

# Arkham Connection

## Réflexions sur les Investigateurs et le Monde de Lovecraft

Olivier Legrand (Mai 2021)

Mis en ligne voici un peu plus d'un an (Avril 2020), *Cthulhu Express* se proposait de simplifier (parfois de façon radicale et en moins de 10 pages...) le système du jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*, en essayant toutefois d'en conserver la saveur particulière. Le présent article s'inscrit dans la continuité de ce projet mais ne concerne pas les règles de jeu ; ce document pourra donc (qui sait ?) intéresser les utilisateurs d'autres systèmes de jeu visant à émuler l'œuvre et l'imaginaire de Lovecraft et de ses divers disciples.

Les pistes de réflexion proposées ci-dessous s'intéressent *au jeu en lui-même* et, surtout, à la façon de mettre en place un groupe d'Investigateurs cohérent et *en phase* avec l'univers lovecraftien – une problématique à laquelle nombre de meneurs de jeu peuvent être confrontés – qu'ils soient novices ou chevronnés. Ces pistes sont donc tout à fait subjectives et discutables : elles présentent avant tout *une* vision possible du jeu, basée sur un mélange d'expérience pratique (en tant que joueur et que meneur de jeu), de préférences personnelles et de références littéraires.

Elles se basent sur un présupposé simple – à savoir que le meneur de jeu et les joueurs souhaitent **jouer une campagne**, c'est-à-dire une série plus ou moins longue de scénarios reliés entre eux, avec (autant que possible...) les mêmes personnages – les fameux Investigateurs – et que cette campagne se déroule plutôt **dans les années 1920-1930**, à l'époque des récits de Lovecraft mais également et, surtout, **dans son monde**, au sens géographique mais aussi sociologique du terme – donc plutôt autour d'Arkham que de New York, plutôt dans la vieille Nouvelle-Angleterre que dans quelque métropole vibrante et moderne. Les Années 20 de Lovecraft n'étaient PAS les Années Folles ni les Roaring Twenties... mais rien n'empêche, cela dit, d'adapter certaines des idées présentées ci-après à un autre contexte de jeu.

### Profils d'Investigateurs

Si l'on suit le présupposé présenté ci-dessus, les Investigateurs ne sont donc pas des « aventuriers » (comme dans les jeux appliquant une logique *pulp* à l'univers lovecraftien)... mais ils ne sont pas non plus de simples futures victimes fatalement destinées à finir « fou ou mort », comme l'encourage parfois la vision la plus *puriste* du jeu de rôle à la Lovecraft.

Alors que sont-ils, au juste ? Réponse : des personnages « à la Lovecraft » - c'est-à-dire essentiellement des universitaires (qu'ils soient professeurs ou étudiants), des intellectuels (catégorie floue pouvant aussi inclure les écrivains, les artistes...) plutôt que des durs-à-cuire (déTECTIVES etc.), des dilettantes plutôt que des professionnels à l'emploi du temps contraignant...

Bien sûr, il s'agit là d'un grand principe général et des exceptions sont toujours possibles. Il n'est pas non plus nécessaire que tous vos Investigateurs soient de vieux garçons WASP (comme tant de protagonistes de Lovecraft) : une certaine diversité est non seulement possible mais souhaitable... tout en veillant en priorité à la cohérence et à la cohésion du groupe de personnages-joueurs.

L'idéal est de créer, d'entrée de jeu, **des liens forts** entre ces derniers – qu'il s'agisse de liens d'amitié, de liens professionnels ou (pourquoi pas ?) de liens de parenté. L'idée directrice, ici, est la *vraisemblance* : à tout prendre, il semble beaucoup plus crédible qu'un individu confronté à l'Indicible se confie et se fie à un vieil ami, à une parente ou à un collègue qu'il estime plutôt qu'à une personne qu'il ne connaissait ni d'Eve ni d'Adam avec d'être mêlé à des événements mystérieux et inquiétants...

### **Pourquoi privilégier de tels profils ?**

- Pour inciter les joueurs à penser et à agir comme des Investigateurs, des « cérébraux » - et non comme des casse-cou, des fonceurs ou des commandos...

