

Cthulhu Express

Concevoir une Chronique

Réflexions & Conseils Pratiques pour le Gardien des Arcanes

One Shot ou Série ?

L'Appel de Cthulhu (Chaosium), modèle fondateur dont tous les JdR lovecraftiens s'inspirent ou, à l'inverse, cherchent à se démarquer, entretient une **relation paradoxale avec le concept de campagne**.

D'un côté, l'AdC se propose de traduire en jeu un type de fiction qui, s'il était émulé aussi fidèlement que possible, ne devrait donner lieu, en jeu de rôle, qu'à des **one-shots**, des scénarios isolés, sans suite, mettant en scène des protagonistes ayant toutes les chances de perdre la vie ou l'esprit et n'ayant de toute façon pas vocation à se lancer dans des investigations ultérieures. C'est d'ailleurs de cette façon que jouent certains *puristes* – ce mode de jeu se trouvant même formalisé de façon précise dans le JdR *Trail of Cthulhu* de Robin Laws et Kenneth Hite (Pelgrane Press, alias *Cthulhu*, en V.F., éditions 7^{ème} Cercle), où l'approche *puriste* s'oppose à l'approche dite *pulp*, plus héroïque et, au regard du sujet qui nous intéresse ici, plus feuilletonesque.

De l'autre, l'AdC est (à juste titre) célèbre pour ses remarquables (et impressionnantes) **campagnes au long cours**, à commencer par les illustres *Masques de Nyarlathotep*, sans doute la campagne la plus monumentale jamais publiée pour un JdR – mais il convient aussi de citer *Terreur sur l'Orient Express* ou l'énorme *Par-Delà les Montagnes Hallucinées* (plus de 650 pages !), eux aussi candidats au statut envié de *campagne mythique*... Du reste, même les campagnes plus « modestes » publiées pour le jeu avant la révolution des *Masques* se distinguaient déjà par leur volonté de jouer *au long cours* et à *grande échelle* – citons notamment l'excellent *Fungi de Yuggoth* du regretté Keith Herber (réédité ensuite sous les titres *Curse of Cthulhu* puis *Le Jour de la Bête*, avec toujours 'du matériel supplémentaire', comme si toute campagne pour l'AdC se devait désormais de rivaliser avec la taille des *Masques*) ainsi que la toute première campagne de l'AdC, *Les Ombres de Yog Sothoth*, dont le sous-titre annonçait déjà la couleur : *a global campaign to save mankind*.

La pratique du JdR lovecraftien se trouve donc en quelque sorte **écartelée entre deux 'désirs de jeu'** contradictoires et a priori mutuellement exclusifs : le frisson du *weird tale* d'horreur cosmique à la HPL, façon *one-shot*, et le plaisir du *feuilleton*, avec ses rebondissements, ses sous-intrigues et son évolution

des protagonistes, que ces derniers fassent ou non figure de 'héros' au sens classique du terme. Cette *approche feuilletonesque*, déjà très populaire chez les rôlistes amateurs de fantastique lovecraftien, ne fera sans doute que s'affirmer encore plus sous l'influence de l'actuel boom des séries TV, la série télé s'imposant de plus en plus comme LE principal modèle fictionnel à émuler – et comme le véritable gabarit de ce que les rôlistes appellent une **chronique** ou, plus traditionnellement, une *campagne* (terme hérité des origines *wargamesques* de notre hobby, qui semblent aujourd'hui si lointaines...)

Le Mythe et ses Possibles

Mais revenons au jeu de rôle lovecraftien ! Nous nous trouvons donc face à une espèce de dilemme ou de nœud gordien que plusieurs éditeurs ont d'ailleurs essayé de trancher, chacun à sa façon. Globalement, on peut distinguer ici deux grandes propositions de solutions. Examinons-les d'un peu plus près.

La première approche consiste à essayer de **baliser le champ des possibles**. C'est la voie choisie par *Trail of Cthulhu* de Pelgrane Press et déjà évoquée ci-dessus, avec ses deux modes de jeu différents : le mode *puriste* et le mode *pulp*, censés refléter les deux pôles opposés du jeu de rôle *cthuloïde* mais qui, en pratique, font plutôt figure de *camps à choisir* (ce qui, en soi, n'est pas vraiment un problème). A partir de là, si une 'campagne puriste' reste, au moins en théorie, toujours envisageable, la possibilité de *jouer une série* semble clairement favorisée par l'approche dite *pulp*. Il est toutefois intéressant de remarquer que Pelgrane n'hésite pas à casser son propre moule en proposant des cadres de jeu alternatifs ne relevant ni du *purisme* ni du *pulp*, comme le surréaliste (dans tous les sens du terme) *Dreamhounds of Paris*.

