge.
KCD, comme le souligne très justement Grayson, base sa communication sur son réalisme[90] :

> « En apparence, [*Kingdom Come : Deliverance I*] rejette les tropes éculés du *RPG fantasy*[91] [...] *Kingdom Come* repousse habilement certains tropes dont les joueurs chevronnés sont lassés, tant sur le plan du *gameplay* que de la narration. Vous n'êtes pas un héros prédestiné, prêt à arracher sa chemise pour exposer ses abdominaux sculptés face aux maux du monde. Vous incarnez plutôt un type un peu maladroit, qui a du mal à affronter plus d'un ennemi à la fois et qui, même en cas de victoire, peut très bien mourir d'une hémorragie peu après »[92].

La vision de Grayson sur le fait que *KCD* ne rejette les attendus du *RPG fantasy* qu'en apparence n'est pas vraiment en phase avec ce que les créateurs du jeu avancent. Plusieurs personnes impliquées dans la création du jeu ont donné des entretiens. Le directeur des communications, Tobias Stolz-Zwilling[93], précise, par exemple, qu'ils n'ont pas voulu faire un jeu « hyperréaliste » mais un jeu authentique ou, du moins, plausible, autant que possible. Les personnages, les lieux, l'histoire ont, pour la grande majorité, existé. L'histoire racontée, elle, se veut humaine et donc plus plausible que vraie, sans sacrifier l'amusement et le *gameplay*. C'est un jeu vidéo amusant, pas un « *life simulator* » ou un jeu d'éducation[94]. Il avance également que les concepteurs du jeu ne voulaient pas suivre les tendances ou une « *checklist* » de choses à mettre dans le jeu. Ils sont des joueurs et voulaient faire un jeu qu'ils allaient apprécier. Un jeu par des joueurs pour des joueurs, ce qui les différencie, selon lui, des autres *AAA*[95]. Le discours de Stolz-Zwilling s'analyse facilement par le prisme de l'ouvrage de Chapman que nous avons présenté plus tôt. Selon lui, il y a deux sortes de jeux vidéo historiques : ceux qui montrent le passé et qui laissent le joueur interagir avec celui-ci et ceux qui font participer le joueur à la construction du passé[96]. Dans le cas de *KCD*, il semble que ce soit surtout la deuxième option qui corresponde, au vu de la très

[87] *Le Seigneur des Anneaux* (3 films), (2001-2003), JACKSON P., New Line Cinema.
[88] *Braveheart*, (1995), GIBSON M., Icon Productions.
[89] *Les visiteurs* (3 films), (1993-2016), POIRE J.-M., Gaumont International.
[90] GRAYSON N., *Op. Cit.*, [En Ligne], https://kotaku.com/kingdom-come-owes-its-popularity-to-realism-and-conserv-1823420208.
[91] Un *RPG fantasy* (*Role Play Game fantasy*) est un jeu vidéo dans lequel le joueur incarne un personnage dans un univers fantastique fictif.
[92] GRAYSON N., *Op. Cit.*, [En Ligne], https://kotaku.com/kingdom-come-owes-its-popularity-to-realism-and-conserv-1823420208.
[93] Tobias Stolz-Zwilling est le directeur de la communication de *Warhorse Studio*.
[94] AVV GAMING, « The Making of Kingdom Come Deliverance 2 (Interview with Sir Tobi) », in *YouTube*, [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=kPQ8HqxL_EU, (Mise en ligne le 04/06/2025, consultée le 12/02/2026).
[95] *Idem*.
[96] CHAPMAN A., *Op. Cit.*, 2016, p. 59.

(trop) grande agentivité du protagoniste à travers les deux jeux de la franchise. En effet, l'histoire d'Henry est sans doute presque impossible au Moyen Âge. La probabilité qu'un fils de forgeron, qui s'avère être le fils bâtard du seigneur de Skalice, Radzig Kobyla, devienne un guerrier craint dans toute la Bohême pré-hussite et le garde du corps du seigneur Hans Capon ; qu'il rencontre des héros et grands nobles tchèques comme Žižka, Albich d'Unichzow, le Diable Sec, et soit, même, très brièvement, serviteur du roi Sigismond en personne ; qu'il réalise un braquage dans les coffres dudit roi, entreposés sous bonne garde dans l'endroit le plus sécurisé de la ville ; qu'il fasse un sermon dans l'esprit de ceux du célèbre Jan Hus[97] ; qu'il résolve une affaire de meurtre ; qu'il survive à deux sièges (l'un en tant que défenseur, l'autre en tant qu'assaillant) ; qu'il enquête dans un monastère, deux fois, se faisant même passer pour un moine la première fois, guérissant une maladie inconnue et trouvant une relique chrétienne la seconde ; et bien d'autres choses encore, nous semble très improbable, voire impossible. Selon Bazile, cette extrême agentivité de la part du personnage incarné par le joueur est due au rôle de médiateur avec le passé joué par le « héros de l'histoire ». Cette vision de l'Histoire a pour conséquence de fournir un point de vue individuel et dominant sur celle-ci et l'identification du joueur au personnage qu'il incarne tend à marginaliser les expériences collectives des groupes dominés notamment[98]. Barnabé avance même que l'avatar, ici Henry, joue un rôle de médiateur entre le joueur et le jeu et, dans notre cas, entre l'Histoire telle que la présente *KCDII* et le joueur. L'avatar, même un avatar aussi construit et laissant assez peu de place à l'interprétation de ses motivations et son tempérament au joueur comme c'est le cas d'Henry, est fait pour être embrassé par le joueur qui l'incarnera comme son propre corps. Le joueur ne contrôle pas simplement Henry, il *est* Henry, ou plutôt, Henry est le joueur, procédé accentué par la vue à la première personne imposée qui augmente l'identification du joueur à Henry. Même si, comme le précise Barnabé, « certaines constantes thématiques ou ludiques entraveront nécessairement sa tentative d'identification », afin que l'avatar puisse avoir sa propre identité. Un système surnommé « Je-Il » par Barnabé, pour appuyer le fait que l'avatar et le joueur se construisent et évoluent simultanément mais jamais symétriquement[99]. Dans *KCDII*, la difficulté des contrôles du jeu est également un aspect permettant une plus grande identification du joueur. Comme le dit Barnabé, un joueur bougeant les doigts sur un clavier ou une manette est suffisant pour créer une certaine identification[100]. Dans les combats de *KCDII*, devoir placer manuellement son épée au bon endroit, d'après cinq positions possibles afin de pouvoir contrer ou contre-attaquer l'adversaire, et non pas simplement appuyer sur le bouton croix ou carré pour donner un coup d'épée, comme dans d'autres jeux, crée à coup sûr une identification certaine. Chaque élément, ou presque, de cette sur-agentivité, pris un par un reste plausible et comme l'a expliqué le directeur de la communication, les jeux *KCD* sont des jeux vidéo, ils sont obligés de faire évoluer le personnage de

[97] Jan Hus (1370-1415) est un réformateur de l'église catholique tchèque. Il souhaite une église plus nationale, donnant les sermons en tchèque et critiquant le luxe de la vie des membres de l'Église. Sa mort sur le bûcher en 1415 est à l'origine de la révolte Hussite (1419-1437). (D'après, LARAN M., « Hus Jan », in *Universalis*, [En Ligne], https://www.universalis.fr/encyclopedie/jan-hus/, (Page consultée le 19/02/26)).

[98] BAZILE J., *Op. Cit.*, 2020-2021, p. 197-200.

[99] BARNABE F., *Narration et jeu vidéo, Pour une exploration des univers fictionnels*, Liège, Bebooks, 2014, p. 35.

[100] *Ibidem*, p. 38.

la sorte afin de fournir de l'amusement et une impression de développement aux joueurs. Pour cela, ils ont dû tordre la réalité et faire des compromis entre le *gameplay* et la vérité historique[101]. Cet état de fait correspond totalement à ce que Copplestone définit comme la « *verisimilitude* ». Les développeurs sont censés trouver un compromis entre la vraisemblance culturelle (qui dépend de la perception que le public a du sujet, ici, le Moyen Âge) et la vraisemblance générique, qui respecte les règles inhérentes du jeu vidéo *RPG*[102]. D'après Chapman, la période du Moyen Âge s'adapte particulièrement bien à une représentation dans le jeu vidéo car les activités médiévales (duels, joutes, chevalerie), sont déjà soumises à des règles codifiées qui se traduisent bien dans le jeu vidéo[103].

Alors que Tobias Stolz-Zwilling nous présente sa version de la création du jeu, emplie de compromis entre amusement et vérité historique, le directeur créatif, Daniel Vávra, voit les choses autrement. Il a eu l'idée de *KCD* il y a plus de quinze ans, il voulait créer un jeu se déroulant lors du Moyen Âge mais sans monstres, dragons ou magie. Vávra affirme que, avant même de fonder *Warhorse studio*, il a fait de très amples recherches sur les sujets qu'il souhaitait aborder dans les deux jeux. Il a consulté des fictions, des récits réels, des nouvelles et a engagé un grand nombre de consultants pour chaque domaine précis. Sa volonté était que le jeu soit le plus historique possible. Selon lui, la manie d'Hollywood de sacrifier la vérité pour coller aux attendus ne tient pas, il considère qu'un jeu entièrement et sans faille fidèle à l'Histoire peut être amusant et intéressant. Son but était de corriger les clichés que le cinéma hollywoodien avait collé au Moyen Âge[104].

Bien que, comme nous pouvons le voir, la vision du créateur et celle du directeur de la communication de *KCD* diffère légèrement sur l'obligation de tordre l'Histoire pour se plier aux contraintes du genre, tous deux semblent d'accord sur le fait que *KCD* soit la franchise de jeux vidéo la plus historiquement précise et correcte, se différenciant donc du reste du genre. Cette volonté de montrer la véracité historique absolue est également un choix *marketing* et économique. Alors que, selon Copplestone, la grande majorité des directeurs de studio favorisent le fait de suivre ce qui a déjà été fait, même si ce n'est pas vraisemblable historiquement. Ils préfèrent la vraisemblance générique[105]. Les développeurs de *KCD*, eux, ont préféré la vraisemblance historique même si, nous le verrons au cours de nos analyses, la vraisemblance générique est présente également dans le jeu. Bazile nous apprend que, pour les développeurs, la source historique possède une sorte de « droit de veto » qui lui permet d'orienter ou de limiter les choix de *game design*. Toutefois, ce droit de veto n'est pas absolu, permettant toujours la simplification des faits, tout en s'assurant que ceux-ci restent plausibles et authentiques[106]. Le problème de la communication markéting de *KCDII*, comme cela arrive aussi pour celle d'autres

[101] AVV Gaming, *Op. Cit.*, [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=kPQ8HqxL_EU.
[102] Copplestone T.J., « But that's not accurate: the differing perceptions of accuracy in cultural-heritage videogames between creators, consumers and critics », in *Rethinking History*, vol. 21, n°3, (2017), p. 425-426.
[103] Chapman A., « Chapitre 9 : Playing Against the Past? », In Von Lünen A., Lewis K.J., Litherland B., Cullum P., *Historia Ludens, The Playing Historian*, Londres, Routledge, 2019, p. 137-143.
[104] Lits Play, *Op. Cit.*, [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=Js5Ye63D3b8&t=4s.
[105] Copplestone T.J., *Op. Cit.*, (2017), p. 426.
[106] Bazile J., *Op. Cit.*, 2020-2021, p. 271-281.

jeux historiques, est qu'elle pense que l'immersion[107] mène toujours à la réalité. Certes, les combats complexes, le fait de devoir faire attention à sa réputation, ses vêtements, son hygiène, sa faim, etc. crée un sentiment d'immersion pour le joueur qui a l'occasion de s'investir dans le personnage qu'il contrôle. Cependant, une telle immersion n'équivaut pas forcément à la réalité, mais plutôt un simulacre de celle-ci. L'impression de l'immersion est nettement dépendante de l'avancée des technologies permettant des graphismes photoréalistes mais là encore, photoréaliste ne signifie pas réalisme ni immersion[108]. Par exemple, le dernier *God of War* en date, *God of War Ragnarök*[109], possède d'excellents graphismes permettant des détails photoréalistes impressionnants mais le joueur peut-il réellement se sentir en immersion avec le personnage qu'il incarne alors que celui-ci est un demi-dieu, une montagne de muscles, ayant décimé à lui seul deux panthéons ? Bien qu'Henry soit un humain, somme toute normal, du moins au début du premier opus, son évolution et son agentivité rendent difficiles une véritable immersion et implication de la part du joueur. *KCDII*, dans son histoire narrée à travers son personnage principal n'est pas réaliste[110]. Le joueur parvient tout de même à se sentir en immersion avec le personnage par l'empathie qu'il éprouve envers lui et l'attachement qui en découle[111]. Dans la première dizaine de minutes du premier opus, nous voyons un personnage un peu gauche, mais attachant, tout perdre pour le compte d'une guerre trop grande pour lui, au point de voir ses parents mourir devant ses yeux. Dans les premières minutes du second opus, là encore, nous voyons notre personnage perdre la bande d'amis qu'il a, se faire blesser et pourchasser par une bande de bandits inconnus. De plus, le joueur doit s'assurer qu'il n'a pas faim ou sommeil, qu'il sente bon, qu'il soit habillé de manière convenable, qu'il ne soit pas trop ivre…[112] Henry est attachant et les malheurs qu'il subit dans les deux jeux poussent le joueur à l'empathie.
Il nous semble désormais intéressant de nous pencher sur le reste de la pensée de Grayson que nous avons déjà présentée plus haut. Pour rappel, Grayson nous disait que *KCD* arrivait, en apparence, à rejeter certains tropes du genre mais il dit également :

> « D'un autre côté, si *Kingdom Come* rejette certains tropes, il en embrasse volontiers d'autres. Les personnages masculins sont souvent stéréotypés comme bourrus et sûrs d'eux, ou, à défaut, au

[107] Immersion : « un état mental où le participant 'se perçoit comme étant enveloppé par, inclus dans, et interagissant avec un environnement offrant un flux continu de stimuli et d'expériences', et le sentiment de présence dépend de l'immersion *et* de l'engagement (l'attention et l'énergie focalisées par l'utilisateur sur les stimuli de l'environnement virtuel). » (D'après Barnabe F., Delbouille J., Dozo B.-O., « Immersion et réflexivité. L'avatar au cœur de la construction de la posture vidéoludique », in Audet R. & Xanthos N., *Le personnage contemporain*, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 2019, p. 114).
[108] *Ibidem*, p. 107-109.
[109] *God of War Ragnarök*, (2022), SIE Santa Monica Studio, multiplateforme. Dans la série God of War, (5 opus principaux), le joueur incarne Kratos, un spartiate, qui, dans une quête de vengeance, affronte les dieux grecs (3 premiers opus) puis nordiques (opus 4 et 5).
[110] Sans parler des nombreux *Easter eggs* présents dans le jeu, où le joueur peut tomber, en se promenant dans le jeu, sur une soucoupe volante, un vampire, blanche neige et les sept nains ainsi que des dinosaures et des avions lors des cinématiques et bien d'autres choses irréalistes.
[111] Barnabe F., Delbouille J., Dozo B.-O., *Op. Cit.*, 2019, p. 115.
[112] McCarter R., *Op. Cit.,* [En Ligne], https://unwinnable.com/2018/03/02/deliverance-myth-making-and-historical-accuracy/.

> moins dotés d'une réelle agentivité. Les femmes, elles, sont soumises et dans des rôles de soutien. Henry commence comme un benêt un peu crasseux (mais étonnamment sympathique), mais s'il travaille dur et fait les bons choix, il peut obtenir à peu près tout ce qu'il veut »[113].

Ce que pointe ici Grayson c'est que, comme pour les autres jeux du genre, bien que notre héros commence faible, il peut devenir l'homme le plus puissant de tous à la fin du jeu, un point commun dans le genre. Selon Chapman, la volonté de vérité historique d'un jeu peu prendre forme selon deux méthodes : la première se concentre sur des éléments précis, des grands instants de l'Histoire, afin de ne montrer que l'essentiel et d'éviter de montrer trop de complexité historique, des sortes de « Et si… », permettant aux joueurs de s'inscrire dans un événement. L'attention est placée sur le détail, ce sont des simulations réalistes[114]. La seconde vise à exploiter des contrefaits présents dans l'imaginaire collectif, il s'agit de simulations conceptuelles où l'on essaye plutôt de représenter la vie quotidienne, elle traite un aspect historique d'une manière plus abstraite[115]. *KCD* fait clairement partie des simulations réalistes. Chapman décrit ce genre de jeu en plusieurs points. Premièrement, il met en avant leur volonté de vérité historique, leur attention aux détails, effets, personnages et évènements du monde qui permettent aux joueurs de se projeter dans un univers qui représente le passé, tout en mentionnant que cette volonté est utopique car il n'est pas possible pour un jeu de représenter l'ensemble de tous les détails qui font du Moyen Âge ce qu'il est[116]. En réalité, ces jeux ne font que conforter le joueur dans sa « suspension d'incrédulité »[117] en lui proposant des éléments qu'il associe au Moyen Âge[118]. Le jeu est sans cesse en tension entre la représentation du Moyen Âge comme il semblait pour les médiévaux et la représentation de celui-ci comme nous, contemporains, nous l'imaginons[119]. Un exemple très simple pour illustrer ce phénomène est la langue. *KCD* se joue dans une langue moderne, en français, en anglais, en tchèque ou une myriade d'autres langues contemporaines. Si le jeu devait représenter fidèlement le Moyen Âge, les personnages devraient tous parler en tchèque médiéval et les livres seraient écrits en latin (là encore il s'agit d'une

---

[113] Grayson N., *Op. Cit.,* [En Ligne], https://kotaku.com/kingdom-come-owes-its-popularity-to-realism-and-conserv-1823420208.

[114] Chapman A., *Op. Cit.*, p. 59. — Comme exemple de simulations réalistes, nous pouvons citer les jeux *Assassin's Creed* (*Assassin's Creed* (14 opus), (2007-2025), Ubisoft, multiplateforme.), *Call of Duty* (*Call of Duty* (22 opus), (2003-2025), Activision, multiplateforme.), *Red Dead Redemption* (*Red Dead Redemption* (2 opus), (2010-2018), Rockstar Games, multiplateforme.) et *Mafia* (*Mafia* (4 opus), (2002-2025), 2K Games, multiplateforme.).

[115] Chapman A., *Op. Cit.*, 2016, p. 59-60. — Comme exemple de simulations conceptuelles, nous pouvons citer les jeux *Crusader Kings* (*Crusader Kings* (3 opus), (2004-2020), Paradox Interactive, multiplateforme.), *Civilization* (*Civilization* (7 opus), (1991-2025), 2K Games, PC.) et *Age of Empire* (*Age of Empire* (4 opus), (1997-2021), Microsoft Games Studios, PC.).

[116] Chapman A., *Op. Cit.*, 2016, p. 61.

[117] Il s'agit de l'opération mentale consistant à accepter de vivre une fiction comme s'il s'agissait de la réalité pour mieux ressentir ce que pourrait être la situation évoquée. C'est cette opération mentale qui permet au spectateur de croire en la force dans *Star Wars* (*Star Wars* (9 films), (1977-2019), Lucas G., Lucasfilm Limited.) ou de croire à la magie dans *Harry Potter* (*Harry Potter* (8 films), (2001-2011), Colombus C., Cuarón A., Newell M., Yates D., Warner Bros. Pictures.).

[118] Chapman A., *Op. Cit.*, 2016, p. 62.

[119] *Idem.*

simplification car la réalité comptait d'innombrables dialectes tchèques et des langues minoritaires comme l'allemand, le yiddish et le romanès toutes dans leurs formes médiévales). Il serait compliqué pour un développeur de tenter cela, bien que l'expérience ait déjà été tentée par le studio Ubisoft, avec *Far Cry Primal*[120] qui retranscrit une langue préhistorique avec plus ou moins de succès. Les jeux qui s'inscrivent dans un style de simulation réaliste ont également tendance à se concentrer sur un petit groupe de protagonistes. Chapman prend l'exemple des jeux se déroulant lors de la première guerre mondiale où il est rare que le joueur incarne autre chose qu'un membre de l'infanterie, un pilote d'avion ou un équipage de char[121]. *KCD* ne déroge pas à la règle. En effet, le joueur incarne, l'écrasante majorité du temps, Henry (parfois Godwin mais de manière assez limitée dans le temps et l'espace et qui est similaire à Henry dans son *gameplay*) qui est un combattant de l'infanterie, se battant à l'épée, toutes autres armes de corps à corps présentes dans le jeu ou avec une arme à distance comme l'arc, l'arbalète ou le canon à main. Jamais le joueur n'incarne un général qui dirige une armée, un roi qui dirige un royaume ou autre, bien que *KCD* tente de diversifier son *gameplay* en faisant d'Henry autre chose que seulement un soldat, comme un forgeron, un chasseur, un bailli, … Ces aspects de la vie d'Henry ne restant, toutefois, que très secondaires à son aspect guerrier. Chapman met aussi en avant le nombre impressionnant d'informations visuelles qui sont traitées avec un grand soin du détail[122]. Dans *KCD*, on retrouve énormément de paysages et de bâtis qui sont des répliques de ce que l'on peut ou pouvait trouver en Bohême en 1403. Les objets sont encore un meilleur exemple de cette attention au détail. Le joueur peut ainsi retrouver dans le monde, des instruments de musique, des vêtements, de la nourriture, des armes et armures, des bijoux, des objets de décoration qui se veulent tous fidèles à l'Histoire. Enfin, le dernier point de Chapman pour décrire ce style de simulation est la liberté de mouvement et d'exploration offerte au joueur[123]. *KCD* étant un jeu en monde ouvert où une grande partie du monde, et même des bâtiments, sont explorables et accessibles, l'exploration est potentiellement infinie pour le joueur. De plus, le jeu pousse le joueur à explorer, ne serait-ce que pour atteindre le niveau nécessaire pour avancer dans l'histoire puisque le jeu étant assez dur, simplement suivre l'histoire principale, sans compléter les quêtes secondaires ne suffit pas ou s'avère, du moins, assez ardue.
Concernant le point qui nous intéresse, les minorités, Grayson, dans son article, ajoute :

> « Une grande partie de ces débats [sur la vérité historique du jeu] concernait les déclarations de *Warhorse* en 2014 et 2015 selon lesquelles le jeu ne contiendrait pas de personnes de couleur, car, selon le directeur Daniel Vávra, 'il n'y avait pas de Noirs dans la Bohême médiévale. Point.' Des internautes ont alors cité des textes et des œuvres suggérant qu'il y avait effectivement des Maures en Europe à cette époque. Il est difficile de dire avec certitude s'ils se

[120] *Far Cry Primal*, (2016), UBISOFT, multiplateforme.
[121] CHAPMAN A., *Op. Cit.*, 2016, p. 63.
[122] *Ibidem*, p. 65.
[123] *Ibidem*, p. 66.

> trouvaient dans des villages reculés comme ceux du jeu, ou uniquement dans les grands centres urbains. En réponse à la controverse, Vávra s'est moqué de ses détracteurs sur *Twitter/X* »[124].

Dans la suite de son article, Grayson pointe du doigt le fait que le jeu, du moins le premier, est souvent accaparé par des groupes masculinistes et suprématistes blancs pour l'image fantasmée d'un Moyen Âge presque exclusivement blanc et une vision idéalisée du christianisme, phénomène déjà remarqué et documenté par le journaliste Mark Townsend dans un article publié dans *The Guardian* qui présente la manière dont les groupes identitaires d'extrême droite utilisent les jeux vidéo pour radicaliser et recruter des jeunes[125]. Ce phénomène étudié par Townsend illustre une crainte bien présente chez les développeurs de jeux vidéo qui craignent que leur jeu soient perçus comme sources d'informations fiables que les joueurs croiraient sans se renseigner outre mesure. Selon plusieurs experts, les jeux vidéo devraient être soumis à un certain devoir d'éducation, et s'engager à fournir des informations correctes qui ne déforment pas la réalité historique[126]. Le cas de *KCD* est typiquement ancré dans cette problématique puisqu'il se présente, dans son *marketing*, comme un jeu mettant l'emphase sur la réalité historique et possède un menu entier apportant des informations historiques qui se veulent être justes, appelé le *Codex*[127]. Majewski, dans son article, critique cette dimension péremptoire du *Codex* dans *KCDI*. Il avance que la communication du *lore* dans le jeu est délicate puisqu'ici, le lore, c'est l'Histoire, l'ensemble des connaissances historiques du contexte bohémien à l'aube du XV^{ème} siècle[128]. La difficulté est d'ailleurs double dans le cas de *KCD* puisque d'une part, le Moyen Âge possède un imaginaire déformé et presque fantastique mais la Bohême possède également une bien piètre exposition dans l'imaginaire collectif[129], rendant la communication du *lore* bien plus importante mais également bien plus périlleuse. Dans les *RPG*, le *lore* est souvent transmis de manière intégrée, c'est-à-dire par des sources internes au jeu, généralement des livres et sont complétées par des bases de données extradiégétiques[130]. Dans le cas de *KCDI*, un nombre trop important de livres ne pourrait fonctionner. En effet, comment expliquer la présence de dizaines, voire centaines, de livres expliquant l'Histoire de la Bohême, des grands personnages présents dans l'histoire, des métiers, des grands lieux de l'Histoire bohémienne dans la campagne, éloignée de tout, avant même l'invention de l'imprimerie[131] ? *KCD* se repose donc sur une encyclopédie extradiégétique et optionnelle, appelée le *Codex*. Cette encyclopédie acquiert son aspect péremptoire par sa présentation.

---

[124] GRAYSON N., *Op. Cit.*, [En Ligne], https://kotaku.com/kingdom-come-owes-its-popularity-to-realism-and-conserv-1823420208.

[125] TOWNSEND M., « How far right uses video games and tech to lure and radicalise teenage recruits », in *The Guardian*, [En Ligne], https://www.theguardian.com/world/2021/feb/14/how-far-right-uses-video-games-tech-lure-radicalise-teenage-recruits-white-supremacists, (page mise à jour le 14/02/2021, consultée le 21/04/2026).

[126] COPPLESTONE T.J., *Op. Cit.*, (2017), p. 431.

[127] Dans ce travail, lorsque nous écrirons « *Codex* », nous nous réfèrerons à une partie des menus du jeu qui se présente comme une encyclopédie et qui reprend, de manière exhaustive, les personnages, les lieux, les activités socio-économiques présents dans le jeu.

[128] MAJEWSKI J., *Op. Cit.*, (2022), p. 143.

[129] *Ibidem*, p. 145.

[130] *Ibidem*, p. 146.

[131] *Ibidem*, p. 147.

En effet, le vocabulaire utilisé y est académique qui crée un sentiment de neutralité[132]. Les auteurs sont anonymes et aucune source n'est citée, rendant difficile la vérification des informations, notamment sur les questions faisant encore débat dans l'historiographie mais présentées comme des faits historiques dans le *Codex*. Il faut tout de même reconnaitre que, à la fois dans *KCDI* et dans *KCDII*, le *Codex* sait reconnaitre quand certains évènements sont trop incertains ou mentionne les écarts présents entre *KCD* et la réalité historique[133], rentrant donc directement en contradiction avec le discours de Vávra mais aussi celui de Stolz-Zwilling dans une moindre mesure. Le *Codex* joue également un rôle dans l'interactivité de *KCD* par son aspect de collection. Les entrées de *Codex* se récupèrent en faisant certaines actions, en parlant à divers personnages ou en visitant certain lieux, rendant l'accumulation de savoirs facultatifs ardue (d'autant plus que certaines entrées sont manquables si on ne choisit pas le bon dialogue lors d'une quête notamment), qui certes pousse à l'exploration mais qui peut aussi ne pas intéresser les joueurs ne cherchant qu'à être performatifs dans le jeu, la longueur, le nombre et le ton utilisés dans les entrées pouvant parfois être assez dissuasifs[134].

Les consultants historiques

Comme pour de nombreuses œuvres (pas uniquement dans le domaine du jeu vidéo) qui prétendent relever de la véracité historique, *KCD* a fait appel à des consultants. Même si l'on observe une présence de consultants historiques, cela ne garantit pas nécessairement un réalisme à toute épreuve. Traynor et Fergusson le démontrent dans leur ouvrage au travers d'une analyse de la véracité historique des combats aux armes à feu de différents jeux vidéo[135]. Cette analyse est particulièrement pertinente pour notre travail puisque l'un des points les plus vraisemblables, mais également les plus critiqués de *KCD* réside dans les combats. Le système de combat de *KCDI* est particulièrement lent et difficile à prendre en main car les consultants et les développeurs se sont mis d'accord pour représenter le plus fidèlement possible un combat à l'épée au début du XV^{ème} siècle. Le style de combat présenté dans *KCDI* ne permet pas à son combattant de faire des pirouettes et frapper trois coups par seconde, bien que ce soit la norme dans d'autres jeux, car dans la réalité, un combattant dépend de son endurance, comme c'est le cas de *KCDI*. Le combattant doit également placer avec précision son corps et son arme pour pouvoir réagir aux attaques de son adversaire, ce qui est rarement exigé dans d'autres jeux mais qui fait des affrontements de *KCDI*, bien que très réalistes, des combats lents basés sur le placement et la contre-attaque. Dans le second opus, les développeurs ont choisi de changer quelque peu ce système de combat, réduisant les possibilités de placement de l'épée à quatre, alors qu'elles étaient au nombre de cinq dans *KCDI*. Rendant le combat un plus accessible, bien que toujours extrêmement lent, mais également moins réaliste. Les développeurs

[132] MAJEWSKI J., *Op. Cit.*, (2022), p. 148.
[133] *Ibidem*, p. 150.
[134] BARNABE F., *Op. Cit.*, 2014, p. 33.
[135] TRAYNOR L., FERGUSSON J., « Shooting for Accuracy: Historicity and Video Gaming », in VON LÜNEN A., LEWIS K.J., LITHERLAND B., CULLUM P., *Historia Ludens, The Playing Historian*, Londres, Routledge, 2019, p. 243-254.

ont toutefois, dès avant la sortie du premier jeu, admis que la difficulté de l'escrime avait déjà été simplifiée par souci de jouabilité[136].

Joanna Nowak, figure pivot de la consultation historique dans *Kingdom Come: Deliverance I*

Dans le premier opus, Joanna Nowak était consultante historique. Sur son compte *LinkedIn*, Joanna Nowak se présente comme « *Historical Consultant and Concept Art Coordinator at Warhorse studio* ». Plus précisément, elle travaille pour le studio depuis mars 2014 en tant que « *Art historical consultant* » elle explique que cela consiste en :

> « La préparation de la base de données de textes et d'images, réalisation de recherches sur des sujets spécifiques, aide à la conception des aspects visuels du jeu, prise de contact avec des spécialistes extérieurs à l'entreprise, réalisation de consultations internes avec les artistes, les graphistes et les autres équipes de Warhorse ».

Entre septembre 2021 et mai 2025, elle était « *Concept Art Coordinator* » ; enfin, de février 2016 à juillet 2021, elle fut *Localization Project Manager*, ce qu'elle présente comme :

> « Recherche et communication avec les traducteurs, envoi de demandes, fourniture d'outils et d'assistance concernant la localisation et consultation historique. Relecture, résolution de problèmes techniques, correction ».

Webster a écrit un article (qui nous semble assez partisan en faveur de *KCD*) sur son rôle dans le développement du jeu[137]. Dans son article, Webster lui prête un rôle assez prédominant dans cette conception, son avis étant souvent pris en compte et passant toujours avant les besoins du *gameplay*. Évidemment, en ce qui concerne Joanna Nowak, nous sommes réduit à nous fier aux affirmations de Webster. Néanmoins, comme il s'agit de la seule source que nous avons sur le rôle de consultants chez *Warhorse studio*, nous prendrons en considération ses analyses. Webster présente son rôle comme suit :

> « Nowak a pour mission de veiller à ce que le nouveau jeu de rôle médiéval du studio, *Kingdom Come: Deliverance*, soit aussi fidèle que possible à l'Histoire. [...] Le jeu reconstitue avec minutie des détails propres à l'époque, depuis les armures et les épées jusqu'à l'agencement des villes explorables. Le réalisme de ces éléments repose sur l'expertise de Nowak ».

---

[136] YOUNG H., « Race and historical authenticity, Kingdom Come: Deliverance », ALVESTAD K., HOUGHTON R., in *The Middle Ages in Modern Culture: History and Authenticity in Contemporary Medievalism*, Londres, Bloomsbury, 2021, p. 33.

[137] WEBSTER A., *Op. Cit.*, [En Ligne], https://www.theverge.com/2018/2/2/16964080/kingdom-come-deliverance-history-rpg-ps4-xbox-pc.

Pour assurer cette précision et ce réalisme, Webster indique que Nowak consulte de nombreux documents anciens et des spécialistes. Elle semble être la principale consultante du jeu, traitant tant des vêtements que des techniques de combat utilisées, de l'architecture, des biens que possédait un monastère, sur la traduction nécessaire afin de coller à un dialogue plausible en Bohême du XV^{ème} siècle et des fleurs censées être présentes en Bohême. Webster présente le rôle de consultant historique comme assez courant dans le monde du cinéma mais assez rare dans le milieu vidéoludique, si ce n'est dans la saga *Assassin's Creed*. En ce qui concerne le point qui nous est cher dans ce travail, la relation entre volonté de précision historique et contrainte du médium, Webster semble le minimiser mais en parle de la sorte :

> « Parfois, l'exactitude exigeait des changements difficiles. Le studio était déjà bien avancé dans le développement lorsqu'elle est arrivée et avait créé divers objets, dont des églises. Mais Nowak remarqua immédiatement qu'elles contenaient toutes des bancs, ce qui n'était pas le cas au Moyen Âge. Malgré les efforts investis dans leur modélisation 3D, et la résistance de l'équipe artistique, les bancs furent finalement retirés après un débat animé. Elle doit toutefois parfois trouver un équilibre entre fidélité historique et plaisir de jeu. Par exemple, un artiste voulait concevoir un costume spectaculaire mais historiquement inexact afin qu'un personnage soit plus facilement repérable par les joueurs. Nowak a accepté, estimant que cela servait la lisibilité de la quête ».

On remarque assez vite que sa vision de la précision historique dans le jeu vidéo se rapproche plutôt de celle de Stolz-Zwilling que de celle de Daniel Vávra. Webster rapporte d'ailleurs ces mots :

> « Selon elle, un jeu totalement fidèle à la réalité serait peu amusant : les joueurs mourraient de maladies et les combats à l'épée seraient longs et monotones. 'Ce serait trop ennuyeux ou trop difficile', dit-elle. L'idée n'est pas de vous donner exactement ce qui existait en 1403, mais de créer une sensation authentique du Moyen Âge. Vous pouvez trouver une arme un peu trop ancienne ou trop récente, mais elle vous donne le sentiment d'être au Moyen Âge »[138].

Sa vision de la chose est même encore moins radicale que celle de Stolz-Zwilling, parlant plutôt d'un « sentiment » de Moyen Âge, sentiment qui, nécessairement, fait appel aux clichés et stéréotypes présents dans l'esprit du joueur qui, de prime abord, n'est pas un expert en Histoire médiévale.

[138] WEBSTER A., *Op. Cit.*, [En Ligne], https://www.theverge.com/2018/2/2/16964080/kingdom-come-deliverance-history-rpg-ps4-xbox-pc.

Au-delà de Joanna Nowak : l'encadrement scientifique de *Kingdom Come: Deliverance I*

Dans les crédits du premier opus du jeu, voici les consultants historiques, présentés dans la section « *Historical Research* », qui figurent dans les crédits :
En tant que « conseillers historiques », nous retrouvons douze personnes, toutes détentrices de *magister* ou d'un doctorat. Toutes sont issues du milieu universitaire. En tant que conseiller pour la forge, trois personnes sont présentées comme experts en forge. Pour les vêtements, deux personnes, également issues du milieu universitaire. S'y ajoutent un expert pour l'ameublement, un spécialiste des armes et armures ainsi que trois consultants pour l'archerie. Joanna Nowak, présentée plus tôt n'est pas présentée dans cette section mais dans la section « *Localization* » en tant que « *Localization Manager* » ce que nous avons déjà explicité plus haut dans ce travail. Il est assez clair qu'il y a eu un recours nettement plus marqué du studio aux consultant entre le premier et le second opus. De plus, ceux-ci se sont vus attribuer des sujets d'expertise beaucoup plus précis et moins généralistes. Enfin, l'absence de consultants spécialisés dans le traitement des minorités dans le premier opus est à noter. En effet, même si elles étaient moins présentes dans le premier opus que dans le second, elles y sont néanmoins représentées –comme nous avons pu le voir– avec les Allemands et les Coumans, sans qu'aucun consultant ne leur soit spécifiquement dédié.

L'évolution de l'encadrement scientifique dans *Kingdom Come: Deliverance II* : profils, fonctions et représentations

Pour ce qui est de *KCDII*, un nombre impressionnant de consultants historiques est présente dans les crédits à la fin du jeu. Voici les consultants mentionnés dans les crédits du jeu dans la rubrique « conseillers historiques ». Le premier poste mentionné est le « Consultant et traducteur latin ». Ensuite, les « Consultants sur l'histoire et la culture juive » : Tobias Smolík et Alexandr Putík, sur lesquels nous reviendrons plus en détail. Vient ensuite le « Consultant dialecte geordie[139] » dont la mission était d'accorder les accents des personnages afin de renforcer leur crédibilité. Ensuite, toujours dans le domaine linguistique, viennent les « Consultants langue hongroise ». Dans l'ordre des crédits viennent, ensuite, d'autres consultants dont nous reparlerons longuement, les « Consultants sur l'histoire et la culture roms » : William Bila, Eva Mazárová et Martina Vančáková, dont le rôle sera également développé plus tard. Ensuite vient le « Consultant italien » et le « Consultant sur l'histoire et la culture chrétienne ». Vient ensuite le « Consultant sur l'histoire et la culture africaine » : Isaac Samuel, dont le travail sera analysé plus loin dans ce travail. Vient ensuite une catégorie de consultants assez « fourre-tout » nommée « Conseillers historiques », répertoriant dix-huit personnes, toutes issues du milieu universitaire. Puis sont mentionnés les membres de « *Doba Karlova, z. s.* », une institution de reconstitution historique tchèque[140]. Ensuite, les membres de « l'Institut d'Histoire Militaire de Prague »[141]. Pour l'archerie, le studio

[139] Le geordie est un dialecte parlé au nord de l'Angleterre (Newcastle).
[140] *Doba Karlova z. s.*, [En Ligne], https://www.dobakarlova.cz/, (Page consultée le 29/03/2026).
[141] *Military History Institute of Prague*, [En Ligne], https://www.vhu.cz/military-history-institute-prague/#:~:text=Resslova%209a%2C%20120%2000%20Praha,%2Dheydrichiady%40vhu.cz., (Page consultée le 29/03/2026).

fait appel à un passionné ne semblant pas avoir de passé universitaire[142]. Il en est de même pour la cavalerie où ont été engager les membres de *Falconia.cz*[143]. Le studio est également entré en contact avec les membres du musée à ciel ouvert du village de Vysoký Chlumec[144]. On y retrouve également deux chorégraphes de danses médiévales. Et enfin, la compagnie *Česká krajina* (paysage de Bohême en français) a été contacter afin de représenter fidèlement les paysages de Bohême[145]. La majorité des intervenants possèdent un ancrage académique. Les autres, moins nombreux, sont des passionnés ou des membres d'associations.
Selon Martin et Turcot, le rôle d'un consultant historique dans la conception d'un jeu vidéo n'est pas d'écrire un scénario historiquement correct ou d'imposer des scènes, mais plutôt de mettre en garde les développeurs, qui ne sont souvent pas des experts, sur les points où une attention particulière doit être apportée afin d'éviter la propagation de clichés anachroniques ou erronés sur une période historique et un lieu donné[146]. Le rôle de consultant historique en rapport avec une minorité ethnique ou religieuse est encore plus délicat puisque le risque n'est pas seulement de propager des informations fausses ou anachroniques mais également des informations dangereuses pour l'intégrité de cette minorité, en propageant et perpétuant des clichés faux. Les consultants de *KCDII* qui se sont vu attribuer la tâche d'encadrer le traitement des minorités sont également des garde-fous empêchant les développeurs de véhiculer inconsciemment des clichés dangereux. Comme le dit Martin :

> « Le devoir de l'Historien est de veiller scrupuleusement sur les ressources du Passé, d'en limiter et d'en proscrire les 'mauvais usages', en bref, d'assumer sa charge de gardien du parc où les héros et les humbles, les victimes et les bourreaux, sont rangés et étiquetés comme des insectes dans leurs boîtes, prêts à l'emploi avec cahiers de charge à l'avenant. »[147]

Le rôle des consultants de *KCDII* était à la fois de respecter et de laisser transparaitre la vision, souvent négative, que les médiévaux avaient des minorités, sans toutefois mettre en danger ces minorités aujourd'hui, en présentant comme vraies des croyances médiévales éculées. Les consultants sur les minorités de *KCDII* s'occupent, comme les appelle Martin, des humbles et des victimes. En somme, un numéro d'équilibriste sans filet réalisé par six personnes, réparties pour trois communautés.

---

[142] *SHS fortuna*, [En Ligne], https://www.shsfortuna.cz/kontakty.html, (Page consultée le 29/03/2026).
[143] *Falconia.cz*, [En Ligne], https://www.falconia.cz/, (Page consultée le 29/03/2026).
[144] « Skanzen Vysoký Chlumec », in *Hornické Muzeum Pribram*, [En Ligne], https://www.muzeum-pribram.cz/skanzen-vysoky-chlumec/, (Page consultée le 29/03/2026).
[145] « Dalibor Dostál », in *Sustainability summit*, [En Ligne], https://www.sustainabilitysummit.cz/en/speaker/dalibor-dostal-ceska-krajina-en/, (Page consultée le 29/03/2026).
[146] MARTIN J.-C., TURCOT L., *Op. Cit.*, (2016), p. 225-226.
[147] *Ibidem*, p. 226.

Judaïsme, culture romanie et Histoire africaine : les visages de l'expertise dans *Kingdom Come: Deliverance II*

Premièrement, pour la communauté juive, deux historiens sont mentionnés : Dr Alexandr Putík et Tobias Smolík.

Dr Putík travaille au musée juif de Prague. Il s'est spécialisé en tant que chercheur en Histoire juive pour la période 1600-1750. Dans cette période, il s'intéresse tant à l'Histoire politique, sociale, religieuse des Juifs de Bohême qu'à la généalogie, la censure des livres hébraïques, la kabbale et les mouvements messianiques. Depuis 1993, il participe à la publication de *Judaica Bohemia*[148]. Depuis 1996, il a participé à quatre expositions au Musée juif de Prague : « Traditions et coutumes juives » (1996/1998-en cours), « Histoire des Juifs en Bohême et en Moravie. Des origines à l'émancipation » (2001-2014), « Le chemin de la vie. Le rabbin Jehuda Leva ben Becalel, vers 1525–1609 » (2009), « Les Juifs dans les pays tchèques, Xe–XVIIIe siècle » (2011-2015). Ces publications scientifiques traitent de sujets très variés tournant autour de l'Histoire juive, comme les traditions, les faits religieux, les textiles, la place des Juifs en Bohême[149].

En ce qui concerne Smolík, par son université, l'Université Charles de Prague, il est présenté comme un chercheur en Histoire juive et en ethnologie[150]. Sur son compte LinkedIn, voici comment le principal intéressé se présente :

> « Je cherche des moyens de faire revivre les monuments et de rendre leur passé accessible aux petits comme aux grands. Comment écouter les lieux et comment les amener à raconter leur histoire. Je suis curateur itinérant, vulgarisateur et formateur. J'invente des manières diverses et parfois insolites de renforcer le lien avec un lieu et avec l'histoire, de redonner vie à d'anciennes synagogues comme à des ensembles castraux. Je me consacre, tant sur le plan pratique que théorique, à l'éducation extrascolaire, à l'activité de médiation et à la diffusion de l'histoire. Je cherche des moyens d'écouter les lieux et de les amener à raconter leur histoire. Je cherche des passerelles entre le public et les milieux académiques. Je crois que n'importe quel sujet peut être présenté de manière intéressante à tous les publics, petits comme grands. À mon sens, rendre le savoir accessible ne consiste pas simplement à le simplifier. Pour moi, la vulgarisation repose avant tout sur une bonne interprétation, l'éclairage des causes, des relations et du contexte, la clarté et la concrétisation, la mise en avant d'exemples significatifs, le lien avec l'expérience individuelle, l'apprentissage par l'expérience et par le récit, la découverte à travers le dialogue et l'activation du public. Je trouve pour cela de l'inspiration dans la pédagogie muséale, la

[148] La *Judaica Bohemiae* est un périodique publié depuis 1965 par le Musée juif de Prague se concentrant sur l'Histoire des Juifs en Bohême, en Moravie et en Silésie, les provinces formant la tchéquie actuelle. (« Judaica Bohemiae », in *Jewish Museum in Prague*, [En ligne], https://www.jewishmuseum.cz/en/collection-research/science-and-research/science-judaica-bohemiae/, (Page consultée le 11/03/2026)).

[149] « Alexandr Putík », in *Jewish Museum in Prague*, [En ligne], https://www.jewishmuseum.cz/sbirky-a-vyzkum/veda-a-vyzkum/pracovnici-ve-vede-a-vyzkumu/phdr-alexandr-putik/, (Page consultée le 11/03/2026).

[150] « Mr. Tobias Smolík », in *SciProfiles*, [En ligne], https://sciprofiles.com/profile/1478022, (Page consultée le 11/03/2026).

> nouvelle muséologie, le scoutisme ainsi que dans le théâtre immersif ».

Tout ce qu'il présente ici, nous pouvons le retrouver sur son site internet (malheureusement uniquement en tchèque), sur lequel il propose différentes activités[151]. En septembre 2020, il publie un livre vulgarisateur de l'Histoire juive : « *Cha Cha Chá zasmál se Mordechaj* »[152].

En ce qui concerne l'Histoire et la culture africaine, un seul consultant apparaît dans les crédits du jeu : Isaac Samuel. Les informations sur ce consultant sont difficiles à trouver. Toutefois, il possède un compte sur le réseau social *substack*. Le seul article que nous avons trouvé sur son travail est un article incendiaire d'un « journaliste » de l'*alt-right* américaine lui reprochant de falsifier l'Histoire pour mettre en avant l'Histoire africaine au détriment de l'Histoire européenne (blanche dans son esprit)[153]. Dans le même article, il reproche la même chose à *Assassin's Creed Shadows*[154] et l'un de ses personnages principaux, Yasuke, un samouraï noir, tout en fustigeant les deux jeux (*Assassin's Creed Shadows* et *KCDII*) pour faire la promotion de l'homosexualité et de la sodomie. Si nous citons cet article fallacieux et haineux dans notre travail, c'est pour souligner les difficultés que certains consultants, surtout ceux travaillant sur des minorités, rencontrent dans leur travail, notamment quand ils et elles font face à de nombreux détracteurs d'ultra droite s'inventant un Moyen Âge (voire une Histoire) cent pour cent blanc et chrétien. Cet article tente de justifier la vision que l'*alt-right* américaine, a du Moyen Âge européen (ou asiatique dans le cadre d'*Assassin's Creed Shadows*). Nous l'avons dit plus tôt, l'extrême droite identitaire blanche est souvent impliquée dans les polémiques liées à l'inclusivité dans les jeux vidéo. Ici, l'auteur s'en prend directement au travail du consultant historique, un scientifique, simplement car l'expertise apportée par Isaac Samuel sur l'Histoire des relations entre l'Afrique et l'Europe n'entre pas dans la vision stéréotypée et fautive du Moyen Âge, que Trent promeut sur ses réseaux, toutefois sans apporter d'arguments qui pourraient contredire l'analyse d'Isaac Samuel[155].

En ce qui concerne l'Histoire et la culture romanie, cette fois trois consultants ont été recrutés par *Warhorse Studio* : William Bila, Eva Mazárová et Martina Vančáková.

William Bila est présenté par *RomArchive*, pour qui il travaille comme « consultant indépendant et conseiller au *Centre Européen des Droits des Roms* (*ERRC*) pour les

---

[151] Site internet de Tobias Smolík : https://tobias-smolik.cz/.

[152] SMOLÍK T., SMOLÍKOVA K., *Cha Cha Chá zasmál se Mordechaj, Veselé putování židovskou historií.*, Prague, Argo, 2020.

[153] TRENT J.F., « In Another Comparison To 'Assassin's Creed: Shadows,' 'Kingdom Come: Deliverance II' Hired African History Consultant Who Believes Africans Discovered Europe », in *Fandompulse* [En Ligne], https://www.fandompulse.com/p/in-another-comparison-to-assassins, (Page Consultée le 11/03/2026).

[154] *Assassin's Creed Shadows* (*Assassin's Creed Shadows* (2025), UBISOFT, multiplateforme) est le 14ème opus de la série *Assassin's Creed*, dans lequel nous incarnons une assassine *shinobi* Japonaise et un samouraï originaire du Mozambique, dans une lutte de pouvoir contre l'ordre des Templiers dans le Japon féodal du XVIème siècle. Avant et depuis sa sortie, le jeu a connu une vague de critiques venant de l'extrême droite, du fait de la présence de Yasuke, représenté comme un samouraï originaire du Mozambique, noir de peau.

[155] TRENT J.F., *Op. Cit.,* [En Ligne], https://www.fandompulse.com/p/in-another-comparison-to-assassins.

partenariats et le développement de réseaux »[156]. Très impliqué dans le droit des Roms, en plus de son poste de conseiller à l'*ERRC*, il fonde une ONG en France, « *La voix des Rroms* » pour laquelle « il est responsable de la communication internationale, membre du conseil d'administration du *Roma Education Support Trust* au Royaume-Uni, et siège également au conseil d'administration du *Roma Education Fund* »[157]. Il écrit notamment une tribune appelant à la fin de la déshumanisation des Romanis en France[158].
Eva Mazárová est une ethnologue spécialisée dans l'Histoire et la culture romanie, associée au musée de la culture romanie de Brno en Tchéquie. Elle a notamment travaillé sur de nombreuses expositions photographiques pour ce même musée[159].
Martina Vančáková a d'abord étudié la psychologie à l'Université Charles de Prague où elle a également étudié la langue et la culture romanie. Depuis 2020, elle travaille au département de la conception des politiques de prise en charge familiale de substitution au ministère du Travail et des Affaires sociales. Elle est la fondatrice du projet *Amaro drom* | *Naše romské dítě* (« Notre enfant rom ») qui « aide les familles d'accueil ayant des enfants roms à construire une identité saine et à découvrir de manière ludique la culture, la musique et l'histoire roms ». Elle donne également des cours de romanès en ligne[160].
D'après les réponses reçues dans notre questionnaire, il apparaît que ces consultants se sont occupés de sujets variés tels que la culture romanie, leur religion, le langage utilisé et la perception de la minorité en Bohême au XV^{ème} siècle[161].

« Sélectionner, arranger, donner du sens » : bilan sur la médiation historique dans *Kingdom Come: Deliverance*

À la vue de cette analyse, deux principaux profils de consultants semblent apparaître, ceux-ci se confondant parfois. *Warhorse* engage soit des universitaires travaillant dans la recherche sur la minorité qui les concerne, soit des membres d'une organisation de protection des droits de ladite minorité et même parfois des personnes qui sont les deux à la fois.
Pour finir, la présence de consultants historiques dans une œuvre, quelle qu'elle soit, se prétend souvent gage de qualité et de précision historique. Cependant, il est certain qu'un expert médiéviste jouant à *KCD*, s'il est pointilleux et recherche les erreurs, les approximations ou les choix discutables, ferait tomber la manette en jouant au jeu, tout comme il renverserait ses *popcorns* devant *Kingdom of*

[156] « William Bila », in *RomArchive*, [En Ligne], https://www.romarchive.eu/en/collection/p/william-bila/, (Page consultée le 11/03/2026).
[157] « William Bila », in *European human right center*, [En Ligne], https://www.errc.org/bloggers/william-bila, (Page consultée le 11/03/2026).
[158] Bila W., « Can we put an end to the dehumanization of Roma in France? », in *ERGO Network* [En Ligne], https://ergonetwork.org/2019/04/can-we-put-an-end-to-the-dehumanization-of-roma-in-france/, (Page consultée le 11/03/2026).
[159] Pour plus d'informations sur le Musée de la culture romanie : https://www.rommuz.cz/en/museum/about-us/.
[160] « Martina Vančáková », in *naucmese*, [En Ligne], https://www.naucmese.cz/martina-vancakova, (Page consultée le 12/03/2026).
[161] Voir en annexe, n°81, p. LV.

Heaven[162], résilierait son abonnement aux sites de streaming en regardant *Vikings*[163], et brûlerait son livre en lisant *le Nom de la rose*[164], malgré la qualité évidente de ces différentes œuvres. L'inexactitude historique du jeu ne fait guère de doute, et c'est pour cette raison que ce travail ne se résume pas à relever ces inexactitudes mais à les comprendre. Comme le rappelle Chapman, l'Histoire, et dans notre cas la création d'un jeu vidéo se déroulant dans un contexte historique, c'est sélectionner des faits particuliers, et les arranger dans un ordre certain pour en dégager un sens que l'historien, ici le créateur du jeu, aura décidé de lui donner[165], car l'Histoire répond forcément aux biais de l'historien et une représentation totalement fidèle est utopique[166].

Penser la norme pour comprendre la marge : les figures majoritaires dans *Kingdom Come: Deliverance*

Avant de nous intéresser au sujet des minorités dans le jeu, il convient de brièvement parler de la représentation des personnages qui n'en font pas partie. Nous parlerons des personnages qui ont une couleur de peau et une religion considérée comme majoritaire en Bohême au XV^{ème} siècle, c'est-à-dire des personnages qui n'appartiennent pas à un groupe minoritaire, reconnu comme tel, de Bohême. Nous nous baserons sur des sources ou des travaux contemporains se rapportant aux sources, comme nous le ferons pour étudier les minorités. Ainsi, nous aurons, au terme de notre analyse, une vision plus claire de la représentation en générale des individus et collectivités dans le jeu ; ce qui nous permettra ensuite de mieux identifier et circonscrire les phénomènes originaux qui président à la représentation des minorités. Tout d'abord, un point sur les PNJ qui ne font que peupler le monde de *KCD*. Ceux-ci ne présentent, de prime abord, pas de stéréotypes clairs. On remarque que différents corps de métier sont représentés, différentes opinions sur les divers sujets du quotidien (les deux rois, la guerre, le comportement de leurs voisins ...). Certains sont riches, d'autres sont pauvres, certains sont intelligents, d'autres le sont moins. L'analyse de ces PNJ qui ne servent que de décor et d'ambiance au jeu n'est pas très intéressante. Ainsi, nous allons plutôt nous intéresser aux PNJ avec lesquels notre personnage entre en contact. Pour ce bref état de fait, nous nous intéresserons aux meuniers qui possèdent une riche réputation parmi les personnages du jeu, et aux compagnons de Henry, Godwin, un prêtre bohémien récemment renvoyé de sa paroisse, Vauquelin Brabant, un chevalier Français à la langue bien pendue[167], le célèbre Diable Sec, baron-bandit craint en Bohême et, plus célèbre encore, Jan Žižka, héros tchèque des guerres hussites. Nous pourrions argumenter qu'un français, un

[162] *Kingdom of heaven*, (2005), Scott R., 20th Century Fox. Le film relate la défense de Jérusalem par les Chrétiens lors du règne de Baudoin IV contre les troupes musulmanes de Saladin.
[163] *Vikings* (6 saisons), (2013-2020), Hirst M., Netflix. La série raconte l'histoire de Ragnar Lothbrok et sa famille dans leurs aventures en France, en Angleterre et ailleurs dans le monde.
[164] Eco U., *Le nom de la rose*, Milan, Fabbri-Bompiani, 1980. Le livre raconte l'enquête d'un moine sur une série de meurtres mystérieux dans une abbaye médiévale.
[165] Chapman A., *Op. Cit.*, 2016, p. 9.
[166] *Ibidem*, p. 8.
[167] Certes, les Français n'étaient pas un groupe majoritaire en Bohême au XV^{ème} siècle. Toutefois, ils n'étaient pas non plus reconnus comme un groupe minoritaire à part entière. Leur présence était occasionnelle et aucune installation de Français sur le long terme n'a été observée, contrairement, nous le verrons, aux communautés juives, romanies ou noires et musulmanes.

baron-bandit légendaire ou un prêtre aux mœurs douteuses sont des minorités. Cependant, contrairement aux minorités que nous étudions plus en détail, chacun a un élément commun avec la Bohême du XV^{ème} siècle : le Français est chrétien, tout comme le prêtre et Žižka. Mis à part le Français, tous sont de culture bohémienne, ils parlent la même langue, sont tous blancs. Là où les Juifs ont une religion différente, les Romanis, eux, ont une culture et une couleur de peau différentes et Musa, lui, cumule les trois différences.

Du folklore médiéval aux mécaniques de jeu : le stéréotype du meunier

Les meuniers du jeu possèdent une très mauvaise réputation. Que ce soit dans le premier opus, dans lequel les meuniers servent de receleurs aux objets qu'Henry a pu voler au cours de sa pérégrination dans la campagne bohémienne, que dans le second opus dans lequel Henry, afin d'assister à un mariage, travaillera pour l'un d'entre eux qui lui apprendra les bases du « vol à la tire », du crochetage de serrure et de l'étranglement par derrière afin d'étourdir ses ennemis, il organise également des tournois de combats aux poings et pratique l'alchimie. Ses assistants finissent souvent au pilori quand ils sont pris la main dans le sac en train de voler la bourse de tel ou tel paysan. Les meuniers sont également toujours présentés de blanc vêtus, avec un chapeau blanc et un tablier blanc. Sauf le meunier Kreyzl de *KCDII* qui est, lui, habillé en jaune, sans doute pour attirer l'œil du joueur[168] (voir les photos ci-contre).



A Gauche, le meunier Kreyzl, habillé en jaune, à droite, le meunier Machal, habillé en blanc, comme tous les autres meuniers des jeux *KCD*.

Dans un ouvrage traitant du sujet[169], Philippe Ménard analyse quelques textes médiévaux mentionnant le métier de meunier, le plus ancien datant du XII^{ème} siècle, le plus récent semblerait dater du XVI^{ème} siècle[170]. Dans son texte, Ménard semble confirmer ce stéréotype, grâce aux sources écrites et à plusieurs miniatures qui représentent un meunier habillé de blanc, avec un bonnet blanc. « Le meunier est donc une sorte de paysan vêtu de blanc. Il ne doit avoir qu'une seule tenue, toujours de couleur blanche. Ainsi sa condition éclate aux yeux »[171]. Quant au stéréotype de meunier voleur, Ménard nous apprend qu'il est présent dans toute l'Europe.

[168] La couleur jaune est souvent utilisée dans le jeu vidéo pour indiquer le chemin à suivre ou un élément sur lequel le joueur doit porter son attention. Comme l'explique Bryan Wirtz (Wirtz B., « Yellow Paint in Game Design », in *Gamedesigning*, [En Ligne], https://gamedesigning.org/learn/yellow-paint/, (mise en ligne le 15/07/2025, consultée le 15/06/2026)).

[169] MENARD P., « Moulins et meuniers dans la littérature médiévale », in MOUSNIER M., *Moulins et meuniers dans les campagnes européennes (IX^{e}-XVIII^{e} siècle)*, Toulouse, Presse universitaires du Midi, 2020, p. 217-250.

[170] *Ibidem*, paragraphes 6-34.

[171] *Ibidem*, paragraphe 71.

Notamment illustré par le proverbe anglais « *Every honest miller has a thumb of gold* »[172], qu'il explique par le fait que, selon la croyance populaire de l'époque, le pouce du meunier, qui était le premier doigt en contact avec le sac du client, était toujours prêt à voler une partie de ce qui se trouvait dans ce sac[173]. Il tente d'expliquer cette perception du meunier comme un voleur en expliquant : « Il prenait son salaire en nature en faisant un prélèvement sur la mouture. Il était impossible aux clients de mesurer exactement le prélèvement opéré. D'où des sentiments profonds de ressentiment tout au long des siècles et l'idée que le meunier était un voleur »[174]. Toutefois, malgré ce qui semble être une unanimité dans les sources, il convient de rappeler que les stéréotypes, même s'ils peuvent être vrais, ne sont que des généralités et des simplifications de la réalité. Il est fort peu probable que tous les meuniers de toute l'Europe durant tout le Moyen Âge aient tous été des voleurs. Néanmoins, c'est ainsi que le jeu les représente.

L'incarnation des dérives cléricales : Godwin au miroir de la critique hussite


Godwin dans KCDII

Godwin est le prêtre d'Uzice dans le premier opus de la saga. Dans le second, on apprend qu'il s'est fait éjecter de sa paroisse par l'évêque à cause de son mauvais comportement. En effet, accompagné d'Henry, Godwin buvait à la taverne du coin ; faisait la messe ivre, tellement ivre d'ailleurs qu'une fois, c'est à Henry, non pas moins ivre que lui, qu'incomba la tache de l'assurer ; forniquait avec des femmes et était proche de la pensée de Jan Hus. On en apprend également plus sur son passé dans le second jeu. Il est le fils du seigneur de Raborsch et s'est battu en tant que soldat au Kosovo dans la croisade contre les Ottomans[175]. D'après Šmahel, dans une volonté de rattraper les régions plus développées du Sud et de l'Ouest de l'Europe, la Bohême se développa et se christianisa extrêmement rapidement. Or, en Bohême, la nouveauté de cette Église qui se permettait de nombreux abus ne manqua pas de scandaliser, là où ailleurs, c'était devenu une habitude. C'est la raison pour laquelle la Bohême fut un terreau si propice à la naissance des révoltes hussites[176]. Dans les années 1420, les hussites imposèrent des lois sur les territoires qu'ils contrôlaient, interdisant tout, ou presque, de ce que fait Godwin. « Aucun prêtre dans les districts hussites ne pouvait se saouler publiquement, jouer, pratiquer l'usure ou entretenir une

[172] « Tout honnête meunier a un pouce en *or* ». — Menard P., *Op. Cit.*, paragraphes 88-89.
[173] *Ibidem*, paragraphe 89.
[174] *Ibidem*, paragraphe 94.
[175] La bataille du Kosovo Polje qui eut lieu le 15 juin 1389 opposait des Chrétiens des Balkans aux troupes de l'Empire ottoman. Les troupes chrétiennes menées par Sigismond de Luxembourg durent se retirer et il en résulta la domination des Balkans par les ottomans. (D'après Qeriqi B., « The Battle of Kosovo 1389 in moderne Discourse », in *Eminak: Scientific Quarterly Journal*, n° 49, (2025), p. 211-229).
[176] Šmahel F., « The Hussite Critique of the Clergy's Civil Dominion », in *Anticlericalism in late medieval and early modern Europe: [Proceedings of an international colloquium held Sept. 20-22, 1990 at the University of Arizona, Tucson, Ariz, convened by the Division for Late medieval and reformation studies]*, Leiden, Brill, 1993, p. 83.

concubine sans être puni »[177]. Ce qui est curieux toutefois est l'adhésion, ou du moins l'admiration, de Godwin envers Jan Hus. En effet, celui-ci voulait réformer le clergé des simoniaques et des nicolaïques. Or, Godwin lui-même, avant d'être éjecté de son diocèse, était nicolaïque. En d'autres termes, Godwin, en tant que prêtre, est la synthèse parfaite de ce que les futurs hussites combattaient. Il est donc étonnant de le voir adhérer aux concepts hussites et de devenir ami avec leur plus fervent (futur) commandant, Jan Žižka.

Vauquelin Brabant, « le Français de service » : entre déclin de la chevalerie et *French Bashing* contemporain



Vauquelin Brabant dans *KCDII*

Vauquelin Brabant se présente comme un noble français. Avant qu'il ne trahisse notre héros, il jouit d'une réputation mitigée parmi nos compagnons. Il est bavard et vantard, se sent supérieur, égoïste et égocentrique, hautain, lâche et tourne-casaque. Il se met en scène comme un aventurier aux exploits remarquables, mêlant enrichissements ingénieux, faits d'armes héroïques et service à la cour royale de France. Cependant, ses récits paraissent souvent douteux ou exagérés. Enfin, même s'il est né et est seigneur dans le Brabant, une province de l'actuelle Belgique, il possède, dans le doublage français du jeu, un fort accent Sud de la France. Ce qui est intéressant avec ce personnage est qu'il mélange clichés médiévaux et modernes. En effet, il cumule le stéréotype de la chevalerie décadente, mais également les stéréotypes qui sont actuellement prêtés aux Français contemporains. Les sources médiévales ne nous disent pas que les Français étaient vantards, égoïstes et lâches. Il s'agit clairement de clichés issus de la culture Internet actuelle où les Français sont perçus comme arrogants et lâches. D'ailleurs, lors de la cérémonie pour le *Game of the year 2025*, *KCDII* était en concurrence avec *Clair Obscur: Expedition 33*[178] dans la catégorie « meilleur *RPG* ». C'est le jeu français qui remporte finalement la récompense. *Warhorse* ironisa sur ses différents réseaux sociaux en postant une publication avec le choix de dialogue « *Blame the French* » qui se rapporte dans le jeu à Vauquelin et qui illustre parfaitement la perception des Français sur internet (voir la photo ci-contre).



Publication X du compte officiel de *KCDII* à la suite de la défaite au *Goty* 2025.

[177] ŠMAHEL F., *Op. Cit.*, 1993, p. 85.
[178] *Clair Obscur: Expedition 33*, (2025), SANDFALL INTERACTIVE, multiplateforme.

L'historiographie s'intéresse depuis plus de cent ans maintenant à ce déclin de la chevalerie du Moyen Âge tardif[179]. Vauquelin en est une synthèse parfaite. Pour ce qui est du *French Bashing*, c'est-à-dire la moquerie ou la haine envers les Français, il s'agit d'un phénomène assez récent et très présent sur les réseaux sociaux, surtout dans les milieux anglophones. La majorité des critiques envers les Français sont surtout des critiques de leur prétendue lâcheté, de leur confiance en eux jugée excessive et d'une propension à vivre dans le passé, à croire que la France serait encore un pays influent dans le monde alors qu'elle ne le serait plus[180]. Selon Augustin Remond, ces clichés viennent de trois éléments récents distincts. Premièrement, la capitulation rapide de la France lors de la Seconde Guerre Mondiale et son refus de s'impliquer dans la guerre états-unienne en Irak et en Afghanistan, expliquent leur perception comme des lâches[181]. Enfin, l'ingérence moderne de la France en Afrique de l'Ouest, notamment au Mali, explique les autres clichés que nous avons cités plus haut[182]. Certains de ces clichés ont des racines solidement ancrées depuis le Moyen Âge, comme le fait remarquer Ha-Redeye dans son article[183]. Dans cet article, il relève, dans le récit d'Andrew de Coutances, les clichés qu'il prête aux Français à la fin du XII^{ème} siècle. Ainsi, selon Andrew, les Français sont des chiens impies, arrogants et paresseux, lâches, hérétiques et violeurs[184]. Certains de ces clichés se retrouvent dans le personnage de Vauquelin.

Entre opportunisme seigneurial et cause juste : la réhabilitation du Diable Sec

Hynek de Kunštát, dit le Diable Sec, fait partie de la bande qui accompagne notre héros durant le second jeu. Il est présenté comme un personnage sans scrupules et alcoolique, mais fidèle et loyal envers ses amis et le roi Venceslas IV. Selon Zaremska, Hynek est l'un des principaux partisans de Venceslas dans le conflit qui l'oppose à son frère Sigismond, pour ses



Le Diable Sec dans *KCDII*

[179] Pour plus d'informations sur le déclin de la chevalerie, consulter : Taylor J.H.M., « The Parrot, the Knight and The Decline of Chivalry », in *Conjunctures*, vol. 83, (1994), p. 529-544 ; Nievergelt M., *The Quest for Chivalry in the Waning Middle Ages: The Wanderings of Renè d'Anjou and Olivier de la Marche*, Cambridge, Cambridge University Press, 2012 ; Sposato P.W., « Chivalry and Honor-Violence in Late Medieval Florence », in *Prowess, Piety and Public Order in Medieval Society*, vol. 14, (2017), p. 102-119 ; Pollard A.J., « English Chivalry and the Decline of Strenuous Knighthood in the Later Fifteenth Century », in *Prowess, Piety and Public Order in Medieval Society*, vol. 14, (2017), p. 140-158.

[180] Remond A., « Le *French Bashing* : la haine des Français et de la France », in *Revue d'histoire*, [En Ligne], https://www.uniba.it/it/docenti/silletti-alida-maria/attivita-didattica/silletti-a-a-2025-2026/le-french-bashing.pdf, (page mise en ligne le 10/02/2023, consultée le 21/04/2026).

[181] *Ibidem*, p. 1-2.

[182] *Ibidem*, p. 2.

[183] Ha-Redeye O., « Origins of Anti-French Animus Among English », in *Slaw*, [En Ligne], https://www.slaw.ca/2010/01/17/origins-of-anti-french-animus-among-english/, (Page mise en ligne le 17/01/2010, consultée le 21/04/2026).

[184] *Idem*.

services loyaux, il est nommé *hejtman*[185] de Znojmo[186]. Il est exécuté après le siège de la ville par Sigismond en 1404[187]. En 1399, un greffier écrit sur le Diable Sec : « il n'y avait pas de loi sur terre au temps du Diable sec »[188], ce qui laisse assez aisément deviner la terreur qu'il faisait régner en Bohême et qui est assez bien représentée dans le jeu, car on le montre sans pitié. Zaremska explique également que le Diable Sec était certes loyal à Venceslas, mais qu'il privilégiait avant tout ses propres intérêts, faisant front, voire désobéissant à Prokop lorsque ses intérêts personnels et les intérêts politiques entraient en conflit[189]. Cet aspect du personnage n'entre pas vraiment en compte dans sa représentation virtuelle. En effet, même s'il est loin d'être obéissant et soumis aux ordres, à aucun moment il ne laisse entrevoir la possibilité de trahir ses amis et le roi Venceslas et aucune trahison passée n'est exposée. Il semble que son personnage ait été quelque peu lissé pour représenter un héros qui se battait toujours pour une cause juste comme peut l'être Jan Žižka.