- Pour ancrer le groupe dans le même milieu social – ou dans des milieux socialement compatibles – et créer de façon simple les affinités, liens et autres « bonnes raisons de rester ensemble », si difficiles à établir dans des groupes plus composites (ex : un archéologue, une journaliste et un détective privé...).

- Pour leur donner la possibilité de laisser de côté leurs affaires courantes le temps de mener leurs enquêtes ou même, si nécessaire, de voyager à l'étranger.

- Pour créer un groupe à la fois homogène et cohérent, mais pouvant inclure une certaine diversité de profils, de ressources et de personnalités.

Plutôt que de laisser chaque joueur créer son personnage comme il l'entend et essayer ensuite, tant bien que mal, de trouver (ou de créer) des connexions entre des individus disparates, le meneur de jeu a donc tout intérêt à **fixer un cadre** à l'intérieur duquel chacun pourra créer son Investigateur – avec, par exemple, une liste de professions encouragées (ou, à l'inverse, des profils non-envisageables).

### **Ancrage Lovecraftien**

Le cadre lovecraftien le plus simple est, bien entendu, la fameuse Université Miskatonic d'Arkham. Si tous les personnages-joueurs y travaillent, y étudient ou y ont étudié (gardant des liens solides avec tel ancien camarade, tel professeur, etc.), le groupe disposera d'entrée de jeu d'un *territoire commun*, d'une réalité partagée permettant de créer, dans leurs backgrounds personnels, des liens d'amitié, des expériences communes ou, tout simplement, de bonnes raisons d'agir ensemble ou de se faire confiance.

Cela peut sembler secondaire mais lorsque le jeu sera lancé, le partage de ce cadre commun rendra le déroulement de l'action beaucoup plus fluide, naturelle et logique, sans obliger le MJ à des contorsions narratives simplement destinées à expliquer le « pourquoi nous », le « pourquoi maintenant » et autres questions susceptibles de fragiliser la vraisemblance d'un scénario lors de son déroulement en jeu.

Mais un cadre comme l'**Université Miskatonic** offre bien d'autres avantages : en cours de jeu, il donnera accès à diverses ressources (notamment livresques), relations et sources d'informations... mais dès la création des Investigateurs, il crée également un creuset, un **vivier d'Investigateurs** permettant de facilement justifier l'existence de personnages intellectuellement curieux, attirés par les faits étranges ou ayant entendu parler d'ouvrages abominables comme le *Necronomicon*... De tels personnages auront donc déjà (le plus souvent de façon implicite ou inconsciente) un lien potentiel avec la réalité cachée du Mythe ou seront tout simplement plus susceptibles de s'y trouver exposés, mais aussi (mentalité universitaire oblige) plus enclins à vouloir *savoir à tout prix*, à vouloir *percer les mystères*, fût-ce au prix de leur Santé Mentale... Et en tant que *vivier de personnages*, l'Université offre également une excellente source potentielle d'Investigateurs remplaçants – susceptibles de rejoindre assez facilement le groupe initial après la mise hors-jeu (mort, folie, etc.) d'un de leurs membres.

Enfin, l'Université Miskatonic nous offre aussi le parfait modèle de l'Investigateur lovecraftien classique et typique : « *le vieux docteur Armitage à la barbe blanche, le trapu et grisonnant professeur Rice, le jeune et mince docteur Morgan* », les trois membres de l'Université qui, dans *L'Abomination de Dunwich*<sup>1</sup>, vont bel et bien réussir à empêcher l'avènement du monstrueux rejeton de Yog Sothoth<sup>2</sup>.

Mais plus qu'un simple modèle, le vénérable docteur Armitage (bibliothécaire de l'Université – et donc gardien d'ouvrages comme le sinistre *Necronomicon*...) nous fournit un élément essentiel pour achever de souder notre groupe d'Investigateurs : un **mentor** à la hauteur de ce qu'ils vont devoir affronter...

---

<sup>1</sup> Nouvelle également connue, en VF, sous le titre « *L'Horreur de Dunwich* ».

<sup>2</sup> Ce qui, incidemment, montre bien que, même chez Lovecraft, l'Humanité peut (parfois) gagner la partie...

## Après Dunwich

*Note : L'idée développée ci-dessous n'est pas neuve : dès les premiers temps du jeu de rôle L'Appel de Cthulhu, elle est venue à l'esprit de nombreux Gardiens des Arcanes désireux d'ancrer plus solidement leur groupe de personnages-joueurs dans une forme de continuité lovecraftienne. Elle est d'ailleurs présentée comme cadre de campagne par Robin D. Laws dans le jeu de rôle Trail of Cthulhu (ou « Cthulhu » tout court, en VF), avec en prime la liste des universitaires tirés des récits de Lovecraft pouvant être impliqués dans les « investigations Armitage ». La vision donnée ci-dessous y ressemble évidemment beaucoup (les sources d'inspiration et les références étant les mêmes) – avec tout de même quelques différences de perspective çà et là... Le but de la section qui suit est surtout de montrer COMMENT l'œuvre-même de Lovecraft peut servir de source directe à la mise en place d'une campagne et d'un groupe d'Investigateurs cohérent et raisonnablement crédible.*

Suite aux événements racontés dans *L'Abomination de Dunwich*, il serait tout à fait logique qu'Armitage, avec l'aide de ses collègues Morgan et Rice, cherche à réunir autour de lui un groupe d'Investigateurs plus jeunes, soigneusement sélectionnés, pour être sûr de pouvoir passer le flambeau à quelqu'un – car il semble évident que des événements comme ceux de Dunwich (ou, disons, mettant en jeu les mêmes forces...) pourraient se reproduire. Qui, alors, pourrait être assez clairvoyant pour discerner les signes avant-coureurs, assez ouvert d'esprit pour ne pas balayer d'un revers de main les possibilités qui défient les lois de la réalité, assez courageux pour tenter de protéger l'humanité contre ces forces aberrantes, leurs rejets ou leurs adorateurs ? Nos Investigateurs, bien sûr !

Les personnages-joueurs ont tout simplement été **choisis par Armitage, Morgan et Rice** pour former une « nouvelle garde »... ce qui, bien entendu, ne signifie pas forcément que les trois rescapés de Dunwich vont tout leur révéler dès leur première réunion ou faire en sorte que chacun puisse consulter le Necronomicon sur son temps libre ! Là encore, le caractère et le comportement d'Armitage nous donne la clé : patience, prudence... mais détermination !

A partir du moment où vous mettez en forme de **cercle Armitage** (appelons cela ainsi), libre à vous de le développez comme vous l'entendez. Bien sûr, l'idée n'est SURTOUT PAS d'en faire une sorte de société secrète aux ressources et aux ramifications insoupçonnables mais simplement une **raison d'être** forte, justifiant l'existence et les agissements du groupe d'Investigateurs, sans parler des conseils précieux que pourrait leur dispenser un homme comme Armitage, sachant que son grand âge l'empêche désormais de se livrer à des enquêtes de terrain – et donc de voler la vedette aux personnages-joueurs... Notons enfin que le réseau de relations de chaque personnage pourra, en outre, constituer une réserve potentielle dans laquelle puiser d'éventuels Investigateurs de remplacement – ou, tout simplement, incarnés par des joueurs rejoignant la campagne en cours de route...

## L'Événement Zéro

Dans cette perspective, la nouvelle *L'Abomination de Dunwich* représenterait une sorte d'*événement zéro* à partir duquel le background de la campagne se mette en place – exactement comme le fameux « raid gouvernemental » évoqué à la fin du *Cauchemar d'Innsmouth* constitue le point zéro du background de **Delta Green**, un des spin-offs les plus réussis de *L'Appel de Cthulhu*. En reliant LEUR background conspirationniste de style X-Files / Majestic-12 au Mythe de Cthulhu par une référence lovecraftienne directe, les concepteurs de *Delta Green* ont eu un vrai **coup de génie** : allez chercher dans les nouvelles de Lovecraft des points d'accroche, des points de départ potentiels pour bâtir leur propre déclinaison de l'univers du Mythe. Le concept du *cercle Armitage*, évoqué ci-dessus, suit exactement la même logique, mais à partir d'une autre nouvelle... alors pourquoi ne pas aller (re)jeter un coup d'œil du côté de Lovecraft, à la recherche d'autres épisodes susceptibles de constituer, eux aussi, des *points d'accroche* pour le jeu ? C'est ce que nous allons faire page suivante...

