

Facile à apprendre et à maîtriser, L'Appel de Cthulhu s'est acquis une position enviable parmi les jeux de rôle les plus pratiqués en France. Pourtant, malgré les apparences, ce n'est pas à proprement parler un jeu « simple » et ses règles peuvent tendre des pièges sournois aux Gardiens débutants. Pour répondre à ce problème, voici un modeste guide du « mieux jouer » cthulhien, classé par ordre alphabétique, en espérant que les quelques remarques qui suivent sauront aider les maîtres de jeu en difficulté...

Cadre

Tout le monde est d'accord sur ce point : L'Appel de Cthulhu est avant tout un jeu d'ambiance. Sa richesse et ses subtilités ne peuvent se révéler que s'il règne une certaine « tension » autour de la table de jeu. Dans les meilleures parties, cette tension peut prendre la forme d'une angoisse latente, qui débouche parfois sur une véritable peur, profonde et irraisonnée. Certains spécialistes ont prétendu que Lovecraft croyait véritablement aux histoires qu'il racontait. Pour L'Appel de Cthulhu, le Gardien doit persuader les joueurs qu'ils ne se contentent peut-être pas seulement de « jouer »...

Le cadre dans lequel se déroule la partie est un facteur essentiel. Les aventures jouées dans des pièces bruyantes, surchauffées et trop éclairées ont toutes les chances d'être décevantes ou, comble d'horreur, ennuyeuses ! L'AdC apprécie l'ombre, la poussière et le silence. Alors, laissez-vous tenter par le grand jeu : essayez de temps en temps de jouer à la lueur

des chandelles, dans une cave sentant le moisi, à l'écart de tout ce qui pourrait rappeler les aspects les plus rassurants de la civilisation (poste TV, chaîne stéréo, etc...). Vous verrez vite que même les Gardiens peuvent avoir peur. Sans compter que les bougies ont tendance à provoquer des ombres sinistres, parfaitement en accord avec l'atmosphère de mystère macabre qui devrait régner en cours de partie.

Communication

Plus qu'aucun autre jeu de rôle, L'Appel de Cthulhu est tourné vers la communication. Grâce à trois compétences bien conçues (*Baratin*, *Discussion* et *Eloquence*), il permet aux joueurs une multitude d'interactions avec l'univers du jeu. Mais encore faut-il bien savoir se servir de ces compétences.

Contrairement à ce que croient trop de novices, communiquer dans l'AdC n'est pas qu'une question de jets de dés. Un joueur ne devrait jamais dire des aberrations telles que : « je fais

un jet en Eloquence » ou « je fais un Baratin ». Il doit d'abord parler avec le Gardien, comme si celui-ci était l'interlocuteur de son personnage. En fonction de ses déclarations et des arguments qu'il a employés, le Maître de Jeu lui permettra ensuite de faire un jet sous la compétence qui lui paraîtra la plus appropriée. Il pourra très bien assortir ce jet d'un bonus ou d'un malus (ex : plus ou moins 20 %), ou même considérer qu'il est réussi automatiquement. C'est ça le jeu de rôle !

Combats

Il est désolant de constater combien d'Investigateurs se promènent dans les rues de Boston en traînant un canon de 75 derrière leur Ford T. C'est que les joueurs ont vite fait de réaliser que les combats sont souvent déséquilibrés dans L'Appel de Cthulhu. Alors, avec la complicité maladroite du Gardien, ils essayent parfois de réparer comme ils peuvent cette « injustice »...

On ne doit en aucun cas accepter ce genre de débordements. En plus d'être absolument irréalistes (comment croyez-vous que la police réagirait si elle voyait un particulier se promener avec des armes de guerre de gros calibre ?), ils sont également contraires à l'esprit du jeu. Ce qui fait le charme de L'Appel, c'est justement le caractère « désespéré » de ses aventures. La survie est vraiment un problème... et doit le rester. En contrepartie, comme il l'est dit dans les règles, le Gardien ne doit jamais se comporter en ennemi face aux Investigateurs. Ceux-ci auront déjà bien assez de mal à se sortir de leurs ennuis sans qu'il ait besoin d'ajouter son grain de sel.

Profession

Gardien des Arcanes



Pour leur part, les joueurs doivent savoir, que si les armes peuvent être utiles, elles ne permettent pas de tout résoudre. Un peu de réflexion vaut toujours mieux qu'un tir de barrage.

Dissimulation

Un grand défaut partagé par beaucoup de Gardiens, est de permettre aux joueurs de faire tous les jets de dés. C'est une grave erreur, car pour des raisons de réalisme évidentes, le Maître de Jeu doit considérer que certains jets de dés font partie de son « domaine réservé ». Ainsi, par exemple, les jets de *Trouver Objet Caché* ne peuvent pas être effectués par les joueurs. Car s'ils ne trouvent rien au cours d'une fouille, ils ne doivent jamais savoir avec certitude s'il n'y a vraiment rien à trouver ou s'ils ont seulement manqué leur jet de dés. Il peut en être de même avec la plupart des compétences (un jet réussi en *Mécanique* ne pourra pas réparer quelque chose qui ne peut pas l'être), mais dans ce domaine aussi, les abus sont à déconseiller. Si le Gardien fait tous les jets de dés, les joueurs peuvent avoir la désagréable impression de n'être que des spectateurs. Tout est une question de mesure.

Humour

Avez-vous déjà remarqué que dans les salles de cinéma, quand on projette un film d'épouvante, une partie des spectateurs a toujours une fâcheuse tendance à ricaner stupidement aux moments les plus intenses du scénario. Cette attitude trahit une faiblesse très répan-

due : la peur d'avoir peur. Même les joueurs de *L'Appel de Cthulhu* peuvent parfois en être les victimes, et il n'est pas rare de voir des parties tourner au fou-rire, alors que les choses se gâtent pour les personnages. Il existe heureusement des trucs simples permettant au Gardien de maintenir un sain état d'esprit autour de sa table.

Paradoxalement, c'est en permettant aux joueurs de rire un peu en début de scénario que le Maître de Jeu a le plus de chance de les effrayer par la suite. Les aventures cthulhiennes sont toutes construites sur le modèle du crescendo : on commence « petit » et on termine avec un final en apothéose. Pendant la première phase du module, généralement consacrée à une enquête, il n'est pas difficile de faire de l'humour. Un personnage non-joueur excentrique ou une situation loufoque permettront à tous de se détendre un peu. Mais attention ! Quand l'horreur commencera à s'installer, plus question de rire ! Dans ces moments-là, le Gardien doit savoir faire preuve de « cruauté » en ne laissant aucun répit à ses Investigateurs.

Magie

A quoi donc peut bien servir la magie dans *L'Appel de Cthulhu* ? A invoquer (entre autres) des créatures affreuses qui se feront un plaisir de dévorer ceux qui les ont appelées ? A quoi bon ?

En fait, il ne faut jamais perdre de vue que la magie est essentiellement une arme réservée aux « méchants ». L'univers de Lovecraft n'a

rien à voir avec celui de Tolkien, et AdC n'est pas synonyme d'AD&D. Si vos joueurs veulent apprendre les sorts contenus dans un grimoire, laissez-les faire. De toute façon, ils n'auront pas beaucoup d'occasions de s'en servir. En attendant, vous pouvez très bien vous désintéresser de cet aspect des choses.

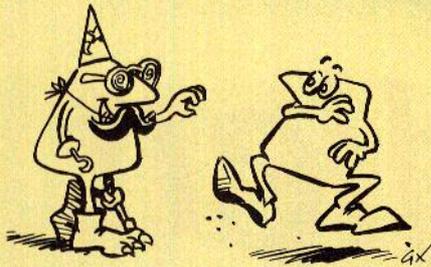
Par contre, si vous le désirez, rien ne vous empêche d'imaginer vos propres sorts de défense. Mais dans ce cas, veillez à ne pas déséquilibrer le jeu en transformant les Investigateurs en pâles copies de magiciens du quinzisième niveau de sinistre mémoire...

Narration

Certaines techniques propres au cinéma, lorsqu'elles sont employées pour maîtriser une aventure, peuvent accentuer son climat étouffant.

L'Exorciste est un film qui a provoqué une véritable révolution dans le domaine de l'épouvante quand il est sorti dans les années 70. Son efficacité tenait beaucoup à sa bande sonore. Alternant les bruits à peine audibles et les sons sur-amplifiés, elle déconcertait en permanence les spectateurs et créait rapidement une excitation à la limite du supportable. Cette technique peut parfaitement être employée avec *L'Appel de Cthulhu*. Pour ce faire, il suffit que le Gardien prenne l'habitude de « moduler » ses phrases. Quand le scénario arrive à une phase où le mystère s'épaissit, il a tout intérêt à parler plus doucement et plus lentement, comme si lui-même pressentait une menace. Par contre, quand cette dernière se

révèle au grand jour (découverte macabre, apparition), il lui faut alors parler d'une voix plus forte et saccadée. Bien sûr, un peu de pratique est indispensable pour que les joueurs ne repèrent pas instantanément cette « ficelle ». Mais quand elle est bien appliquée, les résultats obtenus sont souvent surprenants.



Les descriptions ont également une importance primordiale dans l'AdC. Elles doivent être riches, colorées... tout en étant un peu pédantes. Les psychologues savent que les mots en eux-mêmes ont un véritable pouvoir. Certains peuvent terroriser, d'autres suscitent plutôt du plaisir, bref : ils peuvent agir profondément sur l'inconscient humain. Lovecraft a souvent recouru au « pouvoir des mots ». C'est pourquoi il utilisait des tournures alambiquées et un vocabulaire vieillot qui avaient pour effet de provoquer une incertitude chez son lecteur. La traduction française de ses oeuvres a très bien conservé ce parti-pris académique qui fait le charme de son style, en remettant au goût du jour des mots tels que *miasme*, *indicible*, *méphitique*, etc... Si vous voulez jouer à L'Appel en respectant la tradition, ne laissez pas de côté l'atout représenté par ce vocabulaire lovecraftien. Le *Supplément de Cthulhu* en propose un glossaire quasi-exhaustif qui peut largement contribuer à l'atmosphère de vos scénarios.

Sachez aussi être imprécis quand il s'agit de décrire l'inimaginable. Evidemment, un Profond peut très bien être dépeint comme un « gros poisson muni de jambes et de bras », mais il gagnera en puissance évocatrice si vous parlez d'une « créature visqueuse et écailleuse, aux yeux glauques et à la gueule dégouttante de bave ». Il existe une profonde différence entre une description « clinique » et une description « psychologique ». N'oubliez jamais que vous êtes là pour impressionner vos joueurs, pas seulement pour les amuser.

Personnages

L'avantage de l'univers lovecraftien, c'est qu'il se rapproche beaucoup de celui que nous connaissons. Et il est beaucoup plus facile de s'identifier à un médecin ou à un détective qu'à un gnome-ranger ou un elfe-magicien. Alors, pourquoi ne pas donner un peu de profondeur aux Investigateurs ?

Avant de commencer une partie, demandez à vos joueurs de réfléchir à la situation familiale et professionnelle de leurs personnages. Quels sont leurs défauts ? Comment s'habillent-ils ? Quelles sont leurs opinions politiques ? Ces détails peuvent ajouter beaucoup de couleur à la partie. C'est vrai, les Investigateurs ont souvent une existence éphémère, mais ce n'est pas une excuse suffisante pour fournir un minimum d'effort.

Peur

La peur est un sentiment engendré essentiellement par l'inconnu. S'il est évidemment possible d'être effrayé par beaucoup de choses (ex : un loupard bien armé), la vraie peur, cet effroi abyssal dont Lovecraft était le grand metteur en scène, naît toujours de l'ignorance. Comme beaucoup d'autres, cette règle psychologique simple s'applique parfaitement au jeu de rôle. Voilà pourquoi, à L'Appel de Cthulhu,

BIBLIOGRAPHIE

Pour bien jouer et bien maîtriser à L'Appel de Cthulhu, il est indispensable de connaître ses classiques.

-*La couleur tombée du ciel* (Présence du Futur, Denoël).

-*Je suis d'ailleurs* (Présence du Futur, Denoël).

-*Dans l'abîme du temps* (Présence du Futur, Denoël).

-*Par-delà le mur du sommeil* (Présence du Futur, Denoël).

-*Dagon* (Belfond).

-*Démons et Merveilles* (10-18, Christian Bourgois).

-*Le rôdeur devant le seuil* (complété par August Derleth, Christian Bourgois).

-*Night Ocean* (nouvelles inédites et... moyennes, Belfond).

-*Contes et légendes du Mythe de Cthulhu* (Lovecraft et ses meilleurs disciples, Presses Pocket).

-*L'Herne : Lovecraft* (une véritable « bible » sur la vie et l'oeuvre du Maître de Providence).

-*Fungi de Yuggoth* (recueil de poèmes à la présentation luxueuse, NéO).

-*Epouvante et surnaturel en littérature* (Lovecraft explique ses goûts, 10-18, Christian Bourgois).

-*Lovecraft* (une étude « prétentieuse » de l'oeuvre d'HPL, Christian Bourgois).

-*L'horreur dans le musée* (textes révisés par Lovecraft, Presses Pocket).

-*L'horreur dans la cimetière* (idem, Presses Pocket).

il est toujours indispensable d'entretenir les doutes et les questions que se posent les joueurs. En cours de partie, faites-leur sentir qu'ils ne sont que des pions sur l'échiquier cosmique (belle expression, non ? NdA) en entretenant soigneusement le suspense. Et même quand le scénario est terminé, il ne faut pas leur révéler le fin mot de l'histoire. Ils pourront ainsi imaginer le pire !

Santé Mentale

Elément extrêmement innovateur des règles, la Santé Mentale ne doit surtout pas être négligée. Elle constitue un auxiliaire précieux pour le Gardien, car au fur et à mesure de son effritement, les joueurs sentent qu'ils perdent insensiblement le contrôle de leur personnage : une chose qui est parfois plus difficile à accepter qu'un trépas honorable. N'abusez pas des jets sous la SAN. Ce n'est pas parce qu'un personnage voit un chat noir que son équilibre psychologique va en être profondément bouleversé. Certains scénarios officiels

sont parfois trop durs en imposant des jets qui ne se justifient pas, sachez donc les repérer et les ignorer royalement. Après tout, vous êtes le Maître, non ?

Tant que vous y êtes, incitez les joueurs à interpréter les dérèglements psychologiques dont sont victimes leurs Investigateurs. Ca n'est pas toujours facile, mais une jolie paranoïa ou une sublime agoraphobie peuvent être l'occasion pour certains de révéler un vrai tempérament d'acteur. Pourquoi s'en priver ?

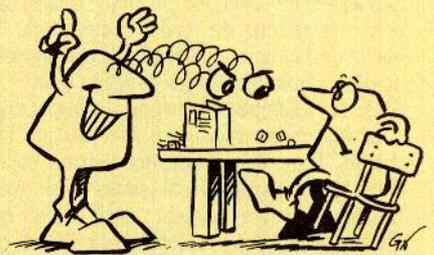
Variantes

Les règles ont été conçues pour simuler efficacement la plupart des situations qui peuvent se présenter dans un jeu de rôle moderne. Même si elles semblent très adaptées à l'univers lovecraftien, tout ce qui concerne les détails matériels peut être modifié du tout au tout sans que cela nuise à l'intérêt du jeu.

Parmi les plus répandues, la variante « Appel de l'Aventure » consiste à laisser un peu de côté le Mythe de Cthulhu pour se concentrer sur l'action pure, façon Indiana Jones ou Doc Savage. Mais on peut également imaginer une campagne se déroulant dans le milieu des gangsters de Chicago, ou dans celui du terrorisme international.

Chaosium a très bien compris les possibilités illimitées de son jeu, et propose déjà *Dreamlands* (des aventures dans le monde des rêves) et *Cthulhu by Gaslight* (dans l'Angleterre victorienne chère à Sherlock Holmes). De plus, un supplément consacré à notre époque est annoncé cette année et permettra d'affronter le Grand Cthulhu sur un champ de bataille que nous connaissons bien : la réalité actuelle.

Mais ce ne sont là que des exemples et vous pouvez encore trouver bien des domaines à explorer comme la science-fiction (façon « The Thing » ou « Alien ») ou la guerre (14-18 ou 39-45), qui peuvent donner lieu à des aventures plus qu'effroyables.



Z... Conclusion

Le plus important pour bien maîtriser une partie de L'Appel de Cthulhu, c'est d'avoir le « feu sacré » : une force de conviction suffisamment grande pour anéantir toutes les défenses psychologiques des autres participants. A la limite, un bon Gardien doit ressentir autant d'effroi que ses joueurs lorsqu'il dirige une aventure. Quand les premières étincelles apparaissent, plus question de s'ennuyer, on ne peut que trembler et se poser des questions angoissantes.

Et si tout cela était vrai ?...

Jean Balczesak

Illustration : Eric Larnoy