Jan de Trocnov, le héros sans tache : entre mythe national et idéalisation ludique


Jan Žižka dans *KCDII*

Jan « Žižka » de Trocnov, le célèbre héros tchèque, est présenté comme un homme courageux et résistant, un meneur d'hommes parfait qui est prêt à faire les basses besognes pour une cause qu'il estime juste. Žižka serait né vers 1360 (il a environ quarante ans au moment du jeu, en 1403)[190]. Son histoire n'est pas très connue avant les guerres hussites. Nous savons juste qu'il était un baron-brigand jusqu'à son amnistie par Venceslas IV en 1409[191]. Durant les guerres hussites, il mena de nombreuses batailles et n'en perdit aucune. Il devint aveugle en 1421[192], mais mena toujours ses hommes. Il mourut le 11 octobre 1424 sur la route de Moravie[193]. Son génie militaire en fut pour beaucoup dans le succès des hussites, notamment son utilisation de l'artillerie mobile dans une sorte de char primitif, des chariots de guerre sur lesquels étaient montés des hommes munis d'armes à feu et qui tournaient autour de l'ennemi[194]. Un paradoxe présent dans le jeu vient du fait que son surnom, Žižka, signifie borgne[195]. Or, dans le jeu, Žižka perd son œil à la fin du siège de Suchdol, après un tir d'arbalète mal

[185] Titre décerné à quelqu'un qui représente le roi de Bohême. (D'après RICHARD N., « Hejtman », in DE CEVINS M.-M., *Démystifier l'Europe centrale, Bohême, Hongrie et Pologne du VII^e au XVI^e siècle*, Paris, Passés composés/Humensis, 2021, p. 504).
[186] ZAREMSKA H., *Les bannis du Moyen Âge,* Paris, Aubier, 1996, p. 191.
[187] *Ibidem*, p. 192.
[188] *Idem*.
[189] ZAREMSKA H., *Op. Cit.*, 1996, p. 192.
[190] MARIN O., « Jean Zizka », in DE CEVINS M.-M., *Démystifier l'Europe centrale, Bohême, Hongrie et Pologne du VII^e au XVI^e siècle*, Paris, Passés composés/Humensis, 2021, p. 550.
[191] *Idem*
[192] DAY F., « Jan Zizka », in WOLBRINK S., *Great Lives from History, The middle ages, 477-1453, Volume 2, Kōken-Jan Zizka*, Pasadena, Hackensack, Salem Press, 2005, p.1163.
[193] MARIN O., *Op. Cit.*, 2021, p. 550.
[194] DAY F., *Op. Cit.*, 2005, p. 1162.
[195] *Idem*.

placé, tiré par le Diable Sec. Jan de Trocnov se fait quand même appeler Žižka avant cet évènement. La légende veut qu'au moment de sa mort, pour ne pas abandonner ses troupes, il leur aurait demandé de faire de sa peau un tambour de guerre pour les accompagner à la bataille même après la mort[196]. Même si aucune source fiable ne confirme cette légende, elle est assez révélatrice du courage et la loyauté perçus dont faisait preuve Žižka envers sa cause. Comme nous le voyons, Žižka est le héros tchèque par excellence et c'est ainsi qu'il est représenté. Un homme parfait, sans défaut, faisant la fierté des Tchèques.

Du stéréotype comme outil de lisibilité : bilan et hypothèse de recherche

Comme nous le voyons dans cette brève analyse, tous ces personnages répondent aux stéréotypes qui leur sont généralement appliqués. Le jeu utilise à la fois des clichés médiévaux et des clichés contemporains pour construire ces personnages, leur donner une impression d'authenticité, tout en les gardant compréhensibles pour un public contemporain non-historien et, *a priori*, non-médiéval. Nous pouvons également mentionner les différents présages de futurs évènements de l'Histoire qui n'ont pas encore eu lieu à l'époque où se déroule le jeu, comme la chasse des prêtres nicolaïques par les hussites, les célèbres défenestrations de Prague qui sont référencées dans le jeu par la mort de l'antagoniste Istvan Toth poussé par la fenêtre d'une tour du château de Trosky, ou l'ingéniosité de Jan de Trocnov qui inventa l'artillerie mobile durant les guerres hussites et dont nous avons un avant-goût, dès 1403. Nous pouvons donc nous attendre à voir la même chose pour les minorités et savons également que ce ne sera pas quelque chose qui leur sera propre.

Inscrire l'identité dans la longue durée : Cosmas, Dalimil et l'émergence de la nation tchèque

Deux œuvres principales peuvent être considérées comme fondatrices du sentiment national tchèque qui se construit encore au moment où le jeu se déroule. La première, la plus ancienne, est la chronique de Cosmas de Prague[197], qui est également le premier auteur tchèque connu. Celle-ci est écrite en latin au XII^{ème} siècle et prétend couvrir l'Histoire de la Bohême, des origines du monde jusqu'à l'écriture de la chronique. La seconde, plus récente, datant du XIII^{ème} siècle, est la chronique de Dalimil[198], première œuvre écrite en langue tchèque. Il s'agit également d'une chronique retraçant l'Histoire des Tchèques des origines jusque sous les Přemyslides. Toutefois, Dalimil va plus loin que Cosmas de Prague puisqu'il y ajoute également toute une partie sur le patriotisme tchèque qui nous intéressera tout particulièrement. Nous avons choisi de les analyser dans ce travail pour leur apport à l'identité tchèque qui s'est développée depuis la rédaction de la chronique de Cosmas au XII^{ème} siècle jusqu'à la naissance des nations, dont la nation tchèque au XVIII^{ème} siècle. Ces chroniques sont encore plus à propos dans

[196] MARK J., « Jan Žižka », in *World History Encyclopedia*, [En Ligne], https://www.worldhistory.org/trans/fr/1-20234/jan-zizka/, (Page mise en ligne le 12/04/2022, consultée le 17/03/2026).
[197] COSMAS DE PRAGUE, *Op. Cit.*, (2020), p. 3-428.
[198] [PSEUDO-]DALIMIL, *Op. Cit.*, 1920.

la période que nous étudions, le XV^{ème} siècle étant le siècle hussite, visant à l'affirmation de l'identité tchèque, notamment dans l'Église.

Aux origines du récit national : la *Chronica Bohemorum* de Cosmas de Prague et le manichéisme identitaire

Cosmas de Prague est né vers 1045. Il est formé à Prague puis à Liège jusqu'en 1083[199]. Il compose sa chronique entre 1120 et 1125, date à laquelle il meurt. Les graines du sentiment national tchèque y sont, *a posteriori*, évidentes à la lecture de la chronique. Dans son tout premier chapitre[200], Cosmas conte les débuts de la nation tchèque[201] à l'évènement biblique de Babel, lorsque Dieu a séparé les hommes par le langage. Pour Cosmas, est tchèque une personne qui parle le tchèque. Et cette nation aurait des origines bibliques. Dans son second chapitre[202], il avance que les Tchèques sont les premiers habitants de leur terre car d'après lui, « en ces temps, un vaste espace sauvage de forêts, sans habitation humaine, couvrait la surface de cette terre »[203]. Son troisième chapitre[204] parle de la première population de ces terres. Il critique ceux qui tentent de présenter cette population comme constituée de gens parfaits, mais leur prête tout de même de nombreuses qualités et présente cet âge comme heureux, rempli de gens modestes et sans orgueil[205]. Il fustige également le renversement de ces valeurs, en disant que, de son temps, les gens sont égoïstes et désireux de tant de choses qu'ils en devenaient pauvres, car trop dépensiers[206]. Dans le dixième chapitre de sa chronique[207], Cosmas aborde un conflit contre les *Lučané*[208]. Ces derniers étaient gouvernés par le duc Vlastislav (IX^{ème} siècle), un homme belliqueux. Il se fit battre à plate couture par les Tchèques, non sans terroriser et piller les villages tchèques avant de mourir[209]. Cet épisode semble être mobilisé par Cosmas pour montrer la solidarité dont ont fait preuve les Tchèques face à un ennemi fort et cruel. Dans son treizième chapitre[210], il relate la victoire des Tchèques et la conquête du territoire de Vlastislav qui se fit sans résistance, due à leur supériorité. Plus tard, Cosmas revient également sur des conflits opposant les Tchèques à des puissances étrangères, notamment la Pologne. Les trente-quatrième, trente-cinquième et trente-sixième chapitres[211] ont pour sujet une guerre entre le duc polonais Mieszko (960-992) et les Tchèques. Le premier prit Cracovie par la ruse et y massacra tous les Tchèques qu'il y trouva. Mieszko y est présenté comme sournois, malicieux et indigne de confiance. Tandis que son pendant tchèque, Ulrich, le fils du duc Boleslav III (999-

[199] ADDE É, « Cosmas de Prague », in DE CEVINS M.-M., *Démystifier l'Europe centrale, Bohême, Hongrie et Pologne du VII^{e} au XVI^{e} siècle*, Paris, Passés composés/Humensis, 2021, p. 396.
[200] COSMAS DE PRAGUE, *Op. Cit.*, (2020), p. 8-11.
[201] Il ne faut pas entendre « nation » par le sens actuel, mais plutôt comme une communauté de personnes définie par la langue et la culture.
[202] COSMAS DE PRAGUE, *Op. Cit.*, (2020), p. 10-15.
[203] *Ibidem*, p. 10-11.
[204] *Ibidem*, p. 14-19.
[205] *Ibidem*, p. 14-15.
[206] *Ibidem*, p. 14-15.
[207] *Ibidem*, p. 42-47.
[208] Les *Lučané* sont, au temps de la chronique, les habitants de Žatec, qui étaient ennemis des Tchèques à l'origine. — *Ibidem*, p. 42-43.
[209] COSMAS DE PRAGUE, *Op. Cit.*, (2020), p. 44-47.
[210] *Ibidem*, p. 54-61.
[211] *Ibidem,* p. 110-121.

1002) est vu comme courageux, loyal et « sans venin »[212]. Encore une fois, ce conflit mettant en scène un belligérant tchèque vertueux et un belligérant étranger foncièrement mauvais montre que, là où les ennemis, ici polonais, sont sournois et utilisent la ruse pour vaincre, les Tchèques, eux, sont toujours valeureux et se battent avec honneur. Un conflit similaire entre Břetislav Ier (1035-1055) et l'empereur Henri III (1039-1056), intervenant plus tard dans la chronique, dans le second livre, du deuxième au douzième chapitres[213], nous apprend la même chose. La chronique propose également les légendes de plusieurs héros et princes tchèques valeureux comme Přemysl le Laboureur[214] (peut-être VIIème siècle), Neklan[215] (peut être IXème siècle), saint Venceslas[216] (926-929/935), Boleslav II le Pieux[217] (972-999), Břetislav Ier[218](1035-1055) et Spytihněv II[219] (1055-1061) entre autres. Ces différents héros sont à suivre pour les Tchèques car ils représentent leur idéal : le courage, la force, le sens du sacrifice et l'intelligence. La chronique de Cosmas, bien que très antérieure à la naissance du sentiment national tchèque, en sème les graines en proposant une ethnogenèse, relatant la vie de héros parfaits et de modèles à suivre, tout en prêtant aux Tchèques une origine biblique. Pour le sujet qui nous intéresse, nous remarquons que la chronique dépeint continuellement les ennemis étrangers des Tchèques comme remplis de défauts, contrairement aux Tchèques, qui eux sont toujours les plus valeureux.

« *Jazyk* » contre « *Němec* » : la définition linguistique et politique de la nation chez Dalimil

Écrite un peu moins de cent ans après la chronique de Cosmas, entre 1309 et 1313, la chronique de Dalimil est la toute première chronique en langue tchèque[220]. La chronique se sert des prétentions des Habsbourg pour convaincre les Tchèques de se méfier des Allemands[221]. Bien que l'auteur ne soit pas connu avec certitude, ce qui explique que la chronique se fait parfois appeler *la chronique du Pseudo-Dalimil*, il est certain qu'il était membre de la noblesse, son ouvrage étant en faveur de cette classe, censée défendre le royaume contre les Allemands allégrement diabolisés[222]. La chronique retrace l'Histoire du peuple tchèque des origines du monde jusqu'à l'avènement de Jean Ier de Luxembourg, qui signa la fin de la dynastie Přemyslide[223]. Contrairement à la chronique de Cosmas de Prague, celle de Dalimil a déjà fait office de sujet d'analyse pour les thèmes qui nous intéressent. Ainsi, pour ne pas répéter les conclusions que nos collègues ont pu émettre avant nous, nous

[212] Cosmas de Prague, *Op. Cit.*, (2020), p. 112-113.
[213] *Ibidem*, p. 154-187.
[214] L'existence de Přemysl le Laboureur n'est pas avérée. S'il a existé, il serait né vers 650 mais Cosmas de Prague ne donne pas d'année précise. Il serait l'homme à l'origine de la dynastie des Přemyslides — *Ibidem*, p. 26-29.
[215] Personnage légendaire dont l'histoire est fortement inspirée de L'Odyssée d'Homère. — Cosmas de Prague, *Op. Cit.*, (2020), p. 42-61.
[216] Il est le saint patron de Bohême et membre de la dynastie Přemyslide. — Cosmas de Prague, *Op. Cit.*, (2020), p. 37-43, 118-121, 278-281.
[217] Cosmas de Prague, *Op. Cit.*, (2020), p. 78-79.
[218] *Ibidem*, p. 160-169.
[219] *Ibidem*, p. 62-65.
[220] Adde É., *Op. Cit.*, 2021, p. 361.
[221] *Idem.*
[222] *Ibidem, p. 362.*
[223] *Idem.*

n'analyserons pas directement la chronique en elle-même, mais nous utiliserons leurs conclusions pour les appliquer à notre sujet de recherche. D'après Thomas, les personnages de la chronique sont des personnifications d'idées[224]. Selon lui, la chronique partage deux idées : le rôle décisif des nobles tchèques dans la politique de la région et l'appartenance de la Bohême aux Tchèques[225]. Cela se retrouve notamment dans l'histoire du comte Ulrich qui préfère épouser la fille d'un petit noble tchèque plutôt que la fille de l'empereur germanique pour garder la Bohême tchèque[226]. L'auteur est très véhément contre les Allemands. Lors de l'écriture de cette chronique, le fils du saint empereur de l'époque est choisi pour devenir le roi de Bohême. Dalimil lui dit, de manière assez abrupte qu'il doit obéir aux petits nobles tchèques ou quitter le royaume[227]. Thomas rapporte les mots très justes d'un historien allemand du XIX^{ème} siècle, Joseph George Meinert, qui disait en 1821 que ce que Dalimil appelait de ses vœux au XIV^{ème} siècle arriverait au XV^{ème} siècle avec les guerres hussites. La chronique y était alors très populaire[228]. Thomas insiste également sur le fait que la chronique, comme de nombreuses autres de l'époque et, comme nous l'avons vu plus haut, c'est le cas pour celle de Cosmas, place le point fondateur du peuple tchèque au temps biblique de la tour de Babel, les ethnies découlant du langage et non l'inverse[229]. Notre chroniqueur du XIV^{ème} siècle parle de la chronique de Cosmas de Prague pour justifier son utilisation de la langue vernaculaire et non du latin, jugeant cela peut-être moins sophistiqué mais plus proche de la vérité qu'une chronique dans une langue « artificielle » comme le latin[230]. En réalité, on peut expliquer ce choix par la vision et les idées défendues par Dalimil qui souhaite défendre la petite noblesse tchéquophone face à la haute noblesse germanophone et au clergé latinophone. Il convient toutefois de mentionner que la chronique fut, plus tard, sujette à une traduction en latin et en allemand, qui sont en quelque sorte des trahisons du propos de l'auteur mais qui ont permis une diffusion plus large de ses idées[231]. En ce qui concerne les étrangers, cette chronique nous offre plus de matériel que celle de Cosmas. Comme dit plus tôt, elle fut rédigée pendant l'interrègne suivant la mort du dernier des Přemyslides, Venceslas III (1305-1306), et fut achevée peu après l'élection en tant que roi de Bohême de Jean I^{er} « l'Aveugle » de Luxembourg (1310-1346), période grandement troublée, notamment par la volonté des Habsbourg d'assoir leur autorité sur la Bohême avant l'arrivée des Luxembourg[232]. Ce fut un temps de rupture et de déchirure interne entre les différents prétendants, tchèques et allemands, mais également entre la population d'origine tchèque et germanique[233]. Ainsi, l'auteur revisite le passé à l'aune des évènements contemporains, glorifiant l'opposition du peuple tchèque à la menace allemande qui a toujours été synonyme de malheur,

[224] THOMAS A., Op. Cit., 1998, p. 51.
[225] *Idem*
[226] *Ibidem*, p. 52.
[227] *Idem*
[228] *Ibidem*, p. 53.
[229] *Ibidem*, p. 54.
[230] *Ibidem*, p. 55.
[231] UHLÍŘ Z., Tales from the Chronicle of Dalimil, the Paris fragment of the Latin translation, Prague, Gloriet, 2006, p. 1.
[232] ADDE É., *Op. Cit.*, (2011), p. 12.
[233] *Idem.*

selon lui, en Bohême[234]. La présence d'un nationalisme agressif contre les étrangers est tout à fait nouvelle pour l'époque. Bien que ceux qui attirent le plus les foudres de l'auteur soient les Allemands, d'autres minorités étrangères sont citées dans la chronique, parfois en des termes peu flatteurs, en moquerie ou en dépréciation. Mais pour comprendre ce qui est un étranger pour Dalimil, il faut comprendre ce qu'il considère comme sa nation et, donc, ceux qu'il en exclut. Adde s'interroge longuement, dans son article relatif aux étrangers dans la chronique, sur ce qui compose la nation de Dalimil et en vient à la conclusion que pour lui, la « nation » c'est la langue[235]. En effet, Dalimil utilise de nombreuses fois le mot tchèque « *jazyk* »[236] qui signifie « langue » mais qu'il utilise comme on utiliserait le mot « nation » ou « pays » alors qu'il utilise pour désigner les Allemands le mot « *Němec* »[237] qui vient de « *němý* » qui signifie « idiot » ou, dans un sens plus en lien avec « *jazyk* », « muet ». Il apparaît assez clairement que, ceux qui ne sont pas de sa nation, à comprendre, ceux qui ne parlent pas sa langue, qui sont muets pour les Tchèques qui ne peuvent pas les comprendre, sont inférieurs et idiots[238]. Nous comprenons donc maintenant que, pour Dalimil, un étranger est un idiot qui ne parle pas tchèque. Dalimil tente de créer un climat de suspicion envers ces étrangers car selon lui, l'homme honnête ne quitte pas son pays, en d'autres termes, les étrangers en Bohême sont forcément malhonnêtes et donc indignes de confiance[239]. En parlant de la vision des étrangers de Dalimil, Adde pointe le fait que sa xénophobie ne s'applique pas à toutes les nations mais uniquement à celles qui s'immiscent dans les affaires de gouvernance de la Bohême[240]. C'est la raison pour laquelle ses critiques sont particulièrement acerbes contre les Allemands puisque de nombreux nobles allemands tentent d'assoir leur autorité en Bohême, comme les Luxembourg et les Habsbourg notamment, tandis que les Hongrois et les Polonais par exemple, contre qui la Bohême était pourtant souvent en guerre, laissaient l'auteur assez indifférent.

Ce que nous venons de noter et de mettre en avant dans ces deux chroniques se retrouve logiquement dans la littérature contemporaine sur le sujet des étrangers en Europe centrale, en apportant toutefois plus de précisions sur certains aspects. Comme nous l'avons vu, la communauté, la nation, étaient moins ethniques que culturelles et langagières, permettant une certaine diversité et multiculturalité, dans le sens actuel du terme. Nora Berend va même plus loin en avançant que, selon les enjeux et les intérêts du moment, l'autre, l'étranger, qui ne parle pas la langue, qui n'a pas la même culture ni même la même religion peut parfois s'avérer être un allié. Sigismond en est un parfait exemple car il chercha des alliés en Asie pour l'aider dans sa croisade contre les Ottomans[241]. Plus proche temporellement du sujet qui nous intéresse, fut écrite lors du règne de l'empereur Charles IV (1355-

[234] ADDE É., *Op. Cit.*, (2011), p. 12-13.
[235] *Ibidem,* p. 16.
[236] Pour un exemple de cette utilisation : [PSEUDO-]DALIMIL, *Op. Cit.*, 1920, p. 10. — Actuellement, le nom pour« nation » en tchèque moderne est « *národ* ».
[237] Pour un exemple de cette utilisation : [PSEUDO-]DALIMIL, *Op. Cit.*, 1920, p. 44. — Aujourd'hui, le mot « *Němec* » signifie « Allemand », un héritage de la chronique de Dalimil – qui était le premier connu pour l'utiliser en ce sens– et de l'héritage nationaliste tchèque.
[238] ADDE É., *Op. Cit.*, (2011), p. 17-18.
[239] *Ibidem,* p. 26.
[240] *Ibidem,* p. 29.
[241] BEREND N., *Op. Cit.*, (2024), p. 311.

1378), le père de Sigismond et Venceslas IV, une chronique, dans le style de celle de Dalimil, la *Chronica Bohemica* de Přibík Pulkava de Radenín[242]. Celle-ci étant moins intéressante concernant les étrangers que celle de Dalimil, nous ne l'analyserons pas mais la mentionnons tout de même pour montrer que, même près d'un siècle après son écriture, la chronique de Dalimil et ses idées avaient toujours une influence certaine sur les esprits bohémiens.

Du marchand itinérant à la communauté urbaine : la mise en scène du judaïsme bohémien

Revenons désormais au cœur de notre projet, en analysant les différentes communautés minoritaires du jeu. La communauté juive est sans doute celle qui a le plus d'impact et de présence, bien qu'elle n'apparaisse que dans la seconde partie du jeu, à une exception près : Mordecai Haim, qui est marchand et qui se trouve dans le campement nomade. En effet, c'est le premier Juif que le joueur est susceptible de rencontrer, car il se trouve dans la première région du jeu[243]. Le *Codex*, qui, comme nous l'avons dit, se présente comme un vecteur de vérité, présente cette communauté[244]. Cette longue entrée apporte beaucoup d'informations sur les Juifs en Bohême. Premièrement, on apprend qu'ils étaient présents dès le X^{ème} siècle à Prague, où l'on pouvait recenser environ 120 maisons.

Le quartier juif de Kuttenberg[245]

La majorité des Juifs du jeu se trouve dans le quartier juif de la ville principale : Kuttenberg. Il sera donc le théâtre principal de nos analyses concernant cette communauté.

La carte comme espace idéologique : le paradoxe de la visibilité cartographique dans *Kingdom Come: Deliverance II*

Premièrement, nous parlerons de la représentation du quartier juif sur la carte du jeu. Comme l'explique Friche dans sa thèse, la carte d'un jeu vidéo est autant un élément culturel empli de sens que le scénario, l'apparence des PNJ et leur importance dans le *gameplay*. La présence ou l'absence des minorités sur une carte est un indice de leur représentation ou de leur invisibilisation[246]. La carte de *KCD* est extrêmement détaillée et ne représente pas juste les routes et le paysage. On y retrouve également des représentations de personnes, de métiers et de lieux d'intérêt. Le choix de représentation de la carte dans *KCDII* dépend de la représentation que l'on se fait du Moyen Âge, des constructions sociales et, comme

[242] Přibik Pulkava de Radenín, *Chronica Bohemica*, Cracovie, Biblioteka Książąt Czartoryskich – Muzeum Narodowe w Krakowie, Fundacja XX. Czartoryskich, (Prague 1376). — Pour plus d'informations sur cette chronique : Brom V., « Aus der offiziellen böhmischen Historiographie Karls IV. : die Pulkava-Chronik in drei Sprachversionen », in *Brünner Beiträge zur Germanistik und Nordistik*, vol. 15, n°24, (2010), p. 5-19.

[243] Le jeu est séparé en deux temps qui se déroulent dans deux régions différentes. La première moitié du jeu se déroule dans la région de Trosky, où se trouve Mordecai Haim, la deuxième moitié se déroule dans la région de Kuttenberg (nom allemand de Kutná Hora), dans laquelle se trouve le reste de la communauté juive.

[244] Voir en annexe, n°41, p. XIV.

[245] Vidéos de visite du quartier juif : Tom Dekelle « #33 1ere visite du quartier juif », in *YouTube*, [En Ligne], https://youtu.be/wj5IrBsvsTI?si=i1o6ROAvb63y0SQl, (Mise en ligne le 31/10/2025, Consultée le 28/07/2026). — Tom Dekelle « #68 2e Visite du quartier juif », in *YouTube*, [En Ligne], https://youtu.be/-QS5RqPvoh8?si=PC3geSCvAO7Ney4E, (Mise en ligne le 24/01/2026, Consultée le 28/07/2026).

[246] Friche L., *Op. Cit.*, 2024-2025, p. 21-23.

nous le voyons, souvent au détriment des minorités[247]. Le cas de la carte du quartier juif de Kuttenberg est intéressant puisqu'en réalité, nous avons à notre disposition deux cartes qui semblent similaires mais qui, en réalité, véhiculent des messages contradictoires concernant la communauté juive. La première carte[248], qui, d'après nos recherches, a été rendue officielle avec l'annonce de l'édition collector de *KCDII* en avril 2024, avant la sortie du jeu, présente, dans ce qui est le quartier juif, trois hommes dont l'un porte le chapeau juif, indiquant l'emplacement du quartier. Dans le jeu, ces trois hommes n'apparaissent pas et le quartier juif n'est indiqué par aucun autre élément distinctif, sorte d'invisibilisation de la communauté. (Voir les extraits cartes ci-dessous[249]).



Agrandissement sur le quartier juif de la carte imprimée de la ville de Kuttenberg



Agrandissement du quartier juif de Kuttenberg depuis la carte disponible dans le jeu.

L'architecture du paria : comment le *world design* communique la marginalité au joueur

Le *Codex* du jeu possède une courte entrée relative au quartier juif[250]. Avec cette entrée, le jeu nous avoue, sans détour, que ce que l'on voit n'a pas de bases historiques. Il y avait bien une communauté juive à Kutná Hora, mais elle ne se trouvait peut-être pas à l'endroit où le jeu la représente. De plus, le *Codex* vient directement contredire ce que l'on voit dans le jeu puisque le quartier possède une synagogue, qu'un personnage du jeu nous assure être présente depuis des temps immémoriaux[251], alors que d'après l'entrée du *Codex*, la première synagogue de la ville fut construite en 1881.

Ce quartier du jeu, entièrement muré, est muni d'une porte principale en fer et de portes secondaires en bois pour pouvoir y entrer, qui symbolise l'enfermement et la mise en retrait de la communauté qui y vit. La présentation du quartier sous la forme d'un ghetto est une exagération de la part des développeurs qui sert probablement à faire comprendre au joueur, de manière visuelle, mais également, nous le verrons, de manière auditive, qu'il se trouve dans un autre endroit du jeu,

[247] FRICHE L., *Op. Cit.*, 2024-2025, p. 41.
[248] Voir en annexe, n°49, p. XXI.
[249] Nous nous excusons pour la piètre qualité de l'agrandissement. Malheureusement, aucune carte plus nette n'était à notre disposition.
[250] Voir en annexe, n°43, p. XV.
[251] Voir en annexe, n°46, p. XVII.

un endroit de parias et de rejetés. Le quartier ne se compose que d'une rue principale où l'on retrouve des habitations, une taverne, un commerce et une synagogue dont l'intérieur n'est malheureusement pas accessible. Sur celle-ci, dont le jeu possède une entrée de *Codex* comme nous l'avons signalé[252], l'entrée nous apprend qu'elle est le centre névralgique de la communauté juive d'une ville. Cette affirmation du *Codex* va également dans le sens de l'historiographie qui présente la synagogue comme le lieu pour les annonces officielles, de validation de transactions financières et de décisions juridiques et un lieu de vie sociale et de rencontres[253]. D'ailleurs, chaque jour, une dizaine de PNJ juifs s'y réunissent en fin de journée pour prier contre le mur[254]. Le quartier est assez exigu et sale par rapport au reste de la ville. Là où l'on pourrait facilement se déplacer avec une charrette dans les artères principales de la ville et à cheval dans les rues secondaires, la rue du quartier juif ne semble pas permettre aussi aisément le déplacement d'un cheval, et certainement pas celui d'une charrette qui ne pourrait même pas passer les portes d'entrée du quartier. Quant à la saleté, on retrouve plus de mauvaises herbes, de pierres et de détritus au milieu de la route qu'ailleurs dans la ville. On retrouve également une tente qui héberge un mendiant. Bien que les mendiant soient également présents dans le restant de la ville, aucune tente les hébergeant ne peut être aperçue. Il y a également une taverne : la taverne du Roi Salomon et différents commerces, ainsi que des maisons dont certaines sont accessibles pour le joueur. Le quartier juif se trouve juste au Nord du quartier des mineurs, dans la partie plus pauvre de la ville. Les maisons du quartier juif semblent également plus pauvres que les autres maisons de la ville qui appartiennent à des Chrétiens. Là où celles-ci sont en pierre ou en brique, avec un toit de tuiles, plusieurs étages habités et des vitres, les maisons des Juifs sont en bois, avec un toit en chaume, avec un étage et rien de plus aux fenêtres que des volets.



À Gauche, un exemple de maison que le joueur peut retrouver dans le quartier bourgeois du Sud-Est de la ville, à droite, un exemple de maison du quartier Juif.

Comme le mentionne Bazile, l'espace de jeu, le monde jouable, ici le quartier juif de Kuttenberg, a pour vocation de communiquer de manière sonore et visuelle la

[252] Voir en annexe, n°44, p. XVI.

[253] Simha G., « The Synagogue in Medieval Jewish Community as an Integral Institution », in *Journal of Ritual Studies*, vol. 9, N° 1, (1995), p. 15-39.

[254] Tom Dekelle « #68 2e Visite du quartier juif », in *YouTube*, [En Ligne], https://youtu.be/-QS5RqPvoh8?si=PC3geSCvAO7Ney4E, (Mise en ligne le 24/01/2026, Consultée le 28/07/2026).

jouabilité du lieu avec le joueur[255]. Celui-ci doit être capable de comprendre où il se trouve sans devoir regarder une carte du jeu ou l'*HUD*[256]. La saleté, l'étroitesse, la rue unique bloquée sur les côtés par des détritus, les maisons simples et en mauvais état, les murs entourant la ville font comprendre au joueur qu'il se trouve dans un endroit particulier de la ville, un endroit de paria presque angoissant laissant présager l'évènement horrible dont il s'apprête à être le théâtre.

Scénographier l'altérité par le son, analyse de la bande originale du ghetto de Kuttenberg : la mécanique de la musique adaptative dans l'immersion ludique

Selon Bazile, un autre aspect qui participe à l'immersion est la musique extradiégétique qui se joue dans un jeu[257]. En effet, le jeu possède une bande originale extrêmement riche qui a fait l'objet d'une étude consacrée au premier jeu et qui permet l'immersion[258]. Dans le quartier juif, le joueur peut entendre des musiques aux sonorités orientales. Cook souligne que, dans *KCDI*, la musique est interactive et adaptative[259], c'est-à-dire qu'une certaine musique va se lancer lorsqu'un joueur se trouve à un certain endroit ou fait une certaine action. Par exemple, « *The Talmberg Theme* »[260] se lancera lorsque le joueur se trouve dans la ville de Talmberg[261], tandis que « *Fighting Runt* »[262] se lancera lorsque le joueur se trouve dans un endroit dans lequel il n'est pas censé être, comme la maison d'un PNJ ou en train de voler dans un coffre. Ce genre de musique est également présent dans *KCDII*, avec la spécificité que des musiques « étrangères » sont également présentes. Ainsi, le joueur entendra « *Kuttenberg Market* »[263] lorsqu'il se trouve dans le marché de la ville principale ; « *Flee !* »[264] lorsqu'il fait quelque chose d'illégal ou

[255] Bazile J., *Op. Cit.*, 2020-2021, p. 75.

[256] « *HUD* » est l'acronyme de « *heads Up Display* » (dispositif tête haute). Il s'agit souvent d'une petite barre se trouvant en haut et/ou en bas de l'écran, voire une petite carte placée dans un coin inférieur de l'écran permettant au joueur de se repérer dans le monde sans devoir ouvrir la carte qui se trouve dans les menus du jeu. Généralement, cet *HUD* indique les points cardinaux, les objectifs de quêtes ou même les collectibles (objets que le joueur peut collectionner en échange de récompenses), ainsi que la barre de vie, d'endurance, ce que le personnage a dans ses mains ou son inventaire… Dans *KCD*, le *HUD* est extrêmement simple, par souci de réalisme. Il se compose d'une barre au sommet de l'écran indiquant huit points cardinaux et les quêtes à proximité mais également d'une barre en bas de l'écran indiquant la vie du personnage, son endurance, l'endurance de son cheval ou la vie de l'ennemi qu'il combat, l'arme qu'il a en main et un item qui lui permet de manger pour se soigner. On peut aussi retrouver une icône, sur le côté droit de la barre du bas indiquant les effets qui touchent le personnage (faim, sommeil, empoisonnement, blessure, ébriété…). Cet *HUD* disparaît presque totalement dans la difficulté la plus dure du jeu, où l'on ne retrouve que la barre supérieure indiquant les quêtes à proximité, sans les points cardinaux.

[257] Bazile J., *Op. Cit.*, 2020-2021, p. 75.

[258] Cook J., *Op. Cit.*, (2024), p. 23-48.

[259] *Ibidem*, p. 23.

[260] Valta J., Sporka A., « The Talmberg Theme », in *YouTube*, [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=15niHJQiF6I&t=4s, (Mise en ligne le 12/02/2018, consultée le 19/06/2026).

[261] Cook J., *Op. Cit.*, (2024), p. 42.

[262] Valta J., Sporka A., « Fighting Runt », in *YouTube*, [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=HO1SzJx6v88&t=8s, (Mise en ligne le 12/02/2018, consultée le 19/06/2026).

[263] Valta J., Sporka A., « Kuttenberg Market », in *YouTube*, [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=TT2ZR3UVY9Q&list=PLlH-4gpldRXNuwc0R6AKECiebNS9e-JRy&index=18, (Mise en ligne le 17/02/2025, consultée le 19/06/2026).

[264] Valta J., Sporka A., « Flee ! », in *YouTube*, [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=QRHRS8-oS0E&list=PLlH-4gpldRXNuwc0R6AKECiebNS9e-JRy&index=24, (Mise en ligne le 17/02/2025, consultée le 19/06/2026).

encore « *Ode to Henry* »[265] lorsqu'il complète une quête proposée par deux musiciens.

Instrumentations et sonorités : répondre aux attentes stéréotypées du joueur

En rentrant dans le quartier juif, le joueur peut entendre « *Atmosphere Ghetto 2* »[266] ainsi qu'une série de six courtes musiques « *Nibble Ghetto* »[267], numérotées d'un à six, aux sonorités orientales. Ces musiques, extradiégétiques, sont, selon Cook, impossibles, mais correspondent à un attendu du joueur. D'ailleurs, de nombreuses erreurs se trouvent dans ces musiques comme la présence de cors, totalement absents de la Bohème du XV^{ème} siècle. Ce qui donne à la musique de *KCD* son aspect médiéval, c'est l'utilisation d'instruments que le public relie irrémédiablement à la période du Moyen Âge, comme le luth, la vièle et les chalemies. La musique répond plus à une attente du joueur qu'à une volonté d'authenticité[268]. Il en est de même pour la musique orientale. Celle-ci dépend moins des instruments utilisés que de l'organisation de la musique et de ses notes.

« Entrer chez l'Autre » : la sonorisation de l'altérité et l'effet de voyage

Cette variation dans le style musical sert également à marquer une frontière sonore. Nous pouvons déjà retrouver cette frontière dans le jeu : la région de Trosky et celle de Kuttenberg possèdent chacune des musiques différentes, ce qui crée une identité sonore forte pour chacune d'entre elles. Dans ce cas, la frontière est encore plus forte puisque les compositeurs ont tenté de simuler un « voyage en Orient » à travers une ambiance sonore. Lorsque le joueur entre dans le quartier juif et entend ces musiques, il entre « chez l'Autre ».

---

[265] Valta J., Sporka A., « Ode to Henry », in *YouTube*, [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=BmSgte0TMRE&list=PLlH-4gpldRXNuwc0R6AKECiebNS9e-JRy&index=35, (Mise en ligne le 17/02/2025, consultée le 19/06/2026).

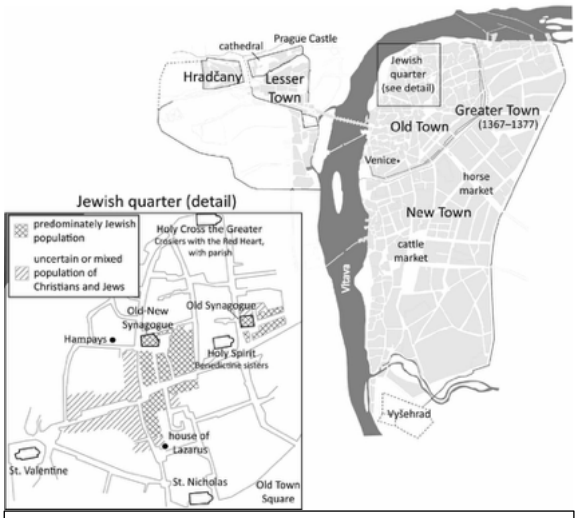
[266] Valta J., Sporka A., « Atmosphere Ghetto 2 », in *YouTube*, [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=lmGzo-i6pqA&list=OLAK5uy_k-dUZ7UQYXRuMqIO-iNsJbQ25QmUDdFxk&index=15, (Mise en ligne le 09/04/2025, consultée le 19/06/2026).

[267] Valta J., Sporka A., « Nibble Ghetto 1 », in *YouTube*, [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=MKeQOoKquYs&list=OLAK5uy_k-dUZ7UQYXRuMqIO-iNsJbQ25QmUDdFxk&index=12, (Mise en ligne le 09/04/2025, consultée le 19/06/2026). — Valta J., Sporka A., « Nibble Ghetto 2 », in *YouTube*, [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=9CJHi6gkSqY&list=OLAK5uy_k-dUZ7UQYXRuMqIO-iNsJbQ25QmUDdFxk&index=13, (Mise en ligne le 09/04/2025, consultée le 19/06/2026). — Valta J., Sporka A., « Nibble Ghetto 3 », in *YouTube*, [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=lAzzXMmYtnk&list=OLAK5uy_k-dUZ7UQYXRuMqIO-iNsJbQ25QmUDdFxk&index=14, (Mise en ligne le 09/04/2025, consultée le 19/06/2026). — Valta J., Sporka A., « Nibble Ghetto 4 », in *YouTube*, [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=zoY4BpbDosk&list=OLAK5uy_k-dUZ7UQYXRuMqIO-iNsJbQ25QmUDdFxk&index=16, (Mise en ligne le 09/04/2025, consultée le 19/06/2026). — Valta J., Sporka A., « Nibble Ghetto 5 », in *YouTube*, [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=lzJfRTHQnmc&list=OLAK5uy_k-dUZ7UQYXRuMqIO-iNsJbQ25QmUDdFxk&index=17, (Mise en ligne le 09/04/2025, consultée le 19/06/2026). — Valta J., Sporka A., « Nibble Ghetto 6 », in *YouTube*, [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=JhCJAgPoFgY&list=OLAK5uy_k-dUZ7UQYXRuMqIO-iNsJbQ25QmUDdFxk&index=18, (Mise en ligne le 09/04/2025, consultée le 19/06/2026).

[268] Cook J., *Op. Cit.*, (2024), p. 40.

Mythe du ghetto et réalités bohémiennes : confrontation historiographique de la présence juive au XV^e siècle

Nous savons que les Juifs de Bohême, à la fin du Moyen Âge, possédaient des quartiers définis pour s'installer, mais ceux-ci étant fortement différents de ce que l'on peut apercevoir dans le jeu, un quartier qui s'apparente plutôt à un ghetto, plus tardif. Le premier ghetto à proprement parler voit le jour dans l'Empire, à Francfort vers 1460[269]. Ces quartiers juifs, antérieurs aux ghettos, comme on pourrait s'attendre à en retrouver dans *KCDII*, à l'aube du XV^ème siècle, étaient souvent habités par les Juifs, non par obligation, mais simplement parce que les institutions juives s'y concentraient. Dans le jeu, nous retrouvons une taverne et une synagogue. En plus de cela, on retrouvait également dans ces quartiers des bains rituels, appelés *mikvés* et des boucheries *casher*[270]. Ces quartiers n'étaient ni réservés aux Juifs, ni le seul endroit où ceux-ci pouvaient s'installer. Les Chrétiens et les Juifs se côtoyaient et habitaient ensemble, contrairement à ce que le jeu nous montre[271]. À Prague, sous l'empereur Charles IV, trois quartiers de la ville répondaient à ces caractéristiques, et étaient nommés des *Vicus Judaeorum* mais, ceux-ci n'étaient pas légalement distincts de la ville et des Chrétiens pouvaient y loger[272], ce que l'on ne retrouve pas dans le jeu, le quartier n'étant habité que par des Juifs. L'historiographie s'est surtout intéressée aux Juifs de Prague sous le règne de Charles IV puisque c'est sous son règne qu'ils ont été les plus prolifiques, en même temps que la ville. Les Juifs semblaient vivre dans des quartiers plutôt pauvres et désavantageux de la ville de Prague, notamment soumis aux inondations du fleuve Vltava[273] (voir le plan de Prague ci-contre).



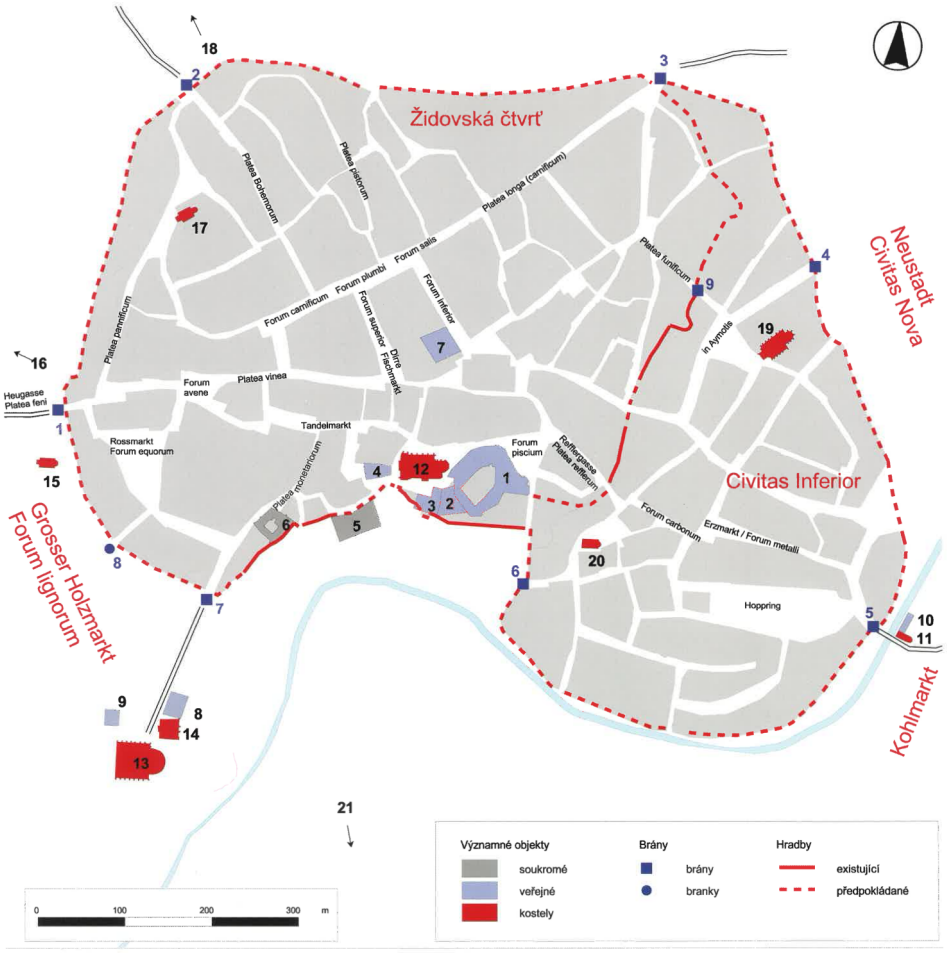
Plan de Prague lors du règne de Charles IV, vers 1350, avec emphase mise sur les quartiers juifs

Un autre cas d'installation juive en pays tchèque étudié par l'historiographie est celui de la ville de Kolín, distant d'une dizaine de kilomètres de Kutná Hora. Nous ne savons pas avec précision la date à laquelle les Juifs se sont installés pour la première fois à Kolín mais la preuve la plus ancienne de la présence juive dans la ville date du règne de Jean de Luxembourg (1296-1346), plus précisément vers 1330[274]. Plusieurs hypothèses expliquent cette installation : la première avance que des marchands juifs s'y sont installés, Kolín se trouvant sur un axe marchand, la seconde prétend que cette installation en raison de l'exploitation de l'argent de la

[269] KONZ B., *Op. Cit.*, [en ligne], p. 2.
[270] Aliments préparés dans le respect des lois religieuses juives.
[271] SOUSSEN C., « Juifs et judaïsme », in MAZEL F., *Nouvelle Histoire du Moyen Âge*, Paris, Édition du Seuil, 2021, p. 782.
[272] MENGEL D.C., *Op. Cit.*, 2014, p. 298.
[273] *Ibidem*, p. 309-310.
[274] DOLEŽALOVÁ E., *Op. Cit.,* (2025), p. 91.

région[275]. C'est d'ailleurs à Kolín, dû à la présence d'une communauté juive déjà fermement installée, que les Juifs de Kuttenberg décident de se rendre après le pogrom du jeu. Très peu de sources directes mentionnent des Juifs à Kutná Hora, notamment la chronique de Laurent de Březová[276], qui a été présentée plus haut et qui parle du vol des biens des Juifs de la ville, sans nous donner plus d'information sur leur nombre ou leur occupation géographique. Dans un document de Brno, une ville se trouvant à 155 kilomètres de Kutná Hora, on retrouve la trace d'un certain Jakub de Kutná Hora en 1368 et, en 1401, dans un document de Kolín, on trouve mention d'une juive nommée Malka de Kutná Hora[277]. Enfin, dans une carte représentant la ville de Kutná Hora vers 1400, le quartier juif semble être placé au même endroit que dans le jeu. (voir la carte ci-dessous, la mention de « *Židovská čtvrt* » qui signifie « quartier juif », au Nord de la ville. Il ne s'agit que d'une supposition car aucune source ni aucune trace archéologique ne permet de placer à coup sûr le quartier juif sur une carte).

Historický atlas měst České republiky, svazek č. 22 – Kutná Hora: mapový list č. 35



[275] DOLEŽALOVÁ E., *Op. Cit.*, (2025), p. 92.
[276] LAURENT DE BREZOVA, *Op. Cit.*, 1893, p. 520.
[277] DOLEŽALOVÁ E., *Op. Cit.*, (2025), p. 92.

Les PNJ nommés : généalogie, rôles sociaux et subjectivation narrative

Dans ce quartier, nous pouvons croiser des hommes et des femmes. Parmi les PNJ nommés, nous retrouvons Samuel ; sa mère, Sara ; le père de Sara, le rabbin Jehuda ; l'aubergiste Joël Meir ; Jacob et Moïse (voir les photos ci-dessous).





La foule qualifiée : catégorisation socio-professionnelle et immersion yiddish dans le quartier juif

Dans le quartier juif de Kuttenberg, nous retrouvons également des PNJ qui ne sont pas désignés par un nom ou un prénom, mais par leur profession ou leur groupe socio-économique[278] : des « *Soykher* »[279], des « *Tov ho-ir* »[280], des « *Shpayzkremer* »[281], des « *Meydl* »[282], des « *Baleboste* »[283], des « *Naar* »[284], des « *Shteynshnayder* »[285], des « *Beker(in)* »[286], des « *Shenkerke* »[287] et des « *Shnorer* »[288].

[278] Afin de pouvoir les distinguer plus facilement des PNJ Nommés, nous nous referrerons à eux dans ce travail par « PNJ sans nom ».
[279] « Marchand ».
[280] « Bourgeois ».
[281] « Marchand de nourritures ».
[282] « Jeune fille ».
[283] Littéralement « Maitresse de maison », dans le contexte du jeu, plutôt « Bourgeoise ».
[284] Littéralement « Imbécile », dans le contexte du jeu, plutôt « garçon ».
[285] Littéralement « Tailleur de pierre », dans le contexte du jeu plutôt « Mineur ».
[286] « Boulanger/Boulangère ».
[287] Littéralement « Petite serveuse ».
[288] « Mendiant ».

Leur catégorisation en Yiddish permet également une immersion plus profonde du joueur, qui entre chez « l'Autre » (voir les photos ci-dessous)[289].







Au-delà du ghetto : la représentation de la présence juive dans l'espace rural

Cinq autres PNJ juifs nommés peuvent être rencontrés aléatoirement sur les routes de la région de Kuttenberg : premièrement, toujours ensemble, Abraham ben Yitzchak, Esther, Rachel et Jacob le serviteur. Le joueur peut également y croiser Jacob le marchand, seul. Dans la région de Trosky, le joueur peut trouver Mordecai Haim (voir les photos ci-dessous).

[289] Nous nous excusons pour la qualité de certaines d'entre elles qui sont des captures d'écran directement prises via les vidéos YouTube que nous avons nous même postées et dont la qualité a été réduite.



De l'archive au jeu : les stratégies d'attribution des prénoms juifs

La majorité des PNJ du quartier juif de Kuttenberg ne sont pas désignés par un prénom, mais par leur profession ou leur état en yiddish qui sont plus ou moins les traductions de ce que l'on peut retrouver chez les PNJ qui ne sont pas Juifs. Les nommés possèdent des noms majoritairement bibliques, comme Jacob, Samuel ou Sara, qui sont des noms présents dans la Torah ou typiquement hébreux, comme Mordecai ou Joël Meir. Deux sources nous apprennent les noms que pouvaient porter les Juifs de Bohême à la fin du XIV^{ème} et au début du XV^{ème} siècle, soit aux environs de la période représentée par le jeu. La première recense les Juifs de Prague en 1378 :

> « Les Juifs n'avaient généralement pas de noms de famille, seulement des prénoms. Tomek, dans son *Histoire de la ville de Prague*, les classe en trois catégories : noms bibliques ou hébraïques, noms bohémiens et noms allemands.
> Dans la première catégorie : Aaron, Abraham, Ascher, Beniamin ou Benek, Cadek, Daniel, David, Issak ou Eisak, Israel, Jakob, Jonas, Joseph, Josua, Judel, Lazarus, Michael, Nasan, Pinkas, Salomon, Semnan, Stenchel, Salun, Temchen.
> Noms bohêmes : Muřika, Muz, Musatko.
> Noms allemands : Arnold, Ebrusch, Gerson, Lippmann, Manne, Mentl, Merkl, Nekl, Sleml. Un Juif pouvait également porter le prénom Victor.

> Juives, surtout avec des noms bohêmiens : Deska, Liba, Libovka, Maminka, Radscha, Rybla, Rozha, Slavicka ;
> Hébraïques : probablement Malka, Richka. »[290]

La seconde nous renseigne sur les Juifs présents dans la ville de Kolín, entre 1376 et 1401, soit jusqu'à moins de deux ans avant le début du jeu :

> « Entre 1376 et 1401, les livres de la ville mentionnent comme Juifs : les frères Nachmann et Herac, les frères Isak et Dawid, Pakus et Dusme (qui en 1378 se partageaient une maison), ainsi que Ruben, Elias, Lazarus, Scheybl, Mojzisek fils de Lazarus, Salomon, Leo Tendl, Jers, Babka, épouse d'Isak, les sœurs Duchyne et Esther, et les bouchers Jacob et Mälek. »[291]

Certes, dans les deux sources, nous retrouvons la majorité des noms donnés aux Juifs du jeu, comme Jakob pour Jacob, Mojzisek ou Musatko pour Moïse ou encore Judel pour Jehuda. Toutefois, on remarque assez aisément que les développeurs ont totalement évité de nommer des personnages juifs avec des noms allemands ou bohémiens, malgré leur présence en nombre dans les sources que nous avons présentées ci-dessus. Nous pouvons facilement penser que, le choix de ne donner que des noms d'origine hébraïque aux PNJ juifs a été pris afin d'appuyer leur appartenance à la religion et à la communauté juive, bien que cela puisse faire croire à un manque d'intégration de ceux-ci dans la société bohémienne médiévale, déjà fortement insinué par leur repli (volontaire ou forcé) dans un ghetto anachronique.

Entre réalité historique et représentations ludiques : l'économie et le statut socio-professionnel des Juifs de Bohême

Comme le nombre de PNJ désignés par leur état le montre, les Juifs du jeu sont susceptibles de pratiquer de nombreux métiers, principalement dans la vente.

L'artisanat juif entre le *Codex* et les archives

Le *Codex* dit que les Juifs étaient placés sous la protection directe du roi. Ils étaient les « *Servi Camerae* » du roi[292], mais cette position entraînait souvent des violences contre eux, ce qui mena à des lois restreignant leurs droits, comme l'interdiction d'acheter des terres, l'obligation d'habiter dans des ghettos, l'interdiction d'exercer des métiers de l'artisanat ou de l'agriculture. Pour ce qui est de cette dernière affirmation, nous pensons que le *Codex* n'est pas exact. En effet, Toch prétend clairement que les Juifs pratiquaient les métiers de l'artisanat. Dans le jeu, aucun Juif ne travaille dans ce corps de métier, ce qui est un biais classique de l'historiographie, qui a pu influencer les développeurs. Toch reconnaît toutefois qu'il manque de sources médiévales pour appuyer son affirmation, même s'il en reste persuadé. Il est possible que les développeurs se soient alors plutôt basés sur les sources et, dans ce cas, sur leur absence, pour affirmer que les Juifs ne

[290] BONDY G., DWORSKY F., *Op. Cit.*, 1906, p. 78-79.
[291] *Ibidem*, p. 89.
[292] SOUSSEN C., *Op. Cit.*, 2021, p. 782.

pouvaient pas travailler dans les métiers de l'artisanat[293]. Payant peu d'impôts, ils ne se seraient pas retrouvés en nombre dans les sources. Ils possédaient une clientèle principalement non juive et produisaient de nombreux produits du quotidien, comme des paniers, des vêtements ; ils aiguisaient les couteaux à la forge, étaient orfèvres, brasseurs, imprimeurs ou fabriquaient des vitres[294].

L'usure et le prêt d'argent : un monopole juif ?

La présentation des personnages que nous avons faite montre la diversité des métiers et activités présents, tant pour les PNJ nommés que pour ceux désignés par leur catégorie socio-professionnelle, même si tous les métiers ne sont pas représentés comme nous venons de le voir. Ainsi, on retrouve différents types de marchands, un rabbin, des tenanciers de taverne, des tailleurs de pierre et, même si l'on n'en rencontre pas directement, on entend plusieurs fois parler d'usuriers dans le jeu. Sans surprise, c'est cette dernière activité qui a laissé le plus de traces dans les sources, mais l'historiographie nous apprend que les Juifs n'étaient pas cantonnés à cette activité, bien que celle-ci fût bel et bien interdite aux Chrétiens et donc un domaine libre et sans concurrence pour les Juifs. Une loi a même dû être promulguée pour régir les droits des Juifs dans cette activité :

> « En ce qui concerne l'exercice de la justice, lorsqu'un individu était livré à un Juif pour une dette d'argent, le Juif ne devait pas le garder chez lui, mais chez un chrétien selon un ordre précis. Il ne devait ni le laisser dans le froid ni dans la chaleur, ne pouvait lui mettre de chaînes ni d'autres liens, et devait seulement pourvoir à son pain et à son eau, sauf s'il décidait par clémence de lui donner davantage ou d'autoriser ses proches à lui apporter quelque chose. Le Juif pouvait garder le débiteur en détention aussi longtemps qu'il le souhaitait ; si ce dernier mourait en captivité, le Juif n'en était pas responsable. »[295]

Cette source, qui date du début du règne de Venceslas IV, en 1378, confirme que les Juifs travaillaient bel et bien en tant qu'usuriers et prêteurs sur gages, en tout cas assez pour que le roi doive promulguer une loi sur la malversation des intérêts d'un prêt d'un Juif à un Chrétien. Cette loi peut paraître plutôt en faveur des Juifs, leur permettant de prendre des mesures appropriées si un Chrétien ne rembourse pas, en temps et en heure, le prêt qu'il a contracté. Cependant, l'intéressé ne pouvait pas être emprisonné chez un Juif, mais chez un Chrétien, ce qui laisse, nous pouvons bien l'imaginer, la possibilité de toutes sortes d'abus de la part des Chrétiens contre les Juifs. Les Juifs n'étaient tout de même pas laissés à la merci des Chrétiens et le remboursement d'un prêt contracté était important. Toutefois, il arrivait également au roi de ne pas assurer les droits des Juifs, notamment si ceux-ci violaient la loi, comme ce fut le cas dans la ville de Königgrätz :

> « Le roi Venceslas IV exempte le maire, le juge, le conseil et l'ensemble de la communauté de la ville de Königgrätz du paiement

[293] TOCH M., « Economic activities », in CHAZAN R., *The Cambridge History of Judaism, Volume VI, The Middle Ages : the Christian World*, Cambridge, Cambridge University Press, 2018, p. 363-364.
[294] *Idem.*
[295] BONDY G., DWORSKY F., *Op. Cit.*, 1906, p. 78.

> d'une dette de 200 Schock envers le Juif Benuseh et son épouse à Nechama, car le Juif et la Juive avaient quitté le pays sans autorisation, causant aux habitants de Königgrätz un préjudice de 1500 Schock. Le roi déclare en outre qu'en tant que roi des Romains, il a le droit d'agir à sa guise avec les Juifs susnommés et tous les autres Juifs, en tant que ses valets de chambre, et avec leurs biens »[296].

Une diversité économique représentée ? : marchands, médecins, fonctionnaires et prêteurs en Bohême

Les Juifs ne se cantonnaient pas à l'usure et travaillaient dans tous les autres domaines qui ne leur étaient pas interdits. Les premières sources provenant de Bohême mentionnent des Juifs marchands itinérants, liens entre l'Orient et l'Occident, commerçant des biens de luxe comme des esclaves, des épices ou des étoffes[297], corps de métier que l'on retrouve encore beaucoup dans *KCDII*. Le voyageur juif Ibn Ya'qūb indique la présence de marchands itinérants juifs à Prague dès 973[298]. Dans les communautés juives, on retrouvait également des médecins[299] et d'autres métiers liés aux rites juifs, à l'éducation des Juifs et à la production de biens matériels spécifiquement juifs[300]. Or, le seul représentant de ce corps de métier dans le jeu semble être le rabbin Jehuda. Seule l'agriculture leur était interdite, ce qui ne les empêchait tout de même pas d'acheter, de gérer et d'investir dans des terres agricoles[301], ce qui semble contredire le *Codex*, et ce qui créa le cliché selon lequel les Juifs profiteraient du travail des Chrétiens tout en n'apportant rien à la société[302]. Aucune source ne montre une spécialisation des Juifs dans l'économie avant l'an mil[303]. Cette évolution se fit naturellement aux alentours du XII^{ème} et du XIII^{ème} siècle[304], les vendeurs itinérants juifs vendant parfois à crédit, certains se spécialisèrent dans l'usure et le prêt[305]. Avec le concile de Latran IV, des interdictions d'exercer des charges publiques apparaissent, ainsi que de charger des intérêts abusifs, mais également de prendre des intérêts auprès des croisés, craignant que les Chrétiens ne se retrouvent financièrement soumis aux Juifs[306], limitant encore un peu plus les métiers que pouvaient exercer les Juifs[307]. Petit à petit, ils se spécialisèrent donc dans le prêt et l'usure[308]. Toutefois, même ceux qui travaillaient dans le milieu monétaire n'étaient pas que prêteurs. Ainsi, on pouvait retrouver des monnayeurs, des prêteurs, des affermeurs d'impôt et des percepteurs de péages, ainsi que toutes sortes de charges administratives

[296] BONDY G., DWORSKY F., *Op. Cit.*, 1906, p. 85.
[297] HILSCH P., « Die Juden in Böhmen und Mähren im Mittelalter und die ersten Privilegien (bis zum Ende des 13. Jahrhunderts) », in SEIBT F., *Die Juden in den böhmischen Ländern*, *Vorträge der Tagung des Collegium Carolinum in Bad Wiessee vom 27. bis 29. November 1981*, Munich, Vienne, R. Oldenbourg Verlag, 1983, p. 13.
[298] *Ibidem*, p. 14.
[299] *Ibidem*, p. 19.
[300] TOCH M., *Op. Cit.*, 2018, p. 358.
[301] *Ibidem*, p. 360.
[302] CHAZAN R., *Op. Cit.*, 2010, p. 109.
[303] *Ibidem*, p. 112.
[304] TOCH M., *Op. Cit.*, 2018, p. 370.
[305] CHAZAN R., *Op. Cit.*, 2010, p. 115.
[306] ABULAFIA A.S., « Medieval Church Doctrines and Policies », in CHAZAN R., *The Cambridge History of Judaism, Volume VI, The Middle Ages : the Christian World*, Cambridge, Cambridge University Press, 2018, p. 42.
[307] HILSCH P., *Op. Cit.*, 1983, p. 20.
[308] CHAZAN R., *Op. Cit.*, 2010, p. 109.

personnelles et officielles. Ces privilèges ont été octroyés aux communautés juives au XII[ème] et XIII[ème] siècles, ainsi que la licence pour échanger les pièces et conclure des contrats avec des métaux précieux. Les seigneurs voulant développer leur système de frappage de pièces et de taxation, autant pour améliorer leur rentrée d'argent que comme symbole de souveraineté, engagèrent les Juifs dans des positions officielles ou semi-officielles[309].

Parler la différence : le yiddish dans *Kingdom Come: Deliverance II*, entre identité communautaire et contraintes de traduction

En déambulant dans le quartier juif ou en discutant avec des PNJ juifs, nous pouvons entendre des mots ressemblant fortement à de l'allemand. Il s'agit en réalité de yiddish, qui est mélangés aux phrases en français du jeu.

Du mot d'esprit à l'invective : analyse du corpus linguistique des PNJ juifs

Ainsi, dans le quartier juif, le joueur peut entendre : « *Futse Kapore* »[310] ; « *Zay gezunt* »[311] ; « *Shalom* »[312] ; « *Sholem* »[313] ; « *Sholem aleykhem* »[314] ; « *Aleykhem Sholem* »[315] ; « *Khamers* »[316] ; « *Oy vey* »[317] ; « *Mayn fraynd* »[318] ; « *Yunger man* »[319] ; « *Dank* »[320] ; « *A sheynem dank* »[321] ; « *Vos ir vintshen far, mayn her ?* »[322] ; « *Mir Komen* »[323] ; « A *gutn tog* »[324] ; « *Gut voch* ! »[325] ; « *Epes* »[326] ; « *Khometz ben-yayen* »[327] ; « *Borek ha-shem* »[328] ; « *Davar masa u-matan tov* »[329] ; « *Eynz, tswey, dray ...* »[330] ; « Eh, *anusem ... anusem* »[331] ; « *oy gevalt* »[332] ; « *Peyresh* »[333] ; « *Er var vi lotes vayb* »[334] ; « Scheinem dank »[335] ; « *Bite sheyn* »[336] ; « *Glezl vayn* »[337] ; « *Glezl bier* »[338] ;

[309] Toch M., *Op. Cit.*, 2018, p. 366.
[310] Une insulte difficile à traduire, quelque chose comme « va te faire foutre ».
[311] « Porte-toi bien ».
[312] « Paix ».
[313] « Paix ».
[314] « Paix sur vous ».
[315] « Sur vous la paix ».
[316] « Âne », dans un sens insultant, un rustre.
[317] Équivaut à « Oh là là » en français.
[318] « Mon ami ».
[319] « Jeune homme ».
[320] « Merci ».
[321] « Un grand merci ».
[322] « Que désirez-vous, monsieur ? ».
[323] « Nous arrivons ».
[324] « Bonne journée ».
[325] « Bonne semaine ».
[326] « Quelque chose ».
[327] Littéralement « Vinaigre, fils du vin ». Elle signifie quelque chose ou quelqu'un de médiocre qui vient de quelque chose ou quelqu'un de bien. Il n'y a pas d'équivalent en français.
[328] « Béni soit le Nom (Dieu) ».
[329] « Bonne affaire ».
[330] « Un, deux, trois... ».
[331] « Ah... Les convertis forcés ».
[332] « Au secours ».
[333] « Explication ».
[334] « Il était comme la femme de Loth ».
[335] « Merci bien ».
[336] « S'il vous plaît ».
[337] « Un petit verre de vin ».
[338] « Un petit verre de bière ».

« *Vos glots du, mayn fraynd* »[339] ; « *Mazl Tov* »[340] ; « *Ikh fayfe daroyf* »[341] ; « *Vos makhst du* »[342] ; « *Leätraot* »[343] ; « *Goy* »[344] ; « *Goyim* »[345]; « *Zeyde* »[346] ; « *Koymer* »[347] ; « *Mamzers* »[348] ; « *Peyresh* »[349] ; « *Borek ha-shem* »[350] ; « *Ben-navas ha-mardes* »[351] ; « *Schul* »[352] ; « *Gott mukhl mir* »[353] ; « *Tehe nafsho tsruro bitsroyr ha-khayem* »[354] ; « *Himl !* »[355] ; « *Vas Zogstu ?* »[356] ; « *Mayn Got* »[357] ; « *Shlog oyf shlog* »[358] ; « *Zay gezunt* »[359] ; « *Balbatim* »[360] ; « *Gzeyre* »[361] ; « *Yingele* »[362] ; « *rodydef* »[363], « *Schnell* »[364] ; « *Shéol* »[365] ; « *Khas ve-shalem* »[366] ; « *Kehile* »[367] ; « *be-ezres ha shem* »[368] ; « *zay gezunt* »[369]. Aussi, il n'est pas rare d'entendre des conversations liées à la religion (« Dieu nous punit pour nos péchés », « va voir le prêtre »), mais qui ne semblent pas être spécifiques au judaïsme puisque nous pouvons même entendre « doux Jésus ». Enfin, nous pouvons également entendre des phrases prononcées en Yiddish mais qui sont traduites en français dans les sous-titres du jeu et que nous n'avons donc pas pu retranscrire ici[370].

Religiolecte et contact des langues : le yiddish médiéval face à l'environnement bohémien

D'après Bunis, l'Histoire linguistique des Juifs européens montre une volonté d'avoir une identité distincte de la population dans laquelle ils vivent, ici les Bohémiens. Toutefois, cela n'empêche pas leur langue d'être affectée par le milieu dans lequel ils vivent. Ainsi, pour une question de survie, les Juifs ont également

[339] « Pourquoi me fixes-tu, mon ami ? ».
[340] « Félicitations ».
[341] « Je m'en fiche ».
[342] « Que fais-tu ? ».
[343] « Au revoir ».
[344] « Non-juif ».
[345] Pluriel de *Goy*, « non-juifs ».
[346] « Grand-père ».
[347] « Prêtre ».
[348] « Bâtards », dans le sens d'enfants illégitimes.
[349] « Extrémiste », dans le sens religieux du terme.
[350] « Beni soit le Nom », sous-entendu le nom de Dieu.
[351] Difficile à traduire, une insulte dans le style de « fils de… » ici, peut être « fils de traître ».
[352] « Synagogue ».
[353] « Que Dieu me pardonne ».
[354] « Que son âme soit liée dans le faisceau des vivants ».
[355] « Ciel ! » ?
[356] « Que dis-tu ? ».
[357] « Mon Dieu ».
[358] « Coup sur coup ».
[359] « Porte-toi bien ».
[360] Littéralement « Chef de maison ».
[361] Littéralement « décret » ou « sentence », ici plutôt « malheur décrété par Dieu ».
[362] « Jeune », en parlant de Samuel.
[363] « Persécuteur ».
[364] « Vite ».
[365] « Monde souterrain », là où vont les morts.
[366] « À Dieu ne plaise ».
[367] « Communauté ».
[368] « Avec l'aide de Dieu ».
[369] « Porte-toi bien ».
[370] *KCDII* est le jeu vidéo avec le plus de lignes de dialogue de l'Histoire (environ 2 000 000) au moment où nous écrivons ces lignes (août 2026). Nous avons passé presque trois heures à nous balader dans le quartier juif de Kuttenberg pour tenter de récolter autant de ces lignes en yiddish que possible. Malheureusement, nous n'avons aucun moyen de savoir si cette liste est exhaustive ou non, les lignes de dialogues n'étant pas accessibles au public. Il est possible que nous en ayons ratées quelques-unes.

adopté la langue de leurs voisins[371], ce que nous pouvons voir dans le jeu, les Juifs parlant majoritairement dans la langue du joueur, incorporant çà et là des mots en Yiddish. La volonté d'autonomie et de différenciation des Juifs a donné lieu à une volonté de parler et d'écrire en hébreu, de donner des noms hébreux ou bibliques à leurs enfants, donnant naissance à des dialectes propres aux Juifs que Bunis appelle un *ethnolecte* ou un r*eligiolecte*. D'ailleurs, ces dialectes juifs étaient majoritairement écrits en hébreu. Même avec des non-juifs, ils incorporaient des mots et expressions en hébreu[372]. Pour ce qui est du yiddish, germanique plus précisément, il est issu de la migration de Juifs français et italiens vers l'an mil en Allemagne, laissant une trace importante dans le lexique du haut yiddish germanique[373]. Celui-ci, importé en Bohême entre 1200 et 1250, entre en contact avec le tchèque et d'autres langues slaves, donnant le yiddish oriental[374]. Dans le jeu, c'est principalement le yiddish germanique qui peut être entendu.

Restituer la langue de l'Autre : arbitrages de production et lisibilité pour le joueur contemporain

D'après les consultants, ce thème leur fut très difficile à expliquer aux équipes de développement. En effet, de nombreuses questions se sont posées sur la manière de représenter cette langue dans le jeu, avec l'alphabet hébreu ou latin ; le yiddish germanique, slave ou l'hébreu classique ? Cependant, d'après l'un des consultants, et comme nous avons pu le remarquer nous-même, les différentes formes de yiddish ont été utilisées de manière aléatoire, tantôt germanique, tantôt slave, tantôt traditionnelle. Pour ce qui est de l'alphabet utilisé, le latin a été choisi afin de faciliter la compréhension du joueur qui, dans la grande majorité des cas, ne sait pas lire l'alphabet hébreu[375].
Toutefois, le temps que le joueur dispose pour écouter et découvrir la culture juive est compté.

Violences, pouvoir et protection : le pogrom du quartier juif au filtre du *game design* et des sources médiévales[376]

L'un des moments les plus terribles et les plus forts en émotion, mais également l'un des points de narration les plus importants de *KCDII* est le pogrom qui se déroule dans le quartier juif de la ville.

Le pogrom comme moteur narratif : réduction ludique et enjeux de représentation de la violence

Selon la thèse de Bazile, souvent, les rapports de domination entre groupes dominants et dominés sont traduits en mécaniques de jeu transformant des

[371] Bunis D.M., « Languages », in Chazan R., *The Cambridge History of Judaism, Volume VI, The Middle Ages : the Christian World*, Cambridge, Cambridge University Press, 2018, p. 485.
[372] *Ibidem*, p. 486.
[373] *Ibidem*, p. 501.
[374] *Ibidem*, p. 503.
[375] Voir en annexe, n°80, p. LI.
[376] Vidéos relatives au pogrom : Tom Dekelle « #46 sauvetage quartier juif », in *YouTube*, [En Ligne], https://youtu.be/zmdTwUdmWHs?si=XNTuPOtiUcaRt9s0, (Mise en ligne le 15/11/2025, Consultée le 28/07/2026). — Tom Dekelle « #47 Sauvetage quartier juif Fin », in *YouTube*, [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=jM2iSh8h3zU&t=7s, (Mise en ligne le 15/11/2025, Consultée le 29/07/2026).

relations sociales complexes et souvent dramatiques en systèmes de jeu ou de narrations fonctionnelles[377]. Dans le cas des Juifs de *KCDII*, quel rapport de domination peut être plus flagrant qu'un pogrom ? En le représentant, il nous semble que les développeurs ne se sont pas réellement attardés sur ce qu'un tel acte signifiait à la fois pour les victimes et pour les perpétrateurs, mais ont plutôt profité de cette occasion pour faire avancer l'intrigue, permettant de justifier la haine de Samuel, d'Henry – et du joueur si besoin il y avait – envers Sigismond et ses hommes. D'ailleurs, la représentation d'un tel acte fut questionnée par les consultants historiques liés à l'Histoire juive[378]. Henry apprend l'intention du roi Sigismond d'en ordonner un dans la quête « Le jeu du roi »[379]. Cette cinématique est très riche en informations pour nous[380]. On apprend déjà que le pogrom de Kuttenberg se fera sur le modèle de celui de Prague, de 1389. On sait aussi pourquoi ce pogrom est demandé par le roi Sigismond : car les Juifs, qui aident Liechtenstein, sont des soutiens du roi Venceslas et trahissent donc Sigismond. Enfin, on apprend que le roi reprendra les dettes que les nobles de Kuttenberg avaient contractées auprès des Juifs à son compte, pour gagner de l'argent. Cet enjeu narratif prend fin avec la quête « Exode »[381] dans laquelle Henry est témoin de la violence que subissent les Juifs lors de ce pogrom, les obligeant à fuir dans la ville voisine de Kolín. Ce pogrom a lieu comme une punition contre les Juifs pour leur soutien envers Venceslas et leur aide apportée à Jean de Liechtenstein. Les sources et l'historiographie contemporaine s'épanchent largement sur le triste pogrom de Prague de 1389 ainsi que, plus largement, sur la relation conflictuelle entre les Juifs et les rois Luxembourg.

« Servi Camerae » et finances royales : le statut juridique et l'exploitation des Juifs sous les Luxembourg

Dans le jeu, le rabbin Jehuda explique pourquoi il soutient Venceslas. Il avance que le roi Luxembourg est le dirigeant de l'ensemble de ses sujets, Juifs comme Chrétiens et que, ce qui touche les Chrétiens implique également les Juifs. La réalité est évidemment plus complexe que cela puisque les Juifs avaient un statut spécial auprès des royautés bohémiennes puisqu'ils étaient les « valets de chambre » personnels des rois, comme on le voit dans plusieurs sources émises par Venceslas et apportant la sécurité et la protection aux Juifs de son royaume en 1389 :

> « Le roi Venceslas IV accorde aux citoyens, habitants et Juifs de la ville et du territoire d'Eger une lettre de grâce pour l'impôt qu'ils ont versé, par laquelle ils seront exemptés, à partir du prochain jour de la Pentecôte et pendant cinq ans, de tous les impôts, contributions, amendes et de toutes nouvelles levées qui pourraient être exigés. »[382]

[377] Bazile J., *Op. Cit.*, 2020-2021, p. 230-232.
[378] Voir en annexe, n°80, p. LI.
[379] Voir en annexe, n°19, p. V.
[380] Voir en annexe, n°48, p. XX.
[381] Voir en annexe, n°21, p. VI.
[382] Bondy G., Dworsky F., *Op. Cit.*, p. 84.

> « Le roi Venceslas IV ordonne aux Juifs d'Eger, '*ses valets de chambre'*, qui forment avec les autres citoyens une seule communauté et lui appartiennent en gage en tant que roi de Bohême, de les protéger et de les défendre, et de les aider à obtenir justice contre leurs débiteurs. »[383]

> « Le roi Venceslas IV exempte les citoyens et habitants de la ville et du territoire d'Eger, ainsi que les Juifs y résidant, pendant quatre ans de tout impôt et autre contribution, en récompense de l'aide financière qu'ils lui ont fournie. »[384]

> « Le roi Venceslas IV exempte les citoyens et habitants de la ville d'Eger, ainsi que les Juifs y résidant, de tout impôt pour une durée de quatre ans, parce qu'ils l'ont aidé collectivement avec 3000 Schock de Gros. »[385]

Cette protection fut d'ailleurs promise à tous les Juifs de Bohême en septembre de la même année, tout en demandant de l'argent en échange[386] :

> « Venceslas IV, roi de Bohême, ordonne à tous les burgraves, châtelains, maires, juges, conseillers, jurés et communautés des villes de Bohême de garantir que les Juifs résidant dans leurs villes et cités accordent une justice suffisante à leurs créanciers concernant les sommes d'argent qui leur sont dues.
> En particulier, ils doivent, à la demande du porteur de ce mandat, contraindre les Juifs, si nécessaire par des moyens appropriés, à verser sans délai au roi la somme d'argent correspondant à la part qui leur revient individuellement. »[387]

Cette protection n'était pas gratuite et venait surtout de l'utilité qu'avaient les Juifs pour la royauté luxembourgeoise, comme nous l'apprend l'historiographie. Dès le XII[ème] siècle, les rois d'Europe centrale et les empereurs du Saint-Empire réussissent à soustraire les Juifs de la tutelle des seigneurs et les placent sous leur propre tutelle. Les rois sont les seuls seigneurs auxquels les Juifs doivent encore se soumettre et ils appartiennent en propre à la royauté, comme nous pouvons le voir dans la forme « *Iudei Nostri* » utilisée dans les documents officiels relatifs aux Juifs. Le roi leur doit alors protection en échange d'une préséance juridique et politique. Ce statut particulier amène également des droits et devoirs spécifiques pour les Juifs, comme des impôts réguliers[388]. Dans le Saint-Empire, les Juifs sont appelés « *Servi Camerae* » dès le XII[ème] siècle et ce sera également le cas des Juifs de Bohême dès que celle-ci gravitera autour de l'Empire avec l'avènement des Luxembourg[389].

---

[383] BONDY G., DWORSKY F., *Op. Cit.*, p. 85.
[384] *Idem.*
[385] *Ibidem*, p. 88.
[386] Voir en annexe, n°56, p. XXVIII.
[387] BONDY G., DWORSKY F., *Op. Cit.*, 1906, p. 84-85.
[388] SOUSSEN C., *Op. Cit.*, 2021, p. 781.
[389] *Ibidem*, p. 782.

Sous le prédécesseur de Venceslas IV, Charles IV, en 1349, les Juifs de Nuremberg connurent des violences et massacres que Charles ne put empêcher, faute d'autorité dans l'empire et dans la ville qui soutenait ses rivaux Louis de Bavière, un Wittelsbach et Günther de Schwarzbürg[390]. Afin d'assoir son pouvoir, son autorité et sa légitimité dans l'Empire, Charles ne put punir ces exactions et donna l'amnistie aux persécuteurs des Juifs de Nuremberg[391]. L'historiographie pense que la différence de traitement entre les Juifs de l'Empire et ceux de Bohême s'explique donc par sa faible autorité dans l'Empire, les nombreuses dettes qu'il devait rembourser suite à son élection et qui pouvaient être remboursées par la spoliation des biens des Juifs de l'Empire. Nous pouvons observer deux politiques différentes chez Charles IV, une politique conservatrice en Bohême, maintenant les prérogatives des Juifs, qu'ils possédaient depuis Ottokar II, et une politique pragmatique dans l'Empire où Charles devait, à tout prix assoir son autorité et sa légitimité, faisant des Juifs une cible de choix[392]. Au début de son règne, Charles possédait assez peu de moyens financiers. Cette précarité relative pourrait, selon Mengel, expliquer le mauvais traitement des Juifs de l'Empire au début de son règne et jusqu'en 1349, son autorité étant limitée, il ne pouvait pas, efficacement, protéger les Juifs du Saint-Empire. Ceux de Bohême, eux, n'ont pas connu de malheurs aussi grands que ceux de l'Empire, car la dynastie luxembourgeoise y était mieux installée[393].

En somme, la relation entre les Juifs et leurs seigneurs Luxembourg n'est pas aisée à définir. D'un côté, Venceslas, en poursuivant les politiques de son père à leur égard, sera surnommé « protecteur des Juifs », de l'autre, père comme fils affaibliront les droits des Juifs, déjà faméliques, et n'hésiteront pas à les abandonner aux lames de leurs ennemis s'ils ne voyaient pas d'intérêt à les sauver. Charles IV est l'initiateur d'une nouvelle phase où les relations entre l'Empire et les Juifs se dépersonnalisent et deviennent plus abstraites. Il accorde aux princes-électeurs le régal des Juifs au même titre que d'autres régals, montrant que le Juif est conçu comme un droit exploitable et une source de revenus[394].

Entre « *Rex Iudeorum* » et médiation rabbinique : la perception ambivalente de Venceslas IV

La relation entre Venceslas IV et les Juifs de Bohême a longuement questionné l'historiographie par son aspect particulier. À la fois, le roi commanditait des pogroms mais, d'un autre côté, donnait de nombreux avantages et dépendait énormément des Juifs, financièrement. L'abbé Ludolf de Zaháň, dans son *Tractatus de longevo schismate* accusa même le roi d'être un partisan des hérétiques et le « roi des Juifs », un persécuteur du clergé et un tyran, ennemi des Allemands et bourreau des Tchèques, contrairement à son père, Charles IV, un roi idéal, revendiquant que les politiques de Venceslas étaient plus avantageuses pour les Juifs que pour les Chrétiens[395]. *KCD*, le premier et le second opus, montre qu'une

[390] MENGEL D.C., *Op. Cit.*, 2014, p. 299.
[391] *Ibidem*, p. 302.
[392] *Ibidem*, p. 303.
[393] *Ibidem*, 2014, p. 296.
[394] HANISCH W., « Die Luxemburger und die Juden », in F. SEIBT, *Die Juden in den böhmischen Ländern, Vorträge der Tagung des Collegium Carolinum in Bad Wiessee vom 27. bis 29. November 1981*, Munich, Vienne, R. Oldenbourg Verlag, 1983, p. 27.
[395] DOLEŽALOVÁ E., *Op. Cit.*, (2018), p. 448.

majorité des Allemands et des Tchèques n'était pas favorable à Venceslas –tout en étant hostile à Sigismond également– et regrettait le temps béni de son père. Seules les personnes proches d'Henry, c'est-à-dire la petite bourgeoisie, et les Juifs sont présentés comme des soutiens fidèles du roi. C'est également ce que semble critiquer Ludolf, prétendant que personne d'autre que les Juifs ne lui était favorable[396]. Toutefois, seules les sources tchèques semblent critiquer à outrance Venceslas pour son rapport avec les Juifs, allant même jusqu'à l'appeler « *Rex Iudeum* ». Les sources du Saint-Empire, elles, n'en parlent pas. D'ailleurs, grâce à elles, nous pouvons remarquer que la situation des Juifs n'a pas évolué entre le temps du roi Charles ou de son père Jean de Luxembourg et celui du roi Venceslas. Les trois rois se basaient déjà eux-mêmes sur des prérogatives promulguées par la dynastie précédente, plus précisément Ottokar II (1253-1278)[397]. La politique coûteuse des Luxembourg était, en réalité, rendue possible par les impôts levés sur les Juifs, en échange de quoi le roi acceptait de nombreuses implantations de familles juives, et notamment dans des domaines épiscopaux[398]. Venceslas ayant assez peu d'autorité et de légitimité et devant se défendre contre des guerres familiales et des révoltes internes, il aurait pu se reposer à outrance sur l'aide des Juifs, déclenchant la colère et la rancœur du clergé, amenant Ludolf à écrire des critiques aussi acerbes à son encontre. Cette situation est en partie montrée dans le jeu, les Juifs apportant un soutien financier aux soutiens du roi, toutefois, sans rien attendre en retour, ici. Les critiques d'un Venceslas pro-juif ne sont en réalité visibles qu'à la cour archiépiscopale de Prague[399]. Dans ce contexte de tensions avec le clergé chrétien, Venceslas aurait eu de nombreux liens avec les rabbins.

Le *Codex* possède une entrée sur les rabbins[400], qui explique le rôle de ces personnes dans la communauté juive. Selon le *Codex*, ce titre est donné aux érudits juifs et aux chefs spirituels de la communauté. Il est également le représentant de ces communautés, ce qui explique que c'est Jehuda qui représente la communauté de Kuttenberg auprès des soutiens de Venceslas dans *KCDII*. Cette fois, le *Codex* nous semble correspondre totalement à ce que présentent les sources et l'historiographie sur les rabbins. En effet, comme le prétendent Daniel Soukup[401] ou les sources telles que la tombe du célèbre rabbin tchèque, proche de Venceslas IV, Avigdor Kara[402] ainsi que différentes sources juives[403], les rabbins agissaient comme des chefs spirituels et des érudits conseillant les croyants sur la marche à suivre pour rester « un bon Juif » et suivre la volonté de Dieu, grâce à leur étude de la Torah. Ils pouvaient également avoir d'autres fonctions importantes prouvant leur implication et importance en tant que chef de la communauté, comme Avigdor Kara qui faisait partie du *Beth Din* de Prague, un tribunal rabbinique. Ces mêmes

[396] DOLEŽALOVÁ E., *Op. Cit.*, (2018), p. 449.
[397] *Ibidem*, p. 450.
[398] *Ibidem*, p. 451.
[399] *Ibidem*, p. 455.
[400] Voir en annexe, n°42, p. XV.
[401] SOUKUP D., « The Alleged Conversion of the Olomouc Rabbi Moses in 1425. Contribution to the Host Desecration Legends in Mediaeval Literature », in *Judaica Bohemiae*, N°XLVIII, (2013), p. 5, 26, 28, 36.
[402] « Rabbi Avigdor Kara », in *Tzadikim*, [En Ligne], https://dailyzohar.com/tzadikim/365-Rabbi-Avigdor-Kara, (Mise en ligne le 26/04/2026, consultée le 23/06/2026).
[403] BLECHOVA L., DOLEZALOVA E., MUSILEK M., ZACHOVA J., « Prameny k Dějinám Židů v Čechách a na Moravě ve Středověku. Od Počátků do Roku 1347 », in ŠMAHEL F., *Archiv Český*, N°XLI, Prague, Historický ústav AV ČR Filosofia, 2022, p. 34-35.

sources et ouvrages nous confirment également que les rabbins, de par leurs positions importantes dans les communautés juives, étaient souvent leurs représentants et, comme c'est le cas dans le jeu, même auprès de Venceslas IV[404]. Cette proximité se reflète dans les écrits des Juifs où le roi est toujours présenté sous un bon jour. Premièrement, il serait venu en aide à un rabbin de Francfort, Meier d'Erfurt, qui reconnut cette aide en 1392 lorsqu'il prêta serment au conseil de la ville[405]. Le second document est une chronique hussite écrite par le rabbin Salman de Saint-Goar, qui, dans son œuvre, a décrit non seulement la vie de Jan Hus et les guerres hussites, mais aussi l'histoire du roi Venceslas[406]. Selon lui, le roi se faisait secrètement instruire dans la foi juive par le rabbin pragois Avigdor Kara et leurs débats auraient peut-être même pu conduire à la conversion du roi au judaïsme si le souverain n'était pas mort et si la révolution hussite n'avait pas éclaté en Bohême[407]. Enfin, David Gans écrit dans sa chronique de 1592 « *Ratolest Davidova* » que :

> « Du temps du roi tchèque Venceslas, il n'y avait aucune crainte du pouvoir royal, mais chacun faisait ce qui lui plaisait. Pour cette raison, dans la grande ville de Prague, contre la volonté de l'empereur et de ses seigneurs, des violents et des impies se rassemblèrent et se ruèrent contre les Juifs qui s'y trouvaient, les tuèrent dans les rues et pillèrent leurs biens. »[408]

L'auteur prétend même que le pogrom de Prague de 1389 est dû, non pas à la volonté de Venceslas, qui est bon avec les Juifs, mais à des gens impies qui voulaient prendre leurs biens, contre la volonté du roi.

Le pogrom de Prague de 1389, une inspiration pour celui de Kuttenberg de 1403 : de la réalité à la fiction

Premièrement, les sources officielles nous apprennent que le pogrom de 1389 n'était pas le premier acte de violence commandité par Venceslas IV sur ses sujets juifs. Ce document concerne le sujet de la mise sous scellés des biens des Juifs avec leur arrestation comme motif, directement commanditée par le roi Venceslas IV en personne en 1385 :

> « Le roi Venceslas IV de Bohême ordonne à tous les juges, le vendredi suivant *Reminiscere* [3 mars], à 2 heures du matin, de faire arrêter secrètement et sans bruit tous les Juifs dans leurs ressorts judiciaires et de les maintenir en détention, en veillant à ce qu'aucun ne s'échappe. Après la fermeture des maisons et la mise sous scellés de tous leurs biens, ils doivent garder les Juifs et leurs possessions sous surveillance aussi longtemps que l'ordre le prescrit. »[409]

[404] « Rabbi Avigdor Kara », *Op. Cit.*, [En Ligne], https://dailyzohar.com/tzadikim/365-Rabbi-Avigdor-Kara.
[405] Doležalová E., *Op. Cit.*, (2018), p. 456.
[406] Yuval I.J., « Juden, Hussiten und Deutsche. Nach einer hebräischen Chronik », in Haverkamp A., Ziwes F.J., *Juden in der christlichen Umwelt während der späten Mittelalten*, Berlin, Beiheft, 1992, p. 59–102.
[407] Doležalová E., *Op. Cit.*, (2018), p. 456-457.
[408] Gans D., Ratolest Davidova, éd. Šedinová J., Prague, Academia, 2016, p. 542.
[409] Bondy G., Dworsky F., *Op. Cit.*, 1906, p. 80-81.

Concernant l'évènement de 1389, Newman, dans son article, retrace le déroulé des évènements du pogrom de Prague. Selon elle, cela commence le jour du Samedi saint, le 17 avril 1389, alors qu'un prêtre donnait le sacrement des malades à un fidèle. Il passa dans une rue juive, les Juifs présents lui lancèrent des pierres et les hosties consacrées tombèrent par terre. Les Juifs coupables furent emmenés à l'hôtel de ville en attendant un procès. À Prague, couvait un grand ressentiment contre Venceslas IV et les Juifs à cause des exemptions et des prérogatives que le roi leur accordait pour pouvoir, si nécessaire, les taxer ou se saisir de leurs biens[410]. Attaquer les Juifs, qui appartenaient au roi, était alors un moyen de faire entendre ses plaintes[411]. Là se trouve une différence majeure entre le jeu et les sources puisque, d'après ce rapport, c'est le peuple, certes encouragé par les gardes de la ville, qui massacra les Juifs de Prague. Dans le jeu, bien que Sigismond demande de recruter « quelques gredins dans un fossé », il semble que ce soit majoritairement ses hommes qui ont perpétré le pogrom de Kuttenberg.
Le jour de la Pâques chrétienne de 1389, le 18 avril, tomba le même jour que la Pâque juive, les Chrétiens, voulant venger l'offense faite au Corps du Christ, se rendirent dans le quartier juif, armés. La foule de Chrétiens massacra les hommes, les femmes et les enfants juifs qu'ils trouvaient[412]. Certains furent également baptisés de force. Les chroniques annoncent un grand nombre de morts, ce nombre grandissant encore, plus la chronique est éloignée dans le temps (entre quatre cents et trois mille)[413]. En réalité, seuls sept cent cinquante Juifs vivaient à Prague en 1389, tout nombre supérieur à celui-ci est donc impossible[414]. Les biens des Juifs furent alors saisis et le roi Venceslas, comme son père en 1349, se prétendit opposé à ce pogrom, comme nous le montre le rapport du pogrom de 1389[415], alors que, selon Newman, il l'aurait lui-même commandité[416].
Pour confirmer nos propos et allégations de préméditation de Venceslas, voici notre prochaine source, émanant du trésorier royal de Bohême le lendemain du pogrom (19 avril 1389) :

> « Sigmund Huler, intendant du royaume de Bohême, ordonne sur ordre royal aux maires, juges, conseillers et jurés des villes de Bohême de placer immédiatement tous les Juifs de leurs villes en détention, de les garder en sûreté et de préserver leurs biens mobiliers et immobiliers sous scellés. »[417]

Les sources officielles prétendent que le roi n'y est pour rien et n'était pas au courant, or le roi avait déjà demandé l'arrestation des Juifs dans le but de disposer de leurs biens, pourquoi ne pas le faire en commanditant un pogrom ? L'historiographie a longuement réfléchi à l'implication des rois Luxembourg de Bohême dans les pogroms contre les Juifs et en a déduit que Venceslas était responsable d'avoir commandité ce dernier, toujours dans le but d'acquérir

[410] NEWMAN B., *Op. Cit.*, (2012), p. 2.
[411] *Ibidem,* p. 3.
[412] *Ibidem,* p. 5.
[413] *Ibidem*, p. 6.
[414] *Ibidem*, p. 7.
[415] Voir en annexe, n°55, p. XXVII.
[416] NEWMAN B., *Op. Cit.*, (2012), p. 7.
[417] BONDY G., DWORSKY F., *Op. Cit.*, 1906, p. 84.

gratuitement les biens, nombreux, des Juifs de Prague[418]. C'est également la décision qu'ont prise les développeurs du jeu, prêtant cette fois à Sigismond l'ordre du pogrom contre les Juifs de Kuttenberg[419].
Ces sources semblent venir contredire ce que le clergé bohémien pensait, présentant Venceslas comme un ami des Juifs. D'ailleurs, ce clergé critiquait souvent également l'intendant du royaume pour sa supposée affection envers eux, il aurait même dit que la foi juive était meilleure que la foi chrétienne[420]. Les Juifs pensaient que ce pogrom avait été perpétré contre la volonté de Venceslas, ce que les sources royales et l'historiographie réfutent.
L'avis des consultants sur la présence du pogrom dans le jeu est assez nuancé. D'un côté, ils comprennent qu'il est important de représenter cet évènement, historiquement véridique, sinon à Kutná Hora, au moins en Bohême. D'un autre côté, ils regrettent que la quasi-totalité de la focalisation sur les Juifs se fasse à travers cet évènement et auraient préféré que le jeu offre un plus large aperçu de la vie quotidienne des Juifs dans la Bohême médiévale[421]. L'un des consultants nous apprend également que l'intention première des développeurs était de traiter le pogrom comme un « évènement officiel » pouvant être demandé officiellement par le roi. Or, comme nous l'avons vu, bien qu'à la fois Charles IV et son fils Venceslas IV fussent tous deux probablement commanditaires de tels massacres, rien ne se fit de manière officielle et l'implication du roi n'était jamais mentionnée dans les sources officielles. L'opposition du consultant sur ce sujet fut entendue, acceptée et respectée dans ce cas[422].

De la pierre au dialogue : indices et manifestations de l'antijudaïsme dans l'environnement de Kuttenberg

Le jeu ne représente certainement pas d'antijudaïsme réel chez les souverains du jeu[423] et l'historiographie débat encore pour savoir si les rois Luxembourg étaient antijuifs. Une chose est sûre, selon l'historiographie, c'est que l'antijudaïsme faisait bien partie de la société médiévale.

Indices matériels et énigmes murales : les gravures de la taverne du Roi Salomon

Nous aimerions commencer ce point en questionnant des gravures[424] que nous avons trouvées dans le quartier juif et qui pourraient relever de l'antijudaïsme. À

[418] Newman B., *Op. Cit.*, (2012), p. 1-26.
[419] Voir en annexe, n°48, p. XX.
[420] Dolezalova E., *Op. Cit.*, (2018), p. 454.
[421] Voir en annexe, n°80, p. LII.
[422] Voir en annexe, n°80, p. LIV.
[423] Malgré l'horreur de l'évènement, nous ne considérons pas le pogrom du jeu comme un acte purement antijuif car Sigismond le justifie par la complicité des Juifs avec Venceslas. C'est pour la même raison qu'il commanda le massacre de Skalice dans le premier jeu, où aucun Juif ne se trouvait. Il s'agit donc, selon nous, d'un massacre motivé par la « trahison » plus que par la religion. Le Sigismond présenté dans le jeu semble être un homme enclin à la violence, capable de raser des villes, des villages et des quartiers qui l'auraient trahi, sans considération de l'ethnie ou de la religion des gens qui y habitent. Venceslas, lui, est présenté comme un bon roi pour les Juifs de son royaume et lorsque l'on mentionne le pogrom de Prague, aucun lien n'est fait avec lui.
[424] Vidéo où se trouvent les gravures potentiellement antijuives : Tom Dekelle « #33 1ere visite du quartier juif », in *YouTube*, [En Ligne], https://youtu.be/wj5IrBsvsTI?si=i1o6ROAvb63y0SQl, (Mise en ligne le 31/10/2025, Consultée le 28/07/2026). — Tom Dekelle « #68 2e Visite du quartier juif », in *YouTube*, [En Ligne], https://youtu.be/-QS5RqPvoh8?si=PC3geSCvAO7Ney4E, (Mise en ligne le 24/01/2026, Consultée le 28/07/2026).

l'extérieur des murs de la taverne du Roi Salomon, se trouvent, cachées derrière des planches, des gravures, sortes de graffitis. Malheureusement, nous n'avons trouvé aucune explication lors de nos recherches sur ce que pourraient être ces gravures, mais il nous semblait tout de même pertinent de les mentionner ici puisqu'elles se trouvent sur les murs du quartier juif. Nous retrouvons une partie de ces gravures, cette fois à l'intérieur du quartier juif, toujours sur les murs de la taverne du Roi Salomon[425]. Sur ces deux gravures, nous pouvons voir le Diable ou un démon, une tête, une étoile de David, l'emblème des mineurs (leurs voisins) dans le jeu, un cœur et un trèfle. Notre analyse personnelle de ces graffitis porte surtout sur le Diable, l'étoile de David et l'emblème des mineurs. Ce dernier nous laisse penser que ce sont eux qui ont gravé ces dessins, visant directement les Juifs comme le montre l'étoile de David. Le Diable pourrait justement se référer aux Juifs qui sont souvent liés aux démons. La présence de ces gravures à l'intérieur même du quartier juif, sur leur bâtiment principal, nous fait tout de même douter du caractère antijuif de ces gravures. Toutefois, pour ce qui est des autres dessins, leur sens reste pour nous un mystère.

Du sentiment d'insécurité au pressentiment du pogrom : la représentation du quotidien juif

L'antijudaïsme n'est pas montré directement dans le jeu, mais il est souvent référencé, comme dans une discussion avec le *Soykher*[426], mais aussi lors du premier contact avec Samuel qui se déroule lorsque Henry le cherche pour entrer en contact avec Liechtenstein. Samuel est froid, il ne fait pas confiance à Henry[427] et il invente une réunion antijuive pour piéger Henry[428], tandis que le *Soykher* sent que quelque chose de grave risque d'arriver, présageant ainsi le pogrom, mais parlant également des difficultés quotidiennes de la vie des Juifs et de la haine qu'ils subissent de la part des Chrétiens. Observons ce que les sources nous disent sur l'antijudaïsme et les clichés liés aux Juifs en Bohême.

Aux origines du stéréotype : la figure du Juif dans la *Chronica Bohemorum* de Cosmas de Prague

Dans sa chronique, Cosmas de Prague a une vision assez négative des Juifs, comme nous avons déjà pu le dire, celui-ci étant fortement impliqué dans la naissance du sentiment national tchèque.

Du mythe de Libuše aux banques de Ratisbonne : les activités marchandes et le prêt sur gage liés aux Juifs

Tout d'abord, Cosmas les juge naïfs et crédules. En effet, alors qu'il parle de la légende de la princesse Libuše, un mythe fondateur de la nation tchèque, qu'il juge

[425] Voir en annexe, n°57 et 58, p. XXX et XXXI.
[426] Voir en annexe, n° 46 p. XVII, pour la vidéo : Tom Dekelle « #33 1ere visite du quartier juif », in *YouTube*, [En Ligne], https://youtu.be/wj5IrBsvsTI?si=i1o6ROAvb63y0SQl, (Mise en ligne le 31/10/2025, Consultée le 28/07/2026).
[427] Voir en annexe, n°47, p. XIX, pour la vidéo : Tom Dekelle « #33 1ere visite du quartier juif », in *YouTube*, [En Ligne], https://youtu.be/wj5IrBsvsTI?si=i1o6ROAvb63y0SQl, (Mise en ligne le 31/10/2025, Consultée le 28/07/2026).
[428] En réalité, il s'agit d'un guet-apens pour piéger Henry, que Samuel pensait être un espion de Sigismond.

totalement insensé, il utilise l'expression : « À laquelle seul le Juif Apella peut croire »[429].
Plus tard, il reconnaît leur implication dans la structure du pays, à la condition que ceux-ci se soient convertis au christianisme. C'est le cas du Juif Podiva :

> « [...] similairement, le village de Slivnice avec son marché et son château nommé Podivín d'après son fondateur, le Juif Podiva, qui devint Catholique, qui se trouve au milieu de la rivière appelée Svrtaka »[430].

En rapportant le discours qu'une dame fait au roi, il insiste sur la richesse des Juifs et les métiers qu'ils pratiquent. Ils sont également une cible de choix en cas de guerre et de prise de butin :

> « Là, il y a des Juifs, très riches en or et en argent, là se trouvent les marchands les plus aisés, là se trouvent les usuriers les plus opulents, dans le marché, plein de butins attendent tes hommes »[431].

Nous pouvons également retrouver mention de leur qualité d'usurier plus tard dans la chronique, lorsque Cosmas mentionne l'évêque Hermann, ruiné, qui doit trouver de l'argent rapidement et se rend chez un usurier juif pour se faire prêter sur gage de l'argent :

> « De même, l'évêque Hermann, étant venu, versa au duc, sur la dot de la sainte Église, soixante-dix marcs d'or fin ; de même, cinq chapes de cette même Église furent déposées à Ratisbonne chez des Juifs, en gage, pour cinq cents marcs d'argent. Certes, il n'y eut ni abbé, ni prévôt, ni clerc, ni laïc, ni Juif, ni marchand, ni changeur, ni joueur de cithare qui ne contribuât, contre son gré, au duc à partir de ses réserves. »[432]

La justification de la violence : entre « permission divine » et confiscations d'État

Dans un passage de sa chronique, sans doute le plus violent à l'égard des Juifs, Cosmas justifie les violences perpétrées par les croisés et le dépouillement subit par ces derniers. L'évêque en question dans le passage regrette toutefois les conversions forcées des Juifs car elles sont contraires au droit canonique, bien qu'il déplore également leur apostasie lorsqu'ils sont retournés à la foi juive après leur conversion forcée :

> « Au vu de la multitude du nombre de leur armée, ils [les croisés] n'ont pas tous pu emprunter la même route, certains, qui sont passés par notre pays, ont attaqué, avec la permission de Dieu, les Juifs, les

[429] COSMAS DE PRAGUE, *Op. Cit.*, (2020), p. 30-31.
[430] *Ibidem*, p. 210-211.
[431] *Ibidem,* p. 274-275.
[432] *Ibidem*, p. 340-341.

baptisant de force et tuant ceux qui résistaient. En voyant cela, l'évêque Cosmas dit que c'était contre la loi canonique. »[433]

« Cependant, que les Juifs, peu de temps après, aient rejeté le Christ, méprisé la grâce du baptême ainsi que le salut de la foi catholique, et repris sur leurs épaules la loi de Moïse, doit être imputé à la négligence de l'évêque et du haut clergé. »[434]

« En l'an de l'Incarnation du Seigneur 1098, on rapporta au duc Břetislav que certains des Juifs, s'étant enfuis, emportaient en cachette une partie de leurs richesses. Le duc, vivement irrité, envoya alors son chambellan avec quelques gens d'armes pour les dépouiller entièrement, de la tête aux pieds. Celui-ci, arrivé, convoqua auprès de lui les anciens des Juifs et commença ainsi à leur parler : '*Ô peuple issu des bâtards ismaélites, dites-vous bien que le duc vous ordonne de dire pourquoi vous fuyez et pourquoi vous volez les richesses que vous avez acquises gratuitement. Or tout ce qui est à moi est entièrement à moi. Vous n'avez emporté de Jérusalem ni biens ni richesses. Pour une seule pièce, vous avez été vendus trente fois à l'empereur Vespasien, proscrits, et ainsi dispersés à travers le monde. Vous êtes venus pauvres, pauvres vous partirez où vous voudrez. Que vous ayez été baptisés, Dieu m'en est témoin : ce n'est pas moi, mais le Seigneur qui l'a ordonné. Quant au fait que vous soyez retombés dans le judaïsme, que l'évêque Cosmas voie ce qu'il doit en faire*.' Le chambellan, ayant ainsi parlé au nom du duc, les gens d'armes se précipitèrent aussitôt, renversèrent les maisons, prirent les trésors et tout ce qu'ils trouvèrent de plus précieux comme biens meubles. Ils ne leur laissèrent rien, sinon ce qui était strictement nécessaire à leur subsistance, à savoir du grain de blé. Oh ! quelle somme d'argent fut enlevée ce jour-là aux malheureux Juifs ! Même après l'incendie de Troie, on n'avait pas accumulé autant de richesses sur le rivage eubéen. »[435]

De la « nation non sainte » à l'incarnation du mal : la rupture religieuse chez Cosmas

En rapportant le discours de l'évêque Hermann, sur son lit de mort, Cosmas présente le peuple juif comme un peuple apostat. L'évêque traite les Juifs presque comme il traiterait des enfants, car il juge que leur apostasie est due à sa négligence et non à la volonté propre du peuple juif, comme s'ils n'avaient pas de volonté de se convertir ou de continuer à suivre le judaïsme sans qu'une haute autorité ne les conseille :

« Malheur à moi ! parce que je me suis tu, parce que je n'ai pas ramené la nation apostate et que je n'ai pas combattu pour le Christ avec l'épée de l'anathème ; mais j'ai permis que moi-même et le peuple

[433] Cosmas de Prague, *Op. Cit.*, (2020), p. 300-301.
[434] *Ibidem*, p. 301-303.
[435] *Ibidem*, p. 302-305.

> chrétien soyons souillés, par le contact de la main, avec une nation non sainte, comme il est écrit : '*Celui qui touche l'impur sera impur*' et : '*Celui qui touche la poix en sera souillé*', ou encore : '*Quel accord y a-t-il entre le Christ et Bélial ?*'. J'appelle 'nation apostate' les Juifs, qui, par notre négligence, après le baptême, sont retombés dans le judaïsme. »[436]

Enfin, Cosmas met en avant le fait qu'on ne peut pas faire confiance à un Juif, même converti, en relatant l'histoire de Jacob Apella[437], sans doute la présentation la plus défavorable d'un Juif, toutes chroniques médiévales tchèques confondues. De plus, à en lire Cosmas, Jacob Apella n'était pas seulement mauvais et Juif, il était mauvais, *car* Juif. Il apparaît assez évident, en lisant ce passage, que, outre Jacob Apella, dont nous n'avons d'ailleurs aucune autre preuve de la prétendue malfaisance, tous les Juifs sont considérés comme malfaisants car complices, aux yeux de Cosmas, de l'avoir libéré. En outre, la spoliation de ses biens lors de son incarcération est un motif récurrent que nous retrouvons dans l'historiographie. Il n'était pas rare d'exiger l'incarcération, l'expulsion ou pire, afin de se saisir des biens d'un ou de plusieurs Juifs, comme nous l'avons vu. L'aspect fondateur de cette chronique est clairement visible ici puisque le lien entre les Juifs et le Diable n'est fait qu'à la fin du Moyen Âge ; or, Cosmas le fait presque 300 ans avant que cela ne devienne commun[438].

L'héritage d'une grille de lecture antijuive au début du XII^{ème} siècle

En résumé, Cosmas a une vision assez négative des Juifs, leur accolant des clichés qui sont parfois toujours d'actualité en 1403, comme leur travail dans l'usure ; leur apostasie vis-à-vis du Christ ; leur faiblesse prétendue : il faut les protéger, sans quoi ils sont une cible de choix, riche, qui ne se défendra pas ; ainsi que le fait qu'ils auraient des liens avec le Diable ou des démons. Il justifie également certains maux qui leur sont faits par une loi divine ou même par simple logique. En effet, nous l'avons vu, il rapporte qu'en 1096, lorsque les croisés traversèrent la Bohême pour se rendre à Jérusalem, ils massacrèrent et convertirent les Juifs de force « avec la permission de Dieu »[439]. Il justifie également une spoliation financière des Juifs de la part du duc Břetislav II, car les Juifs auraient volé les biens qui leur ont été confisqués[440]. Enfin, il évoque le cas de Jacob Apella, un Juif converti qui s'apostasia et qu'il présente comme le Diable en personne, ce qui expliquerait son élévation au poste de représentant d'un duc[441]. La vision que Cosmas a des Juifs est assez claire et extrêmement négative. Ils sont des outils du Diable pour pervertir la noblesse, sont des apostats et tout le mal qui leur arrive, meurtres ou confiscations de biens, est justifié et justifiable. Voyons désormais si la chronique, plus récente, de Dalimil est aussi critique envers les Juifs.

---

[436] Cosmas de Prague, *Op. Cit.*, (2020), p. 396-397.
[437] Voir en annexe, n°45, p. XVI.
[438] Berger D., « Mutual Perceptions and Attitudes », in Chazan R., *The Cambridge History of Judaism, Volume VI, The Middle Ages : the Christian World*, Cambridge, Cambridge University Press, 2018, p. 58.
[439] Cosmas de Prague, *Op. Cit.*, (2020), p. 300-303.
[440] *Ibidem*, p. 302-305.
[441] *Ibidem*, p. 410-413.

L'ennemi de mon ennemi : ambivalence, nationalisme et antijudaïsme dans *la Chronique de Dalimil*

Dalimil possède une autre vision des Juifs que Cosmas, montrant une sorte d'évolution dans la place de « l'Autre » dans l'esprit national tchèque.

Stéréotypes médiévaux et symboles démoniaques : l'accusation de meurtre rituel

La première mention que nous aimerions mettre en avant est liée à un thème récurrent de l'antijudaïsme du Moyen Âge : le meurtre rituel d'enfants chrétiens, mentionné dans le jeu par Samuel[442]. A ce stéréotype, qui est présent dans *la chronique de Dalimil* lors d'une guerre entre Tchèques et Polonais, est également lié un symbole démoniaque : le serpent, ainsi que la spoliation des biens des Juifs que nous avons déjà vue apparaître dans la chronique de Cosmas. Il n'était pas rare de voir les Juifs comparés à des animaux de manière péjorative comme des ânes, des chiens, des serpents ou encore des loups[443]. La justification de la part de Dalimil se fait par la présence de ce signe démoniaque qui confirme la culpabilité des Juifs dans le meurtre de l'enfant chrétien, ce qui justifie la punition, ici la spoliation :

> « Cette année-là [1126], [...] Alors aussi, les Juifs battirent des enfants chrétiens, et pour cela on les reconnut coupables. Le prince ordonna qu'ils soient tous battus et que leurs maisons soient pillées. Et tandis qu'on frappait les Juifs et que l'on pillait leurs maisons, on trouva dans leur école [Synagogue] un grand serpent, tel qu'on n'en avait jamais vu dans tout le pays. Les Juifs savaient quelque chose à son sujet, mais ils dirent qu'ils n'en savaient rien et n'en parlèrent à personne. »[444]

Quand les Juifs prennent les armes : l'antigermanisme de Dalimil face au stéréotype de la faiblesse de Cosmas

Dans un passage assez particulier, qui n'a son pareil dans aucune autre chronique, Dalimil présente presque joyeusement l'épisode des croisés qui s'attaquent aux Juifs présentés plus haut alors que nous parlions de la chronique de Cosmas. Cette fois-ci, toutefois, l'évènement se déroule différemment. Il y décrit des Juifs qui prennent les armes, se défendent et vainquent les croisés qui sont expressément présentés comme des Allemands. Il ne faut pas oublier que la chronique de Dalimil est avant tout un texte nationaliste dégageant une grande haine envers les Allemands, il n'est donc pas incroyable de les y retrouver ici, vaincus. Ce qui est plus surprenant, c'est d'y retrouver un peuple juif qui, voyant que le roi d'alors, Venceslas I[er] (1230-1253), ne voulait pas les défendre, combattit. Tandis que, dans la chronique de Cosmas, ils étaient présentés comme un peuple ayant besoin de protection, faible, si laissé à lui-même :

[442] Voir en annexe, n°47, p. XIX.
[443] BERGER D., *Op. Cit.*, 2018, p. 55.
[444] [PSEUDO-]DALIMIL, *Op. Cit.*, 1920, p. 124-125.

> « Alors, des croisés arrivèrent en Bohême, ceux-ci avaient reçu du pape pouvoir sur les Juifs. Ce pouvoir, ils l'avaient acquis par une grande quantité d'argent ; ils avaient avec eux beaucoup d'hommes, voulant prendre aux Juifs de grandes sommes d'argent ou bien les capturer tous. Le roi, quant à cette guerre, commença à ne pas s'en soucier, disant aux deux parties : '*Je ne veux pas m'en mêler. Que chacun s'en tienne à son droit ; que celui qui vaincra garde la tête sauve.*' Le roi donna aux Juifs un signe pour qu'ils se défendent : '*Si vous les battez, je ne vous en tiendrai pas rigueur*', disait-il. Les Juifs se procurèrent en secret des armes et des hommes. Lorsque les croisés les attaquèrent, les Juifs battirent les croisés, et alors environ deux cents Allemands furent tués. »[445]

Enfin, un dernier passage de la chronique mentionne un épisode assez troublant censé expliquer la présence d'un chapeau juif sur les armoiries de nobles tchèques. L'un des leurs viola une femme juive et fut tué en conséquence. Ses amis, alors, tuèrent de nombreux Juifs pour le venger et arborèrent le chapeau juif sur leur blason en commémoration. Ce passage montre une certaine animosité entre les Bohémiens et les Juifs, bien que rien ne soit ni justifié ni condamné par l'auteur :

> « Il arriva que le seigneur Všeslav, rusé envers les Juifs, attira une femme juive dans sa maison, et, par la suite un Juif le fit périr étouffé. Ses amis se vengèrent et tuèrent beaucoup de Juifs pour lui. Le roi voulut punir tous ces actes, et tous durent quitter le pays. Puis ils reçurent la grâce du roi et conclurent un accord avec les Juifs. Mais comme ils osèrent frapper les Juifs, ils mirent le chapeau juif sur leur blason. »[446]

Xénophobie politique et transposition dans l'univers ludique

Dalimil s'épanche moins sur les Juifs que ne le fait Cosmas dans sa chronique ; aussi, il est moins négatif à leur sujet. Là où les Juifs de la chronique de Cosmas de Prague ne semblaient avoir que des défauts, ceux qui apparaissent dans le texte de Dalimil semblent dépeints de manière sensiblement moins défavorable. En effet, ils se défendent eux-mêmes quand il leur arrive malheur, mais ils sont toujours perçus comme ayant des liens avec le Diable. Il apparaît également que leur seule qualité mentionnée chez Dalimil l'est lorsqu'ils se battent contre ce que l'auteur exècre le plus au monde : des Allemands. Comme mentionné par Adde, l'aversion de l'auteur pour les Allemands l'amène à surpasser les stéréotypes prêtés à d'autres minorités[447]. Ne pourrions-nous pas y voir un exemple flagrant de l'adage « Les ennemis de mes ennemis sont mes amis » ou encore de la plasticité des relations entre autochtones et allochtones comme l'explique Berend[448], quand cela est profitable pour l'auteur, surtout au vu de leur représentation dans le reste de la chronique ?

---

[445] [Pseudo-]Dalimil, *Op. Cit.*, 1920, p. 157-158.
[446] *Ibidem*, p. 158-159.
[447] Adde É., *Op. Cit.*, (2011), p. 16.
[448] Berend N., *Op. Cit.*, (2019), p. 277-278.

Pour rappel, les personnes subissant la xénophobie de Dalimil, dans sa chronique, sont les étrangers tentant de s'impliquer dans les affaires bohémiennes. Si Dalimil avait vécu dans le jeu, nous pensons que les Juifs auraient probablement subi cette xénophobie, car ils aident directement les partisans de Venceslas, proposant de l'argent et des hommes contre Sigismond.

De la diabolisation « cosmasienne » à l'intégration politique : les Juifs sous la plume de Laurent de Březová

D'après les écrits de Laurent de Březová, il semble que même plusieurs siècles plus tard, les pratiques à l'égard des Juifs restent les mêmes que celles décrites dans les chroniques de Cosmas et de Dalimil. Au-delà du fait que l'auteur rappelle les évènements déjà narrés dans les chroniques mentionnées[449], Laurent de Březová rapporte de nombreux massacres de Juifs dans les pays allemands à la fin du XIII^{ème} siècle[450] ainsi que pendant la guerre hussite[451]. L'auteur mentionne également le vol de leurs biens, notamment à Kutná Hora[452]. Laurent de Březová, davantage encore que Dalimil, ne semble pas avoir une vision aussi négative des Juifs que Cosmas. *A fortiori*, il reconnaît même les violences qui sont commises envers eux et leur apport à la société tchèque puisqu'il utilise, d'après ses mots, rapportés par l'éditeur, certaines chroniques juives dans son œuvre, montrant une certaine reconnaissance envers cette communauté : « [...] Moi, maître Laurent, serviteur de ce digne roi, j'ai compilé cette chronique à partir de chroniques chrétiennes et juives... »[453].

La trajectoire juive : trois siècles d'évolution dans les chroniques bohémiennes

Nous pouvons donc constater, à travers ces trois chroniques, une certaine évolution dans le traitement des Juifs par les Tchèques. Alors qu'à l'époque de Cosmas de Prague, ils sont vus comme des envoyés du Diable sur Terre, Dalimil est moins critique à leur égard, tout en se méfiant fortement d'eux, mais les prisant même lorsqu'ils sont confrontés aux Allemands, tandis que chez Laurent, on leur reconnaît une influence certaine, surtout dans la guerre hussite. L'influence des Juifs vaudra d'ailleurs le titre de « protecteur des Juifs » à Venceslas, donné par ses détracteurs, pour l'implication des Juifs envers sa personne. Dans *KCDII*, le résultat d'une telle évolution semble être visible également. Alors que le petit peuple semble toujours se méfier des Juifs, voire les déteste, la petite bourgeoisie, soutien de Venceslas, semble les protéger. Seuls les antagonistes sont prêts à leur faire du mal, ce qui est toutefois une liberté prise par le jeu et qui n'est pas advenu, nous l'avons vu.

[449] À savoir les massacres de Juifs lors des croisades, les baptêmes forcés et le vol de leurs richesses par le duc Břetislav en 1098. (LAURENT DE BREZOVA, *Op. Cit.*, 1893, p. 63, 176, 253).
[450] LAURENT DE BREZOVA, *Op. Cit.*, 1893, p. 312.
[451] *Ibidem*, p. 477.
[452] *Ibidem*, p. 520.
[453] *Ibidem*, p. XXII.

Au-delà des chroniques : hagiographie, littérature de voyage et art visuel face à l'antijudaïsme médiéval

D'autres œuvres, souvent religieuses, témoigne d'une certaine rancœur et d'une haine envers les Juifs.

Figures de la trahison : le parallèle christique dans l'hagiographie et la poésie religieuse

Dans *La vie de Saint Venceslas*, un récit de la vie légendaire du saint patron de Bohême, le roi Venceslas Ier (926-929/935), écrit vers le XIème siècle, nous est contée la façon dont son frère, Boleslav, voulait le trahir pour lui prendre sa couronne. L'auteur compare alors la trahison du frère à celle de Judas et des Juifs envers Jésus[454]. Un peu plus tard dans le texte, en voulant décrire les souffrances de Venceslas, il les compare à celles que Jésus a subies, et dénonce le complot ourdi contre Venceslas comme celui ourdi par les Juifs contre Jésus[455].

La chanson d'Ostrov, une prière de la fin du XIIIème siècle, raconte ce qu'il y avait avant la création du monde par Dieu. La troisième strophe est consacrée à la trahison de Judas envers le Christ, qui aurait été vendu aux Juifs pour être crucifié[456].

Ce constant rappel du péché des Juifs envers Jésus se retrouve également dans le jeu. En effet, alors que Henry, certains de ses compagnons et Samuel se trouvent dans un tunnel souterrain, Kubyenka, un Bohémien chrétien, envenime la conversation en reprochant aux Juifs d'avoir tué le Seigneur.

Codifier l'altérité : le Juif persécuteur dans *le Livre des merveilles* et l'art visuel

L'auteur du *Livre des merveilles du monde*, supposément Jean de Mandeville, n'a pas une bien haute opinion des Juifs de son époque – on retrouve le livre dans le jeu, parfois même dans l'inventaire de PNJ juifs, chose étonnante vu l'antijudaïsme dont fait preuve l'auteur[457]–. En effet, dans son livre, l'auteur rapporte toutes sortes de clichés déjà évoqués dans ce travail comme le lien entre les Juifs et la Peste noire[458] ou leurs maltraitances envers Jésus lors de sa crucifixion et les heures qui l'ont précédée[459]. Mandeville relate également les mauvais traitements dont ils sont les victimes en d'autres temps ou lieux comme en Terre sainte où les Musulmans leur refuseraient l'accès aux sépultures des patriarches car ils sont considérés comme des chiens[460] ou sous l'empereur Titus, lorsqu'il détruisit leur temple, en tua plus d'un million et vendit les autres pour une somme de trente deniers[461].

Dans l'art visuel également, les Juifs étaient représentés avec de nombreux stéréotypes : *La passion de l'Abbesse Cunégonde* présente de nombreuses enluminures représentant des Juifs, portant leur caractéristique chapeau,

---

[454] KANTOR M., *Medieval Slavic Lives of Saints and Princes*, Braun-Brumfield, University of Michigan, 1983, p. 146-147.
[455] *Ibidem*, p. 151.
[456] *Ostrovská píseň*, éd. SVOBODOVÁ A., VOLEKOVÁ K., Praha, Archiv Pražského hradu, fond Knihovna Metropolitní kapituly u sv. Víta, sign. A 57/1, fol. 8v.
[457] « Abraham ben Yitzchak », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Abraham_ben_Yitzchak, (Page consultée le 21/03/2026).
[458] JEAN DE MANDEVILLE, *Op. Cit.*, p. 18, 345-346.
[459] *Ibidem*, p. 111-112.
[460] *Ibidem*, p. 175.
[461] *Ibidem*, p. 200-203.

tourmentant et moquant Jésus[462]. La majorité de ces Juifs sont représentés avec le chapeau juif, pour être facilement reconnaissables. Aussi sont-ils toujours en train de persécuter Jésus, de se moquer ou de le blesser. L'enlumineur semblait réellement vouloir lier le malheur du Christ aux Juifs.

Vers une culture visuelle et orale : s'adresser aux gens du commun

Ces chroniques et ces œuvres religieuses, bien que très intéressantes, ne nous offrent que le point de vue d'une certaine élite. En effet, la chronique de Cosmas ne pouvait être comprise que par les gens parlant le latin et même si celle de Dalimil est écrite en langue vernaculaire, augmentant le nombre de personnes pouvant la comprendre, encore fallait-il savoir lire ou trouver quelqu'un pour la lire. Intéressons-nous désormais à deux sortes de sources que les gens du commun pouvaient comprendre : le théâtre et l'iconographie.

Scatologie, corps et religion : les clichés antijuifs dans le théâtre de rue tchèque du XIV^{ème} siècle

Dans le quatrième chapitre de son livre, Thomas présente une pièce de théâtre de rue tchèque nommée l'*Unguentarius*[463]. Cette pièce est légèrement antérieure à notre sujet d'étude puisque les premières traces de son existence que nous possédons la placent dans les années 1340[464].

Du bordel de Venise aux excréments : l'humour xénophobe populaire

Cette pièce se veut comique, notamment en ciblant des communautés bien précises : les Allemands, qui, après ce que l'on vient d'analyser dans *la chronique de Dalimil*, semblent être une cible de choix tant pour la haute société que pour le peuple ; et les Juifs. Trois personnages juifs sont présents dans la pièce : Abraham, son fils Izák et l'assistant Rubín[465]. D'après Thomas, encore plus que les Allemands, ce sont les trois personnages juifs qui subissent le plus de moqueries dans la pièce, à l'inverse de Dalimil qui loue gracieusement les Juifs, à condition que cela se fasse au détriment des Allemands. La principale source d'humour se fait par comparaison entre Rubín et un Tchèque, Pustrpalk. La pièce met en évidence la différence entre les locaux et les étrangers, toujours au détriment de ces derniers, évidemment. Rubín se présente comme un marchand venant de Venise, ce qui est un trait d'humour en soi, ramenant les Juifs à une caractéristique très souvent utilisée au Moyen Âge : le rapprochement entre les Juifs et les organes génitaux. En effet, même si le jeu de mots ne fonctionne pas en français, au Moyen Âge, Venise étant perçue comme la capitale de la prostitution, son nom tchèque « *Benátky* » signifiait autant « Venise » que « bordel ». Ainsi, en se présentant « *z Benátek* », « de Venise », c'est comme si Rubín se présentait comme venant « du bordel »[466]. De plus, ce Rubín est présenté comme un traître et déloyal envers un marchand tchèque. Là encore, le manque de loyauté des Juifs est un trait récurrent que nous avons déjà pu observer plus tôt dans l'analyse des chroniques. Cette déloyauté nous mène à de nouveaux stéréotypes, car son principal méfait est de remplacer

[462] Voir en annexe, n°51, p. XXIII.
[463] « Le Vendeur d'onguents » — THOMAS A., *Op. Cit.*, 1998, p. 63-76.
[464] *Ibidem* p. 63.
[465] *Ibidem,* p. 64.
[466] *Ibidem,* p. 67.

les onguents mortuaires que le marchand vend par de la matière fécale –nouvel exemple du rapprochement des Juifs et les zones génitales comme nous l'avons dit plus tôt–, impliquant le non-respect des morts chrétiens de la part des Juifs[467]. La bêtise des Juifs et leur rapport aux matières fécales sont encore montrés dans la pièce lorsque Rubín décide de vendre ces onguents à un autre Juif, Abraham, les présentant comme des huiles magiques. Abraham étant incapable de faire la différence entre de l'huile et des excréments, cela met aussi en avant un autre cliché médiéval : les Juifs puent. Cet aspect n'est pas directement présent dans le jeu. Aucun personnage ne reproche aux Juifs de puer. Toutefois, l'état de leur quartier, boueux, sale et en désordre, peut suggérer une certaine saleté.

De l'allégorie de *Synagoga* à la parodie de résurrection : les ressorts corporels du ridicule dans le sacré

Cette simple mécompréhension d'Abraham révèle, en réalité, bien plus de clichés que le simple stéréotype physique de leur mauvaise odeur. Elle révèle également des clichés plus spirituels, liés à la religion juive ou à l'état des Juifs dans la société bohémienne, voire occidentale. Tout d'abord, la mauvaise odeur des Juifs leur était souvent expliquée par leur relation à l'argent qui, pour les Bohémiens, contrairement à ce que disait l'empereur Vespasien, a une odeur, et une mauvaise odeur. Au-delà de l'odorat, cette « blague », bien plus profonde qu'il n'y paraît, touche également un autre sens : la vue. En effet, la religion juive était souvent représentée par une femme aveugle, *Synagoga*, allégorie du judaïsme vaincu et aveugle à la « véritable nature du Christ », souvent en présence d'une autre femme, *Ecclesia*, victorieuse, qui représente le christianisme triomphant (voir les photos ci-contre). Selon Thomas, l'impossibilité pour Abraham de reconnaître le sacré et les excréments est une métaphore de l'incapacité du « peuple aveugle » à reconnaître en Jésus le Christ[468]. La scatologie n'est pas gratuite dans cette pièce. En plus de faire référence à la croyance selon laquelle les Juifs seraient nés des excréments d'Abraham[469], elle sert également à mettre en avant l'inversion des rituels sacrés des Chrétiens par les Juifs, censés se moquer d'eux. En effet, dans cette pièce se trouve une parodie de la résurrection de Jésus. Alors que les Chrétiens utilisent des onguents pour oindre la tête, les mains et les pieds, Abraham, pour ressusciter son fils Izák, va lui oindre



Sculptures d'*Ecclesia* (Gauche) et de *Synagoga* (Droite), Cathédrale de Bamberg, XIII[ème] siècle, Bamberg, Allemagne.

[467] THOMAS A., *Op. Cit.*, 1998, p. 69.
[468] *Ibidem,* p. 70.
[469] BERGER D., *Op. Cit.*, 2018, p. 59.

les fesses d'excréments, ce qui présente une nouvelle fois un rapprochement entre les Juifs et les parties génitales.

Entre hérésie de l'hostie et rumeurs de contagion : la panoplie complète du rejet populaire

La pièce met également en avant la féminisation des Juifs. Cette pratique s'inscrit dans la tentative de l'Église de discréditer ceux qui ne croyaient pas en la transsubstantiation, c'est-à-dire le fait que l'hostie, une fois consacrée, devient réellement le corps du Christ, une doctrine qui voit le jour au XII^{ème} siècle et qui est prêchée par l'Église de Rome[470]. Ainsi, ceux qui n'y croyaient pas étaient jugés en marge de la société, comme les Juifs, les vieilles femmes et les prostituées qui auraient été les seuls à oser manquer de respect à l'hostie consacrée. De là vint la croyance selon laquelle les hommes juifs avaient également leurs menstruations par l'anus, là encore, un rapprochement avec les zones génitales. Enfin, l'un des clichés les plus dommageables pour la sécurité des Juifs, celui qui dit qu'ils sont vecteurs de maladie comme la peste, est également présent dans la pièce, présentant Rubín prononce une incantation : « *Maladie ! Maladie ! hélas et mort !* »[471], ce que rappelle Samuel dans sa discussion avec Henry : « Tu sais probablement que mon peuple doit affronter des accès de haine de temps à autre. Des maisons pillées, des gens battus, parfois tués… En général, ça a pour origine des rumeurs selon lesquelles on mange des enfants chrétiens ou on empoisonne des puits… Ils trouvent toujours un prétexte »[472].

Pour résumer, dans cette œuvre plus populaire que les premières que nous avons analysées, on remarque la présence de clichés communs (le manque de loyauté, le non-respect de la religion chrétienne, l'usure) mais également de nouveaux clichés (la mauvaise odeur, le rapport aux zones intimes, la féminisation, les maladies, la cécité devant Jésus). Nous l'avons vu, c'est également l'irrespect de l'hostie consacrée qui amena au pogrom de Prague.

Entre art sacré, codes vestimentaires et *game design* : la construction visuelle de la figure juive

À l'instar de ce que nous avons déjà pu présenter avec *Ecclesia* et *Synagoga*, d'autres représentations de Juifs se trouvent dans l'art sacré.

[470] THOMAS A., *Op. Cit.*, 1998, p. 66.
[471] *Ibidem.*, p. 71.
[472] Voir en annexe, n°47, p. XIX.

Le motif du *Judensau* en Bohême, un bestiaire horrifique absent du jeu



Chapiteau d'une colonne de l'église Saint-Barthélemy, 1270-1280, Kolín, Tchéquie.

Nous pouvons notamment citer le motif du *Judensau*, la truie des Juifs. Généralement, le *Judensau* représente une truie, entourée de Juifs qui essayent de la monter, de la traire, de la téter, de la nourrir ou intéressés par son anus (nouveau cas de rapprochement entre les Juifs et les zones génitales)[473]. Ce symbole était extrêmement commun en Europe germanique et donc, aussi, en Bohême. La plus ancienne représentation de *Judensau* de Bohême se trouve dans la ville de Kolín, à quelques kilomètres au Nord de Kutná Hora, dans l'église Saint-Barthélemy (voir la photo ci-contre) et date des années 1270-1280[474]. L'adoption de ce symbole en Bohême est probablement due à la forte population germanique arrivée dans la région au XIII[ème] siècle afin d'exploiter les mines d'argent[475]. Le bas-relief représente trois hommes, en tunique longue, portant de longs cheveux et le chapeau juif, accompagnés d'une truie. L'homme à gauche du bas-relief, derrière la truie, lui tord la queue, l'homme au milieu la tète et l'homme à droite la nourrit. On suspecte ce chapiteau de n'être qu'une copie d'un chapiteau de la cathédrale de Magdebourg. Dans son article, Dienstbier soupçonne que le motif a été simplement recopié, sans volonté de représenter négativement les Juifs, voire sans même avoir la connaissance de ce que cela représentait[476]. Il est possible que la représentation de *Judensau* de l'église de Kolín ne soit qu'un monstre de plus dans le bestiaire horrifique représenté sur les chapiteaux sans volonté de propagande, comme les dragons, les hybrides humains ou autres monstres médiévaux[477]. Le second cas de *Judensau* qui nous intéresse, qui est un peu plus tardif, se trouve à soixante kilomètres de Kolín, dans la région de la Sasau, qui est d'ailleurs la région de naissance de Henry. Dans la région se trouve la ville de Lipnice nad Sázavou, où se trouve un château qui possède une chapelle dans laquelle apparaît ce motif. La chapelle fut construite

[473] DIENSTBIER J., *Op. Cit.*, 2021, p. 1.
[474] *Ibidem*, p. 2.
[475] *Ibidem*, p. 3.
[476] *Ibidem*, p. 6.
[477] *Ibidem,* p. 7.



Judensau de la chapelle Saint-Laurent, 1350, Lipnice nad Sázavou, Tchéquie.

vers 1319 mais le *Judensau* daterait plutôt des années 1350. Le chapiteau (voir la photo ci-contre) représente une nouvelle fois trois personnes portant le chapeau juif, nus et suspendus aux mamelles d'une truie, en train de la téter[478]. La sculpture semble encore faire partie d'un ensemble, un bestiaire horrifique que l'on retrouve sur les autres chapiteaux de la chapelle[479]. Là encore, Dienstbier ne semble y déceler aucune volonté antijuive, simplement une copie d'un monstre parmi d'autres qui se trouve dans d'autres cathédrales et édifices religieux de la région[480]. Dienstbier analyse encore trois autres occurrences de ce motif en Bohême mais beaucoup trop tardif pour notre travail. Ainsi, nous ne les analyserons pas ici[481]. Au vu de la forte présence de ce symbole dans les bâtiments religieux germaniques et bohémiens, il est curieux de n'en retrouver aucun dans *KCD*, même si, en analysant les réponses des consultants à notre questionnaire[482], nous pouvons en déduire que le choix a été fait de ne pas les inclure dans le jeu pour éviter une forme flagrante d'antijudaïsme, comme c'est le cas pour d'autres symboles relevant de la même idéologie.

En résumé, si on se concentre sur le cadre strict de la Bohême pré-hussite, il apparaît que ces motifs, pourtant très récurrents, ne nous apprennent rien. Cependant, il ne faut pas oublier qu'à l'origine, ce motif avait des racines antijuives et qu'il était très populaire, pour cette raison, dans l'espace germanique. Aussi, retrouve-t-on une nouvelle fois le stéréotype qui consiste à rapprocher les Juifs des parties génitales. On retrouve également le stéréotype du chapeau juif très présent dans l'iconographie.

[478] DIENSTBIER J., *Op. Cit.*, 2021, p. 8.
[479] *Ibidem*, p. 10.
[480] *Ibidem*, p. 13.
[481] À savoir : à Kutná Hora et à Litoměřice (vers 1490) et au château de Telč (vers 1560), *Ibidem*, p. 14-34.
[482] Voir en annexe, n°80, p. LI.

Codifier la haine : représentations de l'eucharistie parodiée et de l'apostasie

Le livre de Strickland nous offre de nombreuses illustrations représentant notamment des Juifs. Premièrement, une enluminure dans un « P ». Y sont représentés six Juifs coiffés du *Judenhut* autour d'un agneau, l'un lui suçant même la queue[483]. L'agneau est un symbole courant pour représenter le Christ. Il s'agit donc une nouvelle fois de la persécution du Christ par les Juifs. Un autre manuscrit lie directement les Juifs au Diable, les représentant comme marqués par la bête[484]. Comme nous l'avons vu, les églises et lieux de culte chrétiens ne sont pas en reste quant à la représentation des Juifs, notamment dans leurs vitraux, comme c'est le cas dans ceux de l'église Saint-Laurent de Nuremberg[485]. Le Veau d'or étant l'idole créée par les Juifs alors qu'ils attendaient Moïse qui recevait les Tables de la loi en sortant d'Égypte. Ce vitrail relie les Juifs à leur supposée apostasie, et manque de foi, déjà discutés dans les chroniques tchèques. Ils attendraient la moindre occasion pour se détourner de Dieu, comme ils l'auraient fait du temps de Moïse ou devant le Christ. Un autre symbole récurrent montre les Juifs, toujours accompagnés de l'agneau pascal en train de cuire ou de se repaître de lui, représentant Jésus, dans une parodie de l'eucharistie. On retrouve notamment cette image dans l'exemplaire du *Speculum Humanae Salvationis* présent dans ce travail (voir la photo ci-contre).



SWABIAN, Juifs faisant rôtir l'agneau pascal, *Speculum Humanae Salvationis,* Nuremberg, début du XV[ème] siècle, Germanisches Nationalmuseum, Hs. 22401, fol. 19r.

L'habit fait le Juif ? : le *Judenhut* entre histoire et imaginaire visuel

Dans presque toutes les représentations que nous avons choisies de montrer dans ce travail, ainsi que dans le jeu, de nombreux Juifs sont représentés avec un chapeau pointu, le plus souvent jaune, que le jeu appelle de son nom allemand le *Judenhut* : le chapeau juif. Lors d'une discussion que nous avons pu avoir avec l'un des consultants relatifs à l'Histoire et la culture juive du jeu, et comme il a été mentionné dans les réponses à notre questionnaire, la question de ce couvre-chef fut discutée avec les développeurs de *Warhorse Studio* et voici ce que nous avons pu obtenir de la part des consultants :

> « J'ai demandé à plusieurs reprises la possibilité d'examiner les vêtements des personnages juifs, mais on ne m'a pas présenté leur

[483] Voir en annexe, n°52, p. XXV.
[484] Voir en annexe, n°53, p. XXVI.
[485] Voir en annexe, n°54, p. XXVII.

> apparence visuelle. Les développeurs ont finalement utilisé un *Judenhut* jaune pointu et n'ont pas suivi mes objections. Ce vêtement est controversé en raison de son association perçue avec les insignes discriminatoires imposés aux Juifs pendant la Seconde Guerre mondiale, et son existence historique elle-même est mise en doute par les spécialistes des études juives. Pour ces raisons, j'ai conseillé de ne pas utiliser ce chapeau. [...] »[486]

Selon les consultants, le chapeau juif, si présent dans le jeu et dans les représentations imagées, n'aurait jamais été porté, ou du moins, très marginalement. Afin de trouver une trace d'une quelconque loi regardant le port d'un vêtement distinctif de la part des Juifs, nous devons nous pencher sur les canons du quatrième concile de Latran, de 1215, réclamé par le pape Innocent III. Dans son soixante-huitième canon, voici ce que l'on retrouve :

> « Dans certaines provinces, des différences vestimentaires distinguent Juifs et Sarrasins des Chrétiens, mais dans d'autres il règne une certaine confusion car aucune différence n'est discernable. De là il arrive parfois que les Chrétiens s'unissent aux femmes des Juifs et des Sarrasins, ou que des Juifs et des Sarrasins s'unissent aux femmes des Chrétiens. Pour cela, afin d'éviter que la déviance que représentent ces coupables mélanges ne se répande plus largement sous le couvert de cette excuse, nous décidons que ces individus des deux sexes doivent pouvoir être distingués des autres ouvertement par leur façon de s'habiller dans toutes les provinces chrétiennes et en tout temps ; car comme nous le lisons, c'est ce que Moïse leur a recommandé de faire. [...] »[487]

Dans cette loi, l'Église impose bel et bien aux Juifs, ainsi qu'aux Musulmans, de se différencier des Chrétiens, mais à aucun moment elle n'indique de quelle manière. Comme l'avance Baumgarten, ce canon prouve que les Juifs, les Chrétiens et les Musulmans se ressemblaient, par l'apparence physique, mais également par l'habit[488]. Cela justifie la décision des développeurs de ne pas représenter les Juifs physiquement différents des Chrétiens, mais la question du chapeau juif reste en suspens. L'Église ordonnait que les Juifs se distinguent vestimentairement des Chrétiens mais ne préconisait pas le chapeau juif, et nous ne savons pas si cette loi était respectée par les intéressés. Selon Fülöpp-Romhányi, c'est Charles IV, sous la pression du pape, qui impose le port du chapeau juif[489]. D'après Kaufman, le chapeau juif aurait été un vêtement porté volontairement par les Juifs avant de devenir obligatoire avec Latran IV[490].

---

[486] Voir en annexe, n°80, p. LI.

[487] Foschia L. (trad.), « Concilium Lateranense IV [c. 68] », in *Relmin*, [En ligne], https://telma.irht.cnrs.fr/outils/relmin/extrait30326/, (page mise en ligne en 2013, consultée le 28/04/2026).

[488] Baumgarten E., *Op. Cit.*, 2017, p. 290.

[489] Fülöpp-Romhanyi B., *Op. Cit.*, 2021, p. 194.

[490] Kaufman A.S., « A Tale of Two Europes : Jews in the Medieval World », in *The Public medievalist*, [En Ligne], https://publicmedievalist.com/tale-two-europes-jews-medieval-world/, (page consultée le 27/10/2025, mise à jour le 20/06/2017).

Sur cette question, Baumgarten écrit que, longtemps, l'historiographie ne s'était pas intéressée à l'implication réelle des lois religieuses sur les vêtements. En ce qui concerne le chapeau juif, qui pouvait rentrer dans cette catégorie de vêtement servant à différencier Juifs et Chrétiens, il avance qu'il n'était sûrement pas d'utilité avant le XIV[ème] siècle et que la distinction entre les Chrétiens et les Juifs se faisait de manière locale, suivant les traditions juives en vigueur et non de manière uniforme comme le prétendrait un usage massif du chapeau juif dans les sources chrétiennes[491]. Du côté rabbinique, la question de différencier les Juifs des Chrétiens, avec les mêmes motivations que la papauté, se pose également mais passe moins par l'habillement que par la manière de se coiffer et de se raser, qui se base toujours sur des écrits talmudiques[492]. Ainsi, la première section des *Takkanot ShUM*[493] traite de la conduite quotidienne et de l'apparence, et énonce :

> « Nous, les soussignés, avons décrété, le rouleau de la Torah à la main : Qu'aucun membre de l'Alliance ne s'habille à la manière des gentils et qu'il ne porte pas de vêtements sans manches. Que nul ne porte les cheveux longs à la manière des non-Juifs. Que nul ne se rase la barbe, ni avec un rasoir, ni d'une manière qui en reproduirait l'effet. »[494]

Là encore, l'ordonnance reste vague sur les vêtements à porter, se contentant de dire que les Juifs ne doivent pas porter les mêmes vêtements que les Chrétiens, sans toutefois préciser lesquels ils pouvaient ou devaient porter, le chapeau juif, *a fortiori*, n'étant pas considéré, alors que l'ordonnance est très claire sur la question de la barbe et des cheveux. Toutefois, il semble clair pour Baumgarten que le commentaire concernant l'interdiction du port des vêtements sans manches était réservé aux femmes[495]. Il pense alors que les Juives et les Chrétiennes auraient pu porter les mêmes robes, avec des coupes différentes aux manches. Cet élément, nous pouvons le retrouver dans le jeu. Alors que certaines femmes chrétiennes, généralement de statut social peu élevé, comme Katherine, les lavandières ou les filles des bains, équivalents de prostituées, peuvent porter des robes avec des manches coupées au-dessus des coudes, voire laissant apparaître leurs aisselles, les femmes juives, elles, possèdent exclusivement des robes avec des manches qui descendent sous le coude. Pour en revenir au chapeau juif, sa présence dans le jeu, malgré son absence dans les sources non-chrétiennes et son rejet de la part de l'historiographie, s'explique par la manière dont les développeurs choisissent les sources utilisées afin de construire les représentations dans le jeu. Selon Bazile, les développeurs tendent à privilégier des descriptions complètes et détaillées, présentant des anecdotes visuelles facilement imaginables (comme un chapeau jaune pointu). Les iconographies capables de créer une sensation d'authenticité sont utilisées comme base pour créer des personnages[496]. La surreprésentation du

[491] BAUMGARTEN E., *Op. Cit.*, 2017, p. 292.
[492] *Ibidem* p. 293.
[493] Il s'agit de l'anagramme d'un ensemble d'ordonnances prise vers 1220 par trois communautés juives importantes : ***Sh****pira* (Spire), ***W****armaisa* (Worms) et ***M****agenza* (Mayence).
[494] BAUMGARTEN E., *Op. Cit.*, 2017, p. 293.
[495] *Ibidem*, p. 294.
[496] BAZILE J., *Op. Cit.*, 2020-2021, p. 170-178.

chapeau juif dans les sources iconographiques chrétiennes explique la représentation faussée et excessive, mais réfrénée par les consultants, de ce chapeau dans le jeu.
Un point intéressant est la coiffure de Samuel. Dans un premier temps, à la lecture de la seconde partie de l'ordonnance *ShUM*, qui suit la loi biblique : « Vous ne raserez pas les côtés de votre tête, et vous ne détruirez pas les côtés de votre barbe »[497], nous pourrions croire que le jeu ne fait pas preuve de véracité historique, Samuel ayant les côtés de la tête rasés (peut-être également la barbe). Mais Baumgarten nous explique que ces lois n'étaient probablement pas suivies par les Juifs, qui préféraient imiter leurs voisins chrétiens et leur manière de se coiffer et de se raser[498].

Lisibilité du *gameplay* et choix de *design* : la représentation des Juifs dans *Kingdom Come: Deliverance II*

Si nous ne trouvons pas énormément de représentations antijuives dans le jeu, c'est en partie dû à l'implication des consultants historiques. En effet, grâce à leurs réponses dans le questionnaire que nous leur avons fourni, nous avons appris que plusieurs symboles antijuifs étaient censés être présents dans le jeu mais le seul gardé, malgré la protestation des consultants et le doute présent à son sujet dans l'historiographie, fut le chapeau juif, jaune, qui rappelle sans mal l'étoile jaune portée par les juifs cinq cents ans après la période représentée dans *KCDII*. Les consultants se sont également opposés à ce que les Juifs soient modélisés avec des visages ou des vêtements et coiffures distinctifs[499], ce qui, comme nous avons pu le voir, correspond à la vision des médiévaux, incapables de reconnaître un Juif d'un Chrétien sans les habiller différemment. Cet aspect de non-différenciation physique des Juifs et des Chrétiens est également plus ou moins présent dans le jeu. Premièrement, comme nous l'avons dit, les Juifs ne possèdent pas de modèles faciaux qui leur sont propres. Au niveau du visage, les Juifs ressemblent aux Chrétiens. Le seul point de différence est que certains portent le *Judenhut*. Dans les jeux vidéo, il est important de savoir reconnaître les uns des autres, les ennemis des alliés, et même, les ennemis entre eux. Comme Bazile le pointe dans sa thèse, dans *Assassin's Creed IV : Black Flag*, les deux factions hostiles au protagoniste, les Espagnols et les Anglais, sont de couleurs différentes (jaune pour les premiers, rouge pour les seconds), afin que le joueur puisse les distinguer facilement et comprendre l'histoire. En effet, même si les deux factions sont des ennemis du personnage, il est essentiel de savoir à qui il s'attaque pour comprendre la trame du jeu[500]. Dans *KCDII*, le problème est encore plus important puisque les Juifs sont des alliés du personnage, le joueur ne doit pas les attaquer. Et les ennemis sont habillés de la même façon que le personnage et ses acolytes, dans les mêmes armures et vêtements que ceux-ci peuvent porter. Les développeurs ont alors fait un choix pour que, au moment du pogrom, seul moment où le joueur doit se battre avec des Juifs autour de lui, il ne se trompe pas en attaquant un allié. Premièrement, les ennemis sont tous en armure, avec la majorité du temps un casque tandis que les Juifs, eux, sont représentés comme des civils, en vêtements de ville, avec des

[497] Lev. 19:27.
[498] Baumgarten E., *Op. Cit.*, 2017, p. 296.
[499] Voir en annexe, n°80, p. LI.
[500] Bazile J., *Op. Cit.*, 2020-2021, p. 98.

armes rudimentaires, face aux épées et massues des gens d'armes de Sigismond. De plus, rares sont les Juifs qui se battent. La plupart fuient avant même le début du combat, ou sont alors tués pendant la cinématique qui l'introduit. Certes, cela facilite la lecture de l'action pour le joueur, qui n'aura aucune crainte de tuer ceux qu'il doit protéger. Ce choix de *Game* design réduit l'agentivité des Juifs du jeu créant une impression de lâcheté chez les Juifs, qui fuient plutôt que de se battre, ayant besoin d'un sauveur blanc pour les secourir. Nous l'avons vu, ce sentiment était fortement présent dans les chroniques du Moyen Âge, présentant souvent les Juifs comme des lâches qui fuyaient au lieu de se battre. Cette aspect de la représentation des Juifs de *KCDII* reprend donc de manière littérale les clichés véhiculés par les chroniqueurs médiévaux.

Du jeu vidéo à la *fantasy* : déconstruction des représentations et du codage racial juif dans les médias populaires

Nous venons de le voir, dans *KCDII*, les Juifs sont représentés, non pas aussi négativement que dans les chroniques et autres sources que nous avons pu présenter, mais tout de même comme manquant d'une certaine agentivité dans la vie quotidienne comme dans les évènements qui les touchent. Ils semblent également, même si nous en sommes peu témoins dans le jeu, victimes d'antijudaïsme, comme le rapporte Samuel et le *Soykher* et peut-être également par les gravures que nous avons retrouvées dans le quartier. L'usure et le commerce sont, pour leur part, présentés comme leurs principales occupations. Mais cette représentation des Juifs est-elle éloignée de ce que nous pouvons retrouver habituellement dans d'autres œuvres de la *pop culture* ?

L'illusion du Moyen Âge chrétien : analyse des archétypes de personnages et de l'invisibilisation

Répondre à la question n'est pas aussi facile qu'il n'y paraît car, comme l'explique Decker, les Juifs subissent une invisibilisation dans les œuvres populaires. Cela vient surtout du fait que dans la croyance populaire, le Moyen Âge est surtout une période chrétienne. Cette invisibilisation retire aux Juifs une certaine légitimité historique, mais fait également passer le racisme et l'antisémitisme ou l'antijudaïsme pour des problèmes exclusivement modernes totalement absents des périodes antérieures (car les victimes sont elles-mêmes absentes)[501]. D'après Offenberg et le *Norman Lear Center*, les Juifs sont principalement représentés comme des personnes blanches dans les œuvres de médias populaires se déroulant au Moyen Âge[502], comme c'est le cas de *KCDII*, néanmoins, ils sont souvent présentés avec des clichés physionomiques, notamment le nez crochu[503], ce qui n'est pas le cas dans *KCDII*, comme demandé expressément par les consultants historiques. L'un des clichés socio-économiques les plus persistants reste le rapport des Juifs à l'argent et au pouvoir qui occupe entre trente et

[501] DECKER S.I., « Invisible Jews and Jewish Monsters: Jews and Jewishness in Medieval-Inspired Media », in *Postmedieval*, (2025), p. 924-925.
[502] *Jews on Screen, The Visibility and Representation of Jewish Identity in Contemporary Scripted TV*, Los Angeles, USC Annenberg, 2024, p. 4, 6.
[503] OFFENBERG S., « 'Get the Joke or Get the Jew': Satire and the Performance of Antisemitism from the Middle Ages to the Twenty-First Century », in *Religions*, vol. 15, (2024), p. 5-9.

cinquante pour cents des personnages juifs dans les œuvres modernes[504]. Nous l'avons vu, dans *KCDII*, ce n'est pas le cas puisque plusieurs professions ou états socio-économiques sont montrés et représentés, même si elles ne le sont pas toutes, sans emphase particulière sur les personnages puissants ou financièrement aisés. Néanmoins, *KCDII* présente deux des personnages clichés théorisés par ces études, notamment le « *Nebbish* », qui est un homme particulièrement intelligent qui parle bien, mais qui est assez maladroit socialement[505], ce qui semble s'appliquer au personnage du rabbin Jehuda, même si le second aspect peut être débattu sur sa présence dans le jeu. Le second cliché est le parent juif envahissant, qui surprotège son enfant[506], qui correspond à la fois au rabbin qui manipule Sara, sa fille, pour la « protéger » du regard des autres à la suite de sa grossesse, mais qui s'applique également à Sara qui surprotège Samuel. Un autre cliché que l'on retrouve souvent concernant les Juifs dans les œuvres populaires est qu'ils se replient souvent sur eux-mêmes, par orthodoxie religieuse et sont froids avec les non-Juifs[507], comme c'est le cas de Samuel envers Henry. Ce cliché est, dirons-nous, à demi présent dans le jeu puisque certes, ils possèdent leur propre quartier et ne se mélangent pas avec les Chrétiens, même si cette représentation est anachronique. Certes, ils sont froids et méfiants lorsqu'Henry les rencontre, mais ce point nous semble surtout dû au contexte. Aidant Liechtenstein, ils ne peuvent pas prendre le risque de laisser un espion de Sigismond s'infiltrer. Cependant, ils ne sont pas totalement isolés puisqu'ils s'impliquent dans la politique de la Bohême en s'engageant pour Venceslas et en se présentant comme pleinement ses sujets, au même titre que les Bohémiens. Enfin, les derniers clichés que nous retiendrons de ces études, les plus présents, sont l'implication des Juifs dans des complots et le mythe du monopole de la souffrance[508]. Là encore, ces deux clichés nous semblent particulièrement difficiles à discerner dans le jeu. Pour le premier, il est vrai que les Juifs s'impliquent dans la politique du pays, soutenant Venceslas contre Sigismond. Toutefois, pouvons-nous vraiment parler de complot lorsqu'il s'agit de choisir un camp dans une guerre civile ? Nous ne le pensons pas. Pour le second, il est certain que les Juifs ne sont pas les seuls à souffrir dans le jeu. Les Romanis sont maltraités, voire tués, par leurs voisins, Musa est accusé à tort de meurtre et est victime de racisme, les Bohémiens, dont Henry, subissent la guerre civile, Henry a perdu ses deux parents et son village sous ses yeux, Godwin est renvoyé de sa paroisse et tous subissent violences et trahisons. Toutefois, rien ne nous semble plus cruel que le pogrom que subissent les Juifs. Ainsi, nous considèrerons que ce dernier cliché est, du moins en partie, présent. Decker présente plusieurs exemples de l'impact que l'invisibilisation des Juifs peut avoir sur ce rapport à la souffrance, tantôt monopolisé, tantôt nié. Dans l'adaptation Disney de *Robin des Bois*[509], l'invisibilisation des Juifs fait passer les lois arbitraires prises par le roi d'Angleterre pour une lutte des classes alors qu'il s'agit en réalité d'une lutte des Juifs pour

[504] *Jews on Screen The Visibility and Representation of Jewish Identity in Contemporary Scripted TV*, *Op. Cit.*, 2024, p. 5, 10, 19-20.
[505] *Ibidem*, p. 10, 20.
[506] *Ibidem*, p. 10, 21.
[507] *Ibidem*, p. 5-11, 26-29.
[508] OFFENBERG S., *Op. Cit.*, (2024), p. 2, 8-13, 15-16.
[509] *Robin des Bois*, (1973), ANDERSON K., CLEMMONS L., Disney.

exercer leur religion[510]. Dans *Kingdom of Heaven*[511], l'invisibilisation des Juifs fait passer la lutte pour Jérusalem pour une lutte binaire entre Chrétiens et Musulmans dont ils seraient les seules victimes alors que de nombreux Juifs trouvent la mort dans ces affrontements[512]. Enfin, on observe également un déplacement victimaire dû à l'invisibilisation, dans les films traitant de la Peste noire, qui montrent souvent des attaques anachroniques contre les sorcières alors que ce sont les Juifs qui ont été accusés, et les films traitant de l'Inquisition déplacent souvent le statut de victime des « *Conversos*[513] » vers des groupes privilégiés et chrétiens, voire vers la reine Isabelle elle-même dans le film *The fountain*[514], niant que les premières victimes de cette institution étaient les Juifs[515].

Le codage racial dans la *fantasy* : de l'héritage de Tolkien aux gobelins et aux nains

Les personnages explicitement présentés comme des Juifs ne sont pas les seuls possédant des clichés typiquement associés aux Juifs. Notamment dans la *medieval fantasy*, de nombreuses races « non-humaines » sont représentées, consciemment ou non, comme des Juifs, c'est ce que l'on appelle le codage racial. Dans son article, Sturtevant parle du traitement des différentes races de la *fantasy* comme de son péché originel. D'après lui, ce concept a été intégré dans la *fantasy* et popularisé par Tolkien et est depuis indissociable du genre. Chez Tolkien, les différentes races de son univers ont différentes capacités. Par exemple, les Hobbits sont plus doués pour la discrétion que les autres races. Dans son œuvre, les races sont objectives, contrairement à la réalité où les « races[516] » sont des constructions sociales. L'œuvre de Tolkien présente réellement des sous-espèces d'Homo Sapiens puisque les Nains, les Hobbits, les Orques ou encore les Elfes sont réellement, biologiquement différents les uns des autres. Selon Sturtevant, cette vision de la race apprend aux grands comme aux petits qui lisent le *Seigneur des anneaux* ou jouent à *donjons et dragons*, qui s'est grandement inspiré de l'univers de Tolkien, que les races sont effectivement différentes et que cette différence peut se mesurer scientifiquement et presque mathématiquement, rappelant les heures les plus sombres de l'humanité où la théorie des races était présentée comme scientifique et vraie. Carroll ajoute à cet état de fait que cela amène à une « boucle de rétroaction », où le lecteur ou le spectateur croit que la représentation d'un monde médiéval de *fantasy* est une représentation exacte du Moyen Âge et ses attentes sont alors dictées par cette croyance dans les futures œuvres médiévales qu'il consommera[517]. En plus de ce racisme scientifique, certaines races sont explicitement présentées comme mauvaises par nature, comme c'est le cas des Orques ou des Elfes Noirs. Évidemment, rajouté un codage racial à un racisme scientifique mène à transmettre des vérités intrinsèques à un univers vers la réalité,

[510] DECKER S.I., *Op. Cit.*, (2025), p. 928-929.
[511] *Kingdom of heaven*, (2005), SCOTT R., 20th Century Fox
[512] DECKER S.I., *Op. Cit.*, (2025), p. 937.
[513] Juifs convertis contre leur gré.
[514] *The Fountain*, (2006), ARONOFSKY D., Warner Bros.
[515] DECKER S.I., *Op. Cit.*, (2025), p. 940-941.
[516] Dans l'article de Sturtevant, le terme de « race » d'humain est utilisé dans le sens américain du terme, où il est distinct du terme d'ethnie. Le premier terme désigne des caractéristiques physiques, tandis que le second désigne des caractéristiques culturelles.
[517] CARROLL S., *Op. Cit.,* [En Ligne], https://publicmedievalist.com/race-in-asoif/.

qui ne correspond pas aux règles de cet univers et où, donc, ces vérités se révèlent fausses[518]. Le cas de codage racial juif le plus évident est celui des Gobelins, qui sont souvent présentés avec des clichés souvent liés aux Juifs, comme des petites créatures au nez crochu, avares et fourbes. Ce lien entre Juifs et Gobelins n'est pas neuf puisque l'on retrouve des traces de ces similarités depuis le début du XVI[ème] siècle[519]. Paul Quinn prend l'exemple de ces créatures dans la série de livres[520] et de films[521] *Harry Potter*. Selon lui, la description des gobelins par l'auteure comme ayant « visage basané et intelligent, une barbe en pointe et de très longs doigts et pieds » n'en fait pas une caricature antisémite à première vue. Toutefois, le choix apporté par les réalisateurs des films de leur donner un nez crochu, lui, est beaucoup plus discutable et tend vers l'antisémitisme. Quinn conclut que Rowling utilise cette image inconsciemment, contrairement aux réalisateurs des films[522]. Un autre cas, cette fois-ci assumé par l'auteur, concerne les Nains chez Tolkien. Dans *Le Hobbit*, les Nains sont présentés comme investis d'une profonde lâcheté et cupidité, avec notamment un attrait pour l'or et les pierres précieuses. Le fait même qu'ils reçoivent un anneau de pouvoir de la part des Elfes montre une certaine forme d'envie du pouvoir et de cupidité, souvent liée aux Juifs[523]. Aussi, les Nains, comme tous les groupes marginalisés ont été accusés d'être à l'origine d'un évènement dont ils ont été les premières victimes (le réveil du *Balrog*[524]), comme les Juifs furent accusés d'être à l'origine de la Peste noire par exemple[525]. Enfin, d'après l'auteur lui-même, les Nains se rapprochent des Juifs par leur exil. En effet, Tolkien écrivit les Nains comme un peuple dépossédé, en exil, cherchant à retrouver leur foyer ancestral, comme les Juifs, en exil, veulent retrouver Israël[526].
Dans la *pop culture*, la représentation des Juifs, ou les personnages ayant le codage racial juif, oscille entre invisibilisation et stéréotypes tenaces. Si *KCDII* parvient à s'affranchir de certains clichés physionomiques grossiers grâce à ses consultants historiques, de par son genre, il véhicule tout de même certains tropes de persécution ou liés à l'état socio-économique des membres de la communauté juive, ainsi que des archétypes de personnages typiquement juifs.

Les paradoxes d'une modélisation historique entre sources, stéréotypes et choix de *design*

Tandis que *KCDII* représente les Juifs comme ayant peu d'agentivité, se rapprochant de ce que l'on peut notamment voir dans *la chronique de Cosmas de*

[518] STURTEVANT P.B., *Op. Cit.,* [En Ligne], https://publicmedievalist.com/race-fantasy-genre/.
[519] FELCH D., « Measuring the Extent to Which Antisemitism is Rooted in Contemporary Goblin Stories », in *Aar.pausd* [En Ligne], https://aar.pausd.org/sites/default/files/posterdavidfelchantisemitismincontemporarygoblinstories_2.pdf, (Consultée le 09/07/2026).
[520] Rowling J.K., Harry Potter, 7 tomes, Londres, Bloomsbury Publishing, 1997-2007.
[521] *Harry Potter* (8 films), (2001-2011), COLOMBUS C., CUARÓN A., NEWELL M., YATES D., Warner Bros. Pictures.
[522] QUINN P., *Harry Potter and the Protocols of the Elders of Zion? Or Carelessness, cultural memory and mythic figures*, Chichester, University of Chichester, 2020, p. 9-12.
[523] DENNIS M.T., SENA K., « Delving Too Greedily: Analyzing Prejudice Against Tolkien's Dwarves as Historical Bias », in *Mythlore*, vol. 41, N°2, (2023), p. 165-166, 169.
[524] Les *Balrogs* sont des démons de feu, parmi les créatures les plus dangereuses de l'univers de Tolkien. (D'après « Balrogs », in *Fandom*, [En Ligne], https://lotr.fandom.com/fr/wiki/Balrogs, (Consultée le 09/07/2026)).
[525] DENNIS M.T., SENA K., *Op. Cit.*, (2023), p. 164.
[526] *Ibidem*, p. 167, 171.

Prague, l'historiographie et quelques-unes des sources présentées comme *la chronique de Dalimil*, semblent contredire cet état de fait. Nous l'avons expliqué, le choix de réduire l'agentivité des Juifs dans un moment qui les concerne particulièrement fut probablement fait pour éviter la confusion chez le joueur, mais laisse penser que les informations rapportées par Cosmas sont vraies. De plus, ce manque d'agentivité est incroyablement présent dans d'autres œuvres de la *pop culture* présentant des personnages juifs ou ayant le codage racial juif, faisant de *KCDII* un prolongement des clichés déjà éculés dans la culture populaire. Ce manque d'agentivité ne se traduit pas que lors du pogrom puisque, même dans la vie quotidienne, rares sont les Juifs ayant un rôle dans l'histoire et n'étant pas un simple décor narratif ou des « avatars tutoriels ». Il nous semble assez clair que *KCDII* n'utilise que les sources médiévales iconographiques pour l'aspect des représentations des PNJ juifs, expliquant la présence du chapeau juif sur un bon nombre d'entre eux. Toutefois, autant les sources médiévales iconographiques qu'écrites ne nous semblent pas avoir été utilisées pour construire les caractéristiques de la relation entre Juifs et Chrétiens puisque, mis à part pour mentionner les clichés que les Chrétiens médiévaux pensaient des Juifs, dans la conversation avec Samuel ou le *Soykher* par exemple, les clichés que l'on peut y retrouver (lien avec le Diable, puanteur, lien avec les zones génitales et autres) ne sont pas présents dans le jeu. *KCDII* a pour mérite d'être une œuvre médiatique représentant le Moyen Âge non fantaisiste qui n'invisibilise pas les Juifs, même si leur caractérisation n'est pas tout à fait authentique.

Les différences que nous avons présentées ici entre la représentation de la communauté dans le jeu et ce que nous en disent les sources et l'historiographie ne peuvent s'expliquer par le fait que les consultants engagés par le studio ne se soient pas occupés de ces sujets. En effet, d'après les réponses obtenues dans notre questionnaire, les consultants ont pu conseiller les équipes de *Warhorse* sur l'ensemble des thèmes abordés, que ce soit la culture, la religion, la manière de se vêtir, le lexique et le langage utilisés par les membres de la communauté ou encore la vision que la majorité de la société avait de la minorité juive[527]. Cependant, il est important de mentionner que la communication entre les consultants et les équipes de développeurs ne s'est pas faite dans les circonstances les plus favorables puisque les consultants ne se sont jamais retrouvés en contact direct avec les équipes, diminuant de fait l'impact potentiel de leurs conseils[528]. D'ailleurs, ils considèrent leur influence comme n'ayant été que « modérément influente »[529], tout comme ils considèrent le jeu comme seulement « modérément authentique »[530]. Sans doute une écoute plus attentive des consultants et une mise en pratique de leurs conseils auraient pu rendre la représentation des Juifs plus conforme à ce qu'explique l'historiographie car, nous le pensons, *KCDII* suit encore énormément ce que les œuvres de la *pop culture* ont fait avant lui.

[527] Voir en annexe, n°80, p. LI.
[528] Voir en annexe, n°80, p. LI.
[529] Voir en annexe, n°80, p. LI.
[530] Voir en annexe, n°80, p. LI.

La minorité Romanie dans *Kingdom Come: Deliverance II* : absence historique ou « couleur locale » ?

Contrairement aux autres minorités étudiées, les Romanis n'apparaissent pas dans la quête principale du jeu. On ne retrouve de représentants de cette communauté que dans la première région du jeu, Trosky, et presque exclusivement dans leur camp, dans la forêt au Nord-Ouest de Sémine. Le jeu possède une entrée de *Codex* sur les Romanis[531]. Cette entrée commence par informer le joueur sur leur origine. Ce qui n'apparaît nulle part ailleurs dans le jeu, puisque celui-ci s'intéresse plutôt à leur présent diégétique, c'est-à-dire en 1403. Dans ce cas, l'entrée semble adhérer à la thèse communément admise de l'origine indienne. Ensuite, l'entrée nous donne diverses informations que le joueur peut récolter en parlant aux PNJ romanis. L'entrée suppose également, mais sans l'affirmer, qu'au XV^{ème} siècle, de nombreux Romanis pouvaient se trouver sur les terres bohémiennes. Cependant, il est extrêmement difficile de trouver des chroniques mentionnant la présence de Romanis dans l'espace impérial avant les années 1410-1420. De plus, comme le mentionne Bazile dans sa thèse, les groupes minoritaires sont souvent ajoutés en tant que « décors narratifs » ou « couleur locale » et n'ont donc que peu d'exploration historique[532]. Cette affirmation, pour *KCDII*, ne nous semble s'appliquer qu'à la communauté romanie, les Juifs, nous l'avons vu, ayant une plus grande agentivité qu'eux dans l'histoire narrée, tout comme Musa. Les Romanis, en revanche, n'ont aucune influence sur l'histoire principale et ne nous semblent être présents dans le jeu que comme une sorte de décor ou une « couleur locale », ne nécessitant guère de recherches historiques, une aubaine au vu de la difficulté de recherche de sources à laquelle ils soumettent les chercheurs comme les développeurs. Cette communauté est assez bien résumée lors d'une discussion avec un Romani non nommé[533].

Le camp des nomades : cartographier la liberté[534]

Les Romanis possèdent leur propre endroit dans le jeu, à l'Ouest de la région de Trosky, où l'on retrouve l'intégralité des PNJ romanis.

Cartographier l'Autre : analyse critique de la carte du camp des nomades

Comme pour le quartier juif, le camp nomade possède une représentation sur la carte du jeu. Cette fois-ci, une seule version de cette carte est disponible et montre uniquement le camp nomade, il n'y a donc pas de souci d'invisibilisation dans ce cas, comme cela a pu être le cas pour les Juifs[535]. Un point important de la thèse de Friche, que nous n'avons pas eu l'occasion d'utiliser lors de notre analyse de la carte du quartier juif, est la représentation de « l'Autre » sur les cartes. Comme Friche nous l'apprend, les cartes sont, la majorité du temps, des produits de la majorité ethnique ou religieuse et, lorsqu'elle représente les minorités, elle le fait

[531] Voir en annexe, n°60, p. XXXII.
[532] Bazile J., *Op. Cit.*, 2020-2021, p. 210-212.
[533] Voir en annexe, n°71, p. XLIV. Pour la vidéo de la conversation : Tom Dekelle « #70 Visite camp romani », in *YouTube*, [En Ligne], https://youtu.be/qzjAbZX4SnU?si=3iuZeAPRoO7hXJnL, (Mise en ligne le 04/04/2026, Consultée le 29/07/2026).
[534] Pour la vidéo de visite du camp nomade : Tom Dekelle « #70 Visite camp romani », in *YouTube*, [En Ligne], https://youtu.be/qzjAbZX4SnU?si=3iuZeAPRoO7hXJnL, (Mise en ligne le 04/04/2026, Consultée le 29/07/2026).
[535] Friche L., *Op. Cit.*, 2024-2025, p. 21-23, 41.

avec un œil impérialiste, sans demander son avis à la minorité[536]. Comme nous pouvons le voir sur la carte[537], qui n'a pas été produite par des Romanis, mais par des Tchèques, nous retrouvons les points d'intérêt que nous pourrions observer sur les autres cartes du jeu, comme un coin de chasse aux sangliers à l'Est ou les représentations de personnes qui vivent à cet endroit, ici, les Romanis. Mais nous pouvons également retrouver une sorte de démon dans le coin supérieur droit de la carte et une femme, qui paraît être Aranka, la femme du chef du camp, qui semble concocter une potion dans un chaudron, duquel sort un esprit en fumée (voir les photos ci-dessous).



Agrandissement de la carte du camp nomade sur la femme à la potion et sur le démon dans la forêt.

Ces deux représentations lient les Romanis à l'occultisme et à la magie, deux clichés qui leur collent à la peau depuis le Moyen Âge et qui semblent être confirmés par cette carte.

Topographie et *game design* immersif : les messages cachés de l'espace nomade

Leur camp est composé exclusivement de roulottes et de tentes. Il est situé sur un plateau rocheux au Nord-Ouest du village de Sémine. On y retrouve une arène de combat, un vendeur de chevaux, une échoppe pour une vendeuse qui s'avère être la femme du chef, un receleur qui permet au joueur de vendre les objets qu'il a volés et une tente pour Henry, dans laquelle il peut dormir une fois qu'il s'est fait accepter par la communauté. C'est également dans leur camp que l'on retrouve des Coumans déserteurs de l'armée de Sigismond et Mordecai Haim, qui a été présenté plus tôt. Comme pour le quartier juif, la disposition de ce camp sert également aux développeurs à faire passer un message et des émotions, grâce à des outils visuels et sonores[538]. Toutefois, ces émotions nous paraissent moins négatives que celles ressenties dans le quartier juif. Caché en pleine forêt, à flanc de falaise au bord d'un lac, le camp nous laisse une impression de liberté jalousement gardée. La discrétion des lieux est également un indice sur les actes illicites qui y sont pratiqués (marché noir de chevaux, receleur, magie…). Toutefois, les murmures qu'entend le personnage la première fois qu'il s'y rend, concernant une certaine

[536] Friche L., *Op. Cit.*, 2024-2025, p. 89.
[537] Voir en annexe, n°59, p. XXXII.
[538] Bazile J., *Op. Cit.*, 2020-2021, p. 75.

prophétie dont il serait l'élu, laissent penser au joueur que quelque chose d'important a dû se passer et qu'il a un rôle à jouer.

Anatomie de la communauté : profils socio-économiques et analyse des prénoms des PNJ romanis

Comme c'est le cas pour les Juifs, les Romanis nous offrent un bon nombre de personnages intéressants à analyser.

Entre stéréotypes matériels et origines linguistiques : le profil des personnages nommés

Plusieurs personnages sont nommés dans le camp. Si on laisse de côté les Coumans, Bohush, Mordecai Haim et Enneleyn qui ne sont pas romanis, on retrouve tout d'abord le voïvode et sa famille : sa femme Aranka, ses deux fils Tibor et Gejza et sa fille unique Marika. On y retrouve également Maître Matou qui enseigne à Henry les rudiments du combat à l'épée. On y retrouve encore d'autres personnages nommés comme Bibrek l'archer, Chramosta, Kopidlo, Mikolai le marchand de chevaux et le Receleur Barbe-Blanche (voir photos ci-dessous[539]).





[539] Nous n'avons pas de photo pour Gejza car il est déjà mort au moment où le joueur découvre le campement romani.



Les Romanis présents dans le camp nomade ont tous plus ou moins le même profil. Mis à part de rares exceptions, ils sont habillés pauvrement mais, possèdent des bijoux ou de grosses sommes d'argent. Presque tous sont liés au vol, aux marchés illégaux ou à l'occultisme. Enfin, leurs noms semblent être empruntés à des pays qu'ils ont traversés. Le prénom « Aranka » est d'origine hongroise, il est le diminutif d'Arany, la magyarisation du nom Aurélie[540]. Le prénom « Marika » est un diminutif courant du prénom « Maria » dans les pays slaves[541]. Le prénom « Tibor » est originaire de Hongrie et vient du latin « Tibur » désignant le Tibre[542]. Le nom « Gejza » est probablement un dérivé du nom « Géza » qui est un nom d'origine hongroise, lui aussi, probablement un dérivé d'un titre honorifique d'origine turque[543]. Le prénom « Mikolai » est un dérivé du prénom anglo-français « Nicholas », slavisé en Nikolaï. Il signifie la « victoire du peuple »[544]. Le prénom « Chramosta » semble bel et bien ancré en Bohême car en tchèque « Chrám » signifie « église » ou « temple ». Pour ce qui est de Kopidlo, « Kopi » signifie « Lance » en tchèque. Le suffixe « -dlo » est très courant, surtout dans les noms de famille tchèques. Il s'agit en réalité peut-être plus d'un surnom que d'un prénom. Nous pouvons remarquer que la grande majorité des prénoms des PNJ romanis sont des prénoms slaves ou turcs, permettant de retracer leurs pérégrinations. Lorsque le joueur interagit avec eux, il découvre de fervents croyants, pour qui l'honneur compte beaucoup, des gens superstitieux et qui chérissent leur liberté autant qu'ils craignent pour elle, des personnes qui se sentent aussi persécutés par ceux qui ne les comprennent pas et qui doivent chercher la protection des puissants.

Multiculturalité et identités nomades : entre représentations vidéoludiques et approches ethnologiques

Nous aimerions également montrer une certaine « multiculturalité » présente dans le camp. En effet, celui-ci ne compte pas que des habitants romanis.

[540] « Aranka », in L. JÁNOS, Magyar Utonevkönyv, Budapest, Akadémiai Kiadó, 1971, p.26.
[541] « Marika », in HANKS P., *A Dictionary of First Names*, Oxford, Oxford University Press, 1996, p. 225.
[542] « Tibor », *Ibidem*, p. 318.
[543] « Géza », *Ibidem*, p. 135.
[544] « Nicholas », *Ibidem*, p. 249-250.

Entre Coumans, Bohémiens et Romanis : la réalité multiculturelle du camp selon le jeu

Dans le camp, se trouvent également des Coumans déserteurs de l'armée de Sigismond, à savoir Jasak le Couman et Vasko ; Enneleyn ; Bohush et Mordecai Haim (voir photos ci-dessous).



Le *Codex* possède une entrée sur les nomades[545]. Cette entrée permet aux joueurs de faire la distinction très importante entre « nomades » et « Romanis ». Comme nous l'avons pointé, chaque personne dans le camp nomade n'est pas romanie. L'entrée explique également pourquoi ces nomades, peu importe leur ethnie, étaient persécutés. Le jeu avance, sans présenter de période, que le mot « Romanichels » s'est développé pour désigner les nomades. Toutefois, à aucun moment dans les sources que nous avons présentées, le mot « romanichels » n'apparaît. Enfin, le *Codex* montre, comme nous pouvons le voir dans le jeu, que le camp nomade est un lieu multiculturel où des personnes d'origines différentes se retrouvent, simplement réunies par leur errance.

De la théorie à la pratique : la stigmatisation comme définition commune des populations nomades

La multiculturalité des groupes romanis n'est pas quelque chose d'inventé pour le jeu, ce que nous pouvons lire dans le *Codex* est quelque chose de reconnu par l'historiographie et l'ethnologie. L'un des principaux experts dans l'étude du peuple romani et son Histoire, Piasere l'explique comme suit :

> « Le terme 'Tsigane' s'inscrit dans un genre de catégorie que les anthropologues appellent 'polythétique'. Les catégories polythétiques [...] sont constituées d'éléments qui 'se ressemblent' en quelque chose, mais par des points différents. Ainsi, par exemple, un frère peut ressembler à son frère parce que tous deux ont des cheveux noirs, à la différence d'un troisième frère qui les a blonds ; ce dernier, à son tour, ressemble au premier par son nez aquilin, que n'a pas le second, lequel toutefois est semblable au troisième par les yeux, qu'ils ont l'un et l'autre verts, à la différence du premier, dont les yeux sont marrons. [...]. La flexibilité de la structure conceptuelle a permis d'y inclure

[545] Voir en annexe, n°61, p. XXXIII.

> historiquement une variété assez composite de personnes, qui présentent des diversités culturelles parfois notables, et dont le seul trait commun a consisté, peut-être, en une stigmatisation négative de la part de ceux qui ne se considéraient pas tsiganes. »[546]

C'est exactement ce que nous pouvons voir dans le jeu, avec la présence de Romanis, de Coumans voire de Bohémiens dont le seul lien est le rejet des autres à leur égard.

La reconstitution linguistique du romanès : entre choix des consultants et contraintes historiques

En déambulant dans le camp et en discutant avec les divers PNJ, le joueur, comme dans le quartier juif, entendra quelques mots qui lui sembleront étrangers et qui sont en réalité du romanès.

Le lexique romanès dans le jeu : étude des emprunts au tchèque, au slovaque et au roumain

Ainsi, voici les mots et expressions que nous avons pu recueillir[547] : « *Gadjo* »[548] ; « *Ta kay djas, more* »[549] ; « *Ta mishtes t-he namishtes* »[550] ; « *Sar tuke djal ?* »[551] ; « *Kay djan bibi ?* »[552] ; « *Ta mishtes som, Palikerav* »[553] ; « *Te aves bakhtalo, Romeya !* »[554] ; « *Chey* »[555] ; « *Mirri romni* »[556] ; « *Shoha* »[557] ; « *baba* »[558] ; « *Mire phrala* »[559] ; « *Chavo* »[560] ; « *Chohahoono* »[561] ; « *Slobodno* »[562] ; « *Djalas mange suno* »[563] ; « *terno gadjo* »[564] ; « *Lashes gadjo, mishtes* »[565] ; « *So hin chachipen andro dzhivipen ?* »[566] ; « *Baro shero* »[567] ; « *Ko tuke p-hendja ?* »[568] ; « *Oy devla miro !* »[569] ; « *But bakht,*

[546] Piasere L., *Op. Cit.*, 2011, p. 35-36.
[547] Comme nous l'avons déjà dit pour les mots en yiddish, cette liste de mots et expressions peut ne pas être exhaustive, en raison du nombre impressionnant de lignes de dialogue du jeu. Nous avons passé près de deux heures dans le camp romani et effectué toutes les quêtes dans lesquelles ils apparaissent pour en récolter un maximum. — Les traductions sont réalisées grâce au dictionnaire en ligne *Freelang* et à la base de données lexicale *Romlex*.
[548] « Étranger ».
[549] « Alors, où vas-tu, mon gars ? »
[550] « Bien ou pas bien ».
[551] « Comment ça va pour toi ? »
[552] « Où vas-tu, tante ? »
[553] « Je vais bien, merci. »
[554] « Sois heureux, Rom ! »
[555] « Fille ».
[556] « Ma femme ».
[557] (Prononcé *Shosha*), « jamais ».
[558] « Vieille femme ».
[559] « Mes frères ».
[560] « Garçon ».
[561] « Pauvre type ».
[562] « Libre ».
[563] « Tu me viens en rêve ».
[564] « Jeune garçon ».
[565] « Bon garçon, bien ».
[566] « Qu'est-ce que la vérité dans la vie ? »
[567] « Chef ».
[568] « Qui t'a dit ça ? »
[569] « Oh mon Dieu ! »

sastyipen ! »[570] ; « *Kada* »[571] ; « *patyiv* »[572] ; « *Paliykerav* »[573] ; « *Sidyar* »[574] ; « *Amaleya* »[575] ; « *Mursha* »[576] ; « *Dilino* »[577] ; « *phral* »[578] ; « *Choukar* »[579] ; « *Mi tut avel bakht, the sastyipen* »[580] ; « *Tsikno phral* »[581] ; « *Devla amaro, so sal pro opripen, poshvetsin pes tiro nav. Av tiro t-hagaripen, me yel avka, sar tu kames, pro opripen, avka t-he pre p-huv. O maro amaro de amen adadyives. Odmuk amenge amare bini, sar the amen odmukas olenge, so amenge musarde. U ma lidja amen andro bini. Tiro hin o t-hagaripen, t-ho zor, t-ho ashundyipen andre sa bersh kay avena.* »[582] ; « *Chororo* »[583] ; « *Sar o beng* »[584] ; « *Dilinyi gadji !* »[585] ; « *Tu tsikno miro degeshis !* »[586] ; « *Precherantzos* »[587] ; « *Oy devla* »[588] ; « *Kasht* »[589] ; « *Rakleya* »[590] ; « *Kaj djas, more* »[591] ; « *So taves mri chay* »[592] ; « *Djal chooches* »[593] ; « *lé* »[594] ; « *Sar sal, goro ?* »[595] ; « *Pal soste djal ?* »[596] ; « *Prekhelyiben* »[597] ; « *Mishtes* »[598] ; « *Danda* »[599] ; « *Tcha ayso* »[600] ; « *Kostka* »[601] ; « *Keriben* »[602] ; « *azhoutiben* »[603] ; « *So o Del dela, oda*

[570] « Beaucoup de chance et de santé ! »
[571] « Cela ».
[572] « Respect ».
[573] « Merci ».
[574] « Attends ! »
[575] « Ami ! »
[576] « Homme ».
[577] « Fou ».
[578] « Frère ».
[579] « Beau ».
[580] « Que tu aies chance et santé ».
[581] « Petit frère ».
[582] « Notre Père, qui es aux cieux, que ton nom soit sanctifié. Que ton royaume vienne, que ta volonté soit faite, sur la terre comme au ciel. Donne-nous aujourd'hui notre pain de ce jour. Pardonne-nous nos offenses, comme nous pardonnons aussi à ceux qui nous ont offensés. Et ne nous laisse pas entrer en tentation. Car c'est à toi qu'appartiennent le règne, la puissance et la gloire pour tous les siècles à venir ».
[583] « Pauvre ».
[584] « Comme le diable ».
[585] « Femme folle ! »
[586] « Tu es mon petit fou ! »
[587] « Pardon ».
[588] « Oh mon Dieu ».
[589] « Bois ».
[590] « Jeune homme ».
[591] « Où vas-tu, mon gars ? »
[592] « Que fais-tu, ma fille ? »
[593] « Va-t'en ».
[594] « Prends ! »
[595] « Comment vas-tu, vieux ? »
[596] « Pourquoi ça arrive ? »
[597] « Pardon ».
[598] « Bien ».
[599] « Dent ».
[600] « C'est comme ça ».
[601] « Os ».
[602] « Sort ».
[603] « Aide ».

ela »[604] ; « *Chaches* »[605] ; « *Mizerere tuke pro yandre !* »[606] ; « *Lacho dyives* »[607] ; « *Me som t-hulo chororo dilina* »[608] ; « *Lačhes* »[609] ; « *Kai tumaro baro balo* ? »[610].
D'après Piasere, la langue parlée par les Romanis montre une origine indienne, plus précisément des prakrits de l'Inde du Nord[611], avec quelques emprunts aux endroits traversés[612]. Dans le cadre de *KCDII* il s'agit de la Bohême, il s'agit donc des langues slaves comme le tchèque et le slovaque. Comme emprunt direct à ces deux langues, nous pouvons mentionner « *Slobodno* » qui provient du tchèque « *Svobodný* » ou « *Svoboda* » qui signifient tous trois « la liberté ». Mentionnons également « *Kostka* » qui provient du tchèque et du slovaque « *Kost* » qui signifie « l'os ». Le cas du *Notre Père* est également intéressant, surtout pour les mots signifiant sanctifier, offenses et pardonner. Dans la version tchèque de la prière, que votre nom soit sanctifié se dit « *posvěť se jméno tvé* ». Les Romanis, pour créer leur verbe « sanctifier » ont réutilisé la racine du verbe tchèque, ce qui donne « *poshvetsin pes tiro nav* ». Dans le deuxième cas, le mot « offenses » se traduit en tchèque par « *Viny* ». Dans la prière romanie, est utilisé le mot « *Bini* ». Là encore, les Romanis ont utilisé le mot phonétiquement pour l'adapter à leur langue. Enfin, un cas très intéressant est celui du mot pardonner. Dans ce cas, le mot utilisé par les Romanis : « *Odmuk/odmukas* » est un mot constitué d'un préfixe tchèque, « *Od-* », qui signifie « éloigner » ou « quitter » et de la racine du verbe romani qui signifie la même chose « *Muk-* ». Par l'analyse lexicale, nous pouvons également nous risquer à deviner où se trouvait le groupe avant son arrivée en Bohême. Un mot nous permet de faire une supposition, le mot « *azhoutiben* » qui signifie « aide » et qui semble provenir du roumain « *Ajutor* ». La langue utilisée dans le jeu n'est toutefois pas une langue qui aurait pu être parlée en 1403 en Bohême. D'après les réponses que nous avons reçues de la part des consultants, la majorité de leur implication s'est faite sur le sujet de la langue utilisée par les Romanis. Ceux-ci nous apprennent qu'étant dans l'incapacité de pouvoir déterminer la vraie langue médiévale utilisée par les Romanis, ils ont utilisé la langue parlée aujourd'hui en Allemagne : le romanès central-nord[613].

Le rejet des Romanis à Sémine : analyse des tensions et des stéréotypes incarnés

Comme nous pouvons le voir dans les discussions avec les Romanis[614], la réputation de ceux-ci dans le jeu est, au mieux, changeante, au pire, extrêmement négative. On apprend que les habitants du village voisin ont peur d'eux car ils ne savent pas vraiment à quoi s'attendre de la part de leurs nouveaux voisins. Le

[604] « Ce que Dieu donne, sera ».
[605] « En vérité ».
[606] « Misère sur ton ventre ! »
[607] « Bonjour ».
[608] « Je suis un pauvre fou maigre ».
[609] « Bien ».
[610] « Où est ton gros cochon ? »
[611] Piasere L., *Op. Cit.*, 2011, p. 65.
[612] *Ibidem*, p. 8.
[613] Voir en annexe, n°81, p. LV.
[614] Voir en annexe, n°67 et 71 p. XXXVIII et XLIV, pour voir la vidéo de ces conversations : Tom Dekelle « #14 retrouver Marika partie 1 », in *YouTube*, [En Ligne], https://youtu.be/YQYoB9mwxmM?si=hbJw7CW2wg46sP-e, (Mise en ligne le 17/08/2025, Consultée le 28/07/2026).

voïvode, censé représenter le groupe de nomades auprès des étrangers, apparaît comme une somme de clichés, modernes et médiévaux[615]. Il ment, trompe et triche, les autres membres du groupe volent, trichent, font ou croient en la magie et se battent. Leur réputation dans le jeu se résume auprès des habitants du village voisin de Sémine. En effet, ceux-ci sont assez méfiants vis-à-vis des Romanis. L'histoire avec Bohush et les frères de Marika n'arrange pas les choses. Pour récupérer le corps de Gejza, Henry fait croire aux bûcherons qui l'ont tué que son corps leur apportera une malédiction, ce qu'ils n'ont aucun mal à croire. Les habitants de Sémine n'ont eu aucun scrupule à retenir Tibor enfermé contre son gré et à battre à mort Gejza. De plus, comme le dit le nomade sans nom dont nous avons rapporté la conversation avec Henry, les Romanis ne sont pas aimés par les locaux car ces derniers ont peur de ce qu'ils ne connaissent pas[616]. Cette méconnaissance des Romanis est très claire lorsque nous analysons les sources médiévales germaniques les concernant, et on y retrouve de nombreux clichés, encore présents aujourd'hui. Rroms, Tsiganes, Gitans, Manouches, Romanis, Sintis, Romanishels, aujourd'hui, beaucoup de noms, plus ou moins neutres, désignent ces communautés. Il en était de même au Moyen Âge, comme nous allons le voir dans les différentes chroniques que nous avons choisies.

Les « Égyptiens » de *la chronique d'Augsbourg*

Dans *la chronique d'Augsbourg*, pour l'année 1417, l'auteur fait mention « d'Égyptiens » :

> « Cette même année [1417], autour de la Saint-Martin, des 'gens d'Égypte' arrivèrent dans tout le pays ; ils disaient venir du pays où la Vierge Marie s'était enfuie. Ils avaient des lettres affirmant que quiconque leur donnait l'aumône ne pouvait être inquiété par eux ; mais ils volaient beaucoup, et personne n'osait rien leur faire. »[617]

Premièrement, dans cette source, ces Romanis sont présentés comme des Égyptiens, par deux fois. Il y est également fait mention de saufs-conduits leur permettant d'obtenir de l'aide des seigneurs locaux, similairement à celui que l'on retrouve dans *KCDII*. Enfin, le stéréotype du vol est présent lui aussi, comme dans le jeu.

Les « Tatares » et « Tsiganes » de *la chronique de Magdebourg*

Dans la chronique de la ville de Magdebourg, les Romanis sont cette fois présentés comme des « Tatares » ou des « Tsiganes » :

> « Ensuite, la même année [1417], arrivèrent ici à Magdebourg les Tatares, appelés Tsiganes : des gens sombres et misérables, hommes et femmes avec de nombreux enfants, qui prétendaient avoir été chassés de leur pays et erraient ainsi çà et là à travers tous

[615] Cousin G., Lacaze J., « L'éternel retour ; l'antitsiganisme politique », in *Races et racismes*, vol. 107, n°2, (2020), p. 103-113.

[616] Tom Dekelle « #14 retrouver Marika partie 1 », in *YouTube*, [En Ligne], https://youtu.be/YQYoB9mwxmM?si=hbJw7CW2wg46sP-e, (Mise en ligne le 17/08/2025, Consultée le 28/07/2026).

[617] *Die Chroniken der schwäbischen Städte: Augsburg*, *Op. Cit.*, 1865, p. 119.

> les pays. Beaucoup de gens leur donnèrent et firent de grandes aumônes, car ils les considéraient comme des gens affligés. Ils restèrent à Magdebourg environ deux semaines et logèrent dans la cour de l'évêque, serrés les uns contre les autres sous les galeries. Ces gens montraient un comportement étrange envers les pauvres ; on n'avait jamais vu leurs semblables. On leur donnait de la bière et du pain. »[618]

En plus d'avoir de nouvelles appellations pour les désigner : Tatares et Tsiganes, nous avons l'apparition de nouveaux clichés : ils sont présentés comme ayant la peau sombre et extrêmement pauvres avec un grand nombre d'enfants. Dans le jeu, certains Romanis sont également présentés comme ayant la peau mate. Le cliché des enfants dans le jeu n'est pas présent, tout simplement car aucun enfant n'y figure. Ce choix est souvent fait par les développeurs de jeux vidéo dans lesquels il y a de la violence afin que le joueur ne puisse pas tuer ou blesser des enfants. Lorsque certains jeux décident tout de même d'incorporer des enfants, le jeu perd en réalisme puisque ceux-ci sont souvent immunisés contre toutes sortes de dégâts, les rendant invincibles et immortels. L'un des points d'attention de *KCDII* étant son réalisme, il est compréhensible que les développeurs aient choisi de ne pas représenter d'enfants, plutôt que de les rendre immunisés contre tout dégâts. On retrouve également ici le fait que les citadins leur faisaient l'aumône de grandes sommes d'argent.

Les « païens baptisés » de *la chronique de Berne*

La chronique de Berne mentionne en 1419 l'arrivée de « païens baptisés » :

> « Dans l'année mentionnée ci-dessus [1419], vinrent à Bâle, Zurich, Berne et Soleure environ deux cents païens baptisés. Ils venaient du pays d'Égypte ; gens d'apparence étrange, noirs, misérables, accompagnés de femmes et d'enfants. Ils campaient devant les villes, dans les champs, jusqu'à ce qu'ils poursuivent leur route, car ils étaient insupportables aux habitants à cause de leurs vols, puisqu'ils dérobaient tout ce qu'ils pouvaient. Parmi eux se trouvaient des ducs et des comtes, quelque peu parés de belles ceintures d'argent et montés à cheval. Les autres étaient des gens pauvres et démunis, errant d'un pays à l'autre, et ils portaient avec eux des lettres de sauvegarde du roi des Romains. »[619]

Cet extrait de chronique, court mais relativement exhaustif, nous montre la disparité entre les personnes d'un même groupe de Romanis. Nous voyons également apparaître les titres de noblesse prétendument portés par les chefs de ces groupes qui se font appeler eux-mêmes « duc » ou « comte » –dans le jeu on parle plutôt de « voïvode » – et qui sont richement habillés et possèdent des bijoux. Les autres sont pauvres. Ils sont décrits comme ayant la peau noire, étranges et misérables. Leur apparence n'est pas commune pour les habitants de la Suisse.

[618] *Die Chroniken der schwäbischen Städte: Magdeburg*, *Op. Cit.*, 1869, p. 345-346.
[619] CONRAD JUSTINGER, *Berner-chronik*, *Op. Cit.*, 1871.

Enfin, l'auteur y fait mention d'un sauf-conduit donné par le roi des Romains, à l'époque, en 1419, Sigismond I[er].

À cette chronique nous pouvons rapprocher une illustration qui se trouve dans *la chronique de Spiezer*, représentant l'arrivée des « païens baptisés » décrite dans *la chronique de Berne*. (Voir la photo ci-contre). Tout d'abord, sur cette illustration nettement postérieure aux faits représentés (1484/1486), nous pouvons lire, en Allemand, la phrase « À propos des païens noirs baptisés qui vinrent ensemble à Berne ». Ce qui frappe à première vue, c'est que ces « païens noirs » sont représentés comme blancs. Nous pouvons y voir une trentaine d'individus, dont quatre enfants se rendant dans la ville. Grâce à la lecture des chroniques que nous avons présentées plus tôt, il est assez évident que les personnages se trouvant à l'avant du groupe, richement habillés de couleurs vives sont les hommes, tandis que derrière eux, habillées plus simplement se trouvent les femmes.



DIEBOLD SCHILLING L'ANCIEN, « Von den swartzen getouften heiden die miteinandern gen Bernn kament » [À propos des païens noirs baptisés qui vinrent ensemble à Berne], *Spiezer Chronik*, MS.h.h.I.16, fol. 749v., vers 1484-1486, Burgerbibliothek, Berne, Suisse.

Les « Égyptiens » de *la chronique de Tournai* et leur représentation visuelle

Nous avons choisi cette chronique malgré son éloignement de la zone géographique car elle va de pair avec une tapisserie que nous aimerions analyser dans le cadre de ce travail. Aussi, *la chronique de Tournai* est assez exhaustive sur ses descriptions des Romanis qu'elle présente également comme des Égyptiens[620]. On voit apparaître, en plus de la prétendue origine égyptienne remise en cause par l'auteur, le principe d'errance subie, les nomades se faisant passer pour des pèlerins pour une période de sept ans pour expier le péché d'apostasie. Ici, l'auteur ne parle pas de « duc » ou de « comte » comme à Berne, mais de « roi » et de « seigneur ». L'auteur semble également particulièrement choqué ou intéressé par leur comportement, tout comme les autres habitants de la ville, étant donné que la moitié de ce paragraphe est destinée à le décrire. L'auteur les décrit comme mal habillés –les femmes en tout cas– sales, sans honte, menteurs, voleurs et versés dans la divination. Sur une note plus positive, l'auteur met en avant le fait que les hommes sont bien habillés et qu'ils sont extrêmement doués dans le commerce et l'élevage de chevaux, ce qui se retrouve également dans le jeu.

Analysons désormais la tapisserie censée représenter l'arrivée des « Gitans » à Tournai (voir la photo ci-dessous).

[620] Voir en annexe, n°63, p. XXXIV.



La Visite des Gitans, vers 1490, The Currier Gallery of Art, Currier Funds, 1937.7., Manchester, États-Unis d'Amérique

Dans cette tapisserie, confectionnée entre septante et cent ans après les évènements concernés, nous pouvons voir les Romanis arriver par la gauche. Ils sont, pour la plupart, montés sur des chevaux, semblent richement habillés et sont présentés comme blancs, contrairement aux chroniques que nous avons étudiées où ils sont présentés comme noirs ou à la peau foncée, bien que, comme nous venons de le voir sur l'illustration de l'arrivée des Romanis à Berne, même si décrit explicitement noirs, ils peuvent être représentés blancs. Si l'on ignore les Tournaisiens, seuls quatre hommes sont présents, celui au premier plan étant sans doute leur chef, au vu de ses vêtements et du fait qu'il est le seul homme se présentant aux Tournaisiens, tandis que les autres hommes chassent. Les autres personnages sont des femmes et des enfants. Nous dénombrons huit enfants et cinq femmes, semblant confirmer ce que nous avons trouvé dans les chroniques concernant leur grand nombre d'enfants. Les Tournaisiens semblent plutôt inquiets de cette arrivée massive. Certains sont en armes, d'autres discutent et ont l'air anxieux.

Les « Sarrasins » *du Journal d'un bourgeois de Paris*

Analysons désormais *le Journal d'un bourgeois de Paris*, qui les présente comme « venant d'Égypte » et comme « Sarrasins »[621].

La source est un peu plus tardive que la période qui nous intéresse, mais tout de même très intéressante car extrêmement exhaustive et plus personnelle que les autres chroniques que nous avons étudiées jusqu'ici. L'auteur rapporte dans un premier temps l'endroit dont les Romanis prétendent venir, la Basse-Égypte, mais ne s'arrête pas là, contrairement aux autres chroniques, et raconte la version avancée pour expliquer la raison de leur pèlerinage, à savoir leur apostasie, leur retour au christianisme et la punition prétendument donnée par le pape. L'auteur met également en avant l'accueil mitigé réservé à cette communauté. Ils sont

[621] Voir en annexe, n°64, p. XXXIV.

accueillis, vus comme des animaux de foire et attirent les curieux, mais ils sont également mal perçus et chassés, notamment par le clergé. Ce rejet de la part du clergé est dû à un autre cliché, le rapport des Romanis à l'occultisme et à la divination. L'auteur insiste également sur leur couleur de peau sombre, leur pauvreté, leur laideur (sauf pour les enfants) et les allégations de vol qui jouent à leur tour un rôle dans l'accueil mitigé qu'ils reçoivent. Cependant, ils sont logés et aidés financièrement, notamment grâce à leur histoire de pèlerinage expiatoire. Comme nous avons pu le voir sur la tapisserie de Tournai, les Romanis sont encore représentés à cheval. Enfin, l'auteur présente les Romanis comme portant beaucoup de bijoux, tous les enfants, garçons comme filles, ayant les oreilles percées d'anneaux d'argent.

« *Kartas* » et autres « Tsiganes » dans les sources tchèques

Certains pourraient argumenter que Dalimil parle, sans le savoir, de Romanis dans sa chronique. En effet, on y retrouve l'apparition du mot « *Kartas* » qui n'a d'équivalent ni en français, ni en tchèque moderne. L'une des hypothèses apportées par Adde sur ceux que désigne ce terme, et qui nous intéressent particulièrement, seraient les premiers Romanis. Elle prévient toutefois que cette explication est assez controversée[622]. Dalimil les prend pour des espions envoyés par les Mongols pour préparer leur invasion de l'Europe. Nous l'avons vu également, les Romanis étaient souvent confondus, dans les chroniques impériales, avec ces mêmes Tatars[623]. Le doute est donc permis, car le peuple désigné en ces termes par Dalimil reste flou. Par conséquent, la première mention certaine de Romanis en Bohême est souvent considérée comme étant celle présente dans *le livre des exécutions des seigneurs de Rožmberk*. Dans cette source, en 1399, on retrouve la mention « le Tsigane, noir, serviteur d'Andřej »[624]. Toutefois, cette mention n'est la preuve que de l'arrivée d'une personne, voire d'une bande au service d'un certain Andřej et non d'une arrivée massive sur le territoire bohémien. Pour trouver la trace d'une telle chose, il faut se tourner vers les *Staré letopisy české*, qui présentent un groupe de *Cikáni* en 1417 (ou 1416). Il s'agit, selon la chronique, d'un « groupe de Tsiganes qui dupaient les gens en terres tchèques »[625]. Ces deux sources nous rapportent ce que nous avons déjà pu voir dans les autres présentées plus tôt, les Romanis seraient noirs et ils voleraient les gens, tout en nous indiquant qu'ils seraient arrivés en terres bohémiennes entre la toute fin du XIV^{ème} siècle et 1417.

Du cliché criminel au tribut : l'analyse des accusations de vol dans les sources

Comme dans le jeu, les sources et l'historiographie montrent que les clichés présents dans le jeu étaient, pour la plupart, déjà attestés au Moyen Âge, comme le vol. L'historiographie nous apprend que, au fur et à mesure que les Romanis se faisaient une réputation en Europe, les dons qu'ils recevaient étaient de moins en

[622] ADDE É., *Op. Cit.,* (2011), p. 31-32.
[623] *Die Chroniken der schwäbischen Städte: Magdeburg*, *Op. Cit.*, 1869, p. 345-346.
[624] *Popravčí kniha pánů z Rožmberka*, éd. MAREŠ F., Prague, Nákladem Kr. Společnosti Nauk. — Tiskem Dra. Edv. Grégra, 1878, p. 12
[625] *Staré letopisy české*, éd. PALACKÝ F., *Staří letopisové čeští od roku 1378 do 1527 čili Pokračování v kronikáh Přibíka Pulkavy a Beneše z Hořovic z rukopisů starých vydané*, Prague, Cura et impensis regiae Sociectatis Scientiarum Bohemicae. 1829, p. 23.

moins des aumônes charitables versées à des frères chrétiens dans le besoin, mais plutôt un tribut payé pour les faire partir le plus vite possible, notamment pour éviter le vol et les problèmes[626]. Heng remet en cause ces accusations de vol, argumentant qu'il est facile d'accuser les personnes de passage lorsque des objets viennent à disparaître[627]. Kendrick, lui argumente que les vols étaient le fait d'une petite minorité de Romanis qui fut généralisé à l'ensemble du groupe[628].

Les hommes qui murmurent à l'oreille des chevaux

Pour ce qui est de l'habileté avec les chevaux, le jeu propose un dresseur de chevaux, des courses et des défis d'habileté à cheval, notamment grâce au tir à l'arc depuis sa monture. De plus, Mikolaï, au-delà d'être le PNJ vers qui le joueur se tourne pour revendre un cheval volé, est également celui vers qui il se tourne pour entraîner un cheval. Dans les sources, les Romanis sont souvent accompagnés de chevaux et l'historiographie le confirme. Leur mode de vie nomade était facilité par la présence de chevaux, mais ils pouvaient également servir à se battre, notamment à l'arc[629]. Toutefois, il n'est fait aucune mention d'un marché noir de chevaux tenu par des Romanis spécifiquement.

La complexité de la foi et des pratiques occulto-religieuses romanies

Pour ce qui est de la religion, le jeu est très clair. Les Romanis sont chrétiens et croient en la divination. Les sources, elles, sont un peu moins claires. Certaines les présentent comme des Chrétiens apostasiés retournés à la foi, d'autres comme des païens baptisés, c'est-à-dire des Chrétiens avec des pratiques païennes dont l'occultisme fait partie. Les premières peuvent facilement s'expliquer par le discours qu'ils donnaient aux seigneurs européens quant à un pèlerinage punitif de sept années. Pour ce qui est des secondes, elles peuvent être expliquées par l'observation de la part des médiévaux qui ont vu un groupe pratiquer la divination, une pratique qui n'est pas chrétienne. L'historiographie, quant à elle, est encore moins précise et nous apprend que la foi des groupes nomades dépendait de l'endroit où ils migraient. Ainsi, un groupe pouvait être chrétien en arrivant en Europe tandis qu'un autre était musulman s'il migrait dans l'Empire ottoman. Cependant, l'adoption de la foi locale n'était pas une certitude et certains groupes pouvaient ne pas le faire[630]. Néanmoins, dans notre cas, il est fort probable qu'un groupe arrivant en Bohême soit chrétien. La pratique de la divination et des sciences occultes fut également un point important dans les sources, certains allant même jusqu'à prétendre que les femmes romanies pratiquaient la nécromancie[631], pouvant rappeler aux Chrétiens des pratiques païennes.

Titres nobiliaires, bijoux et mythes de l'errance : se faire voir, comprendre et accepter par les Occidentaux

L'utilisation de titres de noblesse européens est clairement présente dans les sources puisque les chefs romanis s'y font appeler « duc » ou « comte ». Dans le jeu,

[626] Abulafia D., *Op. Cit.*, 2010, p. 329.
[627] Heng G., *Op. Cit.*, 2018, p. 432.
[628] Kendrick D., *Op. Cit.*, 2005, p. 79.
[629] Berend N., « Nomadisme », in de Cevins M.-M., *Démystifier l'Europe centrale, Bohême, Hongrie et Pologne du VII^e au XVI^e siècle*, Paris, Passés composés/Humensis, 2021, p. 654.
[630] *Ibidem*, p. 653.
[631] Abulafia D., *Op. Cit.*, 2010, p. 332.

comme dans le sauf-conduit de Sigismond, le chef romani se fait toutefois appeler « Voïvode ». Ce terme provient d'un mot slave désignant un chef militaire[632]. Les voïvodes romanis sont attestés en Bohême dès les XV[ème] siècle, soit la période du jeu[633]. L'historiographie débat encore pour déterminer si les Romanis ont adopté eux-mêmes les titres de noblesse, par observation des populations locales ou si les populations locales, en les observant, leur ont projeté ces termes, pour tenter de comprendre leur hiérarchie[634]. L'utilisation de nombreux bijoux en or, notamment les anneaux dans les oreilles, fut faite pour donner une image à cette prétendue noblesse puisque, si l'on en croit le bourgeois de Paris, les anneaux d'or étaient un symbole de gentillesse dans leur pays[635].
Dans le jeu, leur mode de vie nomade n'est pas expliqué, si ce n'est par le fait qu'ils aiment ce style de vie. Les sources et l'historiographie, elles, donnent des raisons plus terre à terre pour cette errance. La première est religieuse, basée sur un passage de la bible[636], disant ceci :

> « Je ferai du pays d'Égypte une solitude entre les pays dévastés, Et ses villes seront désertes entre les villes désertes, Pendant quarante ans. Je répandrai les Égyptiens parmi les nations, Je les disperserai en divers pays. »[637]

Cet extrait biblique tend à expliquer, à lui seul la confusion qu'il y a eu entre les Européens et les Romanis, les prenant pour des Égyptiens. Une autre théorie, parfois avancée par les Romanis eux-mêmes, serait que leur errance est due à une faute commise du temps de Jésus. En effet, la légende raconte que ce serait l'un des leurs qui a forgé les clous de Jésus, après plusieurs refus de la part de forgerons juifs[638]. Ainsi, d'après cette légende, la raison de l'errance des Romanis serait en réalité une fuite : étant hantés par le quatrième clou de Jésus, ils seraient forcés de fuir et de parcourir le monde. Cette légende est gravement préjudiciable pour les Romanis, qui, comme nous l'avons vu, au même titre que les Juifs, seront pensés comme responsables d'un déicide.
Une autre théorie, racontée par les chefs des groupes romanis eux-mêmes, prétend qu'ils sont des nobles égyptiens chassés de leur pays par les Musulmans, expliquant l'appellation « Égyptiens » ou « *Gypsy* » en anglais[639].
Une dernière théorie, toutefois vite contredite par les faits, prétend que les Romanis auraient été condamnés à l'errance durant sept ans par le Pape lui-même, pour s'être apostasiés de la foi chrétienne lors des conquêtes musulmanes de leurs terres. C'est d'ailleurs l'une des explications que l'on retrouve dans le *Journal d'un bourgeois de Paris*[640] présenté plus tôt dans ce travail. Cependant, après leurs sept premières années de pérégrination, les seigneurs se sont vite rendu compte que

[632] Hegyi G., « Voïvode et voïvodie », in de Cevins M.-M., *Démystifier l'Europe centrale, Bohême, Hongrie et Pologne du VII[e] au XVI[e] siècle*, Paris, Passés composés/Humensis, 2021, p. 849.
[633] *Ibidem*, p. 850.
[634] Abulafia D., *Op. Cit.*, 2010, p. 331.
[635] *Ibidem*, p. 336.
[636] Jütte R., « Zigeuner », in *Lexikon des Mittelalters*, vol. 9, Artemis Verlag, 1998, Col. 611-612.
[637] Éz. 29,12.
[638] Voir en annexe, n°66, p. XXXVII.
[639] Strayer J.R., *Op. Cit.*, 1982, p. 40.
[640] Voir en annexe, n°64, p. XXXIV.

cette légende était fausse puisque les Romanis continuèrent à errer[641]. Heng rappelle que le récit d'un pèlerinage expiatoire était quelque chose d'extrêmement cohérent et apprécié de la part des médiévaux occidentaux, qui les aurait poussés à venir en aide et à soutenir les Romanis, par devoir chrétien. La création d'un péché originel pour les Romanis était un parallèle parfait avec les peuples occidentaux chrétiens qui étaient toujours en train d'expier le péché originel d'Adam et Ève, il était donc assez aisé pour eux de s'identifier et de tomber en sympathie envers ce peuple expiatoire et de faire preuve de charité chrétienne[642].

Entre phénotypes gommés et marginalisation : le bilan de la représentation

Le jeu ne montre que très peu la différence de couleur de peau entre les Romanis et les Bohémiens. Mis à part le Voïvode et Marika, les autres personnages, pourtant Romanis, pourraient être confondus avec des Européens centraux, ce qui n'est pourtant pas le cas si l'on en croit les sources écrites –bien que les sources iconographiques, elles, puissent représenter les Romanis comme blancs–.

Le jeu, bien qu'il le mentionne tout de même dans son *Codex*, laisse également de côté l'attrait des Romanis pour l'artisanat, notamment la forge puisque, bien qu'il soit sous-entendu qu'ils forgent des fers à cheval et que leur qualité de forgerons soit plusieurs fois mentionnée dans les discussions avec les PNJ, jamais on ne voit un Romani forger, *a fortiori*, il n'y a même pas de forge dans le camp. L'historiographie explique cette domination des métiers de l'artisanat par la structure économique de l'Europe qui voit arriver les Romanis au XIV^{ème} et XV^{ème} siècle. Les corporations contrôlaient les métiers, le commerce était fermement régulé, les paysans n'employaient que très rarement de la main d'œuvre occasionnelle, ne laissant aux Romanis que la possibilité de survivre en mendiant, en proposant de petits services et en faisant du petit commerce de produits d'artisanat qu'ils avaient eux-mêmes faits[643]. Le jeu ne les représentant, ni comme des artisans, ni comme pratiquant aucune autre forme d'activité, à de rares exceptions, tend à confirmer les clichés présentant les Romanis comme fainéants.

Le choix d'incorporer les Romanis : processus de conception historique et fonctions ludonarratives

La constitution d'un corpus cohérent est une étape non négligeable de la construction d'un jeu vidéo représentant une période historique. Lorsque celui-ci traite de sujets qui n'apparaissent pas de manière récurrente dans les sources, comme c'est le cas des Romanis dont les occurrences se comptent sur les doigts d'une main pour la période concernée, les développeurs doivent alors réorienter les choix conceptuels initiaux s'ils veulent rester en accord avec la véracité historique[644]. Ce choix, ici, aurait été de retirer la présence d'un groupe soudé et reconnu par les autorités bohémiennes. Selon Bazile, qui a pu observer une équipe de développeurs dans sa phase de recherche, ceux-ci cherchent avant tout des documents facilement exploitables et stockables numériquement, facilitant le partage et l'utilisation, avec un temps et un budget qui sont parfois réduits. Par

[641] Liegeois J.-P., *Op. Cit.*, 1983, p. 21-22.
[642] Heng G., *Op. Cit.*, 2018, p. 425-426.
[643] *Ibidem*, p. 432.
[644] Bazile J., *Op. Cit.*, 2020-2021, p. 142.

conséquent, ce ne sont pas toujours les meilleurs documents qui sont utilisés mais plutôt les plus accessibles[645]. Dans le cas de *KCD*, une grande partie de ses recherches a été menée en amont par le directeur du studio lui-même, Daniel Vávra[646], et, ensuite, en cas d'erreur de sa part, le relais est pris par les consultants qui expliquent, corrigent et argumentent en faveur d'une version différente à intégrer dans les jeux. Ces conseils ne sont pas toujours suivis, comme nous l'avons déjà vu. Nous pouvons également parler de l'utilité diégétique des Romanis pour apporter aux joueurs de nouveaux éléments de *gameplay*. Ainsi, Mikolai, le trafiquant de chevaux, maître Matou, le maître d'armes ou Aranka, la spécialiste des potions, comme d'autres personnages que nous avons présentés plus tôt, sont ce que Barnabé appelle des « avatars tutoriels ». C'est-à-dire des personnages servant à expliquer les règles du jeu au joueur[647]. Outre le fait de leur objectivation en tant que simple tutoriel, nous pouvons également regretter que les tutoriels proposés soient tous liés à des clichés romanis grandement négatifs, comme le combat, le vol ou la concoction de potions.

Le sauf-conduit du Voïvode : comparaison textuelle entre le jeu, les archives historiques de Sigismond et l'analyse du *Codex*

Dans la quête « Miri Fajta », l'un des principaux objets de convoitise est un sauf-conduit fourni au Voïvode par le roi Sigismond en personne et qui permet au groupe de se déplacer comme bon lui semble dans ses territoires. Voici ce qu'il y est écrit :

> « Nous, Sigismond, par la grâce de Dieu, roi de Hongrie, de Dalmatie et de Croatie, glorificateur de l'Empire et ainsi de suite, avons reçu de notre fidèle, le voïvode de son peuple nomade, l'humble demande d'attester de notre accord spécial. Acceptez par conséquent sa demande respectueuse, et ne refusez pas cette lettre. En ce cas, ledit voïvode et son peuple venaient à apparaitre en tout lieu de Notre Empire, dans toute ville ou tout village, Nous vous recommandons de lui montrer la loyauté que vous nous témoignez par la présente. En considération de ses mérites, nous lui confirmons par la présente la possibilité de mouvement libre et sans restriction. Si un quelconque ivrogne était retrouvé parmi eux, si quiconque causait la moindre querelle, nous voulons et déclarons que seul le voïvode a le droit de juger, punir, pardonner et absoudre une telle personne, selon sa propre loi coutumière ».

Pour résumer, Sigismond permet au voïvode d'aller et venir comme bon lui semble sur l'ensemble de ses territoires, demande à ses sujets de lui apporter de l'aide et lui permet de faire justice comme bon lui semble, sans se soucier de la justice royale. Il s'agit d'une copie presque parfaite d'un véritable sauf-conduit délivré par Sigismond à un Voïvode romani le 17 avril 1423 :

---

[645] Bazile J., *Op. Cit.*, 2020-2021, 2020-2021, p. 143-155.

[646] Lits Play, *Op. Cit.,* [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=Js5Ye63D3b8&t=4s.

[647] Barnabe F., « Entre règles et narration : étude narratologique des tutoriels de jeu vidéo et des 'personnages-guides' », in *Cahiers de Narratologie*, vol. 38, (2020), p. 6-14.

> « Sigismond, par la grâce de Dieu, toujours auguste roi des Romains, ainsi que roi de Hongrie, de Bohême, de Dalmatie, de Croatie, etc., à tous nos fidèles, nobles, soldats, châtelains, officiers, percepteurs de douanes, villes libres, bourgs, et à leurs magistrats, qui se trouvent dans notre pays et sous notre autorité et y exercent des fonctions, salut avec bienveillance.
> Nos fidèles, Lazlo, voïvode des 'Tziganes', en personne, et d'autres qui lui sont associés, se sont présentés devant notre personne et nous ont exposé ici, à Spiš, en notre présence, de très humbles requêtes, prières et supplications, afin que nous daignions leur accorder notre plus grande miséricorde. C'est pourquoi, émus par leurs demandes, nous avons décidé de leur accorder liberté et protection, en sorte que, chaque fois que ce voïvode Lazlo et son peuple viendront dans nos dits domaines, c'est-à-dire dans les villes et cités, nous ordonnons fermement par la présente charte à votre fidélité de les assister et de les protéger, ce Lazlo voïvode et les 'Tziganes' qui lui sont soumis, sans aucun empêchement ni molestation, et de les préserver de toute entrave et de tout dommage. Et s'il survient entre eux quelque querelle ou dispute de la part de quiconque, aucun de vous n'aura le droit de juger ou de condamner, mais seul le voïvode de ce Lazlo en aura la compétence. Et nous vous ordonnons également de restituer toujours cette charte, après lecture, à celui qui la présente »[648].

Dans ce sauf-conduit, comme dans celui du jeu, Sigismond demande à ses sujets d'apporter de l'aide à un voïvode, de protéger les Romanis et de leur laisser le droit de se juger entre eux. Bien que le vrai sauf-conduit soit un peu plus long, la substance reste la même. Sigismond se réfère à eux sous le nom de « Tziganes ». Même si de nombreux saufs-conduits retrouvés se sont avérés être des faux, celui-ci est fort probablement un vrai. Sigismond se trouvait bien en Slovaquie, où se trouve Spiš, lorsqu'il délivra, apparemment, ce document[649].
Le *Codex* contient une entrée sur les sauf-conduits[650]. Cette entrée du *Codex* n'est pas spécifique aux Romanis mais permet de comprendre le but d'un sauf-conduit et sa mise en place. Nous pouvons y apprendre que le sauf-conduit est une lettre remise par une haute autorité qui offrait sa protection pour voyager dans un territoire particulier. C'est exactement ce que nous pouvons retrouver dans ceux que nous avons présentés ici. Dans son article, Van Kappen en a retranscrit trois qui sont un peu plus tardifs que la période que nous étudions[651].
Nous pouvons remarquer à la lecture de ces trois saufs-conduits que le même sujet est toujours abordé. En effet, le seigneur dont émane le sauf-conduit promet toujours sécurité et aide au groupe de Romanis à qui est destiné le document. Par trois fois, le chef du groupe est présenté avec un titre de noblesse occidental : comte. Enfin, les trois documents stipulent que les Romanis ont le droit de se juger eux-mêmes et ne dépendent pas du droit du Saint-Empire. Même si de nombreux

---

[648] Sigismond de Luxembourg, *sauf-conduit du 17 avril 1423*, Spiš, éd. Altmann W., n° 5554, in Böhmer J.F., *Regesta Imperii XI*, Vienne, Cologne, Weimar, Böhlau Verlag, 2012, p. 104-105.
[649] Abulafia D., *Op. Cit.*, 2010, p. 334.
[650] Voir en annexe, n°62, p. XXXIII.
[651] Voir en annexe, n°65, p. XXXVI. — Van Kappen O., *Op. Cit.*, (1965), p. 107-114.

documents présentés par les Romanis comme des saufs-conduits officiels sont probablement des faux, ils démontrent une grande connaissance de l'Europe et de son administration puisqu'ils ont réussi à tromper les villes de l'Empire[652].

La musique des Romanis dans *Kingdom Come: Deliverance II* : analyse ethnomusicologique

Comme les Juifs, les Romanis ont également leur musique dans le jeu, lors d'une scène se déroulant à la fin de la quête « Miri Fajta », lorsque tout est rentré dans l'ordre, Henry participe à une fête avec les Romanis où l'on peut entendre la musique « *Roma Party* »[653]. Cette musique de fête est principalement menée par une flûte et une guitare, des instruments sonnants à la fois médiévaux et romanis. De plus, la guitare, ou tout autre instrument à cordes se rapprochant de la guitare, n'est pas réellement présente dans les autres musiques du jeu, si ce n'est dans les musiques « étrangères », comme nous l'avons vu pour la musique du quartier juif. On retrouve également un luth dans la musique « *Ode to Henry* »[654] puisque l'objet de la quête menant à cette chanson est justement le vol et la réparation d'un luth. En réalité, d'après Petra Gelbart, il n'existe rien de tel qu'une « musique romanie ». Les Romanis reprenaient souvent des styles existants et en changeaient le rythme, la virtuosité et le tempo. Le « style romani » est très différent, dépendant de la région géographique. Toutefois, elle pointe deux éléments typiques de la musique romanie en général, l'utilisation de la percussion vocale, qui n'est pas présente ici puisque le musicien n'utilise pas sa voix, et la danse[655]. Dans son étude sur l'ethnomusique romanie, Aho rejoint les dires de Gelbart. Il avance que, contrairement à la musique savante, la musique romanie ne s'écrit pas grâce à des partitions mais se réfère plutôt à l'idiomatisme, c'est-à-dire exploiter au maximum les capacités des instruments utilisés de la manière la plus énergique possible, ici principalement la guitare et la flûte. Ces instruments dans le jeu ne sont pas juste des pistes audio d'ambiance. Ce sont des instruments acoustiques avec un son très percussif et direct, qui transmettent une énergie brute propice à la danse[656]. La danse est présente dans cette scène et c'est l'une des rares fois où elle apparaît dans le jeu. En effet, la majorité des musiques de *KCDII* sont des musiques d'ambiance extradiégétiques. Pour ce qui est des musiques diégétiques, elles sont souvent des musiques de fond comme lors de la réunion de seigneurs pour discuter de la guerre à mener contre Sigismond, en soutien à Venceslas, l'occasion de danser ne s'y présente pas. La chanson « *Ode to Henry* »[657], pourrait se prêter à la

---

[652] ABULAFIA D., *Op. Cit.*, 2010, p. 335.

[653] VALTA J., SPORKA A., « Roma Party », in *YouTube*, [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=H4OYFWWN2xM&list=OLAK5uy_nR4HRzCSKO1HklIWzj_fY3Wgk3c73Paws&index=22, (Mise en ligne le 20/03/2026, Consultée le 25/06/2026).

[654] VALTA J., SPORKA A., « Ode to Henry », in *YouTube*, [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=BmSgte0TMRE&list=PLlH-4gpldRXNuwc0R6AKECiebNS9e-JRy&index=35, (Mise en ligne le 17/02/2025, consultée le 19/06/2026).

[655] GELBART P., « Is There Such a Thing as Romani Music ? », in *RomArchive*, [En Ligne], https://www.romarchive.eu/en/music/there-such-thing-romani-music/, (Consultée le 25/06/2026).

[656] AHO M., « Gypsy Swing as a Medium for Virtuosic Gestures », in *Ethnomusicology Review*, Vol 18, (2013), [En Ligne], https://ethnomusicologyreview.ucla.edu/journal/volume/18/piece/696, (Mise en ligne en 2013, consultée le 25/06/2026).

[657] VALTA J., SPORKA A., « Ode to Henry », in *YouTube*, [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=BmSgte0TMRE&list=PLlH-4gpldRXNuwc0R6AKECiebNS9e-JRy&index=35, (Mise en ligne le 17/02/2025, consultée le 19/06/2026).

danse, de par son contexte : dans une taverne dans un moment de joie. Mais cette musique fait plutôt l'objet d'un gag, présentant les deux musiciens qui la performent comme mauvais, impliquant qu'Henry s'est démené à les aider pour rien, donc personne ne danse. Enfin, le seul moment où la danse est vue dans le jeu est lors du mariage de Sémine où une musique de fond se joue. Toutefois, Henry et sa partenaire sont les seuls à danser. Ce qui différencie cette scène dans le camp romani des autres moments musicaux du jeu c'est l'allégresse qui touche tout le monde. Tous profitent de la musique et dansent, participant à l'ambiance. Il existe quatre autres musiques relatives au camp nomade et à ses alentours, « *Atmosphere Roma Camp* »[658] et « *Nibble Roma Camp* »[659] numérotées de un à trois. Ces quatre nouvelles musiques mettent en avant un autre point mentionné par Gelbart : les Romanis utilisent des styles non-romanis auxquels ils viennent appliquer les changements que nous avons présentés plus haut pour s'approprier le style[660]. Ainsi, les quatre musiques reprennent des musiques d'ambiance que le joueur peut entendre dans la région de Trosky, en changeant le tempo, les accords et parfois les instruments. Les compositeurs, au moment de créer ces musiques d'ambiance semblent s'être pleinement investis de la manière de composer des musiciens romanis en proposant des manières de composer similaires, plutôt que de composer des musiques qui, simplement, « sonnent romanies ».

Analyse héraldique : la représentation anachronique de l'identité romanie par les développeurs



Enfin, nous aimerions parler d'un dernier élément du jeu. Lorsque le joueur arrive dans une ville, un village ou un lieu d'intérêt pour la première fois, le nom de ce lieu apparaît sur l'écran sous un blason, censé être celui de ce lieu. Le camp nomade ne déroge pas à la règle. Il arbore un blason coupé au 1 d'azur, au 2 de sinople à la roue de gueules à huit rais au cœur (voir la photo ci-contre)[661].

[658] VALTA J., SPORKA A., « Athmosphere Roma Camp », in *YouTube*, [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=XQY8mx-FDmk&list=OLAK5uy_lYO7zsJmTVbkOVje4ura906ZRMkqivGBM&index=27, (Mise en ligne le 16/02/2026, Consultée le 25/06/2026).

[659] VALTA J., SPORKA A., « Nibble Roma Camp 1 », in *YouTube*, [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=rLEDYns1u00&list=OLAK5uy_lYO7zsJmTVbkOVje4ura906ZRMkqivGBM&index=28, (Mise en ligne le 16/02/2026, Consultée le 25/06/2026). — VALTA J., SPORKA A., « Nibble Roma Camp 2 », in *YouTube*, [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=nZRf_4sfzVg&list=OLAK5uy_lYO7zsJmTVbkOVje4ura906ZRMkqivGBM&index=29, (Mise en ligne le 16/02/2026, Consultée le 25/06/2026). — VALTA J., SPORKA A., « Nibble Roma Camp 3 », in *YouTube*, [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=sLdPpegKp9A&list=OLAK5uy_lYO7zsJmTVbkOVje4ura906ZRMkqivGBM&index=30, (Mise en ligne le 16/02/2026, Consultée le 25/06/2026).

[660] GELBART P., *Op. Cit.*, [En Ligne], https://www.romarchive.eu/en/music/there-such-thing-romani-music/. — AHO M., *Op. Cit.*, (2013), [En Ligne], https://ethnomusicologyreview.ucla.edu/journal/volume/18/piece/696.

[661] Étant donné que le jeu place une grande importance au vocabulaire de l'héraldique, nous avons utilisé ce même vocabulaire dans ce travail. Ici, cela signifie que le blason est coupé en deux de manière horizontale, la partie haute étant bleue, la partie basse étant verte. En son centre se trouve une roue rouge de 8 rayons.



En réalité, ce blason n'a rien de médiéval et est la reproduction approximative du drapeau international de la population tsigane (voir la photo ci-contre), adopté lors de la seconde moitié du XX^{ème} siècle, donc pas moins de cinq cent cinquante ans après les évènements du jeu[662]. Il est donc absolument impossible que les Romanis de Bohême au XV^{ème} siècle aient utilisé ce blason. Son utilisation est la preuve d'une volonté des développeurs de rechercher l'esthétique de l'authenticité médiévale, en plaçant un symbole contemporain (le drapeau datant des années 1950), dans un médium médiéval, le blason, même si rien, ni dans les sources ni dans l'historiographie ne montre que ce blason ait vraiment existé.

Les Romanis dans la *pop culture* et les médias : archétypes, stéréotypes et codages raciaux

Nous l'avons vu, la version des Romanis présente dans *KCDII* est nettement moins péjorative que ce que l'on peut retrouver dans les sources médiévales puisqu'elle nous permet de les comprendre de leur point de vue et non uniquement du point de vue autochtone. Dans la *pop culture*, les Romanis subissent-ils un traitement similaire celui observé dans *KCDII* ?

La figure romanie dans l'imaginaire médiatique : entre clichés récurrents et dynamiques communautaires

Nous avions montré que, dans *KCDII*, à l'exception de Marika et du Voïvode, les Romanis étaient représentés avec la peau blanche, ne permettant pas la distinction entre les nomades, les Romanis et les Bohémiens. Dans d'autres œuvres de la *pop culture*, le phénomène inverse s'observe et l'on essaye de représenter les Romanis comme un « autre ethnique ». Ils sont basanés ou ont le teint olive, ils sont souvent représentés habillés avec des costumes stéréotypés, comme des jupes longues, des bijoux, des foulards et avec des instruments de musique[663], ce que l'on peut aussi voir, en quelque sorte, dans *KCDII*. Les Romanis sont également fortement représentés par deux archétypes de personnages dans la *pop culture* : le voleur et la voyante. En effet, le Romani, généralement l'homme mais pas que lui, est présenté comme un voleur, un trafiquant ou un arnaqueur vivant selon le « *Gypsy style* » qui excuserait des comportements anti-sociaux comme la bagarre ou la consommation excessive d'alcool ainsi que le vol car ils seraient ancrés dans la culture, voire l'ADN romanie[664]. Pour rappel, le vol, le trafic et l'arnaque sont tous trois présents dans *KCDII*. Le second archétype, celui de la voyante, est presque uniquement féminin. On représente souvent ce personnage comme utilisant une boule de cristal, pratiquant la chiromancie ou lisant l'avenir dans les cartes[665]. Dans

[662] Cavaille J.-P., « Le drapeau rom/tsigane : invention, diffusion, perception, usages », in *Ethnologie française*, vol. 53, N°2, (2023), p. 274-278.
[663] Schneeweis A., Foss K.A., « 'Gypsies, Tramps & Thieves' : Examining Representations of Roma Culture in 70 Years of American Television », in *Journalism & Mass Communication Quarterly*, (2016), p. 6-9. — Tremblett A., « Challenging Stereotypes Is Not Enough: A Dialogue with Roma Art », in Journal of Cultural Analysis and Social Change, vol. 8, n°2, (2023), p. 3.
[664] Schneeweis A., Foss K.A., *Op. Cit.*, (2016), p. 1-2, 11-13. — Cavalcanti L.C., da Silva Malfacini S., dos Santos Pyrrho A., Salgueiro Location C.L., Braga Nunes Varricchio M.C., da Silva J., « Cultural Stereotypes and Roma People », in *ARACÊ*, vol. 6, n°4, (2024), p. 12504-12505.
[665] Schneeweis A., Foss K.A., *Op. Cit.*, (2016), p. 8-9, 13-14

KCDII, le personnage qui semble le plus versé dans l'ésotérisme est Aranka, la femme du voïvode qui tente d'influencer les évènements en priant, en révélant des prophéties ou en préparant des potions. Au-delà d'Aranka, tous croient en une forme de pouvoir surnaturel magique, comme le montre l'importance de l'amulette du voïvode pour leur sécurité. Le meilleur exemple pour ces deux archétypes de personnage nous semble être la série *Peaky Blinders*[666], même si la série se déroule entre les deux guerres mondiales et non au Moyen Âge. Dans celle-ci, des gangsters romanis gèrent différentes affaires plus ou moins légales tandis que les femmes de la série, et plus précisément la matriarche, sont versées dans l'ésotérisme, essaie de prédire le futur et d'apporter la bonne fortune sur les affaires familiales. Les communautés romanies sont généralement représentées comme peu ouvertes vers l'extérieur, pratiquant l'entre-soi et méfiantes envers les *gadje*, et obéissant à des règles strictes concernant les mariages ou sur les rôles des différents genres[667]. Dans *KCDII*, hommes comme femmes ont une certaine agentivité. Pour ce qui est des mariages, l'historiographie fait référence à des mariages arrangés, presque politiques ou des mariages d'enfants. Le jeu ne contient pas d'enfant, le deuxième point n'est donc pas abordé. Pour ce qui est du premier, l'exemple de Bohush et de Marika est le meilleur car malgré une réticence de la part du père de Marika, leur couple est finalement accepté par celui-ci. Ce point montre certes une méfiance envers les non-romanis (que même Henry subit malgré l'annonce de sa venue bienfaitrice dans la prophétie d'Aranka) mais également une certaine ouverture.

De la *fantasy* au codage racial : analyse théorique des tropes

Les représentations romanies se font aussi par le codage racial dans les jeux vidéo ou dans les autres médias de la *pop culture*. Avant d'analyser ces codages raciaux, il convient de rappeler, brièvement, nos conclusions de l'article de Sturtevant : ajouter les caractéristiques raciales d'une communauté réelle à un monde fictif où le racisme scientifique est une réalité factuelle risque de transmettre de faux clichés sur ladite communauté[668]. La principale caractéristique de ce codage racial romani est le nomadisme, non pas par nécessité mais par envie, par amour de la liberté. Les groupes représentés comme des Romanis sont souvent nomades et possèdent une apparence différente du reste du jeu. Ils ont généralement des comportements illicites comme le vol et le mensonge, ont un attrait pour les arts de la rue et la magie[669]. Comme cas célèbre de codage racial romani dans une œuvre se déroulant dans un contexte médiéval, nous pouvons citer les *Khajiits* de

[666] *Peaky Blinders*, (6 saisons), (2013-2022), Bathurst O., Harper T., McCarthy C., BBC.

[667] Schneeweis A., Foss K.A., *Op. Cit.*, (2016), p. 9-11.

[668] Sturtevant P.B., *Op. Cit.*, [En Ligne], https://publicmedievalist.com/race-fantasy-genre/.

[669] Strzelczyk A., « The Vistani problem. Representation of the Romani culture in D&D games. Stereotypes and change », in *Edukacja Międzykulturowa*, vol. 27, n°4, (2024), p. 169-178. — Ahr M., « The Wheel of Time Season 3 Turns Treehuggers Into Soldiers », in *Den of Geek*, [En Ligne], https://www.denofgeek.com/tv/the-wheel-of-time-season-3-tuathaan/, (Mise en ligne le 20/03/2025, consultée le 09/07/2026). — Burt K., « His Dark Materials: The Gyptians & Their Real-Life Connections », in *Den of Geek*, [En Ligne], https://www.denofgeek.com/tv/his-dark-materials-gyptians/#:~:text=The%20Roma%20people%20have%20been%20called%20'gypsies%2C',word%20'gypsy'%20with%20fantasy%2C%20freedom%2C%20and%20nomadism, (Mise en ligne le 05/11/2019, consultée le 09/07/2026).

The Elder Scrolls[670], des hommes-chats venus « d'*Elsweyr*[671] », qui sont d'excellents voleurs et acrobates, mais également des marchands itinérants, trois caractéristiques données volontiers aux Romanis dans les sources médiévales.
Tandis que la *pop culture* tend à enfermer les Romanis dans des stéréotypes négatifs, *KCDII* tente de s'en détacher sans pour autant s'en affranchir complètement. Toutefois, l'auto-perspective de la part des Romanis, offerte par le jeu est assez rare pour être souligné.

Bilan croisé des sources historiques et de la représentation vidéoludique des Romanis

Pour résumer, les sources médiévales et l'historiographie nous en apprennent énormément sur ce qu'était cette communauté au Moyen Âge. Ils étaient tolérés, jusqu'à un certain point, et étaient des attractions pour les locaux. Toutefois, ils étaient assez mal vus, à cause des vols, des arnaques et de leur apparence physique jugée trop pauvre et laide en raison de leur peau noire. Leurs mensonges sur leur histoire et la raison de leur pénitence leur ont permis d'obtenir des saufs-conduits des plus grands d'Europe, leur assurant sécurité et autonomie. Ils n'ont pas non plus laissé de grande trace dans l'art, du moins pas au moment de leur arrivée. Les Romanis sont représentés dans le jeu comme des personnes très superstitieuses et croyantes. Ils sont souvent persécutés pour leur différence mais la chérissent plus que tout car elle leur donne un sentiment de liberté. Ils ne sont pas une seule et même famille ni n'appartiennent à la même ethnie. Ils acceptent plus ou moins facilement les étrangers tant que ceux-ci respectent leurs us et coutumes. Ils étaient parfois protégés par un roi ou un seigneur pour des services qu'ils auraient rendus. Enfin, ils pratiquent souvent les arts occultes et la divination, connaissent les plantes et la médecine naturelle, volent, se battent et arnaquent.

De la diégèse à l'Histoire : étude du personnage de Musa

Musa, aussi appelé Musa du Mali, est un PNJ à la peau noire et de confession musulmane. Il est également un diplomate polyglotte et un médecin compétent. D'ailleurs, Musa permet à Henry de s'améliorer, contre paiement, dans les compétences d'alchimie, d'érudition et de survie, comme nous l'avons déjà indiqué, Barnabé appelle ce genre de personnages des « avatars tutoriels »[672]. Le joueur le rencontre pour la première fois dans le camp de Sigismond. Ensuite, Musa change d'allégeance et rejoint la bande d'Henry. En résumé, ce que nous apprend le *Codex* du personnage[673] c'est que Musa apparaît comme une construction synthétique inspirée de plusieurs personnages historiques provenant du monde arabo-musulman et d'Afrique subsaharienne : Mansa Mūsa pour son origine, sa religion et sa proximité temporelle, et Ibn Battûta pour ses voyages. Toutefois, selon nous, ces deux personnages ne sont pas les seules sources d'inspiration de Musa. Nous pouvons également citer Ibn Ya'qūb, qui n'est pas cité dans le *Codex*, mais dont Musa se rapproche assez aisément par son rapport avec la Bohême en tant

[670] *The Elder Scrolls*, (5 jeux), (1994-2011), BETHESDA, multiplateforme.
[671] Déformation du mot anglais « *Elsewhere* » qui signifie « ailleurs ». Les *Khajiits* viennent littéralement « d'ailleurs ».
[672] BARNABE F., *Op. Cit.*, (2020), p. 6-14.
[673] Voir en annexe, n°76, p. XLVII.

qu'étranger musulman ou provenant du monde musulman, malgré les siècles qui les séparent.

De Tombouctou à la Bohême : reconstitution du passé de Musa à travers ses récits

Son parcours antérieur au jeu est assez bien connu puisqu'il le conte à Henry et à Godwin lorsque ceux-ci lui posent la question. Il a appris l'essentiel de la médecine, la lecture et l'écriture ainsi que l'étude du Coran dans son pays, au Mali, à Tombouctou plus précisément[674]. Il visita également La Mecque, où il se fit attaquer et dépouiller par des voleurs. Avant de se trouver dans le camp de Sigismond, Musa servait le sultan ottoman Bayezid (1389-1402) en tant que traducteur, le sultan recevant des émissaires du monde entier, et Musa étant doué pour les langues. Alors que le sultan était entré en guerre contre Timour[675] (1370-1405) de la Horde d'or, Sigismond envoya un émissaire à Bayezid, et Musa convainquit le sultan de l'envoyer en Hongrie. Lorsqu'il rencontre Godwin, il fit un bref résumé de son histoire :

> « Mes exploits ne sont pas extraordinaires. Vous avez sûrement déjà rencontré, au Saint-Siège, de nombreux hommes comme moi. Je désire l'érudition. J'ai fait mes études initiales à Tombouctou, ma ville natale, puis j'ai étudié le droit au Caire et la médecine à Grenade. Mais je suis surtout un voyageur. Mon destin m'a conduit de mon Mali natal à l'Andalousie, via La Mecque, puis jusqu'à Venise et à la cour du sultan… pour finir, je me suis retrouvé en Hongrie auprès du roi Sigismond. C'est une longue histoire. »[676]

Apparences, pragmatisme et maîtrise des langues : les caractéristiques physiques et psychologiques de Musa



Représentation de Musa dans le *Codex* du jeu

Musa est habillé très différemment des autres PNJ du jeu. Bien que nous ne puissions pas accéder à son inventaire, nous pouvons observer qu'il porte de riches vêtements et bijoux, un *tagelmust* bleu, un haut noir surmonté d'une tunique en or richement décorée, un ample pantalon brun et des chaussures brunes. Il porte également une ceinture bleue à laquelle une dague en or est accrochée.

Par ses paroles et ses actes, il apparaît comme une personne extrêmement intelligente, dans de nombreux domaines, mais également extrêmement lâche et qui n'hésite pas à changer de camp pour sauver sa vie. Il annonce avec fierté qu'il est un

[674] Alors que Prague était le centre du monde européen au début du XV^{ème} siècle, en Afrique, le centre du monde était la ville de Tombouctou, au Mali. Elle était un lieu de passage important pour le commerce amenant près de deux tiers de l'or mondial à passer entre ses murs. Elle était également un centre de savoir incommensurable, possédant une université depuis 1325. (D'après Abbou T., *Timbuktu : A Paramount Mediaeval Centre of Trade and Knowledge*, Adrar, University of Adrar, 2020).

[675] Tamerlan.

[676] Tom Dekelle « #60 Conseil ecclésiastique », in *YouTube*, [En Ligne], https://youtu.be/ocftnk1i3R4?si=snYfhnhLgHQSmRtz, (Mise en ligne le 29/11/2025, Consultée le 28/07/2026).

lâche et que cela lui permet de survivre. Il admet également avoir fui le service du sultan Bayezid pour éviter la guerre et ne s'oppose pas à Henry lorsque celui-ci risque la vie d'un patient dont il a la charge en tant que médecin du camp.
Musa est un personnage assez savant. Il est un chirurgien et un diplomate ayant vu de nombreux pays. Dans le jeu, on peut l'entendre parler de nombreuses langues. Premièrement, la langue du joueur : dans notre cas, le français, en version originale l'anglais, mais, le jeu se déroulant en Bohême, nous considèrerons qu'il s'agit du tchèque. Il parle également hongrois au dirigeant des Coumans de l'armée de Sigismond, Hertan. Évidemment, il parle également sa langue natale, une langue du Mali, le bambara, dans laquelle il dit, alors qu'il est accusé de meurtre : « *Tinyesira ye munumunusira ye* »[677]. Avec Godwin, feignant d'être un légat du pape, le joueur rencontre Musa qui est présent pour régler un désaccord entre deux communautés religieuses de Kuttenberg. Il lui parle alors en latin.

L'universalité incarnée : la charge représentationnelle de Musa et ses influences de *game design*

Musa apparaît comme un personnage extrêmement savant, polyglotte et versé dans la pratique de la médecine et de la diplomatie. Nous pensons que ses très grandes capacités sont dues à une volonté des développeurs de représenter l'ensemble des sociétés africaines et musulmanes en un seul personnage. La volonté des développeurs nous semble être la même pour les communautés juive et romanie. Cependant, dans ces deux cas, étant représentés comme des communautés dans le jeu, chaque PNJ porte un aspect de la culture et de la civilisation représentée. Ce n'est pas le cas de Musa : il est le seul représentant de ces très riches cultures et porte donc, seul, la charge de les représenter, ce qui lui prête donc des capacités hors norme. De plus, les sources ont tendance à nous présenter des personnages noirs assez savants en Europe. En effet, l'un des empereurs ayant le plus de personnes subsahariennes à sa cour était Frédéric II. Il s'entourait de médecins, de diplomates, de musiciens et de savants noirs, donc des personnes instruites, pour montrer l'universalité de son pouvoir[678]. Nul doute que Musa est censé représenter l'ensemble de ces individus, en une seule personne, ce qui le rend particulièrement –voire trop– savant.
KCDII utilise de nombreux archétypes de personnages que l'on peut retrouver dans des films. Daniel Vávra lui-même se considère plus comme un « directeur de film » que comme un directeur de jeu vidéo ou un développeur[679]. Selon Bazile, les références cinématographiques, qui fournissent des schémas de personnages, de relations sociales et des visuels familiers, sont souvent utilisées par les développeurs pour construire les personnages d'un jeu, et il nous semble que Musa n'y fait pas exception[680].

[677] « Le chemin de la vérité est très tortueux ».
[678] Heng G., *Op. Cit.*, p. 230.
[679] Lits Play, *Op. Cit.* [En Ligne], https://www.youtube.com/watch?v=Js5Ye63D3b8&t=4s.
[680] Bazile J., *Op. Cit.*, p. 181-183.

Analyse médiatique et comparée : le traitement des minorités noires et musulmanes, de la *pop culture* à *Kingdom Come: Deliverance II*

L'une des communautés dont il est le plus difficile d'étudier l'impact de la représentation dans la *pop culture* est la communauté noire.

Du choix des acteurs aux modèles de fiction : enjeux de visibilité

En effet, la présence d'un personnage noir ne dépend pas du personnage, mais de l'acteur. Là où un personnage juif peut être joué par un non-juif et inversement, (et il en va de même pour les personnages et acteurs romanis ou tout autre minorité ethnique, religieuse, sexuelle…), un personnage noir implique forcément un acteur noir, et le choix d'un acteur noir impliquera forcément la présence d'un personnage noir. Dans certains cas, la couleur de peau fait partie intégrante de l'histoire du personnage, et sert le récit. Nous pouvons notamment citer le cas de Yasuke, présenté plus tôt, dans *Assassin's Creed Shadows*[681], dont une partie du développement est de se construire malgré le racisme de ses ennemis et la curiosité des Japonais à son encontre. Yasuke ne pouvait pas être blanc ou asiatique car cela n'aurait pas permis de mener à bien ce développement. Un contre-exemple parfait, dans un univers que nous avons déjà mentionné est la famille Velaryon, décrite comme blanche dans les livres de George R.R. Martin[682] mais que le producteur de la série *House of The Dragon*[683] a décidé de dépeindre comme noire. La couleur de peau de cette famille n'a que peu d'impact sur l'histoire et les Velaryon peuvent sans aucun souci être joués par des acteurs de toutes origines. Les personnages noirs sont souvent victimes de « *Gate Keeping* », c'est-à-dire d'un rejet violent de la part d'une certaine partie du public pour le simple fait d'exister, en utilisant les excuses du respect du *lore* et de la fidélité historique[684] (même dans des œuvres qui ne représentent pas des faits historiques réels comme *House of the dragon*, *Les Anneaux de pouvoir*[685] ou des personnages qui ne sont pas historiquement réels, comme Musa). De plus, les personnages noirs dont la couleur n'a pas d'importance pour l'histoire sont souvent perçus, autant par ceux qui encouragent la diversité des représentations que par ceux qui la critiquent, comme des quotas à remplir, pour atteindre une certaine diversité de façade. Ne pas utiliser la couleur d'un personnage noir pour raconter quelque chose ou faire passer un message est souvent vu comme regrettable[686]. Dans *KCDII*, bien que Musa n'ait pas fait l'unanimité, sa présence ne nous semble pas

---

[681] *Assassin's Creed Shadows* (2025), UBISOFT, multiplateforme.
[682] MARTIN G.R.R., *Feu et Sang*, 2 t., New York, Bantam Books, 2018-2019.
[683] *House of the Dragon*, (3 saisons, en cours), (2022-en cours), CONDAL R., HBO.
[684] STENNING T., « How 'House of the Dragon' Season 2 plans to build on casting success of prior season », in *Northeastern Global News*, [En Ligne], https://news.northeastern.edu/2024/06/06/house-of-the-dragon-season-2/, (Mise en ligne le 06/06/2024, consultée le 10/07/2026). — SYED S., « *The Rings of Power* Has a Troll Problem », in *The Walrus*, [En Ligne], https://thewalrus.ca/the-rings-of-power-has-a-troll-problem/, (Mise à jour le 26/01/2023, consultée le 10/07/2026). — HERITAGE S., « The backlash to rule them all? Every controversy about The Rings of Power so far », in *The Guardian*, [En Ligne], https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2022/sep/05/the-backlash-to-rule-them-all-every-controversy-about-the-rings-of-power-so-far, (Mise en ligne le 05/09/2022, consultée le 10/07/2026).
[685] *Le Seigneur des Anneaux : Les Anneaux de Pouvoir*, (2 saisons, en cours), (2022-en cours), PAYNE J.D., MCKAY P., Amazon prime.
[686] STENNING T., *Op. Cit.*, [En Ligne], https://news.northeastern.edu/2024/06/06/house-of-the-dragon-season-2/.

simplement remplir les cases d'un quota puisqu'à travers lui, le joueur en apprend plus sur ce que c'est d'être perçu comme « l'Autre », de devoir prouver, plus qu'un autre, sa valeur et ses qualités pour être perçu comme les autres. Musa nous semble également être une synthèse de deux personnages issus de deux grands films : Ahmed Ibn Fadlan dans *le 13e guerrier*[687] et Azeem dans *Robin des Bois, prince des voleurs*[688]. Tout d'abord, d'un point de vue purement visuel, il y a une ressemblance flagrante entre Musa, Ibn Fadlan, interprété par Antonio Banderas, et Azeem, interprété par Morgan Freeman (Voir les photos ci-dessous).



A gauche, Ahmed Ibn Fadlan dans le *13e guerrier*, Au centre Musa, à droite, Azeem dans *Robin des Bois, le prince des voleurs*.

Tous sont habillés de vêtements rappelant l'Orient, surtout le *chèche* ou le *tagelmust* (couvre-chef sous forme de longue bande de tissu enroulée autour de la tête), originaire du Sahara, et lui-même fortement décoré dans le cas de Musa et Ibn Fadlan[689]. Du point de vue de l'origine géographique, Azeem est un Maure, originaire de l'Afrique de l'Ouest, non loin du Mali de Musa. Tous deux sont musulmans comme Musa, religion à laquelle tous trois restent fidèles malgré un environnement qui lui est hostile (ils continuent de prier, refusent de boire de l'alcool, expliquent aux autres les grands principes de leur religion…).

Du point de vue de son caractère, Musa est, là encore, une synthèse parfaite d'Azeem et d'Ibn Fadlan. Les deux personnages des films ne sont pas vraiment comparables : alors qu'il est dur de trouver des défauts au personnage incarné par Morgan Freeman, celui d'Antonio Banderas est plus nuancé, possédant même, au début de l'aventure, plus de défauts que de qualités, qui s'améliorent au fur et à mesure de l'histoire. Ainsi, Azeem est présenté comme un homme loyal et fidèle, préférant rester auprès de Robin des Bois en Angleterre plutôt que de rentrer chez lui, même lorsque l'Anglais le relève de son serment. Il est également très courageux. Ces aspects nous semblent être les seuls points de différence entre Azeem et Musa qui, lui, n'est guère courageux et encore moins loyal. Pour les points communs entre les deux personnages, le Maure, tout comme le Malien, sont

[687] *13e Guerrier*, (1999), McTIERMAN J., Touchstone Pictures.
[688] *Robin des Bois, prince des voleurs*, (1991), REYNOLDS K., Warner Bros.
[689] CLAUDOT-HAWAD H., « Peau (en Touareg) », in *Encyclopédie Berbère*, vol. 37, (2015), p. 2.

extrêmement érudits et possèdent des connaissances en médecine leur permettant de soigner des gens. Ils ont également des connaissances qui surpassent celles de leurs compagnons étrangers (La poudre à canon et la césarienne pour Azeem, que les Anglais ne connaissent pas et la médecine, les poisons et la maitrise de plusieurs langues pour Musa). Ibn Fadlan, lui, comme Musa, est un personnage présenté comme lâche : il ne sait pas se battre et le clame haut et fort[690]. Tous deux sont fortement intéressés par les femmes. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle Ibn Fadlan est envoyé en Europe, car il s'est épris de la femme d'un noble musulman. Ibn Fadlan possède au départ, comme Musa, un avis assez mitigé sur l'endroit où il se trouve, jugeant comme primitives les coutumes scandinaves ou bohémiennes, respectivement.

Analyse des tropes et résistance des stéréotypes : regard critique sur la figure du savant non-blanc

Pour en revenir aux caractéristiques diégétiques des personnages de couleur noire ou de confession musulmane, ils sont souvent placés dans un rôle de victimes ou dans un rôle inférieur à celui d'un personnage blanc, pour que celui-ci puisse les sauver ou les diriger[691]. C'est clairement le cas de Musa, qui, la première fois qu'on le rencontre, a besoin d'Henry pour le sauver de fausses accusations de meurtre et, plus tard dans l'histoire, alors qu'il vient de prendre la seule décision courageuse de sa vie, sauver Henry, a besoin de lui pour le sortir de la situation dans laquelle il s'est mis en trahissant les soutiens de Sigismond. Les personnages musulmans sont particulièrement mal représentés dans la *pop culture*. Ils ont une apparence antipathique avec des nez crochus, des longues barbes et un caractère lubrique. Ils sont misogynes, radicaux dans leur pratique de la religion et celle-ci est souvent mal comprise par les développeurs, les scénaristes ou les auteurs de médias de la *pop culture*[692]. Nous ne pensons pas reconnaître Musa dans ces différents stéréotypes. Son apparence est celle d'un homme noir tout à fait banal, aucun de ses traits n'est accentué pour le rendre antipathique. Il respecte les femmes même s'il est vrai qu'il a un grand désir pour elles. Enfin, l'Islam montré à travers le personnage de Musa n'est pas diabolisé et est même montré comme une religion de science et de savoir.

Carroll avance que, dans la *pop culture*, lorsqu'un personnage est noir de peau, il est tout de suite présenté comme un ennemi, ou un « autre », avec lequel le spectateur, le lecteur ou le joueur est censé comparer la culture majoritaire, blanche. Comme pour *KCDII*, le monde créé par George R.R. Martin dans *A Song of Ice and Fire*[693], Westeros se prétend également historiquement authentique (du moins autant que l'on puisse l'être lorsque le monde contient de la magie, des dragons et des zombies de glace), l'auteur s'étant même basé sur des éléments de l'Histoire réelle pour écrire les passages les plus marquants de ses livres. Toutefois,

[690] A la fin du film, Ahmed Ibn Fadlan devient un guerrier, ce qui n'est pas le cas de Musa toutefois, qui ne prend les armes qu'une seule fois dans le jeu.

[691] GARRETT R., « 'A Sly and Stubborn People': *Games of Thrones*, Orientalism and Islamophobia », IN MOREY P., YAQIN A. ET FORTE A., *Contesting Islamophobia: Anti-Muslim Prejudice in Media, Culture and Politics*, Londres, New York, Bloomsbury, 2019, p. 109, 114, 117.

[692] GARRETT R., *Op. Cit.*, 2019, p. 103-126. — AATIFAH G., « Orientalism in Pop Culture Highlights Need for Informed Representation », in *The Oberlin Review*, [En Ligne], https://oberlinreview.org/28268/arts/orientalism-in-pop-culture-highlights-need-for-informed-representation/, (Mise en ligne le 04/11/2022, consultée le 10/07/2026).

[693] MARTIN G.R.R., *A Song of Ice and Fire*, 5 tomes, New York, Bantam Books, 1996-2011.

lorsqu'il s'agit des minorités, Martin a le même discours que Vávra, quoique de manière moins véhémente, et explique que dans le monde anglo-saxon médiéval, il n'y avait que très occasionnellement des personnes noires, à cause des difficultés de déplacement. Le problème de cette affirmation est ce que Carroll a présenté plus tôt, la boucle de rétroaction. Les lecteurs de livres et les spectateurs de la série, prennent Westeros comme une représentation fidèle de la réalité et en concluent donc qu'il n'y avait pas de diversité dans le monde anglo-saxon médiéval[694]. Le problème apparaît encore plus grave lorsqu'une nouvelle série issue du monde imaginaire de Martin apparait, *House of The Dragon*[695], car celle-ci représente bel et bien des personnes issues de minorités, donnant lieu à une impressionnante vague de *Gate Keeping* de la part de certains fans, accusant la série de ne pas respecter ni le *lore* de Westeros ni la vérité historique. Il nous apparait que, lorsqu'un personnage de livre, de série, de jeu vidéo, etc., est présenté comme un intellectuel, et est noir de peau, souvent, la lâcheté sera l'un des défauts les plus importants du personnage. Nous avons pu le voir, c'est clairement le cas de Musa, mais c'est également le cas du Grand Mestre Orwyle dans la série *House of the Dragon*, qui, dans un premier temps, soutient les prétentions de Rhaenyra Targaryen au trône, puis, à la mort de Viserys I[er] Targaryen, se sentant entouré par les soutiens d'Aegon II Targaryen, c'est ce dernier qu'il servira, lorsque celui-ci est gravement blessé, c'est à son frère, Aemond Targaryen, qu'il vouera sa loyauté et enfin, lorsque Daemon Targaryen et Rhaenyra prennent le trône, Orwyle n'a aucun scrupule à renier ses anciennes allégeances et à se soumettre à eux, en échange de sa vie sauve.

Dans d'autres univers, nous pouvons également penser au père Gabriel Stokes dans la série *The Walking Dead*[696], qui est un prêtre n'ayant pas hésité à livrer ses fidèles aux zombies pour pouvoir survivre et à trahir son propre groupe auprès de Negan, l'un des antagonistes de la série.

Nous devons cependant nuancer ici nos propos. En effet, l'un des clichés les plus répandus en ce qui concerne les hommes de sciences dans la *pop culture* est le fait qu'ils soient lâches. Toutefois, ici, il nous semble qu'une dimension raciale vient se greffer au cliché. En effet, dans les mêmes univers, nous pouvons retrouver le Grand Mestre Pycelle, qui est blanc, dans *Game of Thrones* qui reste fidèle à la famille Lannister, plus précisément à Tywin. Dans *The Walking Dead*, nous retrouvons les personnages de Hershel et de Siddiq, tous deux médecins et courageux, l'un blanc, l'autre d'origine indienne. Enfin, dans *KCD*, nous pouvons retrouver Rosa, une noble érudite blanche sachant manier l'arbalète et n'hésitant pas à partir à l'aventure ou le médecin Albich d'Uniczow, médecin reconnu, qui fait tout son possible pour tenter de soigner une maladie inconnue et mortelle alors que sa propre vie est elle-même mise en danger, à la fois par la maladie et par un mystérieux assassin. Enfin, ce cliché de la lâcheté supposée des personnes noires ne semble pas se retrouver dans les sources médiévales puisque les personnes

[694] CARROLL S., *Op. Cit.,* [En Ligne], https://publicmedievalist.com/race-in-asoif/.

[695] *House of the Dragon* est une série télévisée se déroulant dans l'univers de *Game of Thrones*, cent ans avant celle-ci, décrivant les luttes internes de la maison Targaryen, entre la faction verte (Aegon II) et la faction noire (Rhaenyra), basée sur MARTIN G.R.R., *Feu et sang*, Paris, Pygmalion, 2018. (*House of the dragon*, 3 saisons (4 prévues), (2022-en cours), CONDAL R., HBO).

[696] *The Walking Dead* est une série télévisée se déroulant lors d'une apocalypse de zombie. L'on y suit Rick Grimes et son groupe de survivants. (*The Walking Dead*, (2010-2022), DARABONT F., AMC).

représentées comme noires étaient souvent des chevaliers maures et étaient plutôt des exemples, à quelques exceptions près, de courage héroïque, de force physique incroyable et de noblesse d'âme surpassant parfois les chevaliers blancs[697].

Alors que le *Gate Keeping* rend la représentation de minorités visibles périlleuse, *KCDII* parvient, majoritairement, à dépasser les clichés généralement prêtés à ces minorités dans la *pop culture* en proposant un regard neuf sur des minorités fort peu représentées dans toute leur complexité dans des représentations de la période médiévale européenne.

Mais Musa n'est pas seulement une synthèse d'archétypes de personnages de la *pop culture*, mais également de personnages bien réels.

Cartographie des influences : de l'explorateur au souverain dans la création de Musa

Comme nous l'avons dit, Musa est inspiré de nombreux voyageurs musulmans du Moyen Âge. Le seul mentionné dans le *Codex* est Ibn Battuta. Il fut l'un des plus grands explorateurs de l'Histoire. Pendant trente ans, il voyagea dans le monde même s'il ne voyagea jamais en Europe chrétienne[698]. Nul doute que les développeurs, en créant le personnage de Musa, se sont intéressés aux plus grands explorateurs musulmans de son temps, toutefois, le fait que Ibn Battuta n'ait jamais visité l'Europe chrétienne nous laisse penser que d'autres voyageurs furent une source d'inspiration pour Musa, dont Ibn Ya'qūb qui, selon nous, correspond bien mieux au personnage de Musa malgré l'écart temporel qui les sépare.

Même s'il n'est pas directement cité dans le *Codex*, celui qui nous semble le plus utile dans ce travail est Ibrahim Ibn Ya'qūb puisqu'il a visité l'Europe, et plus précisément la Bohême, et a consigné ses notes dans un travail qui est le premier de ce genre à nous être parvenu[699]. L'analyse de ce récit, où Ibn Ya'qūb relate ses observations, nous permet de comprendre ce qui pouvait être surprenant pour un musulman arrivant en Bohême et de comparer à ce que Musa critique dans le jeu. Toutefois, Ibn Ya'qūb écrit quatre cents à cinq cents ans avant que Musa n'arrive en Bohême. Nous ne pouvons donc pas comparer les deux aveuglément. Il reste cependant intéressant d'analyser son récit, car il est le seul décrivant la Bohême d'un point de vue musulman.

Un autre explorateur, Ibn Khaldun, qui, lui, n'est pas mentionné dans le *Codex*, semble correspondre à une partie de la personnalité de Musa. Il voyagea principalement dans le monde musulman, mais, en tant que diplomate et fonctionnaire, il rencontra de nombreux chefs d'état, y compris des Chrétiens comme le roi Pierre I[er] le Cruel de Castille (1350-1366) ou Tamerlan (1370-1405). Il fut également un historien reconnu qui démontra que le milieu influence la culture, comme semble le penser Musa. Toutefois, comme Ibn Battuta, il ne voyagea ni ne s'intéressa à l'Europe Chrétienne[700].

---

[697] HENG G., Op. Cit., 2018, p. 223.

[698] En effet, ʾAbu ʿAbd Allah Muḥammad Ibn ʿAbd Allah al-Lawātī aṭ-Ṭanjī Ibn Baṭṭūṭa se rendit à la Mecque, en Perse, en Mésopotamie, en Asie Centrale, en Inde, en Chine, à Sumatra, à Ceylan, au Mali, il voyagea tout de même à Al-Andalus, alors musulmane. (D'après FLETCHER R., *Op. Cit.*, p. 163.)

[699] KOWALSKI T., *Op. Cit.*, 2022, p. 14.

[700] FLETCHER R., *Op. Cit.*, 2003, p. 163-165.

Un autre personnage ayant, de manière évidente, inspiré Musa est Mansa Mūsā, roi du Mali (1312-1337)[701]. Musa a emprunté à ce roi son nom, son origine, sa religion et peut-être même son apparence, ainsi que son amour pour le voyage, Mansa Mūsā étant un grand voyageur[702]. Son voyage le plus fameux étant son grand pèlerinage à La Mecque en 1324 ou 1325[703]. Mansa Mūsā s'investit énormément dans le développement intellectuel de son royaume et, plus précisément, de Tombouctou où il favorisa le regroupement de grands mathématiciens, scientifiques et historiens[704]. Cette facette du personnage n'est pas sans rappeler l'attrait de Musa pour les sciences.
Comme ces illustres influences, Musa possède quelques *a priori* et critiques envers le pays qui l'accueille.

Le regard critique sur la Bohême : de l'expérience vidéoludique de Musa aux sources du X^{ème} siècle

Comme plusieurs joueurs l'ont remarqué, il a une vision assez négative, ou du moins mitigée de la Bohême, qu'il compare souvent à ce qu'il a vu lors de ses voyages et à son pays natal du Mali. La première critique que nous avons entendue sur la Bohême de la part de Musa est une critique assez bénigne sur l'alcool de la région : « Ici, en Bohême, on boit même du vinaigre ». Quand Henry avoue à Musa qu'il n'est pas un partisan de Sigismond, et qu'il est donc un espion pour le compte de Venceslas, Musa dit tout de suite qu'il s'en doutait, car Henry est plus futé que le reste des soldats du camp. Musa critique également la Bohême pour son manque de sécurité. Selon lui, au Mali, on peut se promener dans la rue avec de l'or sur la tête sans être attaqué ni volé, ce qui n'est pas le cas en Bohême et ailleurs dans le monde. La majorité des critiques que fait Musa contre la Bohême tient dans une discussion[705].
En comparant les femmes maliennes et les femmes tchèques avec Kubyenka, Musa dit qu'il est difficile d'apprécier la beauté de ces dernières, car elles sont tellement couvertes de tissu qu'il a l'impression de parler à un tas de linge sale. Toutefois, à la fin du jeu, Musa souhaite rester en Bohême pour, cette fois, en voir les bons côtés.
Pour rappel, l'un des personnages historiques ayant inspiré Musa, Ibn Ya'qūb, s'est rendu en Bohême. Voici les critiques qu'il fit à cette terre. Premièrement, Ibn Ya'qūb décrit les pays slaves comme peu onéreux et très riches en chevaux. Ils possèdent également de bonnes armes et armures[706]. Ibn Ya'qūb décrit également le « royaume de Prague », la Bohême, comme le plus riche des royaumes slaves en termes de commerce, attirant des Juifs, des Rus' et des Hongrois[707]. Il décrit les Tchèques comme ayant le teint sombre et les cheveux généralement noirs. Il critique également leurs fabrications artisanales comme les armes, boucliers ou

[701] CONRAD D.C., *Op. Cit.*, 1991, p. 406.
[702] *Ibidem,* 1991, p. 407.
[703] DAVIS R.W., *Op. Cit.*, 2005, p. 745.
[704] *Ibidem*, p. 744-745.
[705] Voir en annexe, n°73, p. XLVI.
[706] KOWALSKI T., *Op. Cit.*, 2022, p. 82.
[707] *Ibidem*, p. 82-83.

mouchoirs qui sont, selon lui, soit de mauvaise qualité, soit inutiles[708]. Pour résumer ses paroles, Ibn Ya'qūb rapporte :

> « En un mot, les Slaves sont avides de combat et de violence, et si ce n'était les dissensions entre eux, dues à la multiplicité et à la diversité de leurs traditions ainsi qu'à leur division en tribus, aucune nation ne pourrait résister à leur force.
> Ils habitent des terres propices aux pâturages et abondantes en récoltes. Ils se consacrent avec un zèle particulier à l'agriculture et à la recherche de leur subsistance quotidienne, et en cela ils surpassent toutes les autres nations du Nord. »[709]

Il a également une vision particulière concernant la raison que les Slaves ont de rester dans le Nord, dans des températures gelées. Selon lui, s'ils se dirigent trop au Sud, où les températures sont trop chaudes pour eux, à savoir dès la Lombardie, leur sang se met à bouillir et ils en meurent[710].
Comme nous l'avons vu, Musa déplore le fait que les femmes soient « trop habillées ». Ibn Ya'qūb à le même reproche, en parlant des reines :

> « Ils [les hommes] portent des vêtements amples, dont seules les manches sont serrées aux poignets. Leurs rois tiennent leurs femmes cachées, et celles-ci sont très jalouses d'eux. Un homme peut avoir vingt épouses ou davantage. »[711]

De plus, outre le fait que Musa, comme Ibn Ya'qūb ait visité la Bohême (avec tout de même quatre cent cinquante ans de différence, il faut le souligner), il apparaît que les deux hommes possèdent des traits de personnalité communs qui nous laissent penser qu'Ibrahim a influencé la création de Musa. Premièrement, ils sont tous deux explorateurs musulmans en Europe, diplomates qui rencontrèrent les empereurs européens de leur temps et ont un attrait pour la médecine[712]. Il est également intéressant de noter que, contrairement aux autres explorateurs de son temps[713], le fantastique est totalement absent des récits d'Ibn Ya'qūb, qui se contente de décrire les peuples et les lieux qu'il visite de la manière la plus scientifique possible[714].
En résumé, Ibn Ya'qūb a une vision des peuples slaves, et plus précisément des Tchèques, comme d'un peuple puissant, mais qui, par des dissensions internes, des distractions inutiles et futiles, n'atteint pas son plein potentiel et reste, en somme, un peuple assez « barbare ». Un peuple assez peu doué de ses mains, au sang gelé, si bien qu'il ne peut voyager vers le Sud. On retrouve certaines des

[708] KOWALSKI T., *Op. Cit.*, 2022, p. 83.
[709] *Ibidem*, p. 86.
[710] *Ibidem*, p. 87.
[711] *Idem*.
[712] *Ibidem*, p. 21-22.
[713] Nous faisons notamment mention d'Ibn Fadlān, que nous avons décidé de ne pas mentionner dans cette partie du travail consacré aux explorateurs musulmans mais qui aurait également pu servir d'inspiration historique pour Musa en plus d'inspiration cinématographique d'archétype de personnages. (D'après TANASE T., *Op. Cit.*, 2022, p. 20-21)
[714] DUCENE J.-C., *Op. Cit.*, 2022, p. 22-23.

critiques de Musa dans celles d'Ibn Ya'qūb, comme les femmes trop pudiques et le côté barbare et guerrier des hommes slaves.
Si Musa a des critiques envers la Bohême, les Bohémiens, eux aussi, ont des retenues envers Musa.

La réaction des personnages face à Musa : stéréotypes, racisme ordinaire et hostilité

Nous aimerions mettre en avant un élément qui ne concerne pas directement Musa, mais plutôt les personnages qui l'entourent et la manière dont ceux-ci le perçoivent. En effet, Musa subit de nombreux stéréotypes, des moqueries, de l'étonnement, voire même du racisme de la part des gens autour de lui, même ceux qui ne lui sont pas ouvertement hostiles. La première discussion entre Henry et Musa a lieu lorsqu'Henry doit trouver le chirurgien du camp, qui s'avère être Musa[715]. Musa reste assez calme et même pédagogue avec l'étonnement d'Henry qui rencontre un homme noir pour la première fois[716]. Plus tard, Henry demande à Musa ce qui lui vaut une apparence si différente, ce qui mène à la discussion dont nous avons parlé plus haut concernant les critiques de Musa envers la Bohême.
Alors que Musa se trouve dans la tente du commandant du camp de Sigismond, Ditrich Katz, celui-ci lui demande s'il ne veut vraiment rien boire. Musa étant musulman, il lui rétorque que cela lui est interdit. Katz répond alors : « Quel foutu dieu ce [*sic*.] soucierait de si quelqu'un boit une chope ? », montrant une mécompréhension, sinon un manque de respect envers l'Islam. Musa explique volontiers, tant à Henry qu'a Katz, que la boisson, comme les jeux d'argent, est un péché dans sa religion.
Alors que le chef des Coumans de l'armée de Sigismond, Hertan, a été poignardé et que Musa tente de le sauver, celui-ci meurt empoisonné. Les soupçons de meurtre sont directement portés par Grozav de Borumlaca sur Musa, en partie parce qu'il est étranger, malgré son alibi solide, Musa étant avec Henry et Katz au moment du meurtre. Grozav le traite même de « païen », de « chien d'étranger » et de « monstre ». Alors qu'Henry tente de défendre Musa lors de son procès, Grozav dit que personne n'aurait remarqué Musa dans l'obscurité, faisant allusion à sa couleur de peau. À la fin du procès, alors que Musa est déclaré innocent et qu'il se félicite d'avoir toujours la tête sur les épaules, Grozav fait une nouvelle fois preuve d'hostilité envers lui et lui répond : « Vous n'aviez pas à vous en inquiéter. Les gens comme vous sont pendus. Inutile d'abîmer une bonne lame ».
Comme nous l'avons également dit plus tôt, Godwin a l'occasion de parler à Musa[717]. Un peu plus tard, alors qu'Henry et Éric s'affrontent, Musa tente d'intervenir pour sauver la vie de Henry, qui est en mauvaise posture. Éric lui lance alors : « Te mêle pas de ça [*sic*.], le noiraud[718] ! Tu pourrais te faire blesser ! ».
Alors qu'Henry, Katherine, Samuel et d'autres se demandent quoi penser de Musa, le Diable Sec annonce qu'il faut se méfier de lui, car il ne croit pas en Dieu ou, en tout cas, pas comme eux. Lorsque Samuel dit que tout n'est pas « tout noir ou tout

[715] Voir en annexe, n°72, p. XLV.
[716] Henry a déjà rencontré les Romanis à ce stade de l'histoire, et ceux-ci étaient considérés comme noirs au Moyen Âge, comme nous l'avons vu. En réalité, ils ont la peau plus claire que Musa.
[717] Voir en annexe, n°74, p. XLVI.
[718] En anglais, le terme « *Blackamoor* », une insulte raciste, tout comme « Noiraud », en français, est utilisé.

blanc », le Diable Sec explose de rire, en référence à la couleur de peau de Musa. Enfin, alors que Musa tente de soigner les blessés lors du siège de Suchdol, l'un d'eux refuse d'être soigné par lui et le traite de païen.

La réception externe de Musa : entre sarcasmes et controverses

Musa n'est pas seulement mal accueilli dans le jeu : il est probablement le personnage ayant reçu le plus de haine et à avoir été au centre des polémiques autour du jeu avant et après sa sortie. C'est notamment sur le réseau social *Reddit* que les critiques les plus acerbes sont apparues. Ainsi, sur la page consacrée à *KCD*, un utilisateur partage une vidéo de l'ensemble des dialogues que le joueur peut avoir avec Musa en le rencontrant, avec comme titre ironique : « *Such a friendly conversation with our friend Musa* »[719]. Un autre utilisateur de *Reddit*, dans une démarche plus historique, pointe le manque de cohérence du personnage de Musa dans son comportement en tant qu'étranger[720].

Nous mentionnerons un autre exemple, bien qu'il en reste des milliers, d'un utilisateur de *Steam*, qui a publié un message sur la page du jeu, avant même sa sortie officielle et donc avant même d'y avoir joué[721].

Les commentaires de ces différentes publications sont également des espaces où les joueurs et joueuses s'en donnent à cœur joie pour critiquer le personnage de Musa et le choix des développeurs de l'incorporer, certains avançant même que « un personnage noir et un personnage gay sont le minimum pour être nominé et recevoir une récompense », impliquant que le choix d'incorporer des personnages homosexuels et issus de minorités ethniques n'est qu'un choix commercial et calculé en vue de recevoir des prix.

[719] « Quelle conversation amicale avec notre ami Musa ». — R/KINGDOMCOME, « such a friendly conversation with our friend Musa », in *Reddit*, [En ligne], https://www.reddit.com/r/kingdomcome/, (page consultée le 10/04/2026).

[720] Voir en annexe, n°78, p. XLIX.

[721] Voir en annexe, n°79, p. XLIX.

La présence africaine en Europe centrale médiévale : preuves archéologiques, sources historiques et débats sur la représentation



Comparaison entre le crâne retrouvé à Tetín, attribué à une femme noire (gauche) et un crâne du monastère de Sedlec, près de Kutná Hora, attribué à un homme tchèque (droite).

Pour venir contredire ces internautes, nous commencerons par présenter une source prouvant la présence de personnes noires en Bohême, avec un type de source que nous n'avons pas encore traité dans ce travail puisqu'il s'agit de restes humains. En effet, c'est en 2021, en fouillant un site d'enterrement proche du château de Tetín, en Bohême centrale, que les archéologues ont découvert un crâne présentant une ouverture nasale plus grande que les autres, avec des os du nez plus courts et larges que le reste des ossements trouvés à cet endroit. Le crâne présente également des traces d'infection nasale, laissant supposer, selon les chercheurs, que la personne n'était pas de la région. Tous ces éléments font croire aux archéologues que ce crâne a appartenu à une femme noire ayant vécu après le XII[ème] siècle[722]. Contrairement à ce que disaient certaines personnes que la présence de Musa dérangeait, cette source montre que si, il y avait des personnes noires en Bohême et que c'est bel et bien historique d'en représenter dans le jeu. Dans une courte étude fort intéressante et plus globale de la situation, Simmons s'intéresse à la proportion de cette présence africaine en Europe médiévale à travers l'histoire de Robert de Clari qui prétend avoir rencontré un roi noir non nommé lors d'une visite à Constantinople en 1203. Cependant, Simmons déplore le manque de corroboration contemporaine de cette histoire et en tire une série de conclusions et d'hypothèses dont la plus pertinente, selon lui, est que cette visite n'a rien d'extraordinaire pour les Constantinopolitains, ce qui ne les aurait guère encouragés à la documenter. Constantinople était sans doute la ville la plus importante de son époque et au carrefour des trois continents connus, il n'est pas surprenant d'y croiser des délégations venues du monde entier[723]. En son temps, la Prague des Luxembourg, bien que moins bien placée géographiquement et sans conteste d'une moindre importance que Constantinople, était probablement la ville la plus importante d'Europe. Il n'est donc pas incroyable non plus d'y imaginer des délégations étrangères. En ce qui concerne la présence de musulmans, les sources sont plus faméliques. Certes, ceux-ci sont présents en Europe, notamment en Espagne, en Sardaigne ou dans les Balkans, mais pour ce qui est de l'Europe Centrale, leur présence est plus floue. D'après Fülöpp-Romhanyi, la

[722] McEnchroe T., *Op. Cit.*, [En Ligne], https://english.radio.cz/black-womans-skull-found-medieval-burial-ground-bohemia-8739771?utm.
[723] A. Simmons, *Op . Cit.*, [En Ligne], https://publicmedievalist.com/uncovering-african/.

majorité du peu de Musulmans présents en Europe centrale étaient des explorateurs, des commerçants ou des diplomates[724], comme c'est le cas de Musa. La seconde et dernière entrée de *Codex* relative à Musa concerne l'Islam[725]. Cette entrée permet au joueur d'en apprendre plus sur l'Histoire de la religion musulmane ; là où, dans le jeu, Musa va uniquement présenter des interdits, comme l'alcool ou les jeux d'argent, sans s'étendre grandement sur sa religion. Bien que Musa soit le seul personnage africain du jeu, d'autres mentions de personnes africaines sont faites. Dans son article incendiaire sur la sortie du premier opus de la série *KCD*, Taylor fustige la sortie du jeu lors du mois de février, mois consacré à l'Histoire des personnes noires, alors que le jeu ne présente aucune personne noire et que, comme nous l'avons vu, le directeur de l'époque s'était fendu de *tweets* racistes. Il propose alors quelques personnes de couleur qui auraient pu figurer dans le jeu, tout en étant historiquement réalistes. Le premier mentionné est saint Maurice, dont nous aurons l'occasion de reparler plus tard. Dans le monde intellectuel, Taylor avance qu'il n'était pas rare de représenter certains saints avec une teinte de peau plus foncée comme c'est le cas du portrait de saint Jérôme par l'artiste bohémien Théodoric (voir la photo ci-contre). L'auteur avance également que le jeu pouvait représenter des bourgeois, des marchands ou des artisans comme des personnes de couleur[726].



MAITRE THEODORIC, *Saint Jérôme*, 1360-1365, Prague, Tchéquie.

Entre mythes et réalités : le discours des crieurs publics sur les terres du Sud

Musa n'est pas la seule représentation d'Africains dans le jeu : les crieurs publics que le joueur peut croiser aléatoirement, donnent un aperçu de ce que le bouche-à-oreille concernant des populations étrangères pouvait être au Moyen Âge. Voici ce que le joueur peut entendre concernant les « populations du Sud », en Afrique :

> « Dans le Sud, j'ai vu une terre sans fin, toute couverte de sable, chaude et sèche, sans eau fraîche ! Là-bas, les gens se nomment les Blemmyes. Ils n'ont ni tête ni cou, leur visage est au milieu de leur

[724] B. FÜLÖPP-ROMHANYI, *Op. Cit.*, 2021, p. 191.
[725] Voir en annexe, n°77, p. XLVIII.
[726] TAYLOR L., *Op. Cit.*, [En Ligne], http://newnormative.com/2018/02/07/kingdom-come-deliverance-still-fails-deliver-representation/.

ventre ! Et ces Blemmyes élèvent des chevaux aux oreilles énormes, et des oiseaux nés de la boue ! »[727]

Voyons si les clichés et les réactions des personnages envers Musa et ce que l'on dit des terres du Sud dans le jeu correspond à ce que les sources médiévales rapportent, ainsi que ce que l'historiographie nous en dit.

Représentations artistiques et textuelles de l'altérité : entre diabolisation et réhabilitation politique des populations noires et musulmanes

Les musulmans et les personnes noires, qui sont souvent confondus au Moyen Âge et que l'on désigne par les termes « Sarrasins » pour les Musulmans ou « Éthiopiens » pour les Africains noirs, ont également une place importante dans l'art médiéval, surtout dans le monde germanique.

Du manuscrit à la carte : la figuration des « Éthiopiens », de Mansa Mūsa et de Balthazar

Cette première enluminure (voir la photo ci-contre) montre un groupe d'Éthiopiens, accompagnés de Blemmyes. Tous se dirigent chez l'Antéchrist pour l'adorer. Les Blemmyes sont représentés de manière semblable à ce que dit le crieur public du jeu. Les Éthiopiens, quant à eux sont représentés richement habillés, avec le visage noir.



Blemmyes et Éthiopiens en route vers l'Antéchrist, *Antichrist*, MS germ. Fol. 733.4r, vers 1440, Staatsbibliothek de Berlin, Preussischer Kulturbesitz, Berlin, Allemagne.

En s'éloignant un peu de l'espace que nous étudions, en analysant le portulan de l'*Atlas Catalan*[728], réalisé en 1375 par Abraham Cresques et son fils Jehuda, deux célèbres cartographes juifs installés en Espagne, nous pouvons remarquer que le roi Mansa Mūsa y est représenté (Voir la photo ci-contre). Il est dépeint couvert d'or. À la manière des rois européens, il a un sceptre surmonté d'un lys, un *globus*[729] en or et une grande



Le roi Mansa Moussa, *Atlas Catalan*, 1375, Ms. Espagnol 30, tableau VI, BNF, Paris, France.

[727] Tom Dekelle « #15 Marika partie 2 », in *YouTube*, [En Ligne], https://youtu.be/pnCb4y8qTho?si=7vj352jFdyyJNHhR, (Mise en ligne le 18/10/2025, Consultée le 28/07/2026).
[728] Brotton J., Great Maps, The World's Masterpieces Explored and Explained, Londre, DK, 2015, p. 62-65.
[729] Ici, le *Globus* n'est pas un *Globus Cruciger* car celui que Mansa Mūsa porte ne présente pas de croix. L'auteur savait qu'il était musulman et non chrétien.

couronne d'or. Il est assis sur un trône. Sur la carte, il est présenté en ces termes : « Ce seigneur nègre est appelé Moussa Mali, seigneur des Nègres de Guinée. Ce roi est le plus riche et le plus noble seigneur de cette partie du monde par l'abondance de l'or de ses terres »[730].

Comment parler des personnages noirs dans l'art (chrétien) sans mentionner le plus évident : le roi mage Balthazar ? D'autant plus que, durant le règne du père de Venceslas IV, Charles IV (1346-1378), un peintre anonyme, surnommé le Maître de Vyšší Brod, peignit pour le compte du roi diverses scènes représentant Balthazar noir. C'est dans l'un des neuf panneaux de son retable, celui dédié à la visite des Rois mages, que ce roi noir apparaît, venu rendre hommage à Jésus après sa naissance (voir la photo ci-contre).



MAITRE DE VYSSI BROD, L'adoration des rois mages, *retable de Vyšší Brod*, vers 1350, National Gallery Prague, Tchéquie.

Le noir, allégories du péché et réalités textuelles : entre contes, récits de voyage et chroniques

La couleur noire associée à un personnage était souvent synonyme de laideur et d'une mauvaise âme, contrairement au blanc qui était symbole de pureté, comme nous pouvons le retrouver dans deux contes médiévaux. Premièrement, dans le conte français du XII[ème] siècle, *Aucassin et Nicolette*, la description d'un troisième personnage, particulièrement laid selon l'auteur, se fait de la sorte :

> « Il chevauchait tout le long d'un vieux chemin herbeux. Il regarda devant lui, au milieu du chemin, et vit un valet tel que je vais vous le décrire. Il était grand, merveilleux et laid et hideux : Il avait une énorme tête, plus noire qu'un charbon, et il y avait plus d'une paume de largeur entre ses deux yeux. Il avait de grandes joues, un très grand nez plat, de larges narines et d'épaisses lèvres plus rouges qu'une braise. Il avait de grandes dents jaunes et laides. Il était chaussé de guêtres et de souliers en peau de bœuf, lacés avec des liens de tilleul jusqu'au-dessus du genou. Il était revêtu d'une cape réversible et s'appuyait sur une grande massue. Aucassin dirigea son cheval vers lui et eut très peur lorsqu'il l'aperçut »[731].

En ce qui concerne la peau « plus noire qu'un charbon », les lèvres rouges, le nez épais ainsi que des dents jaunes et laides, il s'agit de représentations de personnes noires encore très communes au siècle dernier et qui, bien qu'elles ne soient plus la norme, peuvent être encore aperçues de nos jours. Même si, nous l'avons vu, au XV[ème] siècle, les personnes noires n'étaient pas encore représentées ainsi par

[730] BROTTON J., *Op. Cit.*, 2015, p. 64.
[731] *Aucassin et Nicolette, Chantefable du douzième siècle*, éd. BIDA A., Paris, Hachette, 1878, p. 84.

l'image, elles l'étaient déjà par écrit, depuis au moins trois cents ans, et par conséquent, dans l'imaginaire collectif. Un autre texte, anglais cette fois, un peu plus tardif, a également attiré notre attention de par sa singularité et son symbolisme. Il s'agit de « *The King of Tars* », rédigé au début du XIV^{ème} siècle[732]. Dans ce conte, un sultan musulman souhaite épouser une princesse anglaise. Le père de la princesse refuse et une guerre a lieu entre les Chrétiens et les Musulmans. Ce sont ces derniers qui l'emportent et la princesse est convertie de force à l'Islam et mariée au sultan. Quelque temps plus tard, la princesse accouche d'une chose difforme et noire. Tous, Musulmans comme Chrétiens prièrent pour le sort de « la chose ». Les Musulmans échouèrent, mais pas les Chrétiens. La chose se transforma alors en un « beau bébé blanc ». Voyant ce miracle, le sultan se convertit alors au christianisme et, ce faisant, vit sa peau devenir blanche[733]. Dans ce texte, la noirceur de la peau est synonyme de mécréance. Les Chrétiens sont blancs tandis que les autres sont noirs. Nous savons qu'au Moyen Âge, ce n'était pas le cas, l'Afrique regorgeant de royaumes chrétiens peuplés de personnes noires.

La chronique de Cosmas, que nous avons déjà plusieurs fois présentée, mentionne également des personnes noires. Cosmas ne décrit pas ceux qui auraient pu vivre en Bohême, mais décrit ceux qui viennent d'ailleurs comme des « Sarrasins ». Ils ne sont mentionnés que dans le cadre de la guerre de l'empereur Otton II (967-982) en Italie du Sud en 982. Ainsi, aucune caractéristique, ni positive ni négative n'est émise directement, si ce n'est la présentation que Cosmas fait d'Otton comme « le très excellent empereur Otton II, qui aimait la paix et chérissait la justice, plus illustre encore que son très illustre père Otton I^{er} et vainqueur très victorieux en toute bataille »[734]. Ce qui pourrait laisser penser à une justification morale de la guerre contre les Sarrasins, mais rien de direct.

Le livre de Jean de Mandeville nous fournit de nombreuses vues sur les Musulmans et les Africains noirs. Concernant les Musulmans, Mandeville les voit comme des gens extrêmement dévoués à leur dieu qui s'avère malheureusement être un faux. Il ne les place pas réellement comme des ennemis de la chrétienté, et les estime même proches de sa religion et « faciles à convertir », grâce à cette proximité. Il les considère également comme bons et loyaux[735]. Nous avons également une tentative d'explication médiévale sur la raison de la couleur noire des Africains subsahariens. Les médiévaux avaient déjà compris, sans en discerner les mécanismes scientifiques dus à la mélanine notamment, que la couleur de peau noire était due à une exposition au soleil puisque Jean de Mandeville parle des personnes noires et chrétiennes de Nubie de la sorte : « Les Nubiens sont chrétiens, mais ils sont noirs comme des Maures, à cause de la grande chaleur du soleil »[736].

D'après Heng, au cours du XII^{ème} siècle, la noirceur cesse d'être simplement un symbole théologique et une métaphore du péché. Celui-ci s'incarne complètement dans les traits subsahariens et devient une marque de cruauté et de violence ainsi que de faiblesse morale[737]. Dans l'esprit d'un Bohémien du XV^{ème} siècle, ces notions sont bien imprégnées, ce qui explique que tous voient Musa comme un danger, un

[732] Marcus I.G, *Op. Cit.*, 2024, p. 150.
[733] *Idem.*
[734] Cosmas de Prague, *Op. Cit.*, (2020), p. 88-91.
[735] Jean de Mandeville, *Op. Cit.*, 2000, p. 17, 272-280.
[736] *Ibidem*, 2000, p. 149.
[737] Heng G., *Op. Cit.*, 2018, p. 187.

coupable ou un vicieux, indépendamment de son véritable comportement envers eux.

Les figures d'exception : le culte politique de saint Maurice et le mythe du Prêtre Jean

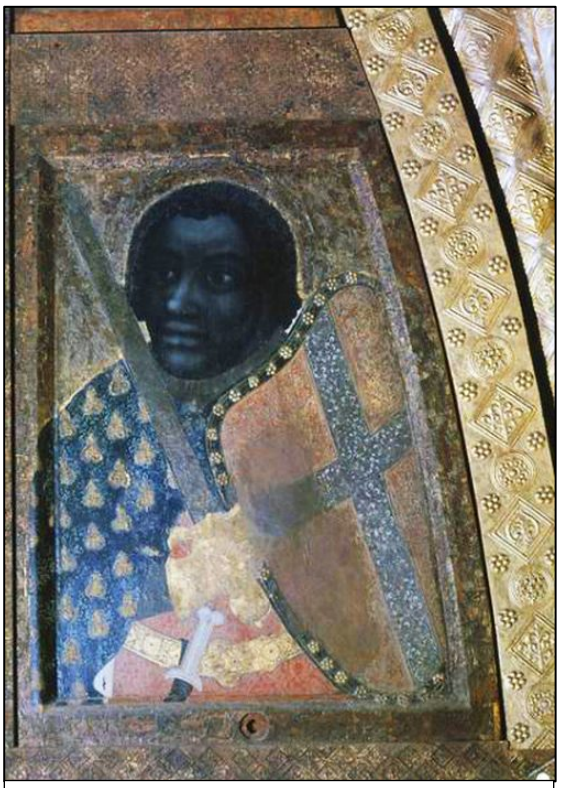


Statue de saint Maurice, Cathédrale Saint-Maurice-et-Sainte-Catherine, vers 1240, Magdebourg, Allemagne.

Au Moyen Âge, la couleur noire était donc souvent associée aux péchés et était un signe de mal. Toutefois, une hostilité envers la couleur noire n'est pas forcément une hostilité envers les personnes noires[738]. Cependant, la couleur noire n'était pas toujours synonyme de négativité et de laideur et cachait, parfois, de la bonté. En effet, un motif récurrent de l'art chrétien représentant une personne noire est le culte dédié à saint Maurice[739]. Il est autant représenté en statue qu'en peinture et ne l'est jamais négativement. La représentation de ce saint de couleur de peau noire ne se fit qu'au sein du Saint-Empire à partir du XIII^{ème} siècle. En effet, c'est à Magdebourg que la première statue de saint Maurice noir fut érigée, dans la cathédrale (Voir la photo ci-contre). Avant cela, et dans d'autres parties du monde chrétien, saint Maurice était toujours représenté comme blanc[740]. Il est important de comprendre qu'il ne s'agit pas juste d'une représentation d'un homme africain de couleur noire. Certes, saint Maurice étant originaire d'Égypte, il est possible qu'il ait été noir, bien que rien ne nous permet d'assurer sa couleur de peau[741], mais cela n'explique pas le changement de représentation du saint, en Allemagne, au XIII^{ème} siècle. Ce choix de représentation est en réalité un choix politique. En effet, nous pouvons remarquer que la représentation africaine de saint Maurice ne se trouve que dans la sphère d'influence directe des Ottoniens, puis des Hohenstaufen, c'est-à-dire la région de Magdebourg et ses alentours, au Nord de l'Allemagne[742]. La noirceur de saint Maurice servait idéologiquement à montrer la prétention universelle du pouvoir impérial de Frédéric II (1215-1250). En plein milieu de la Querelle des Investitures, alors que la vision du pape était que tout domaine qui était en dehors de son autorité (comme c'était le cas des territoires chrétiens africains), était hérétique, Frédéric II, lui, voulait montrer que l'entièreté du monde chrétien était sous son pouvoir, y compris les Chrétiens d'Afrique[743]. Plus tard, ce symbole sera ramené par un natif de la région en Bohême, Charles IV Luxembourg[744], qui fit ériger une chapelle dans son château de Prague où l'on peut

[738] HENG G., *Op. Cit.*, 2018, p. 185.
[739] Pour plus d'informations concernant la vie de saint Maurice et l'apparition de son culte : CLEMENS R., *op. Cit.*, [En Ligne], https://beinecke.library.edu/article/african-saints-medieval-europe-st-maurice. — WUYTS J., *Op. Cit.*, [En Ligne], https://www.europeana.eu/en/stories/saint-maurice.
[740] ZACHAROPOULOU E., *Op. Cit.*, (2015), p. 77.
[741] *Ibidem,* p. 81.
[742] *Ibidem*, p. 94.
[743] *Ibidem*, p. 97.
[744] Pour plus d'information sur le culte de saint Maurice ramené en Bohême par Charles IV : MENGEL D.C., *Op. Cit.*, 2007, p. 17-32.

retrouver un panneau peint représentant le saint noir[745] (Voir la photo ci-contre). Même si le culte du saint, dans sa version noire n'était pas aussi répandu en Bohême sous les Luxembourg qu'en Allemagne deux siècles auparavant, il était tout de même présent depuis près de quarante ans au moment du jeu et il est étonnant qu'il n'y apparaisse pas tandis que le jeu se déroule en partie dans la seconde ville du royaume.



Panneau peint représentant saint Maurice, Chapelle de la Sainte-Croix, Karlštejn de Prague, Avant 1367, Prague, Tchéquie.

Une autre légende chrétienne, supposée de couleur noire également, dont Musa parle directement à Henry est le Prêtre Jean. D'après la légende, qui daterait des années 1140, il s'agirait d'un prêtre-roi dont le royaume se trouverait au-delà des terres musulmanes qui attaquerait les pays musulmans par l'arrière[746]. D'abord pensé en Asie, des explorations du XIV^{ème} siècle prouvèrent sa non-existence sur le continent et celui-ci fut donc déplacé en Afrique, où il fut lié au royaume d'Éthiopie[747]. En effet, le royaume a tout pour faire croire à cette légende. D'après Adankapo-Labadie, un royaume chrétien se trouvait déjà sur le territoire éthiopien entre le VIII^{ème} et le XI^{ème} siècle, qui s'étendit ensuite à la fin du XI^{ème} siècle sous la dynastie Zāg^{w}ēs[748]. L'image de rois-prêtres, et donc l'image du prêtre Jean, s'est nettement développée sous cette dynastie qui connut de nombreux rois et reines saints[749]. La dynastie qui suivit les Zāg^{w}ēs, qui prit le trône vers la fin du XIII^{ème} siècle, prétend descendre du roi Salomon et de la reine de Saba et se fait appeler les Salomoniens. Sous leur règne apparut la volonté de faire de l'Éthiopie un nouvel Israël et ils prétendirent que l'Arche d'alliance, disparue lors de la destruction du temple d'Israël, se trouverait désormais en Éthiopie (où elle se trouverait toujours d'après les légendes), le pays apparaissait donc comme un substitut logique au pèlerinage vers Jérusalem, alors conquise successivement par les croisés ou par les califes musulmans. D'ailleurs, au cours du XV^{ème} siècle, des écrits officiels du gouvernement éthiopien se réfèrent au pays comme « Sion », lieu légendaire hautement important pour le Christianisme[750].

[745] Bowersox J., *Op. Cit.*, [En Ligne], https://blackcentraleurope.com/sources/1000-1500/st-maurice-in-prague/.
[746] Zacharopoulou E., *Op. Cit.*, (2015), p. 90.
[747] *Ibidem*, p. 93.
[748] Adankapo-Labadie O., « Le Royaume Chrétien d'Éthiopie : une Construction Impériale ? », in Gouguenheim S., *Les Empires Médiévaux*, Paris, Perrin, 2026, p. 406.
[749] *Ibidem*, p. 407.
[750] *Ibidem*, p. 408-417.

Entre hostilité et observation : Schiltberger, Dalimil et Laurent de Březová face à l'Islam

Concernant les Musulmans, nous pouvons nous intéresser au récit du voyage de Johann Schiltberger qui fut l'un des seuls Chrétiens, et le premier, à avoir vu, de l'intérieur, le monde musulman et qui ne se contenta pas de le décrire d'un point de vue extérieur. Même s'il garde une vision négative des Musulmans, puisqu'il remercie Dieu de l'avoir sauvé des peuples infidèles et de leur fausse religion à son retour[751], il nous offre une perception plus personnelle du monde musulman, même s'il partage la vision négative de ses contemporains.

Il convient également de faire un dernier lien avec les chroniques que nous avons analysées au début de ce travail. Nous en avions conclu que Dalimil faisait subir sa xénophobie uniquement aux peuples et personnes étrangères qui voulaient s'impliquer dans les affaires bohémiennes. Musa, en tant que diplomate africain envoyé auprès de Sigismond lors de sa tentative de conquête de la Bohême mais également du fait de sa participation à une réunion visant à régler un conflit entre deux communautés religieuses, aurait probablement subi cette xénophobie.

Dans la chronique de Laurent de Březová, la vision des Musulmans est totalement négative. Ils sont systématiquement représentés comme des ennemis religieux et des menaces pour le monde chrétien. Ils ne sont mentionnés que pour faire état de guerres religieuses, comme celles menées par le fils d'Otton en Sicile vers 981[752], par Louis IX en Syrie vers 1248[753] et l'invasion turque de 1441[754]. Fait remarquable, il semble que « Musulman » ait été une insulte importante lors de la guerre hussite puisque l'auteur rapporte que les ennemis des hussites les surnommaient « *Machometica* », la « secte de Mahomet », car l'Islam était considéré comme le sommet de l'hérésie en ce temps[755].

Musa, unique héraut de cultures multiples : entre fascination et réductionnisme

En résumé, Musa porte la grande responsabilité d'être le représentant des cultures musulmanes et africaines dans un jeu qui, comme nous l'avons dit, trouve majoritairement son public chez les hommes blancs et chrétiens qui ont une vision assez européanocentrée et christianocentrée du Moyen Âge. De plus, être l'unique représentant de ces riches cultures n'aide pas à rendre son récit plausible puisqu'il est à la fois un riche voyageur inspiré de Mansa Musa, l'un des dirigeants africains les plus célèbres du Moyen Âge, un médecin docte, un diplomate agile et un polyglotte inspiré de différentes figures du Moyen Âge musulman. C'en est presque trop pour un seul personnage, le seul pouvant rivaliser avec Musa en termes d'agentivité étant Henry. Musa représente à lui seul les liens entre le monde judéo-chrétien médiéval et l'Islam, perpétuant presque à lui seul, le cliché du Moyen Âge qui nous vient de la Renaissance prétendant qu'alors que les Européens étaient trop occupés à se battre pour la religion, la gloire ou en famille, comme c'est le cas avec les différents rois et seigneurs présentés dans le jeu, les Musulmans, eux,

[751] JOHANN SCHILTBERGER, *Op. Cit.*, 1879, p. XXVI-XXIX.
[752] LAURENT DE BREZOVA, *Op. Cit*, 1893, p. 26-27.
[753] *Ibidem*, p. 140.
[754] *Ibidem*, p. 624.
[755] *Ibidem*, p. 330, 341, 580.

faisaient évoluer seuls les Sciences, l'Histoire, les Mathématiques, la Géographie et la Médecine, attendant seulement que les Européens « renaissent » pour leur transmettre leurs savoirs. Musa est également représenté comme un lâche, allant là où la situation lui est favorable, mais également comme un homme lubrique, regardant les femmes avec envie, malgré les préceptes de sa religion. Étant le seul représentant de celle-ci dans le jeu, il est difficile pour le joueur de ne pas faire du personnage de Musa, un amalgame pour tous les Musulmans et les Africains, pour les bons comme pour les mauvais côtés.

Entre promesses de réalisme et archétypes : le sort commun des minorités dans le jeu

L'une des principales critiques qui peut être faite à *KCD* est sa propension au nationalisme tchèque, présenté comme objectif par son *marketing* et ses promesses. Les minorités présentes, qui sont maltraitées, parfois sans fondement historique, le sont presque toujours exclusivement par des ennemis d'Henry, présentés comme des étrangers (Sigismond, roi de Hongrie, présenté comme exclusivement hongrois bien que tout aussi bohémien que son frère Venceslas[756] ; Markvart von Aulitz[757] dont le vrai nom, Markvart z Ulice, est germanisé, bien qu'il soit bohémien ; idem pour Otto von Bergow, Ota z Bergova) ou des Bohémiens, traitres à leur pays, obéissant à ces étrangers. Tandis que les « vrais Tchèques » (Radzig Kobyla, Venceslas IV, Hans Capon, Žižka…) eux, ne sont jamais à l'initiative d'actions moralement répréhensibles, contrairement à ce que nous montrent les sources et l'historiographie[758]. Dans son article sur le jeu, Pfister critique cette manière de représenter l'Histoire nationale tchèque, teintée de nationalisme, présentant la Tchéquie comme une nation constamment envahie par des barbares étrangers, rappelant les dires des différents chroniqueurs médiévaux, censurant totalement les conflits internes qui peuvent s'y dérouler[759].

Dans un tel jeu, où le joueur est censé faire partie d'une majorité mais où il côtoie une minorité, la difficulté est qu'il est assez dur de faire transparaître la réalité de ces minorités dans l'expérience de jeu. Puisque le jeu aura toujours tendance à être tiraillé entre présenter une vision réaliste de cette minorité et répondre aux attentes stéréotypées du joueur[760]. Cela est notamment dû à ce que Bazile nomme le « tourisme historique » où le joueur explore le passé comme s'il n'était qu'un

---

[756] McCarter R., *Op. Cit.,* [En Ligne], https://unwinnable.com/2018/03/02/deliverance-myth-making-and-historical-accuracy/.

[757] Voir en annexe, n°35, p. X.

[758] Par exemple, Racek Kobyla a, en 1410, été le bras armé de Venceslas IV durant les guerres hussites, se mettant à dos une bonne partie de la population, ce qui lui valut une mort atroce à Kutná Hora en 1416, livré à la vindicte populaire (d'après Cornej P., *Jan Žižka: Za časů husitské revoluce*, Prague, Nakladatelství Paseka, 2019. — Zavadil A.J., *Kutnohorsko slovem i obrazem*, Kutná Hora, 1914.) — Venceslas IV tua un vicaire de Prague innocent alors que le roi était en conflit avec l'archevêque (D'après Nejedly M., « Wenceslas IV, roi des Romains et de Bohême », in de Cevins M.-M., *Démystifier l'Europe centrale, Bohême, Hongrie et Pologne du VII^e au XVI^e siècle*, Paris, Passés composés/Humensis, 2021, p. 857-858). Il ordonna également un pogrom contre les Juifs de Prague en 1389 (d'après Bondy G., Dworsky F., *Op. Cit.*, 1906, p. 80-81.) — Hans, lui, ne choisit jamais vraiment de camp, se battant tantôt pour les Hussites, tantôt contre eux, allant au gré de ses intérêts personnels (d'après Šandera M., *Hynce Ptáček z Pirkštejna: opomíjený vítěz husitské revoluce*, Prague, Vyšehrad, 2011.) — Avant qu'il ne devienne célèbre, Žižka n'était qu'un reitre qui volait, tuait et qui eut besoin d'une amnistie de Venceslas IV pour revenir en Bohême (D'après Marin O. *Op. Cit.*, 2021, p. 550.)

[759] Pfister E., *Op. Cit.*, (2019), p. 147.

[760] Shaw A., *Op. Cit.,* (2014), p. 4-24. — Bazile J., *Op. Cit.*, 2020-2021, p. 351-365.

espace à visiter et non une réalité à vivre[761]. C'est encore plus vrai dans le cadre où ce tourisme implique des minorités car leurs souffrances sont alors des divertissements ou des points de narration servant à simplement raconter une histoire plus grande et où les horreurs et souffrances des évènements qui touchent les minorités ne sont jamais vraiment explorées, du moins pas du point de vue des minorités, allant jusqu'à esthétiser ces évènements violents, la domination et les inégalités[762]. Cette mise en scène esthétisée du passé, qui privilégie l'émerveillement ou la curiosité neutralise ou, dans le meilleur des cas, atténue la dimension conflictuelle de certaines réalités sociales liées aux minorités qui sont pourtant essentielles pour comprendre la vie de ces gens[763].

KCDII se distingue, nous l'avons vu, globalement assez bien des autres œuvres de la *pop culture* par son traitement des minorités, en ayant la volonté de présenter un univers médiéval réaliste et non fantastique comme la grande majorité des autres œuvres, toutefois, sans remplir totalement sa promesse, puisque certains tropes issus de la *fantasy* ou d'autres œuvres incluant des minorités se retrouvent dans le jeu[764].

Un aspect du traitement de ces minorités peut toutefois être à déplorer. Celles-ci ont, en apparence, une plus ou moins grande agentivité dans l'histoire racontée par le jeu mais, en réalité, elles sont au pire, ce que Bazile nomme des décors narratifs, servant à apporter de la vie et de la diversité dans un monde sans réel objectif, au mieux, des avatars tutoriels, dans le sens expliqué par Barnabé puisque tous sont là en partie pour transmettre des compétences à Henry, des compétences qui sont généralement liées à des clichés modernes et médiévaux sur lesdites minorités.

Ce manque d'agentivité de la part des minorités peut probablement s'expliquer par le manque d'impact des conseils des consultants liés aux minorités qui ne furent pas toujours écoutés, voire parfois ignorés. Nul doute qu'une écoute plus attentive de leurs conseils aurait permis une plus grande agentivité des minorités. Il convient toutefois de noter une différence flagrante entre *KCDI* et *KCDII* où le recrutement de 6 consultants pour les minorités a permis une représentation de celles-ci. Les polémiques liées au premier jeu auront donc eu raison du discours de Daniel Vávra, extrêmement réfractaire à l'incorporation de minorités, voire ont eu raison de Vávra lui-même, dont le discours ne correspondait plus à l'image que le studio voulait afficher.

Le jeu présente également l'aspect plastique des relations entre majorité et minorités. Non pas grâce à ses protagonistes, qui ne rejettent jamais les minorités dans le second opus. Même Henry qui détestait les Coumans dans le premier jeu, à cause de la mort de ses parents, finit par devenir ami avec certains d'entre eux, qui étaient présents le jour où son village fut brûlé et qui finit par déplacer sa colère vers des individus plutôt que des groupes. Nous pensons plutôt à la personne de Sigismond et de ses proches, qui acceptent Musa dans leur armée malgré une certaine méfiance envers lui de par sa religion et son origine, semblant l'accepter

[761] Bazile J., *Op. Cit.*, 2020-2021, p. 249.
[762] *Ibidem*, p. 251-253.
[763] *Ibidem*, p. 255-257.
[764] Sturtevant P.B, *Op. Cit.*, [En Ligne], https://publicmedievalist.com/race-fantasy-genre/.

plus pour son utilité que par bienveillance et ouverture d'esprit, comme c'est le cas pour Henry.

Entre mythe historique et impératifs médiatiques : le traitement des minorités passées au miroir du présent dans *Kingdom Come: Deliverance II*

Dans ce travail, nous avons tenté de comprendre les difficultés relevant de la représentation de minorités médiévales dans un médium populaire actuel, de comprendre les enjeux d'une telle représentation sur la perception desdites minorités aujourd'hui, et, de comprendre les contraintes et règles d'un certain médium dans la représentation d'un milieu médiéval dans sa véracité historique et son rapport aux minorités actuelles et historiques. Nous nous sommes également intéressés, dans un cadre plus spécifique à la série de jeux *Kingdom Come: Deliverance*, à l'impact des polémiques modernes sur la représentation qu'une personne, un groupe de personnes, un studio ou une industrie, avait sur les minorités.

À ces différents questionnements, nous pensons que ce travail apporte des réponses probantes. Nous avons démontré que l'un des enjeux les plus difficiles dans la représentation de minorités dans un milieu médiéval était l'accès aux sources. En effet, la difficulté d'étudier une minorité est que, comme le mot l'indique fort bien, elle n'est pas une majorité. Ses productions écrites, iconographiques ou matérielles sont moins nombreuses et moins bien conservées –si tant est qu'elles soient conservées– que les sources émanant de la majorité, ce qui amène à de nombreuses pertes qui seraient essentielles pour comprendre la vie quotidienne des minorités. Parfois, les historiens doivent donc se contenter des sources sur les minorités écrites par la majorité. Malheureusement, celles-ci sont souvent biaisées, volontairement dégradantes, politiquement motivées ou font état d'une mécompréhension flagrante de la minorité, résultant en la propagation de nombreux clichés qui sont parfois encore d'actualité. Pour ces raisons, la représentation des minorités dans un jeu vidéo, ou toute autre forme de médium de la *pop culture*, même représentant un univers médiéval, se doit d'apporter une attention extrême à la manière dont les minorités seront perçues par le public, alors que celles-ci, *a fortiori* celles de *KCDII*, sont parfois encore soumises à des clichés racistes ou contre leurs religions ou cultures. Le travail de représentation d'une minorité médiévale ne formate pas seulement la manière dont leurs versions médiévales sont perçues, mais également les personnes contemporaines formant ces minorités ethniques et religieuses. Cette conclusion est d'autant plus valable dans une période comme la nôtre où certains individus profitent du statut des minorités, souvent marginalisées, pour désigner un bouc émissaire ou profitent du fait que les actions de certaines personnes issues de ces minorités soient généralisées à l'ensemble des membres la constituant.

Pour en revenir au médium qui nous intéresse, le jeu vidéo, l'incorporation de minorités et la représentation de celles-ci dépendent des règles strictes du médium. Elles doivent servir à la narration et, pour cette raison, sont parfois simplifiées ou lissées, privées de la complexité dont fait preuve chaque groupe humain afin de faciliter la lecture au joueur, parfois de manière manichéenne ou

stéréotypée. Dans le cadre de *KCD*, mise à part une prétention à une représentation plus fidèle, qu'est-ce qui sépare réellement les Coumans barbares assoiffés de sang de *KCDI*, les Juifs incapables de se défendre, les Romanis fauteurs de trouble et Musa, déloyal et lubrique dans *KCDII* ? Les mêmes critiques, positives comme négatives, peuvent être faites au premier comme au second jeu. Certes, de grands efforts ont été entrepris par l'équipe de développement pour donner une véracité historique au jeu. Les combats à l'épée, les sièges, le voyage, la relation avec les minorités semblent tous correspondre à ce à que l'on pourrait s'attendre d'une œuvre représentant le Moyen Âge et correspondent à l'image de celui-ci que le public se fait, mais tels sont les mots clés « semblent » et « image ». Lors d'une analyse poussée comme nous avons pu la mener, cette image réaliste tombe bien vite pour dévoiler un ensemble de stéréotypes (pas toujours négatifs) propres au genre. *KCDII*, comme les films ou séries qui en emploient, se cache en quelque sorte derrière ses consultants historiques. Mais ces boucliers de légitimité ne sont pas toujours écoutés, contrairement à ce que prétend le *marketing* du jeu. Eux-mêmes n'ont pas la science infuse –et qui en ce monde pourrait s'en enorgueillir ?– mais ceux-ci font souvent partie du sujet qu'ils traitent (que cela soit des minorités, l'art du combat ou des aspects spécifiques de l'Histoire). Ils savent probablement mieux que des membres d'un studio qui ne sont ni historiens ni forgerons ni maîtres d'armes. Cependant, parfois leur savoir est mis de côté, au profit des règles d'usage du médium ou d'une volonté propre du studio de représenter l'Histoire d'une certaine manière.

C'est désormais officiel, le studio *Warhorse* travaille déjà, entre autres, sur un nouveau jeu dans le monde de *Kingdom Come: Deliverance* et, même si les informations sont pour le moment maigres et à l'état de rumeur sur le contenu de ce jeu, il sera intéressant de voir si, comme à la suite du premier opus, le studio s'est nourri des critiques constructives qui lui ont été apportées.

Ce travail, nous l'espérons, est une porte d'entrée vers d'autres études se rapprochant de celle que nous avons faite et la dépassant. Comme nous l'avons vu lors de notre passage en revue de la littérature, l'analyse de la véracité historique liée aux minorités dans un jeu vidéo existe, mais celle-ci ne bénéficie que rarement de plus qu'une dizaine de pages. Il serait intéressant de travailler les concepts présentés dans ce travail avec d'autres jeux vidéo se déroulant dans d'autres cadres spatio-temporels, traitant d'autres minorités réelles ou fictives. Une étude fort intéressante pourrait analyser la représentation d'une minorité en lien avec l'actualité, la représentation des personnes noires a-t-elle changé après la mort de George Floyd ? la représentation de la communauté juive est-elle différente depuis les attaques du 7 octobre et le conflit israélo-palestinien ? Une autre étude pourrait axer son questionnement sur les contraintes médiatiques de la représentation d'une minorité plutôt qu'historiques comme nous l'avons fait. Ce travail, nous l'espérons, inspirera de nombreux futurs travaux que nous aimerions lire, à défaut d'avoir pu intégrer tout ce que nous venons de mentionner dans le nôtre.

Bibliographie

- AARSETH E., *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*, Melbourne, MelbourneDAC, 2003.
- ABBOU T., *Timbuktu : A Paramount Mediaeval Centre of Trade and Knowledge*, Adrar, University of Adrar, 2020.
- *Alternative francophone*, vol. 2, n°8, (2021).
- *Annual of medieval studies at CEU*, vol. 28, (2022).
- *Anticlericalism in late medieval and early modern Europe: [Proceedings of an international colloquium held Sept. 20-22, 1990 at the University of Arizona, Tucson, Ariz, convened by the Division for Late medieval and reformation studies]*, Leiden, Brill, 1993.
- *ARACÊ*, vol. 6, n°4, (2024).
- *Aschkenas*, vol. 35, n°1, (2025).
- AUDET R. & XANTHOS N., *Le personnage contemporain*, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 2019.
- AVELSTAD K.C., HOUGHTON R., *The Middle Ages in modern culture*, Londres, New York, New Dehli, Oxford, Sydney, Bloomsbury Academic, 2021.
- BARNABE F., *Narration et jeu vidéo, Pour une exploration des univers fictionnels*, Liège, Bebooks, 2014.
- BAZILE J., *Opération historiographique et game design de jeu vidéo, les sources historiographiques dans la conception d'Assassin's Creed IV : Black Flag et Assassin's Creed : Freedom Cry*, thèse, inédite, université de Sherbrooke, Université de Lorraine, 2020-2021.
- BEREND N., HAMEAU-MASSET Y., NEMO-PEKELMAN C., TOLAN J., *Religious Minorities in Christian, Jewish and Muslim Law, (5th-15th Centuries)*, Turnhout, Berpols, 2017.
- BLOCH M., *Apologie pour l'histoire ou Métier d'historien*, Paris, Armand Colin, 2004, [1949].
- BROTTON J., Great Maps, The World's Masterpieces Explored and Explained, Londre, DK, 2015.
- *Brünner Beiträge zur Germanistik und Nordistik*, vol. 15, n°24, (2010).
- *Cahiers de Narratologie*, vol. 38, (2020).
- *Cahiers du CEFRES*, vol. 31, (2011).
- CHAPMAN A., *Digital Games as History, How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, New York, Routledge, 2016.
- CHAZAN R., *Reassessing Jewish Life in Medieval Europe*, Cambridge, Cambridge University Press, 2010.
- CHAZAN R., *The Cambridge History of Judaism, Volume VI, The Middle Ages : the Christian World*, Cambridge, Cambridge University Press, 2018.
- *Church History*, vol. 81, n°1, (2012).
- CLUSE C., HAVERKAMP A., YUVAL I.J., *Jüdische Gemeinden und ihr christlicher Kontext in kulturräumlich vergleichender Betrachtung von der Spätantike bis zum 18. Jahrhundert*, Hannovre, Verlag Hahnsche Buchhandlung, 2003.
- *Conjunctures*, vol. 83, (1994).

- CORNEJ P., *Jan Žižka: Za časů husitské revoluce*, Prague, Nakladatelství Paseka, 2019. — ZAVADIL A.J., *Kutnohorsko slovem i obrazem*, Kutná Hora, 1914.
- CROWE D.M., *A History of the Gypsies of Eastern Europe and Russia*, seconde édition, New York, Palgrave MacMillan, 2007, [1994].
- DAVID Z.V., HOLETON D.R., *The Bohemian Reformation and Religious Practice, volume 6*, Prague, Academy of Sciences of the Czech Republic, 2007.
- DE CEVINS M.-M., *Démystifier l'Europe centrale, Bohême, Hongrie et Pologne du VII^e au XVI^e siècle*, Paris, Passés composés/Humensis, 2021.
- DENOIX S., RENEL H., *Atlas des Mondes Musulmans Médiévaux*, Paris, CNRS Éditions, 2022.
- *Dictionary of the Middle Ages*, vol. 6, New York, Charles Scribner's Sons, 1982.
- ECO U., *Le nom de la rose*, Milan, Fabbri-Bompiani, 1980.
- *Écrire l'histoire*, vol. 16, (2016).
- *Éducation et Sociétés*, vol. 50, n°2, (2023).
- *Edukacja Międzykulturowa*, vol. 27, n°4, (2024).
- *Eminak: Scientific Quarterly Journal*, n° 49, (2025).
- *Encyclopédie Berbère*, vol. 37, (2015).
- *Encyclopédie de l'Islam, tome VI*, Leiden, Paris, Brill, 1991.
- *Ethnologie française*, vol. 53, N°2, (2023).
- FLETCHER R., *La Croix et le Croissant, le Christianisme et l'Islam de Mahomet à la Réforme*, Paris, Points, 2003.
- FRASER A., *The Gypsies*, second edition, Cambridge, Oxford, Blackwell, 1995, [1992].
- FRICHE L., *Penser la cartographie vidéoludique Analyse diachronique et comparée de la cartographie dans la série de jeux vidéo Monster Hunter (2004-2022),* Thèse, inédite, Université de Lorraine, 2024-2025.
- *Gamevironments*, n° 11, (2019).
- *German Historical Institute London Bulletin*, vol. XLV, n°2, (2023)
- GOUGUENHEIM S., *Les Empires Médiévaux*, Paris, Perrin, 2026.
- *Great Lives from History: The Middle Ages*, Pasadena, Hackensack, Shelley Wolbrink, 2005.
- *Hamsa, Journal of Judaic and Islamic Studies*, vol. 9, (2023).
- HANKS P., *A Dictionary of First Names*, Oxford, Oxford University Press, 1996.
- HAUSER J., JANÁČOVÁ E., *Visual Antisemitism in Central Europe, Imagery of Hatred,* Berlin-Boston, De Gruyter, 2021.
- HAVERKAMP A., ZIWES F.J., *Juden in der christlichen Umwelt während der späten Mittelalten*, Berlin, Beiheft, 1992.
- HENG G., *The Invention of Race in the European Middle Ages,* Cambridge, Cambridge University Press, 2018.
- *Homo Ludens*, vol. 1, n°15, (2022).
- HOPPENBROUWERS P.C.M, JANSE A., STEIN R., *Power and Persuasion: Essays on the Art of State Building in Honour of W.P. Blockmans,* Turnhout, Brepols, 2010.
- *Hungarian Historical review*, vol. 13, n°2, (2024).

- JADNAKOVA J., *Obnova Předzámčí v Ratajích nad Sázavou*, Prague, Cvut, 2025.
- JÁNOS L., Magyar Utonevkönyv, Budapest, Akadémiai Kiadó.
- *Jews on Screen, The Visibility and Representation of Jewish Identity in Contemporary Scripted TV*, Los Angeles, USC Annenberg, 2024.
- *Journal of Cultural Analysis and Social Change*, vol. 8, n°2, (2023).
- *Journal of Gypsy Lore Society,* vol. XLIV, (1965)
- *Journal of medieval history*, vol. 45, n°3, (2019).
- *Journal of Medieval History*, vol. 50, n°4, (2024).
- *Journal of Ritual Studies*, vol. 9, N° 1, (1995).
- *Journal of Sound and Music in Games*, vol. 5, n° 2, (2024).
- *Journalism & Mass Communication Quarterly*, (2016).
- *Judaica Bohemiae*, N°XLVIII, (2013).
- KANTOR M., *Medieval Slavic Lives of Saints and Princes*, Braun-Brumfield, University of Michigan, 1983.
- KENDRICK D., *The Role of the Romanies : Images and Counter-images of 'Gypsies'/Romanies in European Cultures*, Liverpool, Liverpool University Press, 2005.
- LANGMUIR G.I., *Toward a definition of antisemitism*, Berkeley, Los Angeles, Londre, University of California Press, 1996.
- *Lexikon des Mittelalters*, vol. 9, Artemis Verlag, 1998.
- *Lexikon des Mittelalters*, vol. 5, Verlag J.B. Metzler, 1991.
- LIEGEOIS J.-P., *Les Tsiganes*, Paris, La Découverte, 1983.
- *Loading… The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 9 (2014).
- MAIELLO G., GIUNGATO L., *Infinite Heroes and Quests of Skyrim: Investigating the Role of Norse Mythology in the Longevity of Bethesda Game Studios' Video Game 'The Elder Scrolls V'*, 2024.
- MARCUS I.G, *How the West Became Antisemitic, Jews and the Formation of Europe, 800-1500*, Princeton, Oxford, Princeton University Press, 2024.
- MARTIN G.R.R., *A Song of Ice and Fire*, 5 tomes, New York, Bantam Books, 1996-2011.
- MARTIN G.R.R., *Feu et Sang*, 2 t., New York, Bantam Books, 2018-2019.
- MAZEL F., *Nouvelle Histoire du Moyen Âge*, Paris, Édition du Seuil, 2021.
- MOREY P., YAQIN A. ET FORTE A., *Contesting Islamophobia: Anti-Muslim Prejudice in Media, Culture and Politics*, Londres, New York, Bloomsbury, 2019.
- MOUSNIER M., *Moulins et meuniers dans les campagnes européennes (IX^e^-XVIII^e^ siècle)*, Toulouse, Presse universitaires du Midi, 2020.
- *Mythlore*, vol. 41, N°2, (2023).
- NIEVERGELT M., *The Quest for Chivalry in the Waning Middle Ages: The Wanderings of Renè d'Anjou and Olivier de la Marche*, Cambridge, Cambridge University Press, 2012.
- *Open library of humanities*, n°4, (2018).
- PETERE A., SEEGER A., AKRAP D., SPERA D., *Our Medieval City ! The first Jewish Community in Vienna*, Vienne, Jewish Museum Vienna, 2021.
- PIASERE L., *Roms : une histoire européenne*, Montrouge, Bayard, 2011.

- *Postmedieval*, (2025).
- *Prowess, Piety and Public Order in Medieval Society*, vol. 14, (2017).
- QUINN P., *Harry Potter and the Protocols of the Elders of Zion? Or Carelessness, cultural memory and mythic figures*, Chichester, University of Chichester, 2020.
- *Races et racismes*, vol. 107, n°2, (2020).
- *Religions*, vol. 15, (2024).
- *Rethinking History*, vol. 21, n°3, (2017).
- Rowling J.K., Harry Potter (7 tomes) Londres, Bloomsbury Publishing, 1997-2007.
- ŠANDERA M., *Hynce Ptáček z Pirkštejna: opomíjený vítěz husitské revoluce*, Prague, Vyšehrad, 2011.
- SAPKOWSKI A., *Le Sorceleur* (13 Tomes), Paris, Bragelonne, 1986-2024.
- SEIBT F., *Die Juden in den böhmischen Ländern*, *Vorträge der Tagung des Collegium Carolinum in Bad Wiessee vom 27. bis 29. November 1981*, Munich, Vienne, R. Oldenbourg Verlag, 1983.
- *Sjezd Českých Historiků*, vol. 116, n°2, (2018).
- ŠMAHEL F., *Archiv Český*, N°XLI, Prague, Historický ústav AV ČR Filosofia, 2022.
- SMOLÍK T., SMOLÍKOVA K., *Cha Cha Chá zasmál se Mordechaj, Veselé putování židovskou historií.*, Prague, Argo, 2020.
- STRICKLAND D.H., *Saracens, Demons, & Jews, Making Monsters in Medieval Art*, Princeton, Oxford, Princeton University Press, 2003.
- *The Journal of African History*, vol. 4, No. 3 (1963).
- *The Middle Ages in Modern Culture: History and Authenticity in Contemporary Medievalism*, Londres, Bloomsbury, 2021.
- *The Southern African Journal of Medieval & Renaissance Studies*, vol. 25, (2015).
- THOMAS A., *Anne's Bohemia, Czech Literature and Society, 1310-1420*, Minneapolis, Londres, University of Minnesota Press, 1998.
- TOLAN J., *Law and Religious Minorities in Medieval Societies: Between Theory and Praxis*, Turnhout, Brepols, 2016.
- UHLÍŘ Z., *Tales from the Chronicle of Dalimil, the Paris fragment of the Latin translation*, Prague, Gloriet, 2006.
- VAN ENGEN J., *Christianity and Culture in the Middle Ages*, Indiana, University of Notre Dame Press, 2014.
- VON LÜNEN A., LEWIS K.J., LITHERLAND B., CULLUM P., *Historia Ludens, The Playing Historian*, Londres, Routledge, 2019.
- WOLBRINK S., *Great Lives from History, The middle ages, 477-1453*, *Volume 2, Kōken-Jan Zizka*, Pasadena, Hackensack, Salem Press, 2005.
- ZAHRADNÍKOVÁ M., *Dějiny Židů v českých zemích*, Prague, Vzdělávací a kulturní centrum Židovského muzea v Praze, 2006.
- ZAREMSKA H., *Les bannis du Moyen Âge,* Paris, Aubier, 1996.

Sitographie

- *Aar.pausd* [En Ligne], https://aar.pausd.org/sites/default/files/posterdavidfelchantisemitismincontemporarygoblinstories_2.pdf.
- *Beinecke Rare Book & Manuscript Library,* [En Ligne], https://library.yale.edu/.
- *Black Central Europe,* [En Ligne], https://blackcentraleurope.com/.
- *Cambridge Dictionary*, [En Ligne], https://dictionary.cambridge.org/.
- *Das wissenschaftlich-religionspädagogische Lexikon im Internet*, [en ligne], https://www.die-bibel.de/.
- *Den of Geek*, [En Ligne], https://www.denofgeek.com/.
- *Doba Karlova z. s.*, [En Ligne], https://www.dobakarlova.cz/.
- *e-stredovek*, [En Ligne], https://www.e-stredovek.cz/en/.
- *ERGO Network* [En Ligne], https://ergonetwork.org/.
- *Ethnomusicology Review*, Vol 18, (2013), [En Ligne], https://ethnomusicologyreview.ucla.edu/.
- *European human right center*, [En Ligne], https://www.errc.org/.
- *Europeana*, [En Ligne], https://www.europeana.eu/en.
- *Expert gamer reviews*, [En Ligne], https://expertgamereviews.com/.
- *Falconia.cz*, [En Ligne], https://www.falconia.cz/.
- *Fandom*, [En ligne], https://www.fandom.com/.
- *Fandompulse* [En Ligne], https://www.fandompulse.com/.
- *Gamedesigning*, [En Ligne], https://gamedesigning.org/.
- *Hornické Muzeum Pribram*, [En Ligne], https://www.muzeum-pribram.cz/skanzen-vysoky-chlumec/.
- *Jewish Museum in Prague*, [En ligne], https://www.jewishmuseum.cz/en/info/visit/.
- *Kotaku* [En Ligne], https://kotaku.com/.
- *Let's Play History*, [En ligne], https://lepetitcapo.wordpress.com/.
- *Medievalists.net*, [En Ligne], https://www.medievalists.net/.
- *Military History Institute of Prague*, [En Ligne], https://www.vhu.cz/military-history-institute-prague/#:~:text=Resslova%209a%2C%20120%2000%20Praha,%2Dheydrichiady%40vhu.cz..
- *Naucmese*, [En Ligne], https://www.naucmese.cz/.
- *New Normative*, [En Ligne], https://newnormative.com/.
- *Northeastern Global News*, [En Ligne], https://news.northeastern.edu/.
- *PCGamer*, [En Ligne], https://www.pcgamer.com/uk/.
- *Radio Prague International*, [En Ligne], https://www.czech.radio/.
- *Reddit*, [En ligne], https://www.reddit.com/.
- *Relmin*, [En ligne], https://telma.irht.cnrs.fr/outils/relmin/index/.
- *Revue d'histoire*, [En Ligne], https://www.uniba.it/it/docenti/silletti-alida-maria/attivita-didattica/silletti-a-a-2025-2026/le-french-bashing.pdf.
- *RomArchive*, [En Ligne], https://www.romarchive.eu/en/.
- *Sagejournals*, [En Ligne], https://journals.sagepub.com/?.

- *SciProfiles*, [En ligne], https://sciprofiles.com/.
- *SHS fortuna*, [En Ligne], https://www.shsfortuna.cz/kontakty.html.
- *Slaw*, [En Ligne], https://www.slaw.ca/.
- *Steam*, [En ligne], https://store.steampowered.com//
- *Sustainability summit*, [En Ligne], https://www.sustainabilitysummit.cz/en/speaker/dalibor-dostal-ceska-krajina-en/.
- *The Guardian*, [En Ligne], https://www.theguardian.com/europe.
- *The Oberlin Review*, [En Ligne], https://oberlinreview.org/.
- *The Public Medievalist,* [En Ligne], https://publicmedievalist.com/.
- *The Verge*, [En Ligne], https://www.theverge.com/.
- *The Walrus*, [En Ligne], https://thewalrus.ca/.
- *Tzadikim*, [En Ligne], https://dailyzohar.com/tzadikim/.
- *Universalis*, [En Ligne], https://www.universalis.fr/.
- *Unwinnable,* [En Ligne], https://unwinnable.com/.
- *World History Encyclopedia*, [En Ligne], https://www.worldhistory.org/trans/fr/.
- *YouTube*, [En Ligne], https://www.youtube.com/.
- *Zprávy z Muni*, [En Ligne], https://www.em.muni.cz/.

Ludographie

- *Age of Empire* (4 opus), (1997-2021), MICROSOFT GAMES Studios, PC.
- *Assassin's Creed* (14 opus), (2007-2025), UBISOFT, multiplateforme.
- *Assassin's Creed III* (2012), UBISOFT, multiplateforme.
- *Assassin's Creed IV : Black Flag* (2013), UBISOFT, multiplateforme.
- *Assassin's Creed Shadows* (2025), UBISOFT, multiplateforme.
- *Assassin's Creed Unity* (2014), UBISOFT, multiplateforme.
- *Call of Duty* (22 opus), (2003-2025), ACTIVISION, multiplateforme.
- *Civilization* (7 opus), (1991-2025), 2K GAMES, PC.
- *Clair Obscur: Expedition 33*, (2025), SANDFALL INTERACTIVE, multiplateforme.
- *Crusader Kings* (3 opus), (2004-2020), PARADOX INTERACTIVE, multiplateforme.
- *Dungeons and Dragons* (c.1970), GYGAX G., ARNESON D., Asmodée.
- *God of War Ragnarök*, (2022), SIE SANTA MONICA STUDIO, multiplateforme.
- *Kingdom Come: Deliverance* (2018), WARHORSE STUDIO, multiplateforme.
- *Kingdom Come: Deliverance II* (2025), WARHORSE STUDIO, multiplateforme.
- *Mafia* (4 opus), (2002-2025), 2K GAMES, multiplateforme.
- *Red Dead Redemption* (2 opus), (2010-2018), ROCKSTAR GAMES, multiplateforme.
- *The Elder Scrolls V : Skyrim* (2011), BETHESDA, multiplateforme.
- *The Elder Scrolls*, (5 jeux), (1994-2011), BETHESDA, multiplateforme.
- *The Witcher (3 Opus)* (2007-2015), CD PROJEKT, multiplateforme.

Filmographie

- *13e Guerrier*, (1999), MCTIERMAN J., Touchstone Pictures.
- *Braveheart*, (1995), GIBSON M., Icon Productions.

- *Harry Potter* (8 films), (2001-2011), COLOMBUS C., CUARÓN A., NEWELL M., YATES D., Warner Bros. Pictures.
- *House of the Dragon*, (3 saisons, en cours), (2022-en cours), CONDAL R., HBO.
- *Kingdom of heaven*, (2005), SCOTT R., 20th Century Fox.
- *Le Seigneur des Anneaux : Les Anneaux de Pouvoir*, (2 saisons, en cours), (2022-en cours), PAYNE J.D., MCKAY P., Amazon prime.
- *Le Seigneur des Anneaux* (3 films), (2001-2003), JACKSON P., New Line Cinema.
- *Les visiteurs* (3 films), (1993-2016), POIRE J.-M., Gaumont International.
- *Peaky Blinders*, (6 saisons), (2013-2022), BATHURST O., HARPER T., MCCARTHY C., BBC.
- *Robin des Bois*, (1973), ANDERSON K., CLEMMONS L., Disney.
- *Robin des Bois, prince des voleurs*, (1991), REYNOLDS K., Warner Bros.
- *Star Wars* (9 films principaux), (1977-2019), LUCAS G., Lucasfilm Limited.
- *The Fountain*, (2006), ARONOFSKY D., Warner Bros.
- *The Walking Dead*, (2010-2022), DARABONT F., AMC.
- *Vikings* (6 saisons), (2013-2020), HIRST M., Netflix.

Sources et éditions de sources médiévales

- [PSEUDO-]DALIMIL, *Kronika*, éd. V. FLAJŠHANS, Prague, Jan Laichter V Praze, 1920.
- *Aucassin et Nicolette, Chantefable du douzième siècle*, éd. BIDA A., Paris, Hachette, 1878.
- BONDY G., DWORSKY F., *Zur Geschichte der Juden in Böhmen, Mähren und Schlesien von 906 bis 1620*, vol. I, Prague, Herausgeber und Verleger, 1906.
- *Chronique des Pays-Bas, de France et de Tournai*, éd. DE SMET J.-J., Bruxelles, M. Hayez, 1856, p. 115-570.
- CONRAD JUSTINGER, *Berner-chronik*, éd. STUDER G., Berne, Druck und Verlag von K. J. Wyss, 1871.
- COSMAS DE PRAGUE, *Cosmae Pragensis Chronica Bohemorum*, éd. BAK J.M., RYCHTEROVA P., in *Central European Medieval Texts*, vol. 10, (2020), p. 3-428.
- *Die Chroniken der schwäbischen Städte: Augsburg*, éd. FRENSDORFF F., Leipzig, Verlag von S. Hirzel, 1865.
- *Die Chroniken der schwäbischen Städte: Magdeburg*, éd. FRENSDORFF F., Leipzig, Verlag von S. Hirzel, 1869.
- GANS D., Ratolest Davidova, éd. ŠEDINOVÁ J., Prague, Academia, 2016.
- JEAN DE MANDEVILLE, *Le livre des merveilles du monde*, éd. DELUZ C., Paris, CNRS, 2000.
- JOHANN SCHILTBERGER, *The Bondage and Travels of Johann Schiltberger, a Native of Bavaria, in Europe, Asia, and Africa, 1396-1427*, éd. BUCHAN TELFER J., Londres, Hakluyt Society, 1879
- *Journal d'un bourgeois de Paris*, éd. TUETEY A., Paris, H. Champion, 1881.
- KOWALSKI T., *Ibrahim ibn Yaqub's Account of His Travel to Slavic Countries as Transmitted by Al-Bakri*, Berlin, Peter Lang, 2022

- LAURENT DE BREZOVA, *Historia Hussitica*, éd. GOLL J., in EMLER J., GEBAUER J., GOLL J., *Fontes rerum Bohemicarum*, tome V, Prague, Nadání Františka Palackého, 1893.
- *Ostrovská píseň*, éd. SVOBODOVÁ A., VOLEKOVÁ K., Praha, Archiv Pražského hradu, fond Knihovna Metropolitní kapituly u sv. Víta.
- *Popravčí kniha pánů z Rožmberka*, éd. MAREŠ F., Prague, Nákladem Kr. Společnosti Nauk. — Tiskem Dra. Edv. Grégra, 1878.
- PŘIBIK PULKAVA DE RADENÍN, *Chronica Bohemica*, Cracovie, Biblioteka Książąt Czartoryskich – Muzeum Narodowe w Krakowie, Fundacja XX. Czartoryskich, (Prague 1376).
- SIGISMOND DE LUXEMBOURG, *sauf-conduit du 17 avril 1423*, Spiš, éd. ALTMANN W., n° 5554, in BÖHMER J.F., *Regesta Imperii XI*, Vienne, Cologne, Weimar, Böhlau Verlag, 2012.
- *Staré letopisy české*, éd. PALACKÝ F., *Staří letopisové čeští od roku 1378 do 1527 čili Pokračování v kronikáh Přibíka Pulkavy a Beneše z Hořovic z rukopisů starých vydané*, Prague, Cura et impensis regiae Sociectatis Scientiarum Bohemicae. 1829.

Avant-propos 1

Représenter des minorités dans la Bohême médiévale de 1403 2

Champ d'étude : les minorités ethnoreligieuses dans *Kingdom Come: Deliverance II* 2

Défis historiographiques et réception culturelle 4

Cadre historiographique : représentation historique et *Game Studies* 5

Cadre historiographique : authenticité et controverses autour de *Kingdom Come: Deliverance I* 6

Cadre historiographique : la notion de « l'Autre » en Bohême médiévale 7

Cadre historiographique : les Juifs en Europe centrale médiévale 8

Cadre historiographique : les Romanis en Europe centrale médiévale 9

Cadre historiographique : les populations noires et musulmanes en Europe centrale médiévale 10

La précision historique à l'épreuve du médium : problématique et questionnements 11

Du parchemin aux pixels : un corpus à la croisée des époques 12

Du parchemin … 12

… aux pixels 13

Itinéraire d'analyse : contextualisation, comparaison et mise en perspective 14

Du réalisme à l'idéologie : les polémiques autour de *Kingdom Come: Deliverance I* 15

« *Dungeons and no dragons* » : discours, posture et réalités du jeu vidéo historique 16

Les consultants historiques 24

Joanna Nowak, figure pivot de la consultation historique dans *Kingdom Come: Deliverance I* 25

Au-delà de Joanna Nowak : l'encadrement scientifique de *Kingdom Come: Deliverance I* 27

L'évolution de l'encadrement scientifique dans *Kingdom Come: Deliverance II* : profils, fonctions et représentations 27

Judaïsme, culture romanie et Histoire africaine : les visages de l'expertise dans *Kingdom Come: Deliverance II* 29

« Sélectionner, arranger, donner du sens » : bilan sur la médiation historique dans *Kingdom Come: Deliverance* 31

Penser la norme pour comprendre la marge : les figures majoritaires dans *Kingdom Come: Deliverance* 32

Du folklore médiéval aux mécaniques de jeu : le stéréotype du meunier 33

L'incarnation des dérives cléricales : Godwin au miroir de la critique hussite 34

Vauquelin Brabant, « le Français de service » : entre déclin de la chevalerie et *French Bashing* contemporain 35

Entre opportunisme seigneurial et cause juste : la réhabilitation du Diable Sec... 36

Jan de Trocnov, le héros sans tache : entre mythe national et idéalisation ludique 37

Du stéréotype comme outil de lisibilité : bilan et hypothèse de recherche 38

Inscrire l'identité dans la longue durée : Cosmas, Dalimil et l'émergence de la nation tchèque 38

Aux origines du récit national : la *Chronica Bohemorum* de Cosmas de Prague et le manichéisme identitaire 39

« *Jazyk* » contre « *Němec* » : la définition linguistique et politique de la nation chez Dalimil 40

Du marchand itinérant à la communauté urbaine : la mise en scène du judaïsme bohémien 43

Le quartier juif de Kuttenberg 43

La carte comme espace idéologique : le paradoxe de la visibilité cartographique dans *Kingdom Come: Deliverance II*..... 43
L'architecture du paria : comment le *world design* communique la marginalité au joueur.... 44
Scénographier l'altérité par le son, analyse de la bande originale du ghetto de Kuttenberg : la mécanique de la musique adaptative dans l'immersion ludique..... 46
Instrumentations et sonorités : répondre aux attentes stéréotypées du joueur..... 47
« Entrer chez l'Autre » : la sonorisation de l'altérité et l'effet de voyage 47
Mythe du ghetto et réalités bohémiennes : confrontation historiographique de la présence juive au XVᵉ siècle 48
Les PNJ nommés : généalogie, rôles sociaux et subjectivation narrative 50
La foule qualifiée : catégorisation socio-professionnelle et immersion yiddish dans le quartier juif..... 50
Au-delà du ghetto : la représentation de la présence juive dans l'espace rural 51

De l'archive au jeu : les stratégies d'attribution des prénoms juifs 52

Entre réalité historique et représentations ludiques : l'économie et le statut socio-professionnel des Juifs de Bohême..... 53

L'artisanat juif entre le *Codex* et les archives 53
L'usure et le prêt d'argent : un monopole juif ?..... 54
Une diversité économique représentée ? : marchands, médecins, fonctionnaires et prêteurs en Bohême 55

Parler la différence : le yiddish dans *Kingdom Come: Deliverance II*, entre identité communautaire et contraintes de traduction..... 56

Du mot d'esprit à l'invective : analyse du corpus linguistique des PNJ juifs..... 56
Religiolecte et contact des langues : le yiddish médiéval face à l'environnement bohémien 57
Restituer la langue de l'Autre : arbitrages de production et lisibilité pour le joueur contemporain 58

Violences, pouvoir et protection : le pogrom du quartier juif au filtre du *game design* et des sources médiévales 58

Le pogrom comme moteur narratif : réduction ludique et enjeux de représentation de la violence..... 58
« Servi Camerae » et finances royales : le statut juridique et l'exploitation des Juifs sous les Luxembourg..... 59

Entre « *Rex Iudeorum* » et médiation rabbinique : la perception ambivalente de Venceslas IV 61
Le pogrom de Prague de 1389, une inspiration pour celui de Kuttenberg de 1403 : de la réalité à la fiction 63

De la pierre au dialogue : indices et manifestations de l'antijudaïsme dans l'environnement de Kuttenberg 65
Indices matériels et énigmes murales : les gravures de la taverne du Roi Salomon 65
Du sentiment d'insécurité au pressentiment du pogrom : la représentation du quotidien juif66

Aux origines du stéréotype : la figure du Juif dans la *Chronica Bohemorum* de Cosmas de Prague 66
Du mythe de Libuše aux banques de Ratisbonne : les activités marchandes et le prêt sur gage liés aux Juifs 66
La justification de la violence : entre « permission divine » et confiscations d'État 67
De la « nation non sainte » à l'incarnation du mal : la rupture religieuse chez Cosmas 68
L'héritage d'une grille de lecture antijuive au début du XII^{ème} siècle 69

L'ennemi de mon ennemi : ambivalence, nationalisme et antijudaïsme dans *la Chronique de Dalimil* 70
Stéréotypes médiévaux et symboles démoniaques : l'accusation de meurtre rituel 70
Quand les Juifs prennent les armes : l'antigermanisme de Dalimil face au stéréotype de la faiblesse de Cosmas 70
Xénophobie politique et transposition dans l'univers ludique 71

De la diabolisation « cosmasienne » à l'intégration politique : les Juifs sous la plume de Laurent de Březová 72

La trajectoire juive : trois siècles d'évolution dans les chroniques bohémiennes . 72

Au-delà des chroniques : hagiographie, littérature de voyage et art visuel face à l'antijudaïsme médiéval 73
Figures de la trahison : le parallèle christique dans l'hagiographie et la poésie religieuse 73
Codifier l'altérité : le Juif persécuteur dans *le Livre des merveilles* et l'art visuel 73
Vers une culture visuelle et orale : s'adresser aux gens du commun 74

Scatologie, corps et religion : les clichés antijuifs dans le théâtre de rue tchèque du XIV^{ème} siècle 74
Du bordel de Venise aux excréments : l'humour xénophobe populaire 74
De l'allégorie de *Synagoga* à la parodie de résurrection : les ressorts corporels du ridicule dans le sacré 75
Entre hérésie de l'hostie et rumeurs de contagion : la panoplie complète du rejet populaire 76

Entre art sacré, codes vestimentaires et *game design* : la construction visuelle de la figure juive 76
Le motif du *Judensau* en Bohême, un bestiaire horrifique absent du jeu 77
Codifier la haine : représentations de l'eucharistie parodiée et de l'apostasie 79
L'habit fait le Juif ? : le *Judenhut* entre histoire et imaginaire visuel 79
Lisibilité du *gameplay* et choix de *design* : la représentation des Juifs dans *Kingdom Come: Deliverance II* 82

Du jeu vidéo à la *fantasy* : déconstruction des représentations et du codage racial juif dans les médias populaires 83
L'illusion du Moyen Âge chrétien : analyse des archétypes de personnages et de l'invisibilisation 83
Le codage racial dans la *fantasy* : de l'héritage de Tolkien aux gobelins et aux nains 85

Les paradoxes d'une modélisation historique entre sources, stéréotypes et choix de *design* 86

La minorité Romanie dans *Kingdom Come: Deliverance II* : absence historique ou « couleur locale » ? 88

Le camp des nomades : cartographier la liberté 88
Cartographier l'Autre : analyse critique de la carte du camp des nomades 88
Topographie et *game design* immersif : les messages cachés de l'espace nomade 89

Anatomie de la communauté : profils socio-économiques et analyse des prénoms des PNJ romanis 90
Entre stéréotypes matériels et origines linguistiques : le profil des personnages nommés ... 90

Multiculturalité et identités nomades : entre représentations vidéoludiques et approches ethnologiques 91
Entre Coumans, Bohémiens et Romanis : la réalité multiculturelle du camp selon le jeu 92
De la théorie à la pratique : la stigmatisation comme définition commune des populations nomades 92

La reconstitution linguistique du romanès : entre choix des consultants et contraintes historiques 93
Le lexique romanès dans le jeu : étude des emprunts au tchèque, au slovaque et au roumain 93

Le rejet des Romanis à Sémine : analyse des tensions et des stéréotypes incarnés 95
Les « Égyptiens » de *la chronique d'Augsbourg* 96
Les « Tatares » et « Tsiganes » de *la chronique de Magdebourg* 96
Les « païens baptisés » de *la chronique de Berne* 97
Les « Égyptiens » de *la chronique de Tournai* et leur représentation visuelle 98
Les « Sarrasins » *du Journal d'un bourgeois de Paris* 99
« *Kartas* » et autres « Tsiganes » dans les sources tchèques 100
Du cliché criminel au tribut : l'analyse des accusations de vol dans les sources 100
Les hommes qui murmurent à l'oreille des chevaux 101
La complexité de la foi et des pratiques occulto-religieuses romanies 101
Titres nobiliaires, bijoux et mythes de l'errance : se faire voir, comprendre et accepter par les Occidentaux 101
Entre phénotypes gommés et marginalisation : le bilan de la représentation 103

Le choix d'incorporer les Romanis : processus de conception historique et fonctions ludonarratives 103

Le sauf-conduit du Voïvode : comparaison textuelle entre le jeu, les archives historiques de Sigismond et l'analyse du *Codex* 104

La musique des Romanis dans *Kingdom Come: Deliverance II* : analyse ethnomusicologique 106

Analyse héraldique : la représentation anachronique de l'identité romanie par les développeurs 107

Les Romanis dans la *pop culture* et les médias : archétypes, stéréotypes et codages raciaux 108
La figure romanie dans l'imaginaire médiatique : entre clichés récurrents et dynamiques communautaires 108
De la *fantasy* au codage racial : analyse théorique des tropes 109

Bilan croisé des sources historiques et de la représentation vidéoludique des Romanis 110

De la diégèse à l'Histoire : étude du personnage de Musa 110

De Tombouctou à la Bohême : reconstitution du passé de Musa à travers ses récits 111

Apparences, pragmatisme et maîtrise des langues : les caractéristiques physiques et psychologiques de Musa 111

L'universalité incarnée : la charge représentationnelle de Musa et ses influences de *game design* 112

Analyse médiatique et comparée : le traitement des minorités noires et musulmanes, de la *pop culture* à *Kingdom Come: Deliverance II* 113

Du choix des acteurs aux modèles de fiction : enjeux de visibilité 113

Analyse des tropes et résistance des stéréotypes : regard critique sur la figure du savant non-blanc 115

Cartographie des influences : de l'explorateur au souverain dans la création de Musa 117

Le regard critique sur la Bohême : de l'expérience vidéoludique de Musa aux sources du X^{ème} siècle 118

La réaction des personnages face à Musa : stéréotypes, racisme ordinaire et hostilité 120

La réception externe de Musa : entre sarcasmes et controverses 121

La présence africaine en Europe centrale médiévale : preuves archéologiques, sources historiques et débats sur la représentation 122

Entre mythes et réalités : le discours des crieurs publics sur les terres du Sud ... 123

Représentations artistiques et textuelles de l'altérité : entre diabolisation et réhabilitation politique des populations noires et musulmanes 124

Du manuscrit à la carte : la figuration des « Éthiopiens », de Mansa Mūsa et de Balthazar .. 124

Le noir, allégories du péché et réalités textuelles : entre contes, récits de voyage et chroniques 125

Les figures d'exception : le culte politique de saint Maurice et le mythe du Prêtre Jean 127

Entre hostilité et observation : Schiltberger, Dalimil et Laurent de Březová face à l'Islam ... 129

Musa, unique héraut de cultures multiples : entre fascination et réductionnisme 129

Entre promesses de réalisme et archétypes : le sort commun des minorités dans le jeu 130

Entre mythe historique et impératifs médiatiques : le traitement des minorités passées au miroir du présent dans *Kingdom Come: Deliverance II* 132

Sitographie 138

Ludographie 139

Filmographie 139

Sources et éditions de sources médiévales 140

Annexes I

Quêtes principales I

1. Derniers Sacrements I
2. Cavaliers Tranquilles I
3. Fortuna I

4. Laboratores I
5. Pique-Assiettes De Noce II
6. Pour Qui Sonne Le Glas II
7. Retour En Selle II
8. Mal Nécessaire II
9. Pour la Victoire ! III
10. Messager Divin III
11. Le Doigt de Dieu III
12. La Tempête III
13. La Plume et l'épée IV
14. Quand On Parle du Diable IV
15. La Meute du Diable IV
16. Dans Les Tréfonds V
17. Via Argentum V
18. Liberté et Fraternité V
19. Le Jeu du Roi V
20. Le Festin VI
21. Exode VI
22. La Tanière Du Lion VI
23. Danse Avec Le Diable VI
24. Oratores VII
25. Vol à l'italienne VII
26. Civitas Pragensis VII
27. C'est Ainsi Que Ça Commence... VII
28. Siège VIII
29. Famine Et Désespoir VIII
30. Représailles VIII
31. Derniers Sacrements (2) VIII
32. Jour du Jugement Dernier VIII

Personnages présents dès le premier jeu : IX
33. Hans Capon IX
34. Seigneur Hanush de Leipa IX
35. Markvart von Aulitz X
36. Radzig Kobyla XI
37. Sigismond Ier XI

Personnages présents uniquement dans le second jeu XII
38. Albich d'Unichzow XII
39. Jan Žižka de Trocnov XIII
40. Le Diable Sec XIV

Annexes relatives à la communauté juive XIV

Entrées de *Codex* relatives à la communauté juive : XIV
41. Entrée de *Codex* sur les Juifs : XIV
42. Entrée de *Codex* sur le Rabbin : XV
43. Entrée de *Codex* sur le Quartier juif de Kuttenberg : XV
44. Entrée de *Codex* sur la Synagogue : XVI

Extraits de chroniques relatives à la communauté Juive : XVI
45. L'histoire de Jacob Apella selon Cosmas de Prague : XVI

Les discussions relatives à la communauté juive du jeu : XVII
46. Conversation entre Henry et le *Soykher* : XVII
47. Discussion entre Henry et Samuel : XIX
48. Conversation lors du conseil municipal de Kuttenberg : XX

Cartes relatives à la communauté juive : XXI
49. Carte imprimée de Kuttenberg : XXI

50. Carte diégétique de Kuttenberg : XXII

Art chrétien représentant la communauté juive : XXIII
51. La passion de l'abbesse Cunégonde : XXIII
52. Représentation de Juifs autour d'un agneau XXV
53. Les Juifs marqués par la Bête XXVI
54. Vitraux de l'église Saint-Laurent : XXVII

Sources écrites relatives aux Juifs : XXVII
55. Rapport du Pogrom de 1389 : XXVII
56. Lettre de protection de Venceslas envers les Juifs : XXVIII

Gravures potentiellement antijuives XXX
57. Gravures derrière la Taverne de Salomon XXX
58. Gravures dans le quartier juif XXXI

Annexes relatives à la communauté Romanie XXXII

Carte relative aux Romanis XXXII
59. Carte du camp nomade : XXXII

Entrées de *Codex* relatives aux Romanis : XXXII
60. Entrée de *Codex* sur les Romanis : XXXII
61. Entrée de *Codex* sur les Nomades : XXXIII
62. Entrée de *Codex* sur les Sauf-conduits : XXXIII

Sources médiévales relatives aux Romanis : XXXIV
63. La chronique de Tournai : XXXIV
64. Le Journal d'un Bourgeois Parisien : XXXIV
65. Trois sauf-conduits médiévaux : XXXVI
66. Histoire du Romani qui forgea les clous de Jésus : XXXVII

Conversations relatives aux Romanis : XXXVIII
67. Première conversation avec le voïvode : XXXVIII
68. Deuxième conversation avec le voïvode : XXXIX
69. Conversation avec Marika : XLI
70. Conversation avec Aranka : XLII
71. Conversation avec le nomade non-nommé : XLIV

Annexes concernant le personnage de Musa XLV

Conversations avec Musa : XLV
72. Première conversation entre Musa et Henry : XLV
73. Deuxième conversation entre Musa et Henry : XLVI
74. Conversation entre Musa et Godwin : XLVI

Entrées de *Codex* relatives à Musa : XLVII
75. Entrée de *Codex* sur les étrangers : XLVII
76. Entrée de *Codex* sur Musa : XLVII
77. Entrée de *Codex* sur l'Islam : XLVIII

Commentaires internet sur Musa : XLIX
78. Commentaire de *Reddit* sur Musa : XLIX
79. « Pour clore le sujet sur Musa » : XLIX

Questionnaire anonyme envoyé aux consultants relatifs aux minorités (3 réponses reçues) : LI
80. Questionnaire envoyé aux consultants dédiés à la minorité juive et leurs réponses : LI
81. Questionnaire envoyé aux consultants dédiés à la minorité romanie et leurs réponses : LV

Annexes

Quêtes principales

1. Derniers Sacrements

Dans ce prologue se déroulant à Suchdol, Godwin commence sur les remparts et utilise une arbalète pour éliminer les soldats qui tentent d'escalader les murs jusqu'à recevoir l'ordre de rejoindre la cour. Là, Godwin aide à défendre la porte en tirant à travers la grille pendant que ses alliés activent un piège. Après avoir repoussé la première vague, il suit le Diable Sec vers un autre rempart. Il passe alors au combat à l'épée pour éliminer les assaillants déjà montés[765].

2. Cavaliers Tranquilles

Dans cette quête, Henry reprend la route avec Hans Capon, croise une patrouille ennemie et tente une résolution pacifique. Arrivé dans un camp, il rejoint ensuite Hans pour un entraînement au combat, puis partage un moment autour du feu avec le groupe. Plus tard, Henry suit Hans discrètement près du lac. La situation dégénère lorsqu'ils sont attaqués et blessés, les forçant à fuir des bandits[766].

3. Fortuna

Après une chute, Henry et Hans fuient difficilement, Henry étant blessé et sujet à des hallucinations. Il se réveille ensuite chez Bozhena, affaibli, et doit se soigner, manger et se rééquiper. Henry part récolter des herbes pour préparer un remède destiné à Hans. Il fabrique une potion pour le soigner. Après une nuit de repos, il le retrouve pour faire le point[767].

4. Laboratores

Dans cette quête, après s'être vu refusé l'entrée du château de Trosky, Henry et Hans arrivent à la taverne de Troskovice et discutent des événements à venir. Henry reconnaît une femme aperçue plus tôt, mais elle nie et lui parle d'un mariage où se trouverait De Berg. Pour payer leur repas, Henry doit travailler en transportant des sacs de farine. Pendant qu'il accomplit sa tâche, une dispute éclate entre Hans et un client. La situation dégénère rapidement en bagarre générale et Henry doit sauver Capon. Les gardes interviennent et arrêtent Henry et Hans. Ils sont mis au pilori après cette altercation[768].

[765] « Last Rites », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Last_Rites, (Page consultée le 21/03/2026).
[766] « Easy riders », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Easy_Riders, (Page consultée le 21/03/2026).
[767] « *Fortuna* », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Fortuna, (Page consultée le 21/03/2026).
[768] « *Laboratores* », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Laboratores, (Page consultée le 21/03/2026).

5. Pique-Assiettes De Noce

Henry cherche à infiltrer le mariage de Sémine et doit, pour cela, travailler soit avec le forgeron Radovan, soit avec le meunier Kreyzl. Au fil de la fête, Henry rend aussi service au seigneur Jan Sémine. Selon son choix d'allié, il doit ensuite, soit retrouver Enneleyn soit récupérer une épée volée, deux situations qui impliquent notamment Hans Capon. Après la cérémonie, Henry tente de féliciter les mariés mais se retrouve mêlé à une bagarre. Les gardes interviennent et la situation bascule : Godwin, se retrouve chargé de retrouver Hans[769].

6. Pour Qui Sonne Le Glas

Henry est emprisonné au château de Trosky tandis que Hans Capon risque l'exécution imminente. Pour le sauver, Henry doit atteindre Thomas, le capitaine de la garde, seul capable de prouver la noblesse de Hans avant que la cloche ne sonne. En progressant, Henry accède au laboratoire du château, où il fabrique une potion pour soigner Thomas. Henry soigne Thomas avec l'aide de sa sœur, ce qui permet de prouver l'identité de Hans. La situation se résout ensuite par une discussion avec le seigneur De Berg, sauvant Hans de l'exécution[770].

7. Retour En Selle

Henry reçoit une mission de messager du seigneur de Berg et part avec Hans vers la forteresse de Nebakov. Sur place, Henry explore les lieux pendant que Capon discute avec le seigneur des lieux. Il commence à soupçonner que quelque chose ne tourne pas rond. En enquêtant discrètement, il découvre un prisonnier caché dans les geôles : le véritable seigneur Jaromir, révélant que l'homme en place est un imposteur. Après cette découverte, Henry quitte la forteresse sans se faire repérer, retrouve Hans et lui révèle la vérité. De retour à Trosky, il rapporte l'affaire à De Berg[771].

8. Mal Nécessaire

De Berg envoie Henry interroger un bandit capturé après une tentative d'assassinat. Il apprend l'implication de la bande, le chef, Istvan et le soutien régional, découvrant que le jeune Sémine aide les brigands et a quitté son mariage prématurément ; ensuite, Henry choisit soit de cacher l'implication de Sémine à De Berg, mettant fin à la mission, soit de l'impliquer, ce qui déclenche l'envoi d'Henry avec Hans et Hashek pour arrêter Olda Sémine, menant à un affrontement où il peut prendre le parti de Sémine et éliminer les hommes d'Hashek avant de brûler le château et retourner à Trosky, ou prendre le parti d'Hashek en tuant les hommes de Sémine, retrouvant Olda Sémine blessé dans la tour, qu'il peut laisser fuir et subir

[769] « Wedding Crahsers », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Wedding_Crashers, (Page consultée le 21/03/2026).
[770] « For Whom the Bells Tolls », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/For_Whom_the_Bell_Tolls, (Page consultée le 21/03/2026).
[771] « Back in the Saddle », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Back_in_the_Saddle, (Page consultée le 21/03/2026).

l'attaque de Hashek ou l'arrêter, entraînant l'exécution sommaire du jeune Sémine et le retour à Trosky ; dans tous les cas, Henry fait ensuite son rapport à De Berg[772].

9. Pour la Victoire !

Henry parle à Hans Capon pour commencer le banquet et discute avec ses alliés. Le matin, Henry retrouve Hans Capon dans la cour pour lui remettre son armure et son vin avant de suivre le seigneur jusqu'à la porte pour se rendre à la forteresse de Nebakov. Henry et Hans se retrouvent alors dans une embuscade. Ils s'enfuient jusqu'au moulin de Nebakov, où Henry affronte le capitaine dans un duel, dans lequel celui, qui s'avèrera être Žižka, sera blessé à l'œil[773].

10. Messager Divin

Godwin interroge l'aubergiste Lawrence pour en apprendre plus sur l'attaque précédente, puis il se rend à l'endroit de l'embuscade au moulin de Nebakov, où il rencontre des bandits en train de piller les corps, il rencontre un homme qui le présente à son chef, Éric, et, après discussion, se fait attaquer par des bandits qu'il doit aider à éliminer pour que Éric accepte de le conduire à la forteresse de Nebakov, rencontre le Capitaine affronté précédemment par Henry. Godwin le prend en otage, ce dernier lui demande de l'aide pour éliminer les rebelles et défendre Nebakov, Godwin suit les ordres, tue les rebelles, puis parle de nouveau avec le Capitaine. Henry, enfermé dans une cellule, discute avec Istvan Toth. Celui-ci s'enfuit et Henry est sauvé par Godwin, découvre que le Capitaine se nomme Jan de Trocnov, comprenant qu'ils sont du même camp[774].

11. Le Doigt de Dieu

Henry suit Godwin à l'extérieur des murs de la forteresse, et enterre des soldats morts. Se réveillant, alors que la forteresse est attaquée par les hommes de De Berg, Henry repousse les échelles ennemies, se rend la porte pour lancer des pierres sur les adversaires, descend dans la cour, repousse plusieurs soldats et repousse les Pragois ayant franchi les remparts. Henry et ses alliés doivent se réfugier dans le donjon du château, duquel ils se font déloger par le Doigt de Dieu, un canon[775].

12. La Tempête

Henry, Godwin et Žižka se retrouvent dans les cachots du château de Trosky en mauvaise posture et doivent subir un interrogatoire musclé d'Istvan Toth. Katherine vient à leur secours et indique un passage secret vers les falaises d'Apollonia, mais Henry doit d'abord récupérer son armure et ses armes. Il monte aux appartements

---

[772] « Necessary Evil », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Necessary_Evil, (Page consultée le 21/03/2026).

[773] « For Victory ! », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/For_Victory, (Page consultée le 21/03/2026).

[774] « Divine Messenger », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Divine_Messenger, (Page consultée le 21/03/2026).

[775] « The Finger of God », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/The_Finger_of_God, (Page consultée le 20/03/2026).

de la tour pour rencontrer Istvan, le tue, et récupère l'épée longue de Radzig Kobyla. Il se rend ensuite dans sa chambre pour rassembler ses affaires et celles de Godwin et Žižka ainsi que les clés du château. Ils se rendent dans le passage secret, jusqu'à Apollonia. Ensuite, Henry progresse discrètement parmi les soldats de De Berg pour atteindre le campement de Mika, qui ira chercher nos alliés pour s'enfuir vers la région de Kuttenberg[776].

13. La Plume et l'épée

Henry arrive dans la région de Kuttenberg. Après une longue séquence à cheval où il discute avec Žižka et Katherine, il atteint la forteresse de Suchdol. Henry suit Žižka et Katherine dans le château et engage la conversation avec Peter de Pisek. Au réveil, il rejoind Žižka dans la cour qui refuse de l'accompagner à l'audience avec Jobst. Henry retourne dans la salle du banquet pour discuter avec ce dernier. Henry explique qu'il doit partir sauver Hans Capon[777].

14. Quand On Parle du Diable

Henry suit Žižka et discute en chemin du Diable Sec en se rendant à l'auberge de l'Antre du Diable. Une bagarre éclate avec des bandits contre leur nouvel ami : Kubyenka. Après la bagarre, Kubyenka et Henry partent récupérer des canons à main pendant que Žižka part organiser une embuscade pour sauver le Diable Sec. Après avoir retrouvé les canons à main, Kubyenka et Henry se remettent en route vers le lieu de l'embuscade. Après avoir secouru le Diable Sec, il retourne à l'Antre du diable[778].

15. La Meute du Diable

Henry doit reformer l'ancienne bande du Diable Sec. Il part retrouver Matthieu sur la grand-route de Kuttenberg entre Miskowitz et Suchdol, il lui dit qu'il vient de la part du Diable Sec mais ne parvient pas à le convaincre de rejoindre la bande. Henry se rend ensuite à Grund pour trouver Bohuta, accepte de prier avec lui pour le Diable Sec et le suit jusqu'à la tombe de son frère, il ne parvient pas non plus à le convaincre. Henry prend ensuite la piste de Ranyek jusqu'à l'auberge au sud de Pschitoky où il interroge l'aubergiste qui lui indique de se rendre à l'auberge de Bylany et donne également des informations sur Adder, puis Henry rejoint Eva, la femme du boucher de Pschitoky et la convainc de parler. Il découvre que son mari et quelques villageois sont partis pendre Adder, Henry se précipite vers l'arbre indiqué pour sauver Adder, convainc les villageois de le laisser partir et détache Adder rapidement. Adder rejoint alors l'Antre du Diable. Henry prend alors la route de Miskowitz pour retrouver Janosh au pilori, il le libère et le raccompagne à l'Antre

[776] « Strom », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Storm, (Page consultée le 20/03/2026).
[777] « The Sword and the Quill », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/The_Sword_and_the_Quill, (Page consultée le 20/03/2026).
[778] « Speaking of the Devil », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Speak_of_the_Devil, (Page consultée le 20/03/2026).

du Diable. Henry se rend ensuite à l'auberge de Bylany pour découvrir que Ranyek est mort, noyé dans les latrines[779].

16. Dans Les Tréfonds

À Kuttenberg, Henry rejoint Katherine qui enquête sur Liechtenstein. Après avoir obtenu des informations, il retrouve un informateur qui lui révèle l'emplacement de Samuel. Ce dernier accepte de parler à condition qu'Henry infiltre un groupe d'antisémites, ce qui mène à un guet-apens puis à une rencontre avec Jean de Liechtenstein. En lui racontant ses aventures, Henry apprend que Hans Capon se trouve à Maleshov[780].

17. Via Argentum

Henry se rend chez les Ruthard au sud de Kuttenberg, où il défend la famille contre le maître monnayeur du roi et ses soldats, puis reçoit la mission de rassembler des preuves contre Vavak. Il interroge les mineurs Samko, Frank et Paul pour connaître les quantités extraites le jour de la Sainte-Pétronille, confronte Hermann et Fett pour obtenir la vérité, puis se fait passer pour un noble auprès de Buresh à la fonderie pour découvrir l'atelier secret. Henry récupère la clé et le registre de l'atelier secret, obtient le coin numismatique et d'autres preuves, ramène toutes les informations à Christian de Pisek, remet le Coin et utilise la Lettre de Vavak pour conclure l'enquête[781].

18. Liberté et Fraternité

Henry retourne chez les Ruthard pour leur faire part de ses découvertes sur Vavak. Après avoir accusé le maître des monnaies, il remet les registres à Ruthard et obtient des indications pour trouver le passage secret menant à Maleshov. Il suit ensuite les indications pour trouver l'entrée du passage secret, descend dans Maleshov et progresse discrètement dans le château. Henry retrouve Hans Capon et Brabant, neutralise les gardes pour sécuriser la sortie et conduit Capon aux chevaux. Henry retrouve Hanush et son père et raconte ses déboires[782].

19. Le Jeu du Roi

Henry doit assister au conseil municipal à Kuttenberg pour servir de serviteur royal à Sigismond. Ensuite, en incarnant Godwin, le joueur persuade plusieurs nobles de soutenir Jobst. Nous retrouvons ensuite Henry au conseil municipal qui sert le roi

[779] « The Devil's Pack », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/The_Devil's_Pack, (Page consultée le 20/03/2026).
[780] « Into the underworld », in fandom, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Into_the_Underworld, (Page consultée le 20/03/2026).
[781] « *Via Argentum* », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Via_Argentum, (Page consultée le 20/03/2026).
[782] « Taking French Leave », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Taking_French_Leave, (Page consultée le 20/03/2026).

Sigismond, qui ordonne un pogrom dans le quartier juif de Kuttenberg en punition de leur aide apportée à Liechtenstein[783].

20. Le Festin

Nous incarnons Godwin lors d'une soirée arrosée à Raborsch pour fêter les nouvelles alliances. La forteresse est alors attaquée par les hommes de De Berg. En reprenant ensuite le contrôle d'Henry pour sécuriser la forteresse. Henry prévient Liechtenstein, le Rabbin et Samuel de l'attaque imminente contre les Juifs de Kuttenberg[784].

21. Exode

Henry monte à bord du chariot en direction de Kuttenberg et discute avec ses compagnons, notamment Samuel. Une fois en ville, il suit Liechtenstein à travers un passage secret jusqu'à la taverne du Roi Salomon, où il fouille les lieux pour éliminer discrètement les meurtriers. Après avoir pacifié la taverne, il retrouve Samuel et le suit jusqu'à sa mère, Sara, en affrontant quelques archers et soldats en chemin. Ensuite, Henry repousse un assaut devant la synagogue pour permettre l'évacuation des civils. Enfin, il parle avec Sara de Martin, le forgeron[785].

22. La Tanière Du Lion

Après avoir rejoint Žižka et les autres membres du groupe à la taverne du Diable, Henry participe à une réunion puis infiltre le camp de Sigismond pour retrouver Katherine. Il se fait enrôler et accepte une mission visant à retrouver des soldats disparus et une charte importante, qu'il récupère après avoir éliminé des déserteurs. De retour au camp, une tentative d'assassinat déclenche une enquête : Henry découvre un empoisonnement et découvre des preuves pour faire accuser un soldat ennemi, sauvant ainsi Musa lors du procès. Finalement, il prévient ses alliés, participe à une embuscade contre les Pragois, élimine leurs chefs et retourne auprès de Žižka[786].

23. Danse Avec Le Diable

Henry rejoint Žižka pour planifier l'attaque de la forteresse de Maleshov et fait face au Diable sec, où il peut choisir de tuer ou non les innocents du village sous la forteresse. Ensuite, il escalade le rempart, infiltre le château discrètement et élimine les gardes pour permettre aux renforts d'entrer. Il participe à la destruction du pont-levis avec le Doigt de Dieu et poursuit le combat dans la cour intérieure.

---

[783] « The King's Gambit », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/The_King%27s_Gambit, (Page consultée le 20/03/2026).

[784] « The feast », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/The_Feast, (Page consultée le 20/03/2026).

[785] « Exodus », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Exodus, (Page consultée le 20/03/2026).

[786] « The lion's Den », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/The_Lion's_Den, (Page consultée le 20/03/2026).

Enfin, Henry capture De Berg et négocie sa reddition, découvrant que Rosa est retenue en otage[787].

24. Oratores

Après la capture de De Berg, Henry rejoint Suchdol pour retrouver ses alliés et participe à un conseil avec Žižka. Il accompagne Rosa à travers les souterrains du palais des Ruthard et élimine les personnes qui ont envahi le palais. Avec Samuel, il explore les passages souterrains avant de rendre compte à Žižka. Essayant de le convaincre de les faire entrer à la cour italienne, Henry poursuit le cardinal à cheval jusqu'à sa chute[788].

25. Vol à l'italienne

Godwin se fait passer pour le légat du pape et se rend à la cour italienne. Henry infiltre la cour pour prendre possession des lieux. Godwin et Henry libèrent les seigneurs emprisonnés. La cour est ensuite attaquée par des troupes ennemies qu'ils repoussent depuis les remparts et la basse-cour. Enfin, Henry poursuit les ennemis dans les cryptes et affronte les hommes de Brabant après sa trahison[789].

26. Civitas Pragensis

Après la victoire à la cour italienne, Henry apprend à la forteresse de Suchdol que Sigismond se retire en Hongrie. Il échange avec ses compagnons, trinquer et faire ses adieux, notamment à Rosa et Hans Capon, tandis que Kubyenka réapparaît avec un message d'Éric. Ce dernier provoque Henry en duel dans l'ancien camp ennemi. Lors du combat, Henry apprend que les troupes de Prague marchent vers Suchdol pour récupérer l'argent volé. Il retourne alors précipitamment à la forteresse[790].

27. C'est Ainsi Que Ça Commence...

Alors que le siège de Suchdol commence, Henry repousse une première attaque des Pragois en défendant les remparts. Après une accalmie, il peut aider à l'organisation du camp, puis reçoit le commandement d'un petit groupe d'hommes. Il recrute ses compagnons, organise la défense et renforce la garde de nuit. Réveillé en urgence, il inspecte les différentes positions du château et intervient pour repousser une infiltration ennemie[791].

---

[787] « Dancing with de Devil », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Dancing_with_the_Devil, (Page consultée le 20/03/2026).

[788] « *Oratores* », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Oratores, (Page consultée le 20/03/2026).

[789] « The italian Job », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/The_Italian_Job, (Page consultée le 20/03/2026).

[790] « *Civitas Pragensis* », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Civitas_Pragensis, (Page consultée le 20/03/2026).

[791] « So it begins ... », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/So_it_begins, (Page consultée le 20/03/2026).

28. Siège

Quelques jours après le début du siège, Henry doit choisir des hommes pour mener une attaque dans les tranchées ennemies tout en participant à l'interrogatoire d'un prisonnier. Après avoir préparé ses compagnons, il obtient des informations cruciales sur les positions et le ravitaillement des Pragois. Il couvre l'assaut de ses amis depuis les remparts, permettant à son groupe de revenir sain et sauf. Enfin, il fait son rapport à Žižka, qui le félicite, puis va se reposer[792].

29. Famine Et Désespoir

Au cœur du siège et de la famine à Suchdol, Henry tente de trouver de la nourriture pour Capon, avant d'assister à un enterrement. L'attaque reprend aussitôt et il participe à la défense du château. Malgré la résistance, la situation devient critique et un conseil décide qu'Henry doit quitter la forteresse pour prévenir des alliés. Avant son départ, il fait ses adieux à ses compagnons, puis attend sur les remparts[793].

30. Représailles

Henry sort discrètement du château avec Samuel pour aller chercher de l'aide, mais ils sont rapidement séparés. Henry doit trouver un cheval. Il pénètre dans la maison de Von Aulitz, confrontant l'homme responsable de la mort de ses parents. Henry part ensuite à la recherche de Samuel, capturé par Brabant. Ils trouvent un cheval et s'en vont prévenir leurs alliés[794].

31. Derniers Sacrements (2)

Dans cette quête, Godwin est brutalement réveillé par l'attaque du château. Il rejoint la défense alors que les forces de Prague bombardent les remparts avec des trébuchets. Depuis les murs, Godwin tire à l'arbalète pour repousser les assaillants, puis redescend dans la cour pour défendre la porte avec les autres soldats. Après avoir tenu face à une première vague, il suit le Diable Sec vers un autre rempart. Là, Godwin combat au corps à corps, repousse les ennemis et fait tomber les échelles[795].

32. Jour du Jugement Dernier

Le dernier jour du siège, Henry revient avec des renforts menés par Radzig, Hanush et Jobst, renversant la situation face aux Pragois. Il infiltre le château et ouvre l'accès à ses alliés, permettant de reprendre la cour et de mettre fin au siège. Après la victoire, il retrouve ses compagnons et participe aux discussions d'après-

[792] « Besieged », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Besieged, (Page consultée le 20/03/2026).
[793] « Hunger and despair », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Hunger_and_Despair, (Page consultée le 20/03/2026).
[794] « Reckoning », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Reckoning, (Page consultée le 20/03/2026).
[795] « Last Rites Pt. 2 », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Last_Rites_Pt._2, (Page consultée le 20/03/2026).

bataille. Enfin, il rejoint Radzig pour une dernière conversation marquée par des souvenirs et des choix sur son avenir[796].

Personnages présents dès le premier jeu :

33. Hans Capon

Hans Capon est connu dans l'Histoire sous le nom de Jan Ptáček, « Jan est le seigneur de Rataje nad Sázavou et de Polná. Hanuš de Lipá fût son tuteur jusqu'en 1412, lorsque Jan prit finalement le contrôle de ses terres et commença à gouverner en son propre nom[797]. Voici ce que le *Codex* de *KCDII* dit de Hans :

> « Il s'agit du fils mineur de Jan Ješek Ptáček et Hedvika de Dauba. Après la mort de son père, sa famille, les seigneurs de Leipa - son oncle Jindřich (Henry), son fils Hanuš (Hanush) et ses frères - sont devenus ses tuteurs. Le jeune seigneur n'est entré en possession de Rattay (et du domaine héréditaire de Polna) qu'en 1412. Peu après, il entrait dans la vie politique en occupant des fonctions dans les bureaux provinciaux. Après l'emprisonnement du maître Jan Hus, il signa une pétition pour sa défense, mais pendant les guerres hussites, il s'est d'abord rangé du côté de l'Union seigneuriale contre les hussites dans quelques batailles mineures (il prit part en 1419 à une bataille à Knín), apparemment en raison de l'influence de son proche voisin Lacek de Kravař de Šternberk. Cependant, dans notre jeu, nous avons pris la liberté de vieillir Seigneur Capon par rapport à son homologue réel et de le transformer en un homme de vingt ans »[798].

34. Seigneur Hanush de Leipa

Dans le premier jeu, Hanush de Leipa est un personnage relativement important car il est le tuteur de Hans Capon. Il est la principale figure d'autorité de la région de Sasau où se déroule ce premier opus. Dans le second jeu, il fait une brève apparition à la fin de la quête principale, sauvant les protagonistes du siège pragois.

> « Hanuš de Lipá (fils de Jindřich de Lipá) s'allia avec Racek Kobyla, qui résidait au château voisin de Stříbrná Skalice et qui était alors connu comme l'un des plus célèbres 'nuisibles du royaume'. Avec d'autres chevaliers pillards, ils portèrent préjudice au roi, auquel ils promirent à plusieurs reprises de mettre fin à leurs exactions, promesses qu'ils ne tardèrent jamais à rompre. À la suite de ces conflits avec le roi, mais aussi en raison de querelles successorales, Hanuš de Lipá dut

[796] « Judgment Day », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Judgement_Day, (Page consultée le 20/03/2026).
[797] SHANNA O., « Hans Capon: The Real Historical Figure Behind Kingdom Come's Noble Troublemaker », in *Expert gamer reviews*, [En Ligne], https://expertgamereviews.com/hans-capon-historical-figure-kingdom-come-deliverance/, (Page consultée le 18/02/2026, publié en Avril 2025).
[798] « Jan Ptáček (Hans Capon) », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Hans_Capon, (Page consultée le 25/07/2026).

> céder Rataje, en 1412, à son héritier légitime, Jan Ptáček de Pirkštejn »[799].

Voici comment le *Codex* de *KCDII* le présente :

> « Après la mort de Jindřich III de Pirkštejn (Henry III de Pirkstejn) en 1402, Hanuš de Lipá (Hanush de Leipa) est devenu le tuteur de son fils, Jan Ptáček (Hans Capon) et par conséquent le gouverneur temporaire de la province avoisinante. Il a achevé la construction de Pirkstejn et de ses fortifications ainsi que celle de l'église locale de Saint-Matthieu, qui contient un autel en mémoire à sa famille. Quand Sigismond de Luxembourg a envahi Skalice, le burgrave de la ville, Racek (Radzig) Kobyla, s'est réfugié auprès de Hanuš avec les survivants. Hanuš a alors pris des mesures contre les groupes de brigands et de Coumans dispersés. Sa relation avec le roi était particulière, à en juger par les sources souvent contradictoires : il semblerait qu'en 1410, l'armée de la Couronne ait fait irruption dans la ville de Rataje (Rattay), dans le domaine de Hanuš, sans doute parce qu'il était devenu un baron-bandit et un hors-la-loi. Il aurait également participé au siège de Jihlava en Moravie. Il a néanmoins occupé le poste de maréchal provincial en 1414 et habité avec sa femme Markéta de Šternberk. »[800]

35. Markvart von Aulitz

Markvart von Aulitz est le principal antagoniste des deux opus de la série. Il est placé directement sous les ordres de Sigismond et c'est lui qui tue les parents d'Henry. Il est déjà sensé être mort avant même le premier jeu, puisque sa mort advient lors du siège de Kutná Hora de 1402[801]. Voici comment le *Codex* de *KCDII* le présente :

> « Il fut l'hetman ou gouverneur de Prague qui, mécontent comme la noblesse du règne de Venceslas IV, vit en Sigismond de Luxembourg un roi potentiellement meilleur. Sa motivation était cependant largement liée à l'argent et au pouvoir : Venceslas ne lui laissait entrevoir aucune perspective faste tandis qu'en soutenant Sigismond, il pouvait espérer s'assuraient [*sic*.] une meilleure situation à l'avenir. Il n'hésita donc pas à changer de camp et en 1402, à l'appel du roi Sigismond, il se joignit au siège de Kuttenberg et des alentours en tant que chef des forces pragoises. Il mourut un an plus tard d'une flèche reçue au siège de Suchdol, une forteresse défendue par le maître des monnaies de Kuttenberg, Peter de Pisek. Pour les besoins de notre jeu, cependant, nous avons reporté sa mort d'un an »

[799] Jadnáková J., *Obnova Předzámčí v Ratajích nad Sázavou*, Prague, Cvut, 2025, p. 16.

[800] « Hanoush of Leipa », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Hanush_of_Leipa, (Page consultée le 28/07/2026).

[801] Schmidt O., *Středověk v Kingdom Come. Co je skutečnost a co fikce?*, in *Zprávy z Muni*, [En Ligne], https://www.em.muni.cz/vite/10352-stredovek-v-kingdom-come-co-je-skutecnost-a-co-fikce, Page consultée le 18/02/2026, mise en ligne le 14/03/2018).

Le *Codex* mentionne sa mort lors du Siège de Suchdol et non de Kutná Hora ce qui semble être une erreur.

36. Radzig Kobyla

Radzig est connu dans l'Histoire sous le nom de Racek Kobyla, « De Racek, on sait très peu de choses, on déduit habituellement qu'il exerçait la fonction de burgrave du roi Venceslas à Skalice. Une autre hypothèse avance toutefois qu'il occupait la même charge au service du margrave morave Procope, auquel le château aurait été précédemment engagé »[802]. Voici comment le *Codex* de *KCDII* le décrit :

> « Radzig Kobyla était un chevalier bohémien, hetman royal de Venceslas IV, puis burgrave de Vyšehrad entre 1410 et 1415. En 1403, c'est lui qui résidait au château de Skalice (Stříbrná Skalice), où il supervisait l'exploitation des mines d'argent. Le roi était connu pour ses libéralités à l'égard des petits nobles, à qui il attribuait des positions élevées en contrepartie de leur loyauté. Radzig Kobyla en faisait partie. En 1403, Skalice fut assiégée et réduite en cendres par le roi Sigismond et son armée de Coumans. En récompense de ses services et de sa loyauté, le roi Venceslas IV accorda à Radzig la permission de construire son propre château à Veselí nad Sázavou. Radzig mourut assassiné en 1416 dans une taverne de Kuttenberg par des mineurs en colère exaltés par des prédicateurs. 'Ils s'emparèrent d'eux dans l'auberge où ils séjournaient, les taillèrent en pièces et les jetèrent dans la rue, où la foule réunie piétina vigoureusement leurs dépouilles avant d'entonner un chant joyeux jusqu'à la demeure des prédicateurs pour y être félicitée de l'acte qu'on l'avait encouragée à commettre.' Sa mort survint alors qu'il était en charge de percevoir l'impôt royal. Ironiquement, six ans plus tôt, il avait probablement été un chevalier-bandit. On ignore comment il était retourné au service du roi. »[803]

37. Sigismond I^er^

Sigismond était le troisième fils de Charles IV. Au cours de sa vie il fut margrave de Brandebourg (1378-1388, 1411-1415), roi de Hongrie (1387-1437), roi des Romains (1415-1437), duc de Luxembourg (1419-1437), roi de Bohême (1419-1437) et empereur du Saint-Empire dès 1433 jusqu'à sa mort en 1437. Durant sa vie il combattit les Ottomans dans les Balkans, notamment au Kosovo (1389) et à Nicopolis (1396), toutes deux des défaites. Il se battit, et perdit, également contre les Hussites dès après la mort de son frère Venceslas IV en 1419. Il fût l'un des

[802] SCHMIDT O., *Středověk v Kingdom Come. Co je skutečnost a co fikce?*, in *Zprávy z Muni*, [En Ligne], https://www.em.muni.cz/vite/10352-stredovek-v-kingdom-come-co-je-skutecnost-a-co-fikce, Page consultée le 18/02/2026, mise en ligne le 14/03/2018).

[803] « Radzig Kobyla », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Radzig_Kobyla, (Page consultée le 25/07/2026).

responsables de la mort de Jan Hus[804]. Voici comment le *Codex* de *KCDII* présente Sigismond :

> Sigismond, fils de Charles IV et de sa quatrième épouse, Élisabeth de Poméranie, fut roi de Hongrie et de Croatie, puis de Germanie, Bohême et Lombardie. Son éducation en Hongrie lui enseigna les dures règles de la politique. Après son enlèvement par la noblesse hongroise, il en méprisa les membres et chercha à accroître son prestige en s'emparant du titre impérial de son frère Venceslas IV. La noblesse de Bohême accueillit favorablement Sigismond, mais certains demeurèrent fidèles à Venceslas IV, ce qui entraîna une longue guerre. Sigismond, avec l'aide de nobles de Bohême et de Moravie, ainsi que de mercenaires coumans, ravagea la Bohême en vue d'éliminer les alliés de Venceslas. Il fut cependant contraint de se replier en Hongrie afin de mettre un terme à une rébellion de nobles. Il resta dans l'histoire de la Bohême comme un dirigeant érudit et pragmatique. Il défenda [*sic*.] la chrétienté face à l'expansion de l'Empire ottoman. À la mort de son frère, il lutta contre le soulèvement hussite qui ne le reconnaissait pas comme souverain légitime. Il mena contre eux quatre croisades infructueuses et mourut peu après, non sans signer les *Compactata*, un ensemble d'accords conclus avec les réformateurs qui garantissaient la liberté de croyance religieuse à tous les habitants des pays de Bohême et de Moravie. »[805]

Personnages présents uniquement dans le second jeu

38. Albich d'Unichzow

« Sigismond Albicus d'Uničov (1360–1426) fut probablement le médecin tchèque le plus célèbre du Moyen Âge. Il enseigna la médecine à l'Université de Prague pratiquement toute sa vie. Cette érudition fit sans doute de lui le médecin personnel de Venceslas IV. La faveur du monarque fit de lui un homme riche et également le sixième archevêque de Prague »[806]. Voici comment le *Codex* de *KCDII* le présente :

> « À partir de 1399, il fut le médecin personnel de Venceslas IV. En 1411, il enseignait à la faculté de médecine de l'université Charles à Prague, où il rehaussa considérablement le niveau de l'enseignement et le prestige de la faculté tout entière (la médecine n'était alors pas encore reconnue comme un des "arts"). Après le décès de Venceslas IV, il devint le médecin personnel de son frère, Sigismond de Luxembourg,

[804] BARANY A., « Sigismond de Luxembourg, empereur, roi de Hongrie et de Bohême », in DE CEVINS M.-M., *Démystifier l'Europe centrale, Bohême, Hongrie et Pologne du VII^e au XVI^e siècle*, Paris, Passés composés/Humensis, 2021, p.782-783

[805] « Sigismund of Luxembourg », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Sigismund_of_Luxembourg, (Page consultée le 28/07/2026).

[806] ŠKVRNAK J., « Sigismund Albicus of Uničov », in *e-stredovek*, [En Ligne], https://www.e-stredovek.cz/en/post/sigismund-albicus-of-unicov/, (Page consultée le 18/02/2026, Mise en ligne le 09/05/2025).

qui le fit entrer dans la noblesse pour ses services. Durant les guerres hussites, Albich fut forcé d'abandonner tous ses biens et de fuir le pays. Parmi son œuvre littéraire très étendue, ses ouvrages les plus importants sont le *Compendium medicinae* (Compendium Médical) et le *Regimen sanitatis seu Vetularius* (Règles pour la préservation de la santé), destiné au public »[807].

39. Jan Žižka de Trocnov

« Jan Žižka (1360 - 1424) était un général tchèque et l'un des plus brillants tacticiens de l'histoire militaire. Au cours des guerres hussites (de 1419 à 1434 environ), il resta imbattable en tant que chef des hussites contre les loyalistes catholiques. Même complètement aveugle à la fin de sa vie, il demeura invaincu et est aujourd'hui un héros national tchèque. On sait peu de choses de sa jeunesse, mais dès l'adolescence, il était impliqué dans le banditisme et le mercenariat. Il entre dans l'histoire en 1420, après le début des guerres hussites, en tant que chef de la faction radicale taborite des hussites qui prônait une rupture totale avec l'Église catholique. Il resta invaincu jusqu'en 1424, date à laquelle il mourut de la peste au cours d'une campagne. Comprenant ce que sa perte signifiait pour son armée, il aurait ordonné que sa peau soit enlevée après sa mort et transformée en tambour afin qu'il puisse continuer à inspirer ses troupes à la victoire »[808].

Voici ce que dit le *Codex* de *KCDII* :

« L'un des personnages les plus célèbres et les plus controversés de l'histoire tchèque. L'homme qui devint le visage du soulèvement hussite. Malheureusement, on ne connaît bien que les six dernières années de sa vie. On sait qu'il a perdu un œil dans sa jeunesse et qu'en 1408, Zizka a servi dans l'unité de "sabotage" d'un dénommé Matthieu le Chef et vécu comme brigand au service de divers nobles. Selon certains historiens tchèques de premier plan, les activités de sa bande étaient plus de nature politique que matérielle. D'après les documents qui nous sont parvenus, il fut par la suite arrêté et condamné, mais le roi Venceslas IV le gracia. Une hypothèse avance qu'une part au moins de ses activités aurait été menée sur ordre d'un membre de l'entourage proche du roi. La période la plus célèbre de sa vie est celle qui a suivi le soulèvement hussite, lorsqu'il prit le commandement des forces rebelles et se tailla une renommée de brillant stratège et de chef militaire invaincu qui mena les Hussites de victoire en victoire »[809].

---

[807] « Albich of Uniczow », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Albich_of_Uniczow, (Page consultée le 25/07/2026).

[808] MARK J., *Op. Cit.*, [En Ligne], https://www.worldhistory.org/trans/fr/1-20234/jan-zizka/.

[809] « Jan Zizka », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Jan_Zizka, (Page consultée le 25/07/2026).

40. Le Diable Sec

> « Hynek « le Diable Sec » de Kunštát et de Jevišovice, né dans les années 1360 et mort au début de 1408, était un noble morave issu de la famille des seigneurs de Kunštát, célèbre comme guerrier mais aussi comme chevalier voleur. Dans les années 1390 il soutient le margrave Prokop contre son frère Jobst dans la deuxième guerre des margraves »[810].

Voici ce que le *Codex* de *KCDII* dit du Diable Sec :

> « Initialement nommé Hynek Jevišovský de Kunštát, il fut un cruel et courageux soldat qui connut la célébrité en tant que baron brigand pendant les guerres des Margraves de Moravie, au cours desquelles il mena des attaques en Autriche en 1401 et 1402, qu'il renouvela après la première capture du roi de Bohême à Vienne. Ce n'est qu'après l'évasion du roi Venceslas IV que le duc autrichien Albrecht perdit patience et marcha en 1404 sur Znojmo à la tête de 12 000 soldats, accompagnés d'autant de troupes de Sigismond de Luxembourg. Mais le Diable Sec était au fait de cette campagne. Lorsque les forces ennemies approchèrent de la ville, celle-ci avait été fortifiée et, avec l'aide précieuse de son ami Jan Sokol de Lamberg, il repoussa l'attaque. Il faut néanmoins noter que cette victoire bénéficia grandement d'une épidémie de dysenterie dans les rangs ennemis, et dont furent victimes les deux nobles adverses. Albrecht IV d'Autriche périt même de cette affection. Le Diable Sec continua ses pillages, mais le roi Venceslas IV finit par perdre patience et fit incarcérer Hynek en 1407. Il fut rapidement libéré, mais ne profita pas longtemps de sa liberté recouvrée, puisqu'il mourut en 1408 »[811].

Annexes relatives à la communauté juive

Entrées de *Codex* relatives à la communauté juive :

41. Entrée de *Codex* sur les Juifs :

> « Les Juifs se seraient installés en Moravie et en Bohême avant même le Xe siècle. Les commerçants juifs ont pris place essentiellement autour des longues routes commerciales et dans les principaux centres de l'époque, c'est-à-dire Olomouc, Brno, Znojmo et les

[810] Škvrnak P., « Hynek Dry Devil of Kunštát and Jevišovice », in *e-stredovek*, [En Ligne], https://www.e-stredovek.cz/en/post/hynek-dry-devil-kunstat-jevisovice/, (Page consultée le 18/02/2026, Publiée le 24/03/2025).

[811] « Dry Devil », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Dry_Devil, (Page consultée le 25/07/2026).

environs du centre de l'Elbe. Ils vivaient pour la plupart à Prague, mais des archives font référence à environ 120 maisons dans un quartier juif délimité de la vieille ville. Elles étaient sous la protection légale des décrets de Venceslas II puis de Charles IV. Au fil des siècles, cependant, l'épanouissement de leurs activités en tant que commerçants et financiers a suscité les protestations de plusieurs classes sociales, en particulier de l'Église. Ceci se refléta ensuite dans les rumeurs populaires, et entraîna des violences répétées. À la suite de ces protestations, leurs droits furent progressivement limités : ils ne pouvaient pas acheter de terres ni de maisons et devaient habiter dans des ghettos expressément réservés pour eux. Ils n'étaient autorisés à pratiquer le commerce que s'ils n'étaient pas en concurrence avec les habitants et il leur était interdit de travailler comme artisans ou agriculteurs. Toutefois, ils pouvaient pratiquer l'usure (le prêt à intérêt), ce qui était interdit à la population chrétienne. Bien que seule une partie des Juifs ait pratiqué cette activité, celle-ci entraîna de nombreux problèmes sociaux. La ségrégation des Juifs a également été mise en évidence par le marquage forcé. L'Église ne leur apportait aucune aide, les accusant d'être les « tueurs du Christ » et de s'adonner à des rituels païens. Au Moyen Âge, les Juifs étaient la « propriété du roi » et sous sa protection, de sorte que, si les habitants de la ville venaient à commettre un pogrom (incendier le quartier et massacrer les habitants), ils devaient lui payer de lourdes 'compensations' »[812].

42. Entrée de *Codex* sur le Rabbin :

« Une haute autorité religieuse dans le judaïsme. Le terme peut se traduire par 'professeur', mais aussi à l'origine comme 'seigneur' ou 'maître'. Le titre fut d'abord donné aux érudits qui pouvaient retracer leur savoir en une ligne ininterrompue jusqu'à Moïse ; aujourd'hui, il désigne plutôt les chefs spirituels de la communauté juive. L'appellation de 'rabbin' peut aussi signifier une forme de respect et d'humilité envers toute personne éduquée sur les questions du judaïsme et de ce qu'on appelle la 'Halakha' (le corpus de droit religieux). Un rabbin est un membre de la communauté qui prend des décisions sur les affaires de celle-ci et a le dernier mot. C'est aussi généralement lui qui s'exprime au nom de la communauté à l'extérieur de celle-ci »[813].

43. Entrée de *Codex* sur le Quartier juif de Kuttenberg :

« À l'époque du jeu, les Juifs n'avaient pas le droit de s'établir à proximité de mines d'argent, mais il existait une communauté juive en ville. Elle aurait occupé le site de l'actuel monastère des Ursulines, au

[812] « Codex Entry : Jews », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Codex_entry:_Jews, (Page consultée le 28/07/2026).
[813] « Codex Entry : Rabbi », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Codex_entry:_Rabbi, (Page consultée le 28/07/2026).

nord du centre de la ville. Sinon, les Juifs se regroupaient généralement dans les faubourgs et le quartier distinct présenté dans le jeu n'a jamais existé. La première synagogue bâtie à Kuttenberg le fut en 1881 »[814].

44. Entrée de *Codex* sur la Synagogue :

« La salle de prière juive utilisée pour les services religieux comme pour les rassemblements sociaux et éducatifs est appelée en hébreu 'maison de prière' et en yiddish 'école'. Elle est, pour la communauté juive, un centre spirituel et de vie sociale. Elle est généralement tournée vers l'est (en direction de Jérusalem), le mur oriental abritant une arche contenant les rouleaux de la Torah. Au centre de la synagogue se trouve une estrade appelée *bimah*, utilisée pour diriger les prières et lire la Torah. Dans les communautés juives orthodoxes, on trouve des espaces distincts séparant les hommes des femmes mais, dans la plupart des congrégations juives, ils sont mélangés. Le jour sacré des juifs est le samedi (shabbat), mais des prières ont lieu tous les jours. L'une des plus anciennes synagogues gothiques d'Europe se trouve à Prague (la synagogue Vieille-Nouvelle) »[815].

Extraits de chroniques relatives à la communauté Juive :

45. L'histoire de Jacob Apella selon Cosmas de Prague :

« La même année [1124], le Christ, puissance de Dieu et sagesse de Dieu, gouvernant toute chose par sa volonté, daigna, par sa clémence, arracher cette petite terre au piège de Satan et de son fils Jacob Apella. Sa main, noire comme la poix, souillait tout ce qu'elle touchait, et le souffle de sa bouche, fétide comme celui d'un basilic, faisait mourir ceux qu'il atteignait. De plus, de nombreux hommes dignes de foi attestent qu'on a souvent vu Satan, sous une apparence humaine, se tenir à ses côtés et lui rendre service. C'est pourquoi il l'éleva, par ses artifices, à une telle audace, voire à une telle folie, que, dépassant toute mesure, cet homme extrêmement criminel exerçait, après le duc, la charge de *vicedominus*, ce qui était un grand fléau pour le peuple chrétien. Jacob, après son baptême, étant devenu apostat, détruisit de nuit l'autel qui avait été construit et consacré dans leur synagogue, et, ayant pris les saintes reliques, il n'hésita pas à les jeter dans ses latrines. Un tel sacrilège et malfaiteur, le duc Vladislav, rempli de Dieu et animé du zèle du Christ, le fit arrêter le 22 juillet et ordonna qu'il fût tenu en étroite détention. Ah ! quelle quantité de richesses injustes fut enlevée de la maison de ce trompeur et versée dans le trésor du duc ! En outre, ses complices dans le crime, les Juifs, afin que ce bâtard ne fût pas puni de mort, versèrent au duc trois mille livres d'argent et cent

[814] « Codex Entry : Jewish Quarter in Kuttenberg », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Codex_entry:_Jewish_Quarter_in_Kuttenberg, (Page consultée le 28/07/2026).

[815] « Codex Entry : Synagogue », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Codex_entry:_Synagogue, (Page consultée le 28/07/2026).

livres d'or. Mais le fait que le duc, poussé par la grâce de Dieu, racheta des mains de tous les Juifs les esclaves chrétiens et interdit qu'aucun chrétien ne leur soit désormais asservi, '*Amen, amen*', dis-je, effaça tout ce qu'il n'avait jamais commis de fautes et lui acquit un nom éternel. Ô pieuse servante du Christ, Marie Madeleine, ton peuple dévoué t'offre toujours ses vœux, car en ton jour de fête il fut délivré d'un ennemi hostile. De même, la même année, le 3 des ides d'août [11 août], à la onzième heure du jour, il y eut une éclipse de soleil, et s'ensuivit une très grande mortalité des bœufs, des brebis et des porcs, beaucoup d'abeilles périrent et il y eut une extrême pénurie de miel. Les récoltes d'automne comme celles de printemps manquèrent, à l'exception du millet et des pois. La même année, le duc Vladislav, homme illustre et vénérable, célébra la Nativité du Seigneur et l'Épiphanie dans le village de Stbecna. Ensuite, comme il tombait malade, il se transporta dans la ville de Vyšehrad et y demeura jusqu'à sa mort. Au cours de cet hiver, à l'entrée du printemps, des vents très violents soufflèrent pendant toute la lunaison du mois de mars. »[816]

Les discussions relatives à la communauté juive du jeu :

46. Conversation entre Henry et le *Soykher*[817] :

Soykher : « Bon après-midi, messire. »
Henry : « Comment va la vie ? Pas de soucis avec les mineurs ou les échevins ? »
Soykher : « Pourquoi demandes-tu ça ? Tu as eu vent d'ennuis ? »
Henry : « Je ne sais pas, peut-être ? J'ai entendu d'étranges rumeurs ces temps-ci. »
Soykher : « Oui, j'ai entendu. Cette bande de *khamers* et d'escrocs ne cherche qu'à salir notre réputation et à nous dépouiller… Et notre peuple vit dans la peur constante qu'ils brûlent nos maisons, ces fils de chiennes ! »
Henry : « Vous avez dit que quelqu'un voulait vous détrousser ? »
Soykher : « Et pas que moi, tous les fils de David ! »
Henry : « Vous voulez dire… Vous, les Juifs ? »
Soykher : « Oui… Tel est notre sort… Les vôtres nous méprisent et profitent de la moindre occasion pour nous frapper à terre. *Oy vey*… Tout le monde déteste l'argent qui n'est pas à lui. »
Henry : « Vous connaissez un garçon nommé Samuel ? »
Soykher : « Oui, j'en connais quelques-uns, c'est un nom assez commun, *mayn fraynd* ! »
Henry : « Eh bien, celui-là est assez jeune et traîne près de la taverne. »
Soykher : « Aha… Et qu'est-ce que tu lui veux ? »

[816] COSMAS DE PRAGUE, *Op. Cit.*, (2020), p. 410-413.
[817] La conversation est susceptible de changer quelque peu selon les choix de dialogue et les compétences d'Henry. Ici, nous avons choisi la conversation qui nous permettait d'en apprendre plus sur les Juifs et leur culture dans le jeu. Les phrases qui dépendent d'un choix de dialogue sont soulignées.

Henry : « Rien de mal, je voulais juste savoir si vous le connaissiez. »
Soykher : « Il a pu acheter quelque chose ici à l'occasion, mais on ne se connaît pas. Tu devras demander ailleurs. »
Henry : « Comment vont les affaires ? Elles doivent être florissantes dans cette grande ville, non ? »
Soykher : « Moi ? J'ai vraiment joué de malchance, je crois que je vais devoir fermer boutique, *mayn fraynd* ! »
Henry : « Vraiment ? Ça me surprend. »
Soykher : « Les gens croient à de tristes superstitions et ne veulent plus venir voir les juifs. Depuis que ce roi hongrois est arrivé, toutes sortes de vermines ont tenté de traîner mon nom dans la boue. J'habite ici depuis quinze ans, mais je n'avais jamais rien connu de tel. Je te le dis, tout ça finira mal. Il va se passer quelque chose par ici. »
Henry : « Combien êtes-vous à vivre ici ? »
Soykher : « Juste quelques douzaines et même là, c'est un miracle qu'on ne nous ait pas encore chassés d'ici. »
Henry : « Pourquoi feraient-ils ça ? »
Soykher : « Ils disent que c'est parce qu'ils n'ont pas besoin de nous ici. Ils ont assez de leur propre argent. »
Henry : « Attendez, je ne comprends pas. »
Soykher : « Tu dois être de la campagne, si tu ne comprends pas ça, hein, *yunger man* ? Les chrétiens nous laissent en paix, si nous leur prêtons de l'argent. Du moins, c'est en général le cas. Mais les groschen sont frappés ici même, dans la ville, donc les pièces ne manquent pas. Ici on jette même des groschen aux mendiants, plutôt que du pain. »
Henry : « Quand la synagogue a-t-elle été construite ? »
Soykher : « Je ne sais pas, je n'étais pas là. Mais ça fait au moins une centaine d'années. Pourquoi ? »
Henry : « Je me demandais juste depuis combien de temps votre peuple vit ici. »
Soykher : « Les plus vieux sont là depuis longtemps, les enfants un peu moins. »
Henry : « Je crois que vous avez raison là-dessus. »
Soykher : « Voilà ce que ça t'apporte de me poser des questions ! Mais je ne sais vraiment pas. La synagogue est là depuis des temps immémoriaux. Il faudrait demander à notre rabbin, il sait tout. »
Henry : « Comment est votre rabbin ? Est-ce un homme intelligent ? »
Soykher : « Bah ! Le premier venu peut être intelligent, mais notre rabbin est un sage, *yunger man* ! En fait, les conseillers eux-mêmes l'invitent à leurs réunions. »

47. Discussion entre Henry et Samuel[818] :

Henry : « Que Dieu te garde. »
Samuel : *souffle* « *Sholem*. Tu es perdu ? Qu'est-ce qu'un *goy* peut venir faire ici ? »
Henry : « Un *Goy* ? »
Samuel : « Vous ne connaissez pas ce mot ? »
Henry : « Non, désolé. »
Samuel : « Ah ! Alors tu es vraiment un *goy* ! Qu'est-ce que tu veux ? »
Henry : « Je cherche Samuel. »
Samuel : « Qu'est-ce que tu lui veux ? »
Henry : « C'est toi ? »
Samuel : « Il y a beaucoup de Samuel ici. Et si je ne suis pas assez bon pour toi, je crains que personne d'autre ne veuille te parler. »
Henry : « Mmm… D'accord. Je cherche Jean de Liechtenstein. On m'a dit que toi… ou ce Samuel… pourriez savoir des choses sur lui. »
Samuel : « Je suis sûr que Samuel en sait beaucoup. Mais je ne vois pas pourquoi il te le dirait. »
Henry : « Celui qui cherche Liechtenstein n'est pas n'importe qui. Samuel ferait mieux de dise [*sic*.] ce qu'il sait s'il entend éviter des ennuis inutiles. »
Samuel : « Je me moque de savoir qui t'envoie. Tu ne m'impressionnes guère. Ici, on joue selon mes règles. »
Henry : « Qu'est-ce qui t'impressionnerait ? »
Samuel : « Les impressions sont sans valeur. Seuls les *goyim* ayant besoin de quelque chose s'intéressent à moi. Pour vous, je ne suis qu'un sale juif. »
Henry : « Bon, Qu'est-ce que tu proposes ? »
Samuel : « Un échange. Quelque chose en retour. J'ai un souci qu'aucun des miens ne peut régler. Tu sais probablement que mon peuple doit affronter des accès de haine de temps à autre. Des maisons pillées, des gens battus, parfois tués… En général, ça a pour origine des rumeurs selon lesquelles on mange des enfants chrétiens ou on empoisonne des puits… Ils trouvent toujours un prétexte. J'ai appris que de telles gens se retrouvaient dans une vieille maison abandonnée, près du mur du quartier des mines. J'ai besoin que quelqu'un se mêle à eux, découvre ce qu'ils préparent et nous prévienne en temps utile.[819] »
Henry : « D'accord, je vais le faire. Ensuite, tu me diras tout sur Liechtenstein. »
Samuel : « Entendu ! Ils se retrouvent habituellement en début de journée. »

[818] La conversation est susceptible de changer quelque peu selon les choix de dialogue et les compétences d'Henry. Ici, nous avons choisi la conversation qui nous permettait d'en apprendre plus sur les Juifs et leur culture dans le jeu. Les phrases qui dépendent d'un choix de dialogue sont soulignées.
[819] Samuel dit la partie soulignée de la phrase si le joueur décide de rester silencieux.

Henry : « D'accord : le matin, une maison abandonnée avec une cour. »
Samuel : « Pas le matin, le soir. »
Henry : « Mais tu viens de dire … »
Samuel : « En début de journée. Ma journée commence quand trois étoiles apparaissent dans le ciel. Mais ces chiens s'en moquent. Ils y vont à la tombée de la nuit. J'imagine que tu peux encore les rejoindre aujourd'hui. S'ils te laissent te joindre à eux, tâche de découvrir ce qu'ils préparent et viens me le dire. Tu auras alors rempli ta part du marché. »
Henry : « Ensuite, tu me diras comment trouver Liechtenstein ? »
Samuel : « Je te l'ai promis. Et je tiens mes promesses. »

48. Conversation lors du conseil municipal de Kuttenberg :

Sigismond : « […] Et comment se fait-il qu'une rébellion contre le roi couve ici même, dans cette ville ?
Bailli Adreas Plümmel : « De quoi parlez-vous Sire ? »
Sigismond : « On me dit que la résistance vient du quartier juif. Juste sous votre nez ! Pourquoi n'avez-vous rien fait ? »
Bailli Adreas Plümmel : « Nous … nous ignorons qui est derrière tout cela. Sans preuve, difficile de châtier »
Sigismond : « Otton de Berg n'a pas posé de questions à Prague[820]. Il a agi ! Et je vous conseille d'en faire autant. Trouvez quelques gredins dans un fossé, montrez-leur le quartier juif et laissez-leur le champ libre. Pour faire tout ce qu'ils veulent. La communauté des Juifs de la ville était et demeure favorable à Venceslas. Un avertissement s'impose. »
Bailli Adreas Plümmel : « Nous … nous n'avons pas assez d'hommes pour … »
Sigismond : « Markvart, pouvez-vous vous passer de quelques hommes un moment ? »
Markvart von Aulitz : « Bien sûr Sire. Je vais les envoyer à Éric. Il s'en chargera ».
Sigismond : « Vous voyez ? Il suffit que la canaille de la ville ait ce qu'elle mérite. Cela, au moins, devrait être à votre portée, non ? Et si l'idée vous traversait l'esprit d'effacer de la sorte vos dettes envers les prêteurs juifs, mieux vaut l'oublier. Vos dettes subsisteront jusqu'au dernier groschen. Mais c'est à nous que vous les réglerez. […] »

[820] Sigismond fait ici référence au pogrom de Prague de 1389.

Cartes relatives à la communauté juive :

49. Carte imprimée de Kuttenberg :



50. Carte diégétique de Kuttenberg :



Art chrétien représentant la communauté juive :

51. La passion de l'abbesse Cunégonde :



Juifs se moquant et maltraitant Jésus Christ, *Passion de l'abbesse Cunégonde*, MS XIV A 17, fol. 6v, 1312, Národní knihovna České republiky, Prague, Tchéquie.



La flagellation du Christ par des Juifs, *Passion de l'abbesse Cunégonde*, MS XIV A 17, fol. 7r, 1312, Národní knihovna České republiky, Prague, Tchéquie.



Christ portant la croix, harcelé par un Juif. *Passion de l'abbesse Cunégonde*, MS XIV A 17, fol. 7v, 1312, Národní knihovna České republiky, Prague, Tchéquie.



Juifs se moquant devant la crucifixion du Christ, *Passion de l'abbesse Cunégonde*, MS XIV A 17, fol. 8r, 1312, Národní knihovna České republiky, Prague, Tchéquie.

52. Représentation de Juifs autour d'un agneau



Juifs et l'agneau, *Codex Gisle*, MS 101, p. 141, début du XIV[ème] siècle, Archiv des Bischöfliches Generalvikariat, Osnabrück, Allemagne.

53. Les Juifs marqués par la Bête



La Bête marquant les Juifs, *Wellcome Apocalypsse*, MS 49, fol. 17, vers 1420, Wellcome Library, Londres, Royaume Uni.

54. Vitraux de l'église Saint-Laurent :



Juifs dansant autour du veau d'or, Vitrail de l'Église Saint-Laurent, vers 1479, Nuremberg, Allemagne.

Sources écrites relatives aux Juifs :

55. Rapport du Pogrom de 1389 :

« Tandis que le roi se trouvait à Eger pour assurer la paix de l'Allemagne, il éclata à Prague une émeute effroyable. Les Juifs avaient certes dans la ville un quartier particulier, séparé des Chrétiens par des murs et des portes, qu'ils habitaient. Il arriva cependant qu'un prêtre catholique, tenant l'hostie à la main, peut-être pour se rendre auprès d'un chrétien malade, traversa le quartier juif. Cela dut paraître très inhabituel, car les Juifs s'en scandalisèrent. Ils accoururent, saisirent des pierres et crièrent : '*Lapidons celui qui s'est fait passer pour le Fils de Dieu*.' Au prêtre, ils dirent : '*Maudit soit celui que tu portes dans tes mains*.' Ils ne s'en tinrent pas à ces blasphèmes, mais jetèrent des pierres sur le prêtre et le contraignirent à rebrousser chemin. Toutefois, les Juifs qui avaient commis ces actes furent arrêtés afin d'être ensuite punis pour leur emportement, comme ils le méritaient.

Mais les prêtres, qui prêchaient publiquement l'Évangile au peuple dans les églises, montèrent en chaire le jour de Pâques et présentèrent l'affaire à leurs auditeurs sous l'aspect le plus horrible, peut-être plus offensés par le fait qu'un homme de leur état avait été si cruellement maltraité par les Juifs que par un véritable zèle religieux. Enflammés d'un feu ardent, ils s'écrièrent devant le peuple : '*Si vous ne vengez pas*

l'injustice et l'outrage faits à notre Seigneur Jésus, vous devrez tous, avant qu'une année ne s'écoule, supporter honte et dérision.'
Par ces discours et d'autres semblables des prédicateurs, le peuple fut excité contre les Juifs au point qu'il se rassembla çà et là en bandes et s'arma de piques, de lances, de flèches et de pierres. Les magistrats exhortèrent avec le plus grand sérieux la populace attroupée à garder le calme, en assurant qu'on punirait les Juifs coupables selon leur faute, et ils l'invitèrent à se rendre à l'hôtel de ville. Mais le peuple, pénétré par la grâce de Dieu et rempli d'amour pour lui sous l'effet des exhortations des prédicateurs, n'obéit pas aux ordres de ses chefs ; en revanche, il suivit la voix d'un certain Jesko, qui criait : '*Il vaut mieux que tous les Juifs meurent plutôt que les Chrétiens périssent*.'
À ces paroles, ils envahirent de force le quartier juif avec une fureur fanatique, incendièrent les maisons et assassinèrent les Juifs qui voulaient échapper aux flammes. Trois mille furent en peu de temps tués ou brûlés. Seules quelques femmes et quelques enfants furent conduits dans les hôtels de ville, et on les baptisa afin de les soustraire par là à la fureur de la populace déchaînée. »[821]

56. Lettre de protection de Venceslas envers les Juifs :

« Nous, Venceslas par la grâce de Dieu, roi romain et roi de Bohême, déclarons publiquement par cette lettre à tous ceux qui la voient ou l'entendent lire, que nous avons, en pleine sagesse et selon le droit, accordé aux Juifs, nos valets de chambre, résidant dans notre royaume et pays de Bohême, cette grâce particulière et les avons établis dans les droits ci-après décrits.
Premièrement, nous voulons que les seigneurs de Bohême ne jugent pas ces Juifs ni leurs lettres, mais uniquement nos fonctionnaires que nous avons désignés ou désignerons. Les Juifs peuvent récupérer leurs dettes auprès du débiteur ou de ses cautions, conformément à leur lettre. Nous établissons un jour précis pour que les débiteurs comparent avec leurs sceaux ; quiconque ne se présente pas perdra entièrement ses droits, sauf s'il se trouve à notre service et que nous en soyons informés.
De plus, si quelqu'un conteste que les Juifs possèdent ces lettres, les Juifs doivent obtenir justice et peuvent présenter leurs titres sans subir de préjudice. De même, les biens des Juifs, vendus ou mis en gage par d'autres, restent protégés, et les Juifs conservent tous leurs droits.
Nous ordonnons à tous les princes, ecclésiastiques et séculiers, seigneurs, burgraves, fonctionnaires, chevaliers, serviteurs, conseillers et communautés des villes, et à tous les sujets de notre royaume de Bohême, de ne pas entraver les Juifs, nos valets de chambre, dans l'exercice de ces droits et privilèges, sous peine d'une amende de cent marks d'or, moitié pour notre trésor royal et moitié pour les Juifs lésés.

[821] BONDY G., DWORSKY F., *Op. Cit.*, 1906, p. 82-84.

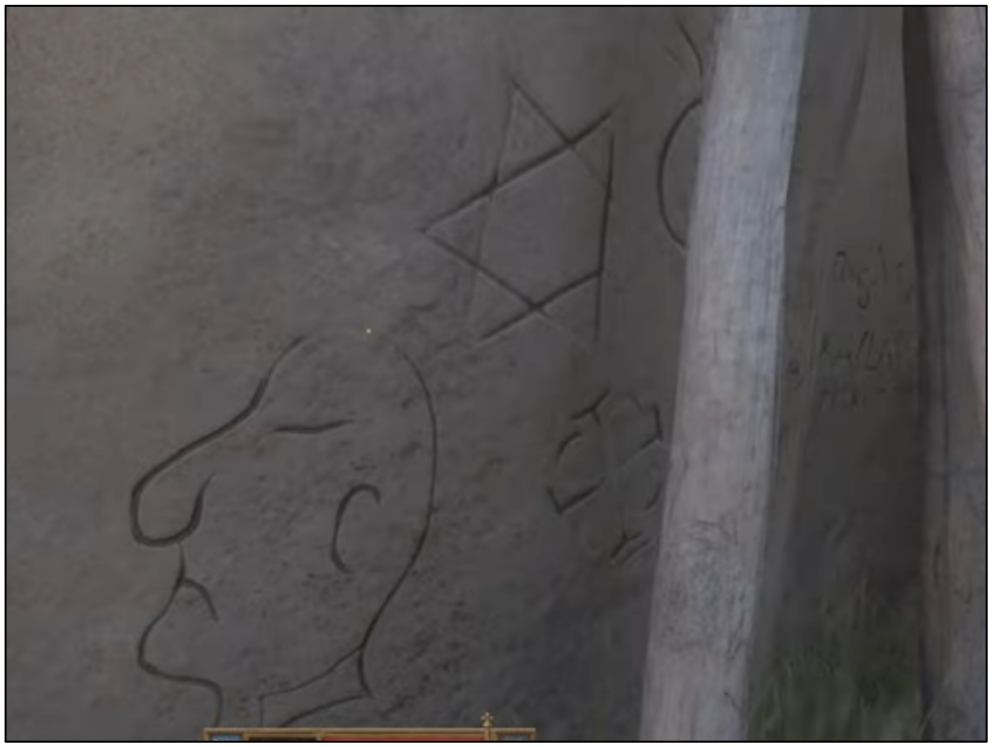
> Scellé par notre majesté royale à Bettlern, la veille de la Saint-Wéité, dans l'an 1393, du règne de notre royaume de Bohême et du Saint-Empire romain. »[822]

[822] BONDY G., DWORSKY F., *Op. Cit.*, 1906, p. 86-87.

Gravures potentiellement antijuives

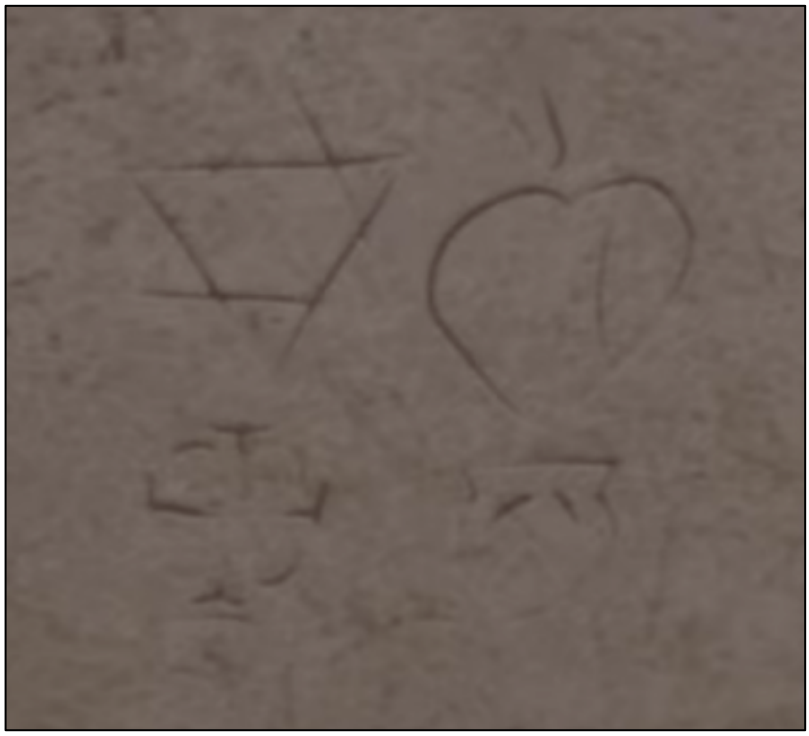
57. Gravures derrière la Taverne de Salomon







58. Gravures dans le quartier juif



Annexes relatives à la communauté Romanie

Carte relative aux Romanis

59. Carte du camp nomade :



Entrées de *Codex* relatives aux Romanis :

60. Entrée de *Codex* sur les Romanis :

> « L'analyse linguistique de la langue rom indique que cette population est originaire du sous-continent indien. En revanche, on ne peut que spéculer sur les raisons de sa migration vers l'ouest entre le Ve et le Xe siècle. Au début du XVe siècle, plusieurs groupes de Roms nomades comptant de quelques dizaines à quelques centaines de personnes parcouraient peut-être déjà les terres tchèques. Des documents indiquent qu'ils se présentèrent comme des réfugiés chrétiens chassés de Terre sainte après sa conquête par les Arabes. Ceci leur valut un respect certain et de nombreux dirigeants et monarques leur

fournirent des sauf-conduits leur assurant liberté de passage et protection. Cependant, au cours de leur migration en Europe continentale, des malentendus d'ordre culturel et des conflits commencèrent à se faire jour. Les Roms, avec leurs pratiques culturelles et leurs tenues exotiques, suscitèrent souvent l'incompréhension. Malgré une coexistence difficile, les Roms s'efforcèrent de survivre le mieux possible. C'étaient des cavaliers, forgerons et musiciens de renom et l'on mentionne souvent leur supposée aptitude à contrôler le surnaturel. Mais ce dernier point relève probablement de notre tendance à attribuer des traits inconnus à ce qui est d'origine étrangère. »[823]

61. Entrée de *Codex* sur les Nomades :

« Ce terme s'applique collectivement aux individus qui n'étaient pas établis en un lieu et changeaient d'emplacement en fonction des moyens de subsistance, des saisons, de la sécurité ou des déplacements forcés. Du fait de leur mode de vie nomade et de leurs coutumes étrangères, ils étaient souvent des objets de dédain, voire victimes de discriminations et de préjugés. Pour la majorité des habitants des régions tchèques, le mot de romanichels (et, bien entendu, pas de bohémiens...) s'imposa pour désigner les nomades, puis devint une dénomination péjorative alors qu'à l'origine, il indiquait simplement une personne 'du voyage', sans référence ethnique. Dans le jeu, le campement de nomades regroupe des gens de nationalités et destinées variées, que seules leurs errances ont réunis. »[824]

62. Entrée de *Codex* sur les Sauf-conduits :

« Le sauf-conduit était délivré par un membre de la plus haute classe sociale afin de garantir la sécurité de son détenteur. Le plus souvent, il offrait une protection pour voyager dans un territoire particulier. Parfois, il s'accompagnait d'une escorte armée. Jan Hus par exemple avait reçu une lettre de sauf-conduit de la part de Sigismond de Luxembourg pour se rendre au concile de Constance. Il est en effet arrivé à destination sain et sauf, ce qui ne l'a pas empêché de finir sur le bûcher après avoir été condamné par la cour ecclésiastique. »[825]

[823] « Romani people », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Codex_entry:_Romani_people, (Page consultée le 10/04/2026).
[824] « Nomads », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Codex_entry:_Nomads, (Page consultée le 10/04/2026).
[825] « Codex entry: Safe Conduct », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Codex_entry:_Safe_Conduct, (Page consultée le 30/07/2026).

Sources médiévales relatives aux Romanis :

63. La chronique de Tournai :

« L'année suivante qui fut 1422, vers le mois de mai, arrivèrent pour la première fois dans la ville de Tournai et dans les environs plusieurs gens d'une nation étrangère qui se disaient originaires d'Égypte. Ils affirmaient ne pouvoir séjourner que quelques jours dans chaque ville, car ils étaient contraints d'errer ainsi en pèlerinage à travers le monde pendant sept ans avant de pouvoir retourner dans leur pays. Ils avaient parmi eux des rois et des seigneurs auxquels ils obéissaient, et possédaient des privilèges selon lesquels personne ne pouvait les juger, sinon eux-mêmes. La plupart d'entre eux vivaient du vol, surtout les femmes, qui étaient mal vêtues et entraient dans les maisons : certaines demandaient l'aumône, d'autres marchandaient divers objets. Il était presque impossible de se prémunir contre elles sans perdre quelque chose. Certaines pratiquaient aussi la divination afin de tromper les gens simples, prétendant prédire l'avenir : mariage, enfants, fortune ou malheur, et d'autres tromperies semblables. Pendant qu'elles distrayaient les gens, leurs enfants coupaient les bourses, ou bien elles-mêmes volaient habilement, dissimulant leurs gestes, parfois en feignant de porter un enfant. Les hommes étaient assez bien vêtus ; beaucoup faisaient commerce de chevaux, qu'ils savaient très bien manier, au point qu'un cheval paraissait meilleur sous eux que sous d'autres. Par ruse, ils obtenaient parfois un meilleur cheval que le leur, avec de l'argent en plus. D'autres achetaient des marchandises et trompaient lors du paiement, en manipulant la monnaie ou en feignant de ne pas la reconnaître, si bien que personne n'échappait à une perte. Ils furent logés à Tournai sur le marché, dans la Halle aux draps. Beaucoup de gens venaient les voir jour et nuit. Ils dormaient côte à côte, sans pudeur, accomplissant leurs besoins naturels en public. Bien qu'ils prétendissent venir d'Égypte, on apprit ensuite qu'ils venaient en réalité d'une ville d'Allemagne appelée Epipoicensis et en langage commun Mahone, située entre Wilsnack et Rome, et qu'ils vivaient là sous dépendance et servitude. »[826]

64. Le Journal d'un Bourgeois Parisien :

« Le dimanche après la mi-août, qui fut le 17 août de l'an 1427, arrivèrent à Paris douze pénitents, comme ils le disaient, à savoir un duc et un comte, et dix hommes tous à cheval. Ils disaient être de très bons Chrétiens et venir de la Basse-Égypte. Ils affirmaient aussi qu'ils avaient été Chrétiens autrefois, et que peu de temps auparavant les Chrétiens avaient soumis leur pays et contraint tous les habitants à

[826] *Chronique des Pays-Bas, de France et de Tournai*, *Op. Cit.*, 1856, p.372-373

devenir chrétiens ou à mourir s'ils refusaient. Ceux qui furent baptisés restèrent seigneurs du pays comme auparavant et promirent d'être bons et loyaux et de garder la loi de Jésus-Christ jusqu'à la mort. Ils avaient un roi et une reine dans leur pays, qui demeuraient dans leur seigneurie parce qu'ils avaient été christianisés. Ensuite, comme ils le disaient, après quelque temps passé dans la foi chrétienne, les Sarrasins vinrent les attaquer. Comme ils se montrèrent peu fermes dans la foi et, pour peu de raison, sans supporter la guerre ni défendre correctement leur pays, ils se rendirent à leurs ennemis et redevinrent Sarrasins comme auparavant, reniant Notre Seigneur. Après cela, les Chrétiens, tels que l'empereur d'Allemagne, le roi de Pologne et d'autres seigneurs, apprenant qu'ils avaient ainsi abandonné la foi sans grande résistance et étaient redevenus si vite Sarrasins et idolâtres, marchèrent contre eux et les vainquirent aussitôt. Ils pensaient qu'on leur permettrait de rester dans leur pays comme la première fois pour devenir chrétiens. Mais l'empereur et les autres seigneurs décidèrent, après délibération, qu'ils ne pourraient plus tenir de terres dans leur pays sans le consentement du pape et qu'ils devaient aller à Rome auprès du Saint-Père. Ils y allèrent tous, petits et grands, avec grande peine, surtout pour les enfants. Là, ils confessèrent leurs péchés. Le pape, après avoir entendu leur confession, leur donna comme pénitence d'aller pendant sept ans à travers le monde sans coucher dans un lit. Pour subvenir à leurs besoins, il ordonna que chaque évêque et abbé leur donnerait une fois dix livres tournois, et il leur remit des lettres à ce sujet pour les prélats de l'Église, puis leur donna sa bénédiction. Ils errèrent ainsi pendant cinq ans avant de venir à Paris, où arrivèrent les douze mentionnés le 17 août 1427. Puis, le jour de la décollation de saint Jean, arriva le reste du groupe, que l'on ne laissa pas entrer dans Paris, mais qui fut logé par décision de justice à la chapelle Saint-Denis. Ils n'étaient pas plus de cent à cent vingt personnes environ, hommes, femmes et enfants. Pourtant, au départ de leur pays, ils étaient mille ou douze cents, mais les autres étaient morts en route, ainsi que leur roi et leur reine. Ceux qui restaient espéraient encore obtenir des biens terrestres, car le pape leur avait promis une terre fertile à habiter s'ils accomplissaient leur pénitence de bon cœur. Quand ils furent à la chapelle, jamais on ne vit une telle affluence de gens, depuis Paris, Saint-Denis et les environs, pour aller les voir, même lors de la bénédiction du Landit. Leurs enfants étaient très beaux, garçons et filles, et presque tous avaient les oreilles percées avec un ou deux anneaux d'argent, ce qu'ils disaient être une marque de noblesse dans leur pays. Les hommes étaient très noirs, aux cheveux crépus ; les femmes, les plus laides que l'on puisse voir et les plus noires. Elles avaient toutes le visage marqué, les cheveux noirs comme la queue d'un cheval. Pour tout vêtement, elles portaient une vieille étoffe très grossière attachée à l'épaule par un lien de tissu ou de corde, et dessous une pauvre tunique ou chemise. Bref, c'étaient les créatures les plus pauvres qu'on ait jamais

vues venir en France de mémoire d'homme. Cependant, malgré leur pauvreté, il y avait parmi eux des femmes dites sorcières qui lisaient les mains des gens et prédisaient leur passé et leur avenir. Elles provoquaient des disputes dans les mariages en disant au mari : « ta femme t'a trompé », et à la femme : « ton mari a fauté ». Pire encore, en parlant aux gens, par magie ou par ruse, elles faisaient disparaître l'argent des bourses pour le mettre dans les leurs, du moins selon ce qu'on disait. L'auteur précise qu'il y alla lui-même trois ou quatre fois sans rien perdre ni voir de telles pratiques, mais la rumeur était répandue partout. Finalement, l'évêque de Paris intervint avec un frère prêcheur, qui fit un sermon et excommunia ceux qui pratiquaient ces choses ou y croyaient. On les obligea alors à partir, et ils quittèrent les lieux le jour de Notre-Dame en septembre pour se diriger vers Pontoise. »[827]

65. Trois sauf-conduits médiévaux :

« Nous, Frédéric, par la grâce de Dieu roi des Romains, toujours accroisseur de l'Empire, duc d'Autriche, de Styrie, de Carinthie et de Carniole, comte de Tyrol, etc., faisons savoir à tous et à chacun des princes, ecclésiastiques et séculiers, comtes, barons libres, chevaliers et écuyers, à nos chers et fidèles sujets ainsi qu'à ceux du Saint Empire, et à tous ceux auxquels cette lettre sera présentée, notre grâce et tout bien. Vénérables, très nobles, nobles, honorables et chers fidèles ! Comme le porteur de la présente, Michel, comte des Bohémiens, avec ses compagnons, se rendra dans nos terres et celles du Saint Empire ainsi que dans nos autres principautés, nous vous prions instamment et vous ordonnons avec bienveillance et sérieux, en vertu de notre autorité sur nos principautés, de le laisser, lui et sa compagnie, traverser vos territoires et les nôtres en toute sécurité et sans entrave, de les autoriser à acheter et à se procurer, moyennant paiement, tout ce dont ils ont besoin, et de ne pas les molester contre le droit ni permettre à quiconque de le faire. En cela, vous nous rendrez un agréable service. Donné à Seefeld, le dimanche Misericordia Domini, l'an quarante-deux, la troisième année de notre règne. »[828]

« Nous, Gérard, par la grâce de Dieu duc de Juliers et de Berg, etc., comte de Ravensberg, faisons savoir à tous et à chacun de nos officiers, sujets et serviteurs, à qui cette présente lettre parviendra ou sera montrée, en leur enjoignant et ordonnant expressément, que vous laissiez le présent Michel, comte des Bohémiens, porteur de cette lettre, avec ses compagnons, circuler et voyager en sécurité et sans entrave dans et à travers nos terres et territoires, à partir de ce jour et durant l'année prochaine entière suivant la date de la présente, et que vous les autorisiez à acheter avec leur argent et à se procurer ce qui

[827] *Journal d'un bourgeois de Paris*, *Op. Cit.*, 1881, p. 219-221.
[828] VAN KAPPEN O., *Op. Cit.*, (1965), p. 108.

leur est nécessaire ; et que vous ne les molestiez en rien contre le droit ni ne permettiez à quiconque de le faire dans nos dites terres et territoires. Toutefois, à condition et pour autant qu'ils se conduisent, pendant la durée de ladite année prochaine où ils viendront à circuler et séjourner dans nos terres et territoires susdits, de manière raisonnable et convenable, et qu'ils ne causent aucun trouble à personne. Donné à Bensberg, sous notre sceau apposé, le premier mardi après la sainte Pentecôte, l'an du Seigneur mil quatre cent quarante-trois. »[829]

« Nous, Gérard, par la grâce de Dieu duc de Juliers, de Berg, etc., et comte de Ravensberg, faisons savoir et reconnaissons que nous avons accordé et accordons par la présente lettre au noble Dederich, qui se nomme comte de Petite Égypte, porteur de cette lettre, avec sa compagnie qui lui appartient, sauf-conduit et protection dans nos terres et territoires pour une durée d'un an à compter de la date de la présente, pour nous, nos terres, nos gens, nos sujets et les nôtres sur lesquels nous avons légitimement autorité et qui, en raison de notre volonté, doivent agir et s'abstenir d'agir.C'est pourquoi nous ordonnons à tous nos officiers, sujets et gens de maintenir fermement et inviolablement ce sauf-conduit et cette protection susmentionnés, de veiller à ce qu'ils soient observés et de ne permettre en aucune manière qu'il y soit contrevenu ; de même, ils ne devront pas agir à l'encontre de ce sauf-conduit dans nos pays et territoires ni y porter atteinte. Sans fraude, en témoignage de quoi nous avons apposé notre sceau. Donné à Düsseldorf le premier samedi après le jour de sainte Agathe, la sainte vierge, en l'an de Notre Seigneur mil quatre cent cinquante-quatre. »[830]

66. Histoire du Romani qui forgea les clous de Jésus :

« [...] Alors les soldats sortirent de l'enceinte de Jérusalem. Ils rencontrèrent un Tsigane qui venait de dresser sa tente et d'installer son enclume. Les soldats lui ordonnèrent de forger quatre gros clous et posèrent devant lui les quarante kreutzers. Le Tsigane mit d'abord l'argent dans sa poche, puis se mit au travail. Quand le premier clou fut forgé, les soldats le mirent dans un sac. Quand le deuxième clou fut terminé, ils le mirent aussi dans le sac. De même quand le troisième clou fut forgé. Au moment où le Tsigane commençait à forger le quatrième clou, un des soldats dit : 'Merci, Tsigane, avec ces clous nous allons crucifier Yeshua ben Miriam.' A peine avait-il fini de prononcer ces mots que les voix tremblantes des forgerons assassinés prièrent le Tsigane de ne pas terminer les clous. La nuit était tombée. Les soldats furent tellement épouvantés qu'ils s'enfuirent avant que le Tsigane eût fini le quatrième clou. Le Tsigane attendit alors que le clou

[829] VAN KAPPEN O., *Op. Cit.*, p. 110-111.
[830] *Ibidem*, p. 112-113.

refroidisse. Il versa de l'eau sur le fer brûlant, mais l'eau s'évapora, et le fer restait aussi incandescent que lorsqu'il le tenait dans le feu avec ses pinces. Le Tsigane versa plus d'eau, mais le clou restait ardent comme s'il était un corps vivant et saignant. Et le sang faisait pétiller le feu. Il versa de plus en plus d'eau sur le clou ; l'eau s'évaporait et le clou restait incandescent. Terrifié, le Tsigane s'enfuit. A minuit, harassé, il s'arrêta. [...] Le Tsigane versa sur le clou toute l'eau d'un puits, et du sable, mais le fer ne cessait de briller Le Tsigane repartit, puis il s'arrêta de nouveau ; mais le clou l'avait suivi. Alors il se produisit quelque chose. Un Arabe arriva et lui demanda de réparer la jante de fer d'une roue. Rapidement, le Tsigane prit le clou ardent et répara le joint brisé puis il s'enfuit. Après plusieurs jours de marche, il atteignit la cité de Damas où il installa sa forge. Des mois plus tard, un homme lui apporta la poignée d'une épée à réparer. Mais elle se mit à rougir à cause du clou de fer qui était dedans et ce clou apparait toujours devant les tentes des descendants de l'homme qui forgea les clous pour crucifier Yeshua ben Miriam. Et quand le clou apparaît, les Tsiganes fuient. C'est pour cela qu'ils se déplacent toujours. C'est pour cela que Yeshua ben Miriam fut crucifié avec trois clous seulement, et ses pieds placés l'un sur l'autre et percés d'un seul clou. Le quatrième clou erre d'un coin du monde à l'autre »[831]

Conversations relatives aux Romanis :

67. Première conversation avec le voïvode[832] :

Voïvode : « Ha ! C'est toi, *gadjo* ! La prophétie d'Aranka se réalise ! »
Henry : « Quoi ? Quel *gadjo* ? »
Voïvode : « Tu viens sauver notre famille de ce désastre ? »
Henry : « Comment, sauver ? De quoi parlez-vous ? Ralentissez et dites-moi ce qui s'est passé. »
Voïvode : « Comment ralentir, *gadjo*, quand ma *chey*, Marika, a disparu ? Ma fille unique... disparue. Il ne reste d'elle que sa tente vide. Si la prophétie d'Aranka est vraie, tu dois m'aider ! »
Henry : « Comment puis-je vous aider ? »
Voïvode : « À ton avis ? Il faut que tu la retrouves et que tu la ramènes ! »
Henry : « Vous pensez que dans cette forêt, il a pu arriver quelque chose... ? »
Voïvode : « Non, j'en suis sûr ! N'attire pas le malheur, de tels mots peuvent se réaliser ! »
Henry : « Par tous les saints, quelle prophétie ? »

[831] LIEGEOIS J.-P., *Op. Cit.*, 1983, P. 19-20.
[832] TOM DEKELLE « #14 retrouver Marika partie 1 », in *YouTube*, [En Ligne], https://youtu.be/YQYoB9mwxmM?si=hbJw7CW2wg46sP-e, (Mise en ligne le 17/08/2025, Consultée le 28/07/2026). — La conversation est susceptible de changer quelque peu selon les choix de dialogue et les compétences d'Henry. Ici, nous avons choisi la conversation qui nous permettait d'en apprendre plus sur les Romanis et leur culture dans le jeu. Les phrases qui dépendent d'un choix de dialogue sont soulignées.

Voïvode : « *Miri romni* a eu une vision… Et elle a décrit un *gadjo* exactement comme toi. Un étranger doit venir. Pas comme nous, différent. Pour aider notre famille. Notre honneur ! Et je crois chacun de ses mots, elle ne se trompe jamais, *shoha* ! »
Henry : « Alors, elle a disparu soudainement ? »
Voïvode : « Sur mon honneur de voïvode de ce campement, un instant elle était là, celui d'après elle n'y était plus ! Nous avons cherché sans trouver. Aranka a eu sa vision et nous avons attendu le *gadjo* qui doit nous aider. Et maintenant, l'attente est finie ! C'est écrit dans les étoiles et le vol des oiseaux…. Je ne sais rien de tout ça, mais tout ce que dit Aranka est vrai ! Tu vas m'aider ? Tu vas aider un pauvre voïvode ? Je te récompenserai, ne t'en fais pas ! […] Mon Dieu ! En te voyant, j'ai su qu'il arriverait quelque chose de bon ! »
Henry : « Mais pas si vite… Il va falloir m'en dire plus sur Marika. Où et quand l'avez-vous vue en dernier ? »
Voïvode : « Il y a deux jours… On a suivi ses traces au-delà de chez la femme aux herbes puis en direction d'Apollonia. […] Je ne sais pas le nom de cette *baba*, mais je sais qu'elle n'aime pas les nomades ! Elle a dit ne pas savoir rien. Et si elle sait, elle ne dira pas ! Grand mépris pour nous ! »
Henry : « Voïvode, je sais que c'est dur à accepter, mais… Est-ce que votre fille aurait pu être… »
Voïvode : « Non ! […] j'ai dit non ! […] Je suis voïvode, ça veut dire que je suis le plus sage du campement ! J'ai un sauf-conduit du roi garantissant à mon campement la sécurité et la liberté ! Et quand je sais quelque chose, je le sais ! »

68. Deuxième conversation avec le voïvode[833] :

Henry : « J'ai parlé à Marika. »
Voïvode : « Et où est-elle ? »
Henry : « Pas si vite. J'ai l'impression que vous ne m'avez pas raconté toute l'histoire. »
Voïvode : « *Khas mro kar* ! Oui, c'est vrai. C'est vrai… Je ne savais pas si je pouvais te faire entièrement confiance. »
Henry : « Alors, que s'est-il vraiment passé ? »
Voïvode : « Marika voulait partir… Alors j'ai dit qu'elle devrait se marier et qu'ils resteraient voyager avec nous… Mais son garçon a dit non ! Mes deux *chaves*, mes fils, Tibor et Gejza… Ils ont décidé de venger l'honneur de la famille. Parce qu'ils ont entendu toutes les insultes que mon messager a répétées à son retour. Ils sont allés punir les gens à Semine… Et à la fin, le garçon de Marika s'est fait poignarder.

[833] Tom Dekelle « #14 retrouver Marika partie 1 », in *YouTube*, [En Ligne], https://youtu.be/YQYoB9mwxmM?si=hbJw7CW2wg46sP-e, (Mise en ligne le 17/08/2025, Consultée le 28/07/2026). — La conversation est susceptible de changer quelque peu selon les choix de dialogue et les compétences d'Henry. Ici, nous avons choisi la conversation qui nous permettait d'en apprendre plus sur les Romanis et leur culture dans le jeu. Les phrases qui dépendent d'un choix de dialogue sont soulignées.

Et avant qu'on s'en rende compte, Marika était partie. Elle doit être avec lui. »
Henry : « Elle a voulu le sauver… »
Voïvode : « Tibor et Gejza sont partis les chercher, mais au retour, ils ont rencontré des bûcherons. Ah… Et Gejza, il a le sang chaud comme moi, alors il a sorti son couteau… Mais… ça s'est mal fini. Gejza s'est fait tuer et Tibor, capturer. J'ai juste reçu un message disant que si l'un de nous retournait à Semine, il subirait le même sort. J'avais deux *chaves* et une *chey*… Et maintenant, j'ai plus rien. Je suis voïvode du campement, mais à part Aranka, il n'y a personne de mon clan… que des nomades d'ailleurs. »
Henry : « Tibor et Gejza… Sont-ils partis laver votre honneur de leur propre chef ? Ou les a-t-on envoyés le faire ? »
Voïvode : « Eh bien… […] Si tu avais entendu les insultes qu'ils nous ont lancées ! Païens, mangeurs de chiens ! Ils ont dit que Marika était impure et que ceux qui la toucheraient mourraient dans l'année ! »
Henry : « Alors, vous les avez envoyés ? »
Voïvode : « Pas vraiment. Mais Tibor et Gejza ont vu comme j'étais en colère et sont partis d'eux-mêmes… Mais personne n'a le droit d'insulter ma famille ! »
Henry : « Le message… que votre homme a rapporté de Semine. Il ne provenait pas de Bohush. […] Il venait de sa mère… Bohush ne savait rien de ce message. »
Voïvode : « Ça reste sa famille ! Le même sang… Notre honneur a été sali. Tout le village nous hait. »
Henry : « Eh bien… Je comprends, mais le pauvre Bohush… »
Voïvode : « Et mes enfants ? Et ma famille, hein ? »
Henry : « Comment ça, si je suis digne de confiance ? Et toute cette histoire de prophétie, alors ? »
Voïvode : « J'ai dit que j'avais confiance en Aranka, que tu sauverais le campement. Mais pour ça, j'ai besoin de Marika. J'ai fait bien attention à ne pas te mentir une seule fois ! »
Henry : « Mais vous m'avez mené par le bout du nez. »
Voïvode : « Je suis voïvode, pas saint de Dieu ! »
Henry : « Pourquoi ne pas m'avoir tout raconté tout de suite ? »
Voïvode : « Que voulais-tu entendre ? Que toute ma famille est détruite ? Que ma fille est peut-être partie avec un *gadjo* du village ? Je ne raconte pas *kada* à tout le monde… J'ai toujours ma *patyiv*. »
Henry : « D'accord, mais et maintenant ? Marika ne reviendra pas seule. Elle aime Bohush, qui a un pied dans la tombe, et elle a peur que vous vous en preniez à lui ici. C'est pour cela qu'elle veut que vous lui donniez une amulette pour les protéger. »
Voïvode : « Une amulette ? Mon amulette ? Non, elle ne peut quand même pas… Je ne peux pas… Ma famille est en ruines ! Ceci dit… Toi… Tu sais déjà tout. Tu peux m'aider. De grâce… Ramène Tibor du village… Que je ne perde pas un autre fils ! Et il faut que Gejza ait droit à de vraies funérailles pour le repos de son âme. Aranka pourra t'en dire

plus, ou bien Tibor. Je t'en prie… Je te récompenserai. Aide ma famille et nous parlerons de l'amulette. »

69. Conversation avec Marika[834] :

Henry : « Tu dois être Marika ! »
Marika : « Oui, c'est papa qui t'envoie ? J'avais espéré qu'il ne me retrouve pas si vite. Au moins, il t'a envoyé, toi, et pas *mire phrala*. Eux, ils n'auraient pas pris la peine de discuter… »
Henry : « Tes frères ? Pourquoi ne s'embêteraient-ils pas à parler ? »
Marika : « Ils sont comme papa… du moins, Gejza. Il a le sang chaud… »
Henry : « Le voïvode s'inquiète pour toi. Il m'a envoyé te chercher. »
Marika : « Il s'inquiète ? Tu dis qu'il s'inquiète pour moi ? Tu… tu ne sais rien du tout, pas vrai ? »
Henry : « Que devrais-je savoir ? »
Marika : « Oui, ça ressemble bien à papa. »
Henry : « Alors, dis-moi ce qui s'est passé. »
Marika : « Je me suis enfuie ! Voilà tout ! Mon père voulait venger l'affront fait à son honneur, alors *mire phrala* sont allés s'en prendre au pauvre Bohush… »
Henry : « Qui a insulté son honneur ? »
Marika : « Les villageois ! Quand Bohush et moi avons commencé à nous voir, papa a envoyé un messager au village, disant qu'il devait y avoir mariage ou que Bohush le payerait… »
Henry : « Le voïvode lui-même voulait que vous vous mariiez ? »
Marika : « C'est la tradition. Quand un *chavo* et une *chey* commencent quelque chose, le *chavo*, l'homme, doit épouser la fille. »
Henry : « Alors, vous avez fui le mariage ? »
Marika : « Eh bien, Bohush n'était pas contre, mais nous étions en forêt alors… Et sa mère et les villageois se sont moqués du messager, l'ont insulté et ont déchiré sa chemise. Le voïvode s'est mis en colère et *mire phrala* aussi. Ils ont retourné leur rage contre mon pauvre Bohush. Puis ils l'ont laissé dans la forêt. Par chance, je l'ai trouvé et soigné. Tu sais probablement le reste. »
Henry : « Pourquoi ne rentres-tu pas pour t'expliquer ? »
Marika : « Quand le sang coule, c'est difficile de rompre le cycle. Les habitants de Semine veulent se débarrasser du camp, le voïvode veut punir tous ceux qui, selon lui, ont causé la disgrâce de sa *chey*… Et il ne me demande jamais ce qu'il en est ! Comme si les hommes devaient régler les choses entre eux, mais les filles devaient se taire et attendre le résultat ! Non, non, je ne rentrerai pas toute seule. »

[834] Tom Dekelle « #14 retrouver Marika partie 1 », in *YouTube*, [En Ligne], https://youtu.be/YQYoB9mwxmM?si=hbJw7CW2wg46sP-e, (Mise en ligne le 17/08/2025, Consultée le 28/07/2026). — La conversation est susceptible de changer quelque peu selon les choix de dialogue et les compétences d'Henry. Ici, nous avons choisi la conversation qui nous permettait d'en apprendre plus sur les Romanis et leur culture dans le jeu. Les phrases qui dépendent d'un choix de dialogue sont soulignées.

Henry : « Et maintenant ? Vous ne pouvez pas rester cachés ici. Et Bohush a l'air en piteux état. »
Marika : « Ça le soulagerait au moins un moment s'il avait quelque chose pour apaiser ses souffrances. Tu veux bien aller voir ma mère au campement ? Elle pourrait nous aider. Elle connaît les plantes. [...] J'ai besoin de l'amulette de papa. Elle est *chohahoono*, magique. Elle protège celui qui la porte à son cou. Si papa me la donne, je reviendrai... avec Bohush. »
Henry : « Tu crois qu'il acceptera ? S'il a laissé tes frères faire ça à Bohush, pourquoi l'aiderait-il maintenant ? »
Marika : « Il le fera pour moi. Si tu m'apportes l'amulette, je te récompenserai. Ne t'en fais pas, je n'ai pas quitté le campement les mains vides ! Mais... il faut que papa la donne de son plein gré, sinon elle perdra son pouvoir protecteur ! Le mieux, ce serait qu'il me l'apporte ! »
Henry : « Je peux essayer, mais je ne te promets rien. Tout cela me semble bien compliqué... Tu peux m'en dire plus sur les nomades ? »
Marika : « Sur le pacte qu'ils ont conclu avec le diable ? Sur le fait qu'ils volent et n'ont pas le goût du travail ? »
Henry : « Non, je ne voulais pas dire... »
Marika : « Je sais, idiot ! Si tu nous voyais comme les gens du village, tu ne serais pas ici. Nous sommes différents d'eux. Nous sommes *slobodno*. »
Henry : « Tu appelles ça être libre ? »
Marika : « Aller où on veut ? Ne pas être liés à un seul endroit ? Danser et chanter tant qu'on veut, sans craindre que les prêtres nous condamnent ? Je peux parler à Dieu quand je veux. Pas besoin de la permission du pape pour ça ! Nous n'avons pas de rois, de juges ou de bourreaux ! Nous devons juste... je veux dire, il faut honorer sa famille. »

70. Conversation avec Aranka[835] :

Aranka : « Oh, c'est toi ! Aucun doute là-dessus ! »
Henry : « De quoi parlez-vous ? »
Aranka : « Tu es le *chavo* de mon rêve. *Djalas mange suno* : tu es venu à moi, le *terno gadjo*, l'ami des Roms aux yeux clairs, celui qui a tant souffert ! L'étranger qui réunira notre famille, ou la divisera à jamais. »
Henry : « [...] Elle m'a dit de venir chercher quelque chose qui pourrait l'aider. Il délire, il a de la fièvre et ses blessures commencent à s'infecter. »
Aranka : « Si elle envoie quelqu'un ici, c'est qu'il doit aller vraiment mal. Je vais te donner quelque chose. Des soucis et des pansements

[835] Tom Dekelle « #14 retrouver Marika partie 1 », in *YouTube*, [En Ligne], https://youtu.be/YQYoB9mwxmM?si=hbJw7CW2wg46sP-e, (Mise en ligne le 17/08/2025, Consultée le 28/07/2026). — La conversation est susceptible de changer quelque peu selon les choix de dialogue et les compétences d'Henry. Ici, nous avons choisi la conversation qui nous permettait d'en apprendre plus sur les Romanis et leur culture dans le jeu. Les phrases qui dépendent d'un choix de dialogue sont soulignées.

propres. Si les blessures sont profondes, il faut aussi leur apporter de la consoude. Mais je n'en ai pas en ce moment. Tiens. Apporte tout ça à Marika. Et donne-lui mes bénédictions. Dis-lui qu'elle me manque et que je regrette bien tout ça. Et que moi, Aranka, je ne lui reproche rien. »
Henry : « Comment ça va ? »
Aranka : « *Laches gadjo, mishtes*. Qu'est-ce qu'une vieille femme peut faire pour toi ? »
Henry : « D'où est-ce que vous venez ? »
Aranka : « Ah, *gadjo*. De Dieu, bien sûr ! »
Henry : « Je veux dire, où vivais-tu, avant ? »
Aranka : « Ah, je vois. Eh bien, en hiver, on va toujours au sud et l'été, on remonte au nord. »
Henry : « Et c'est tout le temps comme ça ? »
Aranka : « Comment ça, tout le temps ? Il y a bien la route de l'est et la route de l'ouest, non ? »
Henry : « Attends, tu ne sais vraiment pas où tu seras la semaine prochaine ? »
Aranka : « Tu as deviné, *gadjo*. On ne sait pas et on ne veut pas savoir. Dieu veille toujours sur ses enfants. »
Henry : « Pourquoi parcourir le monde ? Pourquoi ne pas vous installer quelque part ? »
Aranka : « Et pourquoi ne t'installes-tu pas au lieu d'aller d'un ennui au suivant, *gadjo* ? »
Henry : « C'est différent. Je sers mon seigneur. »
Aranka : « Tandis que nous n'avons pas de maître, juste le soleil et Dieu au-dessus de nous et l'herbe sous nos pieds. *So hin chachipen andro dzhivipen* ? »
Henry : « Parle-moi des Roms. Je ne sais rien du tout au sujet de ton peuple. »
Aranka : « Qu'y a-t-il à dire ? Nous sommes des gens et des chrétiens, comme toi. La seule différence est que nous vivons sur les routes tandis que vous habitez sous le même toit du berceau au tombeau. Une vie libre pour des gens libres. Même s'il est vrai que nous devons souvent bouger parce qu'on nous déloge… »
Henry : « Comment vous entendez-vous avec les habitants ? »
Aranka : « C'est chaque fois différent. Parfois, les femmes me baiseraient les pieds parce que je soigne leurs maux. D'autres fois, elles ont plutôt envie de m'envoyer au bûcher parce que je suis différente. »
Henry : « Et qu'est-ce que vous rend différents, vous autres nomades ? »
Aranka : « Ah, *gadjo*, tout et rien à la fois… Nous vivons notre vie comme si chaque jour était le dernier, voilà tout ! Essaye et tu auras chaque jour l'impression de voir le soleil se lever pour la première fois. »
Henry : « Je me trompe peut-être, mais on dit que vous autres connaissez la magie. C'est vrai ? »

Aranka : « *Ko tuke p-hendja* ? Quelle magie, *gadjo* ? Je suis juste une vieille femme qui sait comment chasser les tracas et profiter des bonnes choses. Ma vieille mère, qu'elle repose en paix, savait toutes sortes de choses, elle ! »
Henry : « Tu vois, je croyais que tu étais… ah, en un mot, une sorcière. »
Aranka : « Pas du tout ! Les sorts et la bonne aventure n'ont rien à voir avec la magie noire ! La magie noire est un sentier que tout *manush* honnête évite comme la peste. Mon pouvoir vient de Dieu et je ne l'utilise que pour Le servir et aider les bonnes gens ! »
Henry : « Comment fais-tu pour reconnaître la magie noire ? »
Aranka : « C'est simple : la magie noire n'est utilisée que par des idiots qui ne pensent qu'à eux-mêmes. »
Henry : « Et il existe une autre forme de magie ? »
Aranka : « *Oy Devla miro* ! Bien sûr ! La bonne magie qui aide et vient de Dieu. »
Henry : « Et c'est vrai ? Les sorts marchent vraiment ? »
Aranka : « Eh, *so hin chachipen andro dzhivipen* ? Si tu as la foi, ils marcheront. »

71. Conversation avec le nomade non-nommé[836] :

Henry : « Comment est la vie ici, au campement ? »
Nomade : « Libre, mon ami, libre. Votre vie sédentaire n'est pas faite pour moi. Je mourrais si je devais rester au même endroit toute la journée. *Nyich nane pre p-huv ayso sar romano yilo*. »
Henry : « Qu'as-tu dit ? Ça ressemblait à une malédiction. »
Nomade : « Ah… c'était juste… une formule sage. »
Henry : « Tu veux dire, un dicton ? »
Nomade : « *Na djanav*, peut-être. Nous avons des formules sages pour tout, *gadjo*. »
Henry : « Et peut-être un peu de magie aussi, hein ? »
Nomade : « *Koda chacho*, mais ce ne sont pas des sorts. Nous sommes juste un peuple très superstitieux. »
Henry : « Les nomades, tu veux dire ? »
Nomade : « Ha, *romale*. Tu ne trouveras pas plus superstitieux que nous. »
Henry : « De quoi vivez-vous si vous êtes tout le temps sur les routes ? »
Nomade : « Chacun fait ce qu'il sait faire. En général, ça a trait aux chevaux, au commerce et au travail de forgeron. »
Henry : « Et toi, que fais-tu ? »
Nomade : « Moi ? Je m'assure que la chance reste de notre côté. »
Henry : « D'accord. Ça doit être épuisant, non ? »
Nomade : « Ne m'en parle pas. Jouer aux dés réclame de la sagesse. »

[836] Tom Dekelle « #70 Visite camp romani », in *YouTube*, [En Ligne], https://youtu.be/qzjAbZX4SnU?si=o7qVaVUVpADNbJTp, (Mise en ligne le 04/04/2026, Consultée le 28/07/2026). — La conversation est susceptible de changer quelque peu selon les choix de dialogue et les compétences d'Henry. Ici, nous avons choisi la conversation qui nous permettait d'en apprendre plus sur les Romanis et leur culture dans le jeu. Les phrases qui dépendent d'un choix de dialogue sont soulignées.

Henry : « La chance ne compte pas davantage ? »
Nomade : « *So vakeres, gadjo ?* La chance n'a rien à voir avec ça. Quand on est sage et qu'on a l'esprit libre, on accepte son sort. Dame Fortune ne sourit qu'à ceux qui savent accepter leur sort. »
Henry : « Pourquoi avoir monté votre camp ici ? »
Nomade : *ironiquement* « Parce que nous y avons trouvé une mine d'or, mais nous sommes si modestes que vous ne l'auriez jamais su ! »
Henry : « Je suis heureux que vous ayez eu cette chance. Tu m'invites à festoyer ? »
Nomade : « *Na, na*, tu risquerais d'en parler à tout le monde et on nous obligerait à payer des impôts. »
Henry : « Tu as raison. Les impôts sont ce qu'il y a de pire après la peste. »
Nomade : « Oui. Mais si tu ne possèdes rien, tu ne payes rien. Et personne n'en saura rien non plus. *Bokhali ričňi na khelel*. C'est pour ça que nous devons bouger, pour que les puissants ne se rendent pas compte qu'ils ne nous ont pas encore tout pris. Oui, nous sommes des oiseaux dans le vent, pas des poules dans un enclos. Je préfère être affamé, mais libre plutôt que de manger à ma faim avec une chaîne au cou. »
Henry : « Comment vous entendez-vous avec les villageois ? »
Nomade : « *Oy, len kayse bere mindja hin*. »
Henry : « Je ne comprends pas. En quoi est-ce mal ? »
Nomade : « Ils sont toujours mécontents de quelque chose. Mais c'est parce qu'ils ont peur. Ils ont peur de tout ce qu'ils ne connaissent pas ou ne comprennent pas. Alors, quand arrivent des étrangers parlant une autre langue et ayant d'autres coutumes, ils se font dessus. Ils ont plus peur de nous que des armées étrangères, crois-moi. Et pourquoi ? Ils savent quoi attendre d'une armée, mais ne nous connaissent pas et s'attendent donc au pire. »

Annexes concernant le personnage de Musa

Conversations avec Musa :

72. Première conversation entre Musa et Henry[837] :

Henry : « Je cherche le chirurgien local. On m'a dit que je n'avais jamais vu d'homme pareil… »
Musa : « Donc tu es venu tout droit me voir, c'est ça ? En tout cas, tu as trouvé ton homme. Musa du Mali, érudit, voyageur et médecin, à ton service, mon ami. »
Henry : « Désolé de le dire, mais… tu es… »
Musa : « Très occupé ! Puis-je savoir qui tu es ? »

[837] Tom Dekelle « #54 Rencontre Musa et infiltration dans le camp de Sigismond », in *YouTube*, [En Ligne], https://youtu.be/1D25Rh9DsBI?si=kJ_Ru_WNs7_b0j-w, (Mise en ligne le 22/11/2025, Consultée le 28/07/2026). — La conversation est susceptible de changer quelque peu selon les choix de dialogue et les compétences d'Henry. Ici, nous avons choisi la conversation qui nous permettait d'en apprendre plus sur Musa et sa culture dans le jeu. Les phrases qui dépendent d'un choix de dialogue sont soulignées.

Henry : « Henry… pourquoi… pourquoi es-tu aussi… ? »
Musa : « Grand ? Sage ? Courtois ? »
Henry : « Je suis désolé, j'ai juste été un peu surpris. Je ne pensais pas à mal. »
Musa : « Je sais très bien ce que tu pensais. J'ai eu cette conversation une centaine de fois au moins. Tu n'as jamais entendu parler du prêtre Jean ou du royaume chrétien d'Aksoum ? »
Henry : « Euh… le prêtre de notre paroisse en a peut être fait mention. »
Musa : « Dis-moi alors, comment les personnes de ces histoires étaient décrites ? Pas vraiment comme toi, n'est-ce pas ? »
Henry : « Eh bien… Je pensais que c'était juste… tu sais ? »
Musa : « Et comme tu le vois, ce n'est pas le cas. Alors cesse de me dévisager et dis-moi ce qu'il te faut »

73. Deuxième conversation entre Musa et Henry[838] :

Henry : « À quoi tient cette apparence si… différente ? »
Musa : « Moi ? Vous êtes si étranges, dans ce pays ! J'ai parcouru le monde entier et je n'avais jamais vu de gens si… »
Henry : « Pâles ? »
Musa : « Ignorants ! Votre médecine, votre physique et votre astronomie ont brûlé avec Rome. En somme, vous êtes des barbares. Mais des barbares au grand cœur. »
Henry : « Parle-moi de tes voyages. De ces grandes villes et de leurs habitants… »
Musa : « Eh bien, par exemple… dans mon pays, les gens sont instruits, pas comme ici. Et il n'est de plus grande richesse que l'instruction ! »

74. Conversation entre Musa et Godwin[839] :

Godwin : « Étranger… »
Musa : « Votre Éminence ? »
Godwin : « Toi qui ? [*sic*.] »
Musa : « Mon nom est Musa, je viens d'un pays lointain appelé le Mali. »
Godwin : « Pourquoi participes-tu à ce Conseil ? Es-tu même chrétien ? »
Musa : « Je ne suis pas chrétien. Mais j'ai beaucoup appris de l'enseignement de Jésus-Christ. La structure et la hiérarchie de votre Église me séduisent. Elles sont remarquables. Au nom de Sigismond,

[838] Tom Dekelle « #58 Réunion suchdol et conversation avec Musa », in *YouTube*, [En Ligne], https://youtu.be/oQkc9aPCJA4?si=wUqC-VZnGTTqbyjp, (Mise en ligne le 29/11/2025, Consultée le 28/07/2026). — La conversation est susceptible de changer quelque peu selon les choix de dialogue et les compétences d'Henry. Ici, nous avons choisi la conversation qui nous permettait d'en apprendre plus sur Musa et sa culture dans le jeu. Les phrases qui dépendent d'un choix de dialogue sont soulignées.
[839] Tom Dekelle « #60 Conseil ecclésiastique », in *YouTube*, [En Ligne], https://youtu.be/ocftnk1i3R4?si=snYfhnhLgHQSmRtz, (Mise en ligne le 29/11/2025, Consultée le 28/07/2026). — La conversation est susceptible de changer quelque peu selon les choix de dialogue et les compétences d'Henry. Ici, nous avons choisi la conversation qui nous permettait d'en apprendre plus sur Musa et sa culture dans le jeu. Les phrases qui dépendent d'un choix de dialogue sont soulignées.

je m'approche de l'Area et je tenterai d'examiner une solution aux conflits, en particulier la manière dont ils seront résolus. »
Godwin : « Je n'ai nul doute que les discussions avec toi seront très stimulantes ! »
Musa : « Je suis ravi de l'entendre [...] »

Entrées de *Codex* relatives à Musa :

75. Entrée de *Codex* sur les étrangers :

« Depuis l'Antiquité, un 'étranger' était aussi bien toute personne venant de l'extérieur de sa ville ou de son village (et par conséquent, un ennemi potentiel), que celui qui n'avait pas de statut légal. Les étrangers restaient privés de droits légaux tant qu'ils n'avaient pas payé de caution. Ce sont les tribunaux qui fixaient leur montant et divers règlements établissaient des frais pour la gestion d'un commerce ou la location d'une maison (les étrangers n'avaient pas le droit d'en acquérir ou d'en hériter).
La Bohême a longtemps été une terre relativement hospitalière pour les étrangers, avec des échanges commerciaux et culturels plutôt dynamiques. Les Allemands étaient surtout courtiers, voire entrepreneurs ou commerçants. D'abord, les relations avec les Allemands furent assez neutres, avant de se refroidir et de se muer en franche animosité 'contre tout ce qui était allemand', même si c'était sans commune mesure avec le nationalisme farouche du XIX^{e} siècle.
Les relations les plus virulentes étaient entre les Tchèques et les Allemands d'un côté et les Juifs de l'autre. La peste et les épidémies du milieu du XIVe siècle se ressentirent sur l'immigration et les étrangers furent de moins en moins nombreux à s'établir en Bohême. Pendant les guerres hussites, la plupart des villes comptaient une majorité de citoyens tchèques. Seuls les principaux centres de Moravie restèrent à majorité allemande : Brno, Jihlava et Olomouc. La langue tchèque, ancrée dans la société rurale, se propagea progressivement jusqu'aux couches sociales supérieures. Les guerres hussites entraînèrent un changement fondamental dans la perception du langage et de l'ethnicité, à une époque où la plupart des locuteurs de tchèque s'identifiaient aux hussites, tandis que la majorité des Allemands soutenaient Sigismond et le Pape. »[840]

76. Entrée de *Codex* sur Musa :

« Musa, l'érudit voyageur capable de faire montre de plus de respect envers une accorte fille des étuves qu'envers un noble arrogant, est certes inventé, mais son nom, ses origines et même son personnage reposent sur des personnes réelles.

[840] « Foreigners », in *Fandom*, [En Ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Codex_entry:_Foreigners/KCD2, (Page consultée le 10/04/2026)

Le premier de ces modèles est le roi Mansa Musa (ou Moussa), dirigeant de l'empire du Mali, qui vécut au début du XIVe siècle. Il contribua grandement à la propagation de l'Islam dans le nord de l'Afrique et au Moyen-Orient, ainsi qu'à l'essor de la ville de Tombouctou où il fit bâtir une mosquée et une université encore visibles aujourd'hui.
Selon des estimations modernes, ce souverain fut l'homme le plus riche de toute l'histoire, avec une fortune estimée à quelque 500 milliards de dollars actuels[841].
L'autre modèle utilisé pour Musa est Ibn Battûta. Érudit arabe, il fut l'un des plus grands voyageurs et cartographes du XIVe siècle. Il passa près de trente ans sur les routes, ce qui l'amena à parcourir l'essentiel du monde connu à l'époque. Il se rendit dans des contrées du nord de l'Afrique, au Moyen-Orient, aux Indes, en Chine et en Europe, surpassant tous ses contemporains. À la fin de sa vie, il dicta ses expériences dans le récit de voyages intitulé Rihla (Voyage). »[842]

77. Entrée de *Codex* sur l'Islam :

« Les origines de l'Islam sont liées au prophète Mohammed et au livre du Coran, qui d'après la tradition lui fut dicté par l'archange Gabriel [Djibril].
Chronologiquement, l'année la plus importante fut l'an 622, lorsque Mohamed [*Sic*.] et ses disciples partirent de la Mecque pour Médine. À partir de là, pendant le VIII^{ème} siècle, la religion se répandit rapidement dans une grande partie du bassin méditerranéen, en Perse, et dans l'ensemble de la péninsule ibérique (l'Espagne actuelle). Elle s'était alors déjà divisée en deux branches dominantes : les chiites (qui pensaient que Mohamed [*Sic*.] avait désigné Hazrat Ali comme son successeur), et les sunnites (pour qui Mohamed [*Sic*.] n'avait pas désigné de successeur).
L'Islam enseigne que Dieu est unique et indivisible. Selon les musulmans, l'Islam est la seule version originale de la foi proclamée par les prophètes qui ont précédé Mohamed [*Sic*.] : Adam, Abraham, Moïse et Jésus. Selon eux, le Coran est la vérité littérale et inaltérable.
Ses enseignements reposent sur cinq piliers :
La profession de foi (*Shahada*), la prière quotidienne (*Salah*), l'aumône (*Zakat*), le jeûne pendant le ramadan (*Sawm*), et le pèlerinage obligatoire à la Mecque (*Hajj*). La loi islamique est appelée *Sharia* et couvre tous les aspects de la vie, de l'organisation sociale à l'environnement, en passant par l'aide sociale et les pratiques bancaires.
Bien que les principales religions monothéistes (chrétienté, Judaïsme et Islam) comportent de nombreuses similitudes, les croyants

[841] Au moment de la sortie du jeu, cette information était exacte. Au moment où nous écrivons ces lignes (Juin 2026), elle ne l'est plus, Elon Musk ayant une fortune à près d'un billion de dollars d'après Forbes.
[842] « Musa of Mali », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Musa_of_Mali, (Page consultée le 10/04/2026).

s'opposèrent à maintes reprises lors de guerres sanglantes et épuisantes.
À l'époque où se déroule notre jeu, la péninsule arabique était florissante et constituait un centre névralgique pour la culture, la science et l'enseignement. Bien que les échos des croisades résonnent encore, le commerce avec le monde arabe prospère, et de nombreuses migrations ont lieu. »[843]

Commentaires internet sur Musa :

78. Commentaire de *Reddit* sur Musa :

« Il y a beaucoup de choses à dire sur ce personnage, mais la plus évidente, c'est que pour un « type intelligent », Musa raconte de la merde sur la Bohême et ses habitants tout en y vivant. Il dit qu'il se tape des femmes nobles et débite toutes sortes de trucs gênants. Ne se rend-il pas compte du danger dans lequel il pourrait se trouver ? Un étranger manquant ouvertement de respect à ses hôtes dans l'Europe médiévale n'aurait pas fait long feu. D'autant plus en étant un étranger, et surtout en tant que musulman que beaucoup auraient considéré comme un ennemi. (Autre point : le gars est dans le camp de la milice de Prague alors que le roi Sigismond et d'autres souverains viennent tout juste de combattre les Ottomans à Nicopolis, et que Sigismond lui-même a à peine échappé à la mort — ça n'a absolument aucun sens d'amener un musulman, donc l'un de leurs ennemis les plus redoutés, dans son camp.)
Quoi qu'il en soit, voilà le point : contrairement au Musa « intelligent » et « sage », un véritable homme intelligent qui a effectivement voyagé dans plusieurs États d'Europe en tant que diplomate au Moyen Âge fut Ahmad ibn Fadlan (un excellent film intitulé 'Le 13ème guerrier'[844] est basé sur ces événements). Il écrivait de la poésie et enchantait les nobles par ses éloges de la beauté des terres, de l'intellect des peuples ainsi que de la bravoure des Européens au combat. Certes, il critiquait leur hygiène, mais il était assez malin pour garder le silence tant qu'il se trouvait chez les Bulgares, les Rus' de Kiev et les Vikings. Il ne les a critiqués qu'après être rentré chez lui, au califat, conscient des risques qu'il y avait à manquer de respect à ses hôtes sur leur propre terre. »[845]

79. « Pour clore le sujet sur Musa » :

« Pour commencer, non, cela n'aurait pas de sens qu'un homme malien se trouve en Europe centrale, parmi tous les endroits possibles. Je vais donc citer une réponse précédente que j'ai faite, pour expliquer

[843] « Islam », in *fandom*, [En ligne], https://kingdom-come-deliverance.fandom.com/wiki/Codex_entry:_Islam, (Page consultée le 10/04/2026).
[844] *Le 13ème guerrier*, (1999), McTiernan J., Touchstone pictures.
[845] R/KotakuInAction, « Just finished KCD2 and here the thing that bothered me a lot. Musa's writers should have taken notes from real history », in *Reddit*, [En ligne], https://www.reddit.com/r/KotakuInAction/, (publication publiée en 2025, consultée le 10/04/2026).

pourquoi le personnage de Musa, et même son histoire, ne sont pas plausibles.
Au final, je pense que c'est le seul vrai problème dans le jeu. Se disputer à propos d'une simple option ne devrait pas prendre une telle ampleur. Et j'ai confiance que Warhorse Studios offrira aux joueurs un excellent jeu, même si certaines idées ont causé des tensions dans leur propre communauté. Ce qui est en partie le cas avec l'introduction de Musa.
Bref, voici ce que j'ai à dire. Et arrêtez de mentionner saint Maurice, puisque son origine ethnique n'est pas entièrement connue. Les représentations de lui en tant qu'Africain sont un choix artistique plus tardif. Merci-
'Pas vraiment, la majorité des gens ne veulent simplement pas perdre l'immersion médiévale à cause de la présence d'un homme malien en Europe centrale.
En tant que passionné d'histoire, les royaumes espagnols ou les villes côtières d'Italie auraient été un bien meilleur choix pour situer Musa, ou du moins pour qu'il s'y trouve. Mais ce n'est pas là que se déroule le jeu.
De plus, le Mali est encore trop au sud par rapport aux marchands plus plausibles venant de régions plus proches. Donc, si Musa avait simplement été originaire de l'une des régions méditerranéennes, il n'y aurait eu aucun problème. Et en plus, cela aurait semblé plus réaliste, donc l'immersion n'aurait pas été brisée.
Et puis, vous vous souvenez de Nicopolis ? Franchement, même l'histoire du sultan Bayezid et la manière dont Sigismond aurait rencontré Musa à sa cour n'ont aucun sens. Le contexte des sentiments envers les Ottomans à l'approche de Nicopolis rend toute cette histoire encore moins crédible.
Aussi, concernant le royaume du Mali : il était extrêmement riche à l'époque de Mansa Musa. Mais celui-ci est mort en 1337, alors que le jeu se déroule au début du XV^{ème} siècle. Je voulais simplement le préciser pour que vous compreniez que le célèbre Mansa Musa était mort depuis longtemps et que, à ma connaissance, vers 1403, le royaume n'était plus aussi riche qu'à l'époque de son règne.'
(La personne à qui je répondais disait que critiquer Musa était « raciste », alors que ce n'est clairement pas le cas. Le problème avec Musa, c'est le peu d'efforts qui ont été faits pour construire son personnage.) »[846]

[846] « Ending the topic on Musa », in *Steam*, [En ligne], https://steamcommunity.com/app/1771300, (Publication postée le 23/01/2025, consultée le 10/04/2026).

Questionnaire anonyme envoyé aux consultants relatifs aux minorités (3 réponses reçues) :

What is your role in the making of Kingdome Come: Deliverance II ? (if you have participated at the game as more than one option presented below, there ...sibility to specify it at the end of each section).

3 réponses



80. Questionnaire envoyé aux consultants dédiés à la minorité juive et leurs réponses :

In a few Words, describe your work in the making of KCDII (if you can't or don't want to answer that question, please write it down)

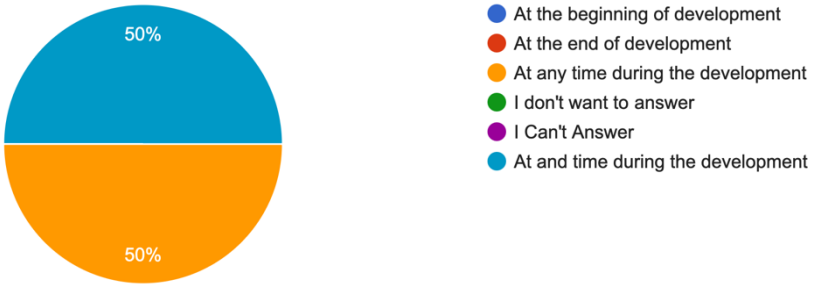
2 réponses

I was giving a written comment on the script of one of the sections. I evaluated the plot from the point of probability in the given historical and social context. I suggested some changes/ommisions. I understand they were accepted. I was not consulted on the clothing and ritual head covering.

My contract focused on evaluation and commentary on the story, setting, and character motivations related to Jewish characters. The main questions addressed were historical accuracy and the presence of potential stereotypes. My work included proofreading the summary of the entire plot, developing a lexicon of Yiddish words and phrases for the screenwriters, proofreading main Jewish-related dialogues, and supervising the recording of most of the Yiddish lines.

When does your work come into play in the creation of the game?

2 réponses



How did you get hired as historical consultant for the game ? (if you can't or don't want to answer that question, please write it down)

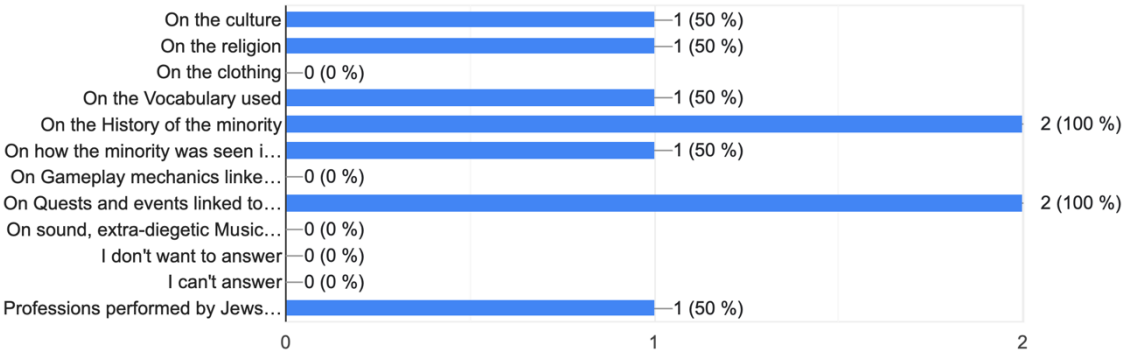
2 réponses

I was approached through e-mail communication.

The head of my former university department was contacted about the task and passed the opportunity on to me based on my previous experience in popularizing historical topics. I then went through a job interview with the game's developers.

On which aspect of the game did you give your expertise ? (you can choose more than one answer)

2 réponses



How did you communicate with the team working on the game to give them guidance and advice on the portrayal of the minority? (if you can't or don't want to answer that question, please write it down)

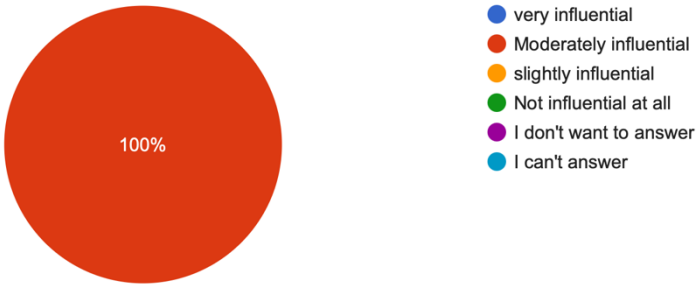
2 réponses

I only submitted my comment. I have not met anybody from the team.

I proofread the texts and proposed revisions. I was not invated to any meetings with the developers. I also prepared several explanatory materials to contextualize my suggestions. In many cases, the final decisions regarding the plot were not shared with me at all. However, during the recording sessions I was entrusted with making many last-minute changes to the lines.

How do you think your expertise influenced the development of the game ?

2 réponses



Did you encounter any difficulties of any kind in your work on KCDII? (if you can't or don't want to answer that question, please write it down)

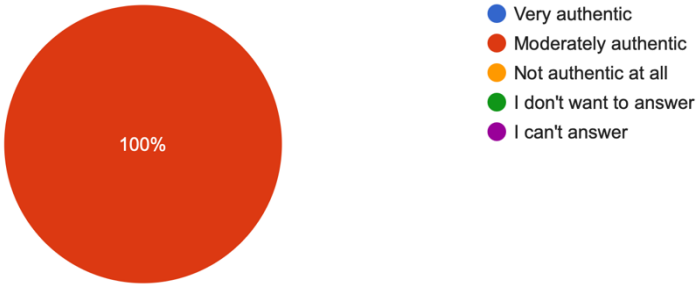
2 réponses

I have not encoutred any real difficulties. I can imagine that some possible questionable moments could be wrongly attributed to myself.

It was difficult for the developers to understand that there is no single standardized written form of Yiddish. We agreed to avoid Hebrew script and instead use transcription. I prepared two sets of transliterations—one for English players and one for Czech players—but in the final version the transcriptions were used inconsistently, sometimes alternating randomly and occasionally even mixing in German-style transcriptions.

In your opinion, how authentic is the overall game?

2 réponses



How do you perceive the relationship between authenticity and gameplay in the game? (if you can't or don't want to answer that question, please write it down)

2 réponses

I do not want to answer.

The game shows a high degree of authenticity in its details, while relying more heavily on simplified metanarratives. From a narrative perspective, I consider the use of Sam's (a very active) character as Henry's Jewish alter ego—almost a "brother" figure—to be a strong and effective choice, as it represents Jewish agency and highlights close ties between Jewish characters and the majority society.

I was, however, strongly disappointed by the first encounter with a Jewish character, who is portrayed as a stereotypically unkind and greedy merchant in a Nomads' camp. I also raised concerns about the use of stereotypical associations between Jewish communities, wealth, and conspiracy within the game; unfortunately, these objections were not addressed. Last but not least, I was unhappy with the use of a rabbi as a horse-carriage driver in the scene preceding the "Pogrom" quest. The sale of bagels—primarily associated with Jewish communities in the United States in the early 20th century—could also have been avoided in a medieval Jewish quarter, even though it is a harmless detail.

Was there any historical elements that you wish was included in the game but wasn't? If yes, please specify which one. (if you can't or don't want to answer that question, please write it down)

2 réponses

I had no suggestion as to including new elements.

Maybe more of the everyday life of the Jewish community to balance a bit the Pogrom quest. I respect the urge to give a lecture to the players, but using anti-Jewish violance as a focal point to represent Jewish experience in the history is also a bit counterproductive.

Which aspect of your work do you think was best represented in the game? (if you can't or don't want to answer that question, please write it down)

2 réponses

I do want to answer.

My visible work focused mainly on lines using a specific form of Yiddish that connects German and Czech language elements in the game, creating a sense of "similarity in otherness." I also suggested a few minor changes to the plot, such as the removal of the kosher slaughter reference in the scene where Henry is ambushed by Sam's Jewish gang. My objections regarding the depiction of the pogrom were also accepted to some extent; in the original plot, the pogrom was treated as a kind of "official event" that could be declared by the king.

With hindsight, what do you take away from it? Would you try the experience again if you had the opportunity (with Warhorse or another studio)?

2 réponses

I could imagine some future cooperation in simmilar projects, but only within the limits of mine expertise

Overall, my experience suggests that a field of collaboration between the academic community and game development does exist. While it is not particularly attractive and can be potentially risky for active scholars, for me—as a popularizer of Jewish history—it was a valuable experience, and I remain open to similar projects in the future.

Is there anything you'd like to add that wasn't covered in the previous questions, or any advice you could give me for my work?

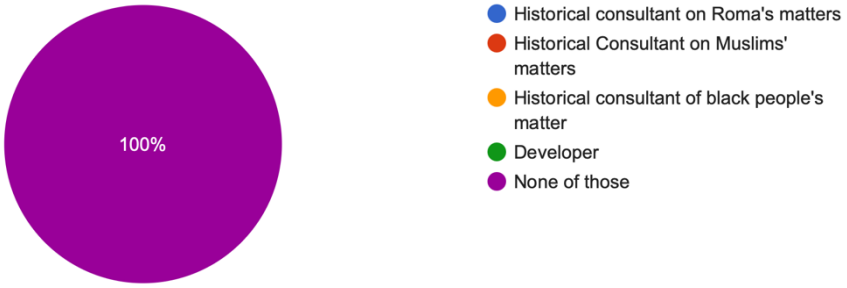
2 réponses

I have nothing to add.

no

Did you work on any other aspect of the game?

2 réponses



81. Questionnaire envoyé aux consultants dédiés à la minorité romanie et leurs réponses :

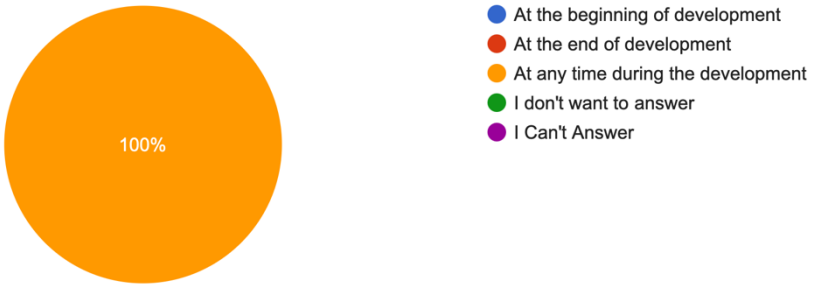
In a few Words, describe your work in the making of KCDII (if you can't or don't want to answer that question, please write it down)

Une réponse

I was given dialogue sentences in Czech and/or English, sometimes even containing some Romani. My task was either to translate the whole sentence or to select and translate specific keywords.

When does your work come into play in the creation of the game?

Une réponse



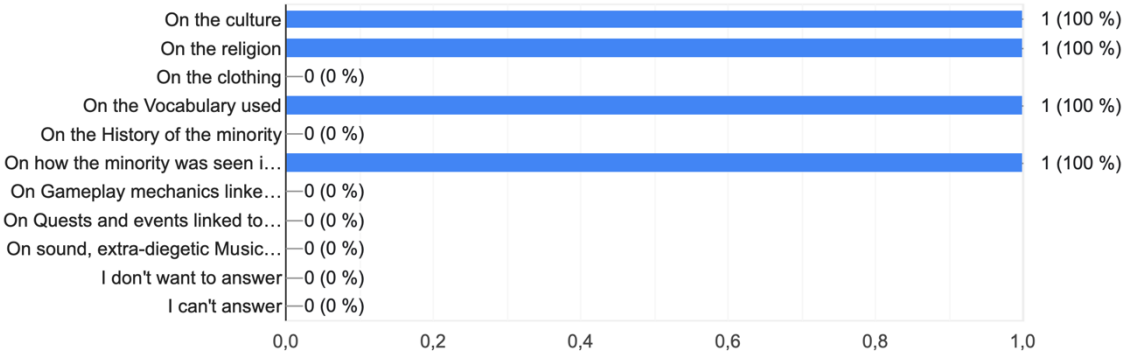
How did you get hired as historical consultant for the game ? (if you can't or don't want to answer that question, please write it down)

Une réponse

I can't answear.

On which aspect of the game did you give your expertise ? (you can choose more than one answer)

Une réponse



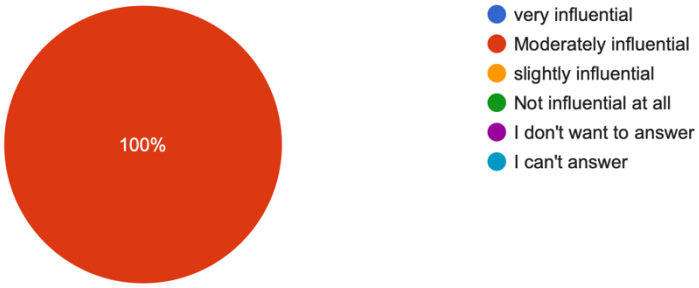
How did you communicate with the team working on the game to give them guidance and advice on the portrayal of the minority? (if you can't or don't want to answer that question, please write it down)

Une réponse

I communicated with the team mainly through written comments and feedback in shared documents. I pointed out cultural nuances, potentially stereotypical portrayals, and suggested more authentic wording and expressions.

How do you think your expertise influenced the development of the game ?

Une réponse



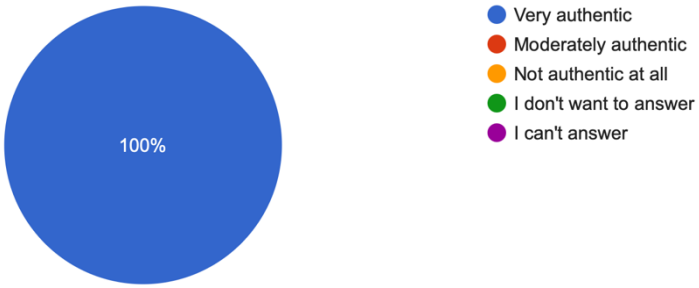
Did you encounter any difficulties of any kind in your work on KCDII? (if you can't or don't want to answer that question, please write it down)

Une réponse

I don't want to answear this question.

In your opinion, how authentic is the game?

Une réponse



How do you perceive the relationship between authenticity and gameplay in the game? (if you can't or don't want to answer that question, please write it down)

Une réponse

I think authenticity and gameplay should support each other. In our case, achieving complete historical authenticity was particularly difficult because there are very few relevant historical sources concerning the language used in the game's setting.

How do you perceive the relationship between authenticity and gameplay in the game? (if you can't or don't want to answer that question, please write it down)

Une réponse

I think authenticity and gameplay should support each other. In our case, achieving complete historical authenticity was particularly difficult because there are very few relevant historical sources concerning the language used in the game's setting.

Was there any historical elements that you wish was included in the game but wasn't? If yes, please specify which one. (if you can't or don't want to answer that question, please write it down)

Une réponse

In fact, it was often the opposite. Some elements originally proposed by the writers did not fully correspond to the historical or cultural context, so part of my role was to help identify these issues and suggest more authentic alternatives.

Which aspect of your work do you think was best represented in the game? (if you can't or don't want to answer that question, please write it down)

Une réponse

I think the strongest aspect was the effort to make the language and cultural references feel natural and authentic. I was glad that many potentially inaccurate or stereotypical elements were revised to better reflect the historical and cultural context.

Which aspect of the representation in game of the minority you worked on could have been made more authentic ? (if you can't or don't want to answer that question, please write it down)

Une réponse

It was very difficult to achieve linguistic authenticity because there are very few historical sources relevant to the period and setting portrayed in the game. After discussions with the developers, we decided to use one of the contemporary Romani dialects, Northern Central Romani. Although it is not historically authentic to the depicted period, it allows players to engage with and identify with the language more easily.

How do you perceive the work of historians in the making of a game ?

Une réponse

I am not really able to evaluate the work of the historians involved in the game, because I did not have the opportunity to observe their work directly. My involvement was limited mainly to the dialogue material and its basic narrative context.

With hindsight, what do you take away from it? Would you try the experience again if you had the opportunity (with Warhorse or another studio)?

Une réponse

The work was very interesting and enriching. In terms of the content and the nature of the collaboration, I would definitely do it again.

Is there anything you'd like to add that wasn't covered in the previous questions, or any advice you could give me for my work?

Une réponse

-

Did you work on any other aspect of the game?

Une réponse