En pratique, l'idée d'un *événement zéro*, survenu AVANT le début du jeu mais dont les Investigateurs (sans forcément y avoir été mêlés) auraient eu vent (via des rumeurs, des confidences, etc.) suppose que les personnages-joueurs débiteront la campagne non pas avec une véritable connaissance du Mythe mais, disons, avec une certaine conscience qu'il existe « autre chose » et, sans doute, un peu moins de difficulté à accepter l'existence de l'Indicible lorsque celle-ci deviendra manifeste... Dans les listes données page suivante, ce concept sera désigné par le terme de *Possibilité Terrifiante*.

## *Nouvelles & Événements Zéro*

La liste suivante se limite volontairement à des récits mentionnant la cité d'Arkham et l'Université Miskatonic et relevant explicitement du Mythe de Cthulhu. Pour chaque nouvelle, cette liste mentionne une **Source** – c'est-à-dire un moyen (souvent un PNJ) par lequel un Investigateur aurait pu avoir eu vent de l'histoire, le plus souvent sous une forme nébuleuse, fragmentaire ou altérée – ainsi qu'une **Possibilité Terrifiante** ou une **Question Troublante** directement liée aux événements en question.

### **L'Appel de Cthulhu**

**Source** : L'anthropologue Francis Wayland Thurston, le narrateur de la nouvelle, que ses découvertes ont sans doute fait sombrer dans un désespoir total, voire dans la folie. Il pourrait également avoir laissé des notes (le texte intégral de la nouvelle...) avant de se suicider ou de disparaître mystérieusement...

**Possibilité Terrifiante** : Il existe un culte indicible voué à une terrifiante entité, censément endormie sous les flots, possédant le pouvoir d'influencer la psyché humaine... et attendant l'heure de son réveil.

### **L'Abomination de Dunwich**

**Source** : Le docteur Armitage, le professeur Rice ou le docteur Morgan de la Miskatonic.

**Possibilité Terrifiante** : Il existe des entités issues de dimensions inconnues, d'une nature étrangère à notre réalité mais capables d'engendrer de monstrueux rejetons hybrides avec des humains.

### **Le Cauchemar d'Innsmouth**

**Source** : Le manuscrit de Robert Olmstead (texte de la nouvelle), retrouvé après sa disparition...

**Questions Troublantes** : Pourquoi le gouvernement fédéral a-t-il fait torpiller le Récif du Diable et ordonné un raid secret sur le port d'Innsmouth, siège du mystérieux Ordre Esotérique de Dagon ?

### **Le Monstre sur le Seuil**

**Source** : Le manuscrit de Daniel Upton (texte de la nouvelle), retrouvé après sa mort, sa disparition ou son inexplicable changement de personnalité...

**Possibilité Terrifiante** : Certains individus détenteurs d'un savoir interdit sont des voleurs de corps, capables d'échanger leur conscience avec celle d'une victime et d'usurper ainsi son identité.

### **La Maison de la Sorcière**

**Source** : L'étudiant Frank Elwood, seul ami et colocataire de Walter Gilman, après son séjour d'un an en hôpital psychiatrique (suite à la mort de Gilman, dont Elwood fut le seul témoin).

**Questions Troublantes** : La quatrième dimension peut-elle permettre à certains initiés d'échapper au temps, à l'espace et à la mort ? De quoi est vraiment mort l'étudiant Walter Gilman ?

### **Celui qui Chuchotait dans les Ténèbres**

**Source** : Le professeur Albert Wilmarth de l'Université Miskatonic – un survivant.

**Possibilité Terrifiante** : Une race de monstrueuses créatures venues d'une autre planète se cachent depuis des siècles dans les forêts du Vermont, contrôlant en secret certains autochtones...

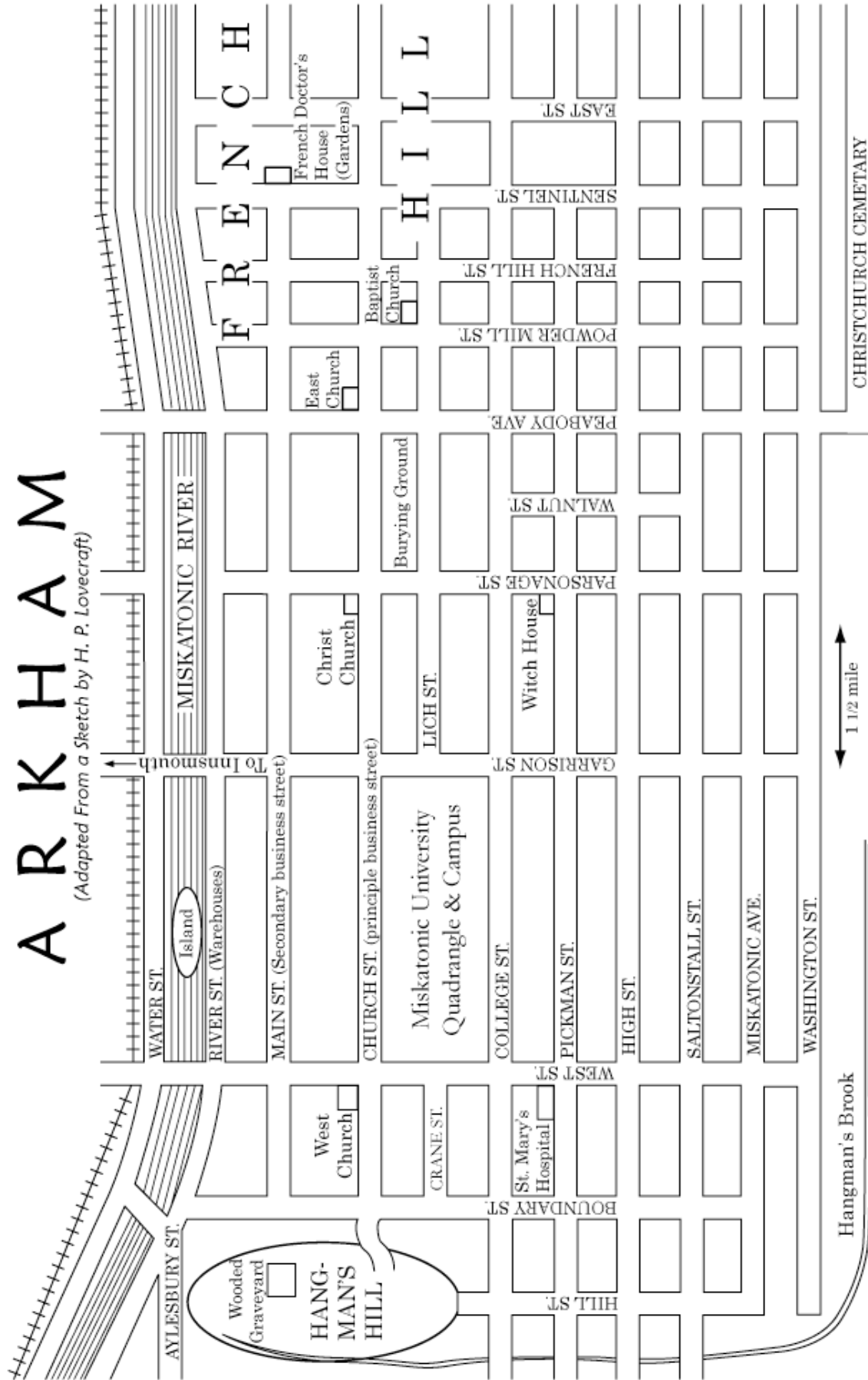
### **Dans l'Abîme du Temps**

**Source** : Le professeur Nathaniel Peaslee de l'Université Miskatonic – ou son fils Wingate.

**Questions Troublantes** : Des êtres venus d'un autre monde ont conquis le Temps lui-même et explorent notre passé, notre présent et notre futur en échangeant leurs consciences avec les nôtres...

# A R K H A M

(Adapted From a Sketch by H. P. Lovecraft)



CHRISTCHURCH CEMETERY

1 1/2 mile

Hangman's Brook