Au-delà d'un simple changement d'époque ou de cadre de jeu, la seconde approche consiste à **mixer les ingrédients** du Mythe de Cthulhu avec les tropes et les codes d'*autres genres fictionnels* plus propices au jeu en campagne. L'exemple le plus connu est sans aucun doute le brillant *Delta Green* de Pagan Publishing, qui mélange de façon magistrale matière lovecraftienne et récits de conspiration à la *X-Files*, réinventant purement et simplement le concept de *Cthulhu Now* des années 90. Mais *Delta Green* est loin d'être le seul représentant de ce que l'on pourrait appeler le **cocktail Cthulhu**, consistant à mélanger

les éléments du Mythe et ceux de genres fictionnels distincts de l'horreur lovecraftienne classique : c'est exactement sur ce principe que reposent des gammes comme *Achtung ! Cthulhu* (Modiphius) ou *World War Cthulhu* (Cubicle 7, avec par ailleurs, une sous-gamme sur la Guerre Froide) mais aussi le génial *The Golden Dawn* (Pagan, encore !), qui réinvente quant à lui *Cthulhu by Gaslight* en immergeant les joueurs et les personnages dans les mystères et les intrigues des sociétés secrètes ésotériques de l'ère victorienne.

On retrouve, dans ces exemples et dans d'autres, la même intention sous-jacente : transposer le Mythe dans un cadre de jeu où, pour faire court, il y aura autre chose à faire pour les personnages que **mourir ou devenir fou** au bout d'un seul scénario... ou, en d'autres termes, *favoriser le jeu en campagne*.

Faire du Cthulhu... ou du Lovecraft ?

Loin de se limiter au seul champ du jeu de rôle, ces questions se situent au cœur de l'héritage littéraire de Lovecraft et de la perpétuation, par d'autres auteurs, de la matière du Mythe de Cthulhu. Du vivant d'HPL, ses correspondants et amis qui s'amusaient à glisser des références à ses « yog-sothotheries » dans leurs propres récits, comme C. A. Smith, Frank Belknap Long, Robert E. Howard ou Robert Bloch, déclinaient déjà une grande diversité de tons et d'ambiances – on peut ainsi légitimement considérer R.E. Howard, dont les héros sont toujours des hommes d'action, comme le précurseur du *pulp Cthulhu*...

Après la mort d'HPL, cette tendance à l'hétéroclite ne fit que s'accroître : là où August Derleth, dans ses nouvelles, s'acharnait à mettre « toujours plus de Cthulhu » dans une surenchère confinant souvent à l'overdose, tout en n'hésitant pas, par ailleurs, à chambouler (dénaturer ?) la cosmologie pessimiste d'HPL, d'autres héritiers du 'maître de Providence' cherchaient, au contraire, des chemins de traverse, allant parfois jusqu'à une véritable mise en abyme du Mythe, comme dans *Retour à Arkham (Strange Éons* en V.O.) de Robert Bloch. Chez les Britanniques, le grand écart ira de Ramsey Campbell à Brian Lumley.

Si les premiers récits lovecraftiens de Campbell, publiés alors qu'il n'avait même pas 20 ans, sentent souvent le pastiche juvénile (avec, tout de même, quelques diamants bruts...), ils seront suivis par de véritables petits chefs d'œuvre, comme *Cold Print (Sueurs Froides*, en VF, la nouvelle qui nous a donné Y'gononac...) et *The Correspondence of Cameron Thaddeus Nash*, extraordinaire nouvelle tenant à la fois de l'horreur épistolaire, du canular littéraire, de la rétrospective et de la déconstruction critique (excusez du peu). Dans les aventures de *Titus Crow* de Brian Lumley, à l'inverse, le protagoniste affronte les « DCC » (Détés du Cycle de Cthulhu, *sic*) avec rituels de protection, plans de bataille, talismans fabriqués en série, frappes nucléaires tactiques, voyages dans l'espace et dans d'autres dimensions...

Bref : le champ des possibles est (très, très) large.

La Chose aux Cinq Angles

Existe-t-il une troisième approche, une manière de trancher le nœud gordien ? Nous nous fixerons ici un objectif plus modeste : examiner les possibilités de concevoir une chronique d'investigation liée au Mythe de Cthulhu, en allant au-delà des restrictions les plus *puristes* sans pour autant faire dans le *pulp*... et sans oublier que ce sujet a déjà été exploré (et parfois fort brillamment) dans différents JdR inspirés par la fiction lovecraftienne. Notre but n'est donc pas ici de *réinventer la roue* mais de proposer des **angles de réflexion** au Gardien des Arcanes désireux de se lancer dans une chronique de *Cthulhu Express*. Ces angles sont au nombre de cinq ; chacun d'entre eux sera examiné en détail ci-dessous, à la lumière de la logique spécifique de *Cthulhu Express*, un jeu qui, comme son titre peut le laisser penser, privilégie la *concision*, les *formats courts* et le *vite-fait-bien-fait*.

Angle 1 – Format & Longueur

La première question à vous poser est, sans doute, celle du format, c'est-à-dire de la longueur. Et dans ce domaine, il ne faut pas avoir peur de **savoir faire court**. Une chronique de *Cthulhu Express* n'a pas besoin d'être une odyssée s'étalant sur des années de jeu pour être prenante ou mémorable : à partir du moment où l'ambiance et la tension dramatique sont au rendez-vous, les attentes de vos joueurs en termes de mystère, d'horreur et de roleplaying peuvent tout à fait être comblées par une série de quatre, cinq ou six scénarios reliés entre eux, voire par une trilogie.

Disons le tout net : **la longueur ou la durée d'une campagne ne fait pas sa qualité**. Et soyons lucides : souvent, sur le plan de l'*actual play*, les grandes campagnes épiques censées s'étaler sur des dizaines de séances restent inachevées, victimes, en quelque sorte, de leur démesure et de la difficulté d'organiser des rendez-vous de jeu réguliers avec les mêmes joueurs sur une très longue période... Cet *abandon par épuisement* ne peut créer que de la frustration chez les joueurs comme chez les MJ – une excellente raison pour préférer les formats plus courts, disons **entre trois et six scénarios**, sachant qu'un même scénario peut parfois demander deux voire trois séances de jeu, selon sa durée ou les habitudes de chaque groupe de joueurs. Comme nous le verrons, à partir du moment où l'on désire soigner un peu les choses, articuler ne serait-ce que trois ou quatre scénarios cthuloïdes autour d'une colonne vertébrale narrative commune constitue déjà un petit challenge, même pour les meneurs de jeu aguerris.

Mais alors, avec un format aussi court, comment les personnages-joueurs pourront-ils trouver le temps de progresser, d'améliorer leurs compétences ? Eh bien, dans *Cthulhu Express*, cette question ne se pose pas (et c'est fait exprès !) puisque les compétences

des personnages n'y sont pas mesurées sous la forme de scores spécifiques. Dès lors, la seule forme de *progression chiffrée* possible (et la seule qui fasse vraiment sens dans une chronique lovecraftienne) est l'augmentation de la valeur de Savoir Interdit (alias la connaissance du Mythe de Cthulhu)... et, bien sûr, son contrepoint le plus souvent négatif – l'évolution de la Santé Mentale de chaque personnage... Et cela suffit largement – d'autant que, comme chacun sait, l'expérience peut aussi prendre bien d'autres formes, non-chiffrées, comme le gain de nouveaux contacts ou la découverte de certains secrets cruciaux...

Angle 2 – Contexte & Casting

Un contexte, c'est d'abord une *période de référence*, une toile de fond historique. La plupart des Gardiens choisissent généralement une des trois époques classiques suivantes : **l'époque de Lovecraft** et de ses récits (années 1920-1930), **la période actuelle** (de la fin du XXème au début du XXIème siècle) ou la fin de **l'ère victorienne** (années 1880-1890) mais il est tout à fait possible de situer votre chronique à d'autres époques, l'existence des entités du Mythe constituant, en elle-même, une menace intemporelle.

La diversité des contextes historiques possible est attestée par l'existence de diverses variantes publiées pour l'*Appel de Cthulhu* : *Cthulhu Invictus* (Rome antique), *Cthulhu Dark Ages* (haut moyen-âge), *World War Cthulhu* (2^{ème} guerre mondiale). On trouve aussi divers one-shots situés dans des cadres historiques atypiques, comme ceux regroupés dans les deux recueils *Étranges Éons* pour l'AdC. Citons enfin notre propre contribution, *Cthulhu 1770*, qui vous propose d'explorer les mystères de la Nouvelle Angleterre de Lovecraft à la fin de l'ère coloniale, au temps de Joseph Curwen et de Keziah Mason.

Mais un contexte de chronique ne se limite pas au choix d'un cadre spatio-temporel (un lieu et une époque) : il suppose aussi de choisir comme cadre de base ou de départ **un certain milieu** socioculturel, un point trop souvent négligé par les Gardiens en herbe. Pourtant, le fait de situer les personnages-joueurs à l'intérieur (ou, à tout le moins, à la lisière) du même monde (comme par exemple, pour rester dans le Pays de Lovecraft, l'Université Miskatonic, les vieilles familles d'Arkham ou la colonie d'artistes bohèmes de Kingsport) contribue toujours de façon cruciale non seulement à la *cohésion du groupe* mais aussi à la cohérence d'ensemble de la chronique.

Négliger l'importance du milieu dans la mise en place de votre contexte est le plus sûr moyen de vous retrouver avec une équipe de personnages-joueurs absurdement hétéroclites, rassemblant (par exemple)

un détective privé, une archéologue, un gangster et une actrice n'ayant aucune véritable raison de se fréquenter et encore moins d'enquêter ensemble (et au péril de leur vie) sur d'indicibles mystères...

Dès le début, la vraisemblance de la chronique va prendre l'eau et ce problème ne fera que s'aggraver au fil des scénarios, avec l'accroissement du danger (et donc des raisons de laisser tomber...) nt en grandissant. S'il n'existe pas, d'entrée de jeu, des liens solides entre les personnages ou, tout au moins, de bonnes raisons pour eux d'investiguer et de braver la mort ensemble, alors les choses deviendront de moins en moins crédibles pour les joueurs et de plus en plus compliquée à gérer pour le Gardien !

Cela ne signifie évidemment pas que TOUS les PJ doivent absolument appartenir au même monde : un journaliste ou une riche héritière pourrait ainsi tout à fait graviter autour de la communauté artistique de Kingsport sans pour autant y appartenir.¹

Du reste, ce milieu commun ne sert pas qu'à créer des connexions entre les personnages : il sera aussi, en toute logique, le milieu au sein duquel va naître l'intrigue de votre chronique, au moins au début, quitte à s'en éloigner ensuite très vite pour sortir les personnages de leur univers familier... mais un lien initial paraît indispensable : à quoi bon, par exemple, situer votre chronique chez les artistes de Kingsport si son intrigue n'a rien à voir avec ce monde ? Là encore, les nouvelles de Lovecraft constituent un excellent modèle : c'est bien parce que la plupart de leurs héros sont des érudits fascinés (voire obsédés) par le passé ou la quête du savoir qu'ils se retrouvent tout naturellement impliqués dans de sombres histoires de livres maudits et de secrets de familles.

Un autre élément à prendre en compte est **le nombre de personnages-joueurs**. De façon générale, les JdR d'enquête comme les JdR d'horreur s'accrochent mal de protagonistes trop nombreux. Mieux vaut donc limiter le nombre de personnages-joueurs à quatre, voire trois, en gardant d'ailleurs à l'esprit que les récits de Lovecraft mettent souvent en scène des personnages solitaires (la formule face-à-face, un PJ et un MJ, reste donc une option tout à fait viable).

Au-delà de trois PJ, le MJ devra tôt ou tard faire face à l'un des deux problèmes suivants : soit les scènes n'impliquant qu'une partie ou qu'un membre du groupe iront en se multipliant, ce qui ne pourra que nuire à la tension dramatique et ralentir l'action, soit, au contraire, les PJ se sentiront obligés de *rester groupés* à tout prix, y compris lorsque le bon sens voudrait qu'ils se séparent... et dans ce cas, c'est la vraisemblance qui risque d'en prendre un coup.

¹ Sur l'importance d'ancrer le groupe dans un milieu particulier, voir aussi l'article [Arkham Connection](#).

Angle 3 – Menace & Objectifs

C'est LA grande question : *à quoi les investigateurs vont-ils être confrontés et que devront-ils accomplir (ou, selon, toute probabilité, empêcher) ?*

Commençons par la Menace – terme délibérément vague désignant la principale force antagoniste à laquelle les investigateurs devront faire face au cours de la chronique, qu'il s'agisse d'un Grand Ancien et de ses séides (humains ou non), d'une race de créatures hostiles (Goules, Profonds, Polypes Volants...) ou tout simplement d'un sorcier qui devrait être mort depuis longtemps... Le Mythe de Cthulhu donne au MJ une myriade de possibilités, qu'il serait aussi vain et fastidieux de vouloir passer ici en revue... mais c'est justement cette pléthore de Menaces possibles qui place d'entrée de jeu le MJ potentiel face à deux grands problèmes : *l'embaras du choix* et le *risque de surenchère*.

Commençons par **l'embaras du choix**. Comment choisir la 'meilleure' Menace pour votre chronique ? Il n'y a évidemment aucune méthode pour cela et chaque MJ aura, de toute façon, ses préférences et ses désaffections, se sentant très inspiré par certaines entités ou créatures du Mythe et, à l'inverse, pas du tout 'preneur' de tel ou tel monstre ou Grand Ancien. Aucune importance puisque, justement, vous *devez faire un choix*. Il est néanmoins préférable de jeter votre dévolu sur une Menace qu'il vous sera facile de relier au contexte que vous avez choisi, y compris en termes de *milieu*. Les Goules, par exemple, seront sans doute plus intéressantes à mettre en scène dans un cadre urbain, avec égouts, couloirs de métro et autres catacombes souterraines, tandis qu'une figure comme Nyarlathotep aura presque toujours tendance à *avancer masquée* au sein de cercles humains très fermés, qu'il s'agisse de sectes, de sociétés secrètes ou, pourquoi pas, d'organisations clandestines...

Mais vous ne devez pas non plus craindre de briser les clichés. Ce n'est pas, par exemple, parce que le Grand Cthulhu dort sous les flots qu'une chronique liée à sa Menace doit forcément impliquer un cadre maritime – après tout, dans la nouvelle de Lovecraft, le culte de Cthulhu est aussi pratiqué par des Cajuns ou des Eskimos et le Grand Ancien se manifeste aussi dans les rêves et la psyché de ses victimes...

Le **risque de surenchère** consiste (pour dire les choses un peu cruellement) à « *faire du Derleth* », en impliquant non pas un mais deux voire trois Grands Anciens dans votre intrigue ou en vous perdant dans des histoires de parenté, de rivalité ou de guéguerre secrète entre différentes entités du Mythe. Ce genre d'éléments, lorsqu'ils sont bien utilisés, peuvent sans doute fonctionner à *petite dose* mais portent en eux le risque de vous distraire de l'essentiel – à savoir la lutte désespérée des personnages contre l'Indicible.

Le futur Gardien des Arcanes devra donc choisir sa Menace avec discernement et parcimonie. Dans un univers où une seule entité peut vous anéantir sans même vraiment s'en rendre compte, il est inutile de trop charger la barque – tout au moins sur le plan quantitatif. Sur ce plan comme sur d'autres, le *plus* peut facilement devenir l'ennemi du *mieux*.

Il convient également de savoir doser les différentes manifestations de cette Menace suivant une logique de gradation, de *crescendo horrifique*. Plus les investigateurs avanceront dans la chronique, plus les horreurs auxquelles ils seront confrontés devront être terrifiantes ou dangereuses. Cette logique se retrouve de façon souvent flagrante dans de nombreuses campagnes publiées : les personnages commencent par affronter les serviteurs humains corrompus du Grand Ancien, puis des créatures monstrueuses à son service, et enfin l'abomination suprême elle-même. Pour que cette logique puisse opérer, il faudra donc que votre Menace puisse se manifester sous diverses formes, plus ou moins aberrantes et périlleuses.

Ceci nous amène tout naturellement à la question des **objectifs**. Sur ce plan, le futur Gardien sera souvent attiré par ce que l'on pourrait appeler la *tentation de l'Apocalypse*, consistant à choisir comme enjeu le sort de l'humanité entière. Et bien sûr, cette formule peut donner d'extraordinaires chroniques, comme le prouve l'exemple des *Masques de Nyarlathotep*, du *Jour de la Bête*, des *Ombres de Yog-Sothoth* et autres campagnes mythiques... mais elle ne constitue en aucun cas *la seule* possibilité, l'unique façon de faire passer en jeu l'idée d'horreur cosmique. D'autant qu'il existe bien des façons de *sauver le monde*...

Dans cette optique, votre chronique peut représenter une *bataille* dans la lutte désespérée menée par une poignée d'êtres humains contre les Grands Anciens et autres Horreurs cachées – et dans cette guerre peut-être vaine, toute victoire est bonne à prendre.

Songeons à la conversation finale de la première saison de *True Detective*, lorsque les deux héros contemplent le ciel nocturne et philosophent sur le combat entre la lumière et les ténèbres. Marty ayant observé que les ténèbres occupaient l'essentiel du terrain, Rust lui répond que l'on peut aussi voir les choses dans l'autre sens : « *Well, once there was only dark. You ask me, the light's winning.* »

De même, dans *L'Abomination de Dunwich*, lorsque le vénérable Dr. Armitage et ses deux intrépides collègues parviennent à anéantir (ou peut-être juste à bannir ?) le monstrueux rejeton de Yog-Sothoth élevé par la famille Whateley, ils n'ont sans doute pas « sauvé le monde » d'une destruction totale et imminente mais ils ont tout de même remporté une sacrée bataille : ici aussi, la lumière a repris un peu de territoire aux ténèbres cosmiques...

Le Cauchemar de Kingsport (I)

Comme tