

Cthulhu Express

Investiguer l'Indicible

Réflexions & Conseils Pratiques pour le Gardien des Arcanes

Le récit lovecraftien classique s'articule autour de deux grands types de moments narratifs : les *scènes d'investigation* et les *scènes de crise*, ces deux termes devant être pris ici dans leur sens le plus large. Emulation de genre oblige, il devrait en aller de même en jeu de rôle : un scénario typique de *Cthulhu Express* sera donc essentiellement composé de scènes d'investigation et de scènes de crise, qui peuvent être ponctuées de scènes d'exposition, de transitions ou de prises de décision.

Une **scène d'investigation** peut être définie comme toute situation permettant de découvrir des indices, des informations ou des révélations, que ce soit par la détection physique, une enquête de terrain, des recherches livresques ou des dialogues avec des PNJ.

Une **scène de crise** peut être définie comme toute situation dans laquelle le personnage se trouve *mis en péril*, que ce péril soit purement physique ou de nature plus intangible : un combat, une poursuite, une vision d'horreur, la lecture d'un livre maudit ou encore l'exposition à un pouvoir corrupteur...

L'Investigation en Jeu

Cette dimension du jeu est d'abord représentée par le travail d'enquête. Dans un jeu comme *Cthulhu Express*, elle peut dépendre d'un ou plusieurs jets de dés ou, au contraire, être gérée de façon purement narrative par les joueurs et le Gardien. Mais avant d'étudier en détail cette possibilité, penchons-nous sur les trois types d'éléments que l'investigation peut permettre aux personnages de découvrir : les *indices*, les *informations* et les *révélations*.

Un **indice** est un élément susceptible de mener les personnages vers la vérité qu'ils recherchent (ou autour de laquelle ils tournent sans en être totalement conscients). Pour intervenir de façon efficace en jeu, un indice doit d'abord être trouvé et, dans la plupart des cas, correctement interprété. Certains indices seront tout à fait explicites ; d'autres, au contraire, sembleront énigmatiques, voire incompréhensibles. Une **information** est un élément plus substantiel, plus significatif et (souvent) plus explicite qu'un simple indice. Elle pourra, une fois découverte, lancer les personnages sur une nouvelle piste, corroborer une de leurs théories ou leur apporter un éclairage plus précis sur le mystère auquel ils sont

confrontés. Pour accéder à une information spécifique, un personnage devra posséder des connaissances spécifiques (comme, par exemple, l'archéologie, l'histoire de l'art ou la médecine), faire des recherches appropriées (regarder au bon endroit...) ou encore recevoir l'information de la part d'un personnage-non-joueur (parler à la bonne personne, faire la bonne démarche, etc.).

Une **révélation**, enfin, correspond à une découverte cruciale et intervient généralement de façon dramatique, au moment jugé approprié par le Gardien. Cette découverte peut être soumise aux mêmes conditions que la recherche d'indices et d'informations (voir ci-dessus) ou s'imposer aux personnages par la force des choses. Dans bien des cas, une révélation pourra mettre en péril la vie, la raison ou l'âme du personnage – c'est-à-dire, en termes narratifs, provoquer une *situation de crise*.

En remplaçant la pléthore de compétences de *L'Appel de Cthulhu* par des jets généralistes liés aux caractéristiques du personnage, le système *Cthulhu Express* a déjà pour but de réduire le nombre de jets de dés effectués en cours de jeu – l'existence-même de telle ou telle compétence constituant souvent, pour le MJ, une invitation implicite à la tester, même dans les situations où cette mise à l'épreuve n'a pas grand sens. Il est possible d'aller encore plus loin dans cette direction en proposant des *alternatives aux jets de dés* dans les *situations d'investigation*. Cette approche, déjà évoquée dans l'encadré *TOC, Bibliothèque et Baratin* de *Cthulhu Express* (p 5) mérite sans doute d'être examinée plus en détail.

Au lieu de soumettre la découverte d'indices et d'informations au hasard des dés, le meneur de jeu devra tout simplement récompenser les joueurs qui *jouent le jeu*. Concrètement, ces alternatives sont au nombre de quatre : le *bon sens*, le *bon choix*, la *bonne source* et le *bon roleplaying*.

Le **bon sens** consiste à donner automatiquement au personnage accès à certaines informations, en fonction de sa profession, de ses connaissances ou de son vécu. Il y a, par exemples, des choses que tout archéologue, chimiste ou médecin sait *forcément*, sans qu'il soit nécessaire (ou sensé) de prendre en compte un hypothétique « risque d'échec ». Au-delà des connaissances professionnelles, cette notion peut aussi s'étendre à tout ce que le *background* d'un

personnage peut lui permettre de savoir : un natif de Nouvelle Angleterre en saura ainsi toujours plus qu'un New Yorkais sur Arkham, tandis qu'un grand voyageur ayant séjourné dans tel pays possèdera forcément une certaine dose de culture locale. Selon cette logique, les tests d'EDU devraient seulement intervenir lorsque l'érudition ou l'expertise d'un personnage est *mise au défi* et non pas de façon systématique dès que la notion de savoir entre en jeu.

Le **bon choix** signifie, pour un joueur, prendre la bonne décision, adopter la démarche d'investigation requise par la situation. Pour trouver un indice, un personnage devra simplement regarder au bon endroit, (se) poser les bonnes questions, bref, *se comporter en investigateur*. A partir du moment où le joueur prête cette démarche d'investigation à son personnage, il n'y a aucune raison de le laisser passer à côté d'un indice. Si un personnage prend la peine de fouiller une pièce de fond en comble, il trouvera fatalement les indices qui s'y trouvent (s'ils existent, bien sûr...). Les tests de perception basés sur l'INT devront donc surtout intervenir pour palier à un manque d'attention ou de vigilance de la part du PJ : puisqu'il ne fouille pas la pièce de façon minutieuse, a-t-il *quand même une chance* de repérer l'indice qui s'y trouve ? Puisqu'il ne semble pas très attentif au comportement de ce PNJ, a-t-il *quand même une chance* de déceler sa nervosité cachée ?

La **bonne source** consiste à utiliser cette même logique pour les recherches dans des archives ou des bibliothèques, ce *trope* incontournable de toute investigation lovecraftienne : si le joueur a une idée précise de ce qu'il cherche ou pense tout simplement à compiler les *bonnes sources*, alors il n'y a aucune raison de le priver de l'information qu'il devrait y trouver – mais là encore, un jet de dés (basé sur l'INT ou l'EDU, selon la nature des recherches) pourra permettre de suppléer à des déclarations d'intention trop vagues de la part du joueur ou, tout simplement, orienter son personnage vers les *bonnes sources*, s'il n'y a pensé de son propre chef.

Le **bon roleplaying** entre en jeu dans les scènes d'investigation où l'accès d'un personnage aux indices ou aux informations dépend avant tout de ses capacités de persuasion et d'interaction, de sa faculté à convaincre, manipuler ou même intimider un PNJ détenteur de renseignements. Là encore, si le joueur trouve les mots justes, des arguments pertinents ou la bonne attitude, il n'y a finalement aucune raison de subordonner sa réussite à un jet de dés : oublions les jets d'éloquence, de baratin et de discussion, et laissons la parole aux personnages-joueurs ! A priori, les jets de CHA (Charisme) ne devraient intervenir que dans les situations faisant d'abord appel au charme physique ou à la présence (par opposition à la parole) ou, là encore, pour suppléer une performance de jeu trop vague ou peu inspirée.

En résumé, lors d'une scène d'investigation, le Gardien des Arcanes devra toujours récompenser les joueurs qui *jouent le jeu* et ne recourir aux jets de dés que lorsque ces derniers ne posent pas les bonnes questions ou risquent de *passer à côté* d'un indice ou d'une information cruciale : les jets de dés ont alors pour vocation d'aider à la progression dramatique du scénario plutôt qu'à l'entraver ou à l'hypothéquer.

Crises Lovecraftiennes

« *Voilà qui valait de risquer sa vie, son âme, sa raison !* » Cette citation extraite de *Celui qui chuchotait dans les ténèbres* énumère les trois choses (« *life, soul and sanity* » dans la version originale) qui, selon le narrateur Albert N. Wilmarth, se trouvent mises en jeu lorsqu'un simple mortel se risque à sonder l'inconnu, à regarder au-delà des limites physiques et conceptuelles de notre univers. La vie, l'âme et la santé mentale sont les trois choses qu'un investigateur *met en jeu* lorsqu'il se confronte aux mystères de l'Indicible... Comment ces trois éléments sont-ils reflétés par le système de jeu ?

La **vie** d'un investigateur est, bien sûr, représentée par ses points de vie. Les situations susceptibles de mettre cet élément en péril sont les affrontements et les dangers de nature physique – bref, tout ce qui peut amener un personnage à subir des dommages.

La **raison** d'un investigateur est représentée par son total de Santé Mentale. Les situations qui mettent cet élément en péril sont toutes celles pouvant entraîner pertes de SAN et folies, temporaires ou définitives.

L'**âme** d'un personnage représente son intégrité spirituelle et morale, son *humanité* – tout ce qu'il met en péril lorsqu'il s'expose à l'influence corruptrice de l'Indicible, par exemple en étudiant les livres maudits du Mythe. En termes de jeu, cet élément n'est pas reflété par un score décroissant (comme la SAN ou les points de vie) mais par un score croissant (le *Savoir Interdit*, équivalent de la compétence *Mythe de Cthulhu* dans l'AdC). Mais la *perte de l'âme* peut, elle aussi, entraîner une mise hors-jeu (par le passage *de l'autre côté*, à l'état de PNJ et de serviteur de l'Indicible) : le personnage peut alors se retrouver soumis à quelque terrible processus de dénaturation, de dégénérescence, voire de transformation (en Goule, par exemple).

Toute confrontation avec les forces de l'Indicible ou les secrets du Mythe est susceptible de mettre en jeu au moins deux de ces trois éléments essentiels – vie, raison et âme. Même s'il ne propose pas une intrigue d'ampleur apocalyptique, un scénario lovecraftien se doit donc de présenter une menace pour au moins un de ces trois éléments, voire pour les trois à la fois.

Olivier Legrand (2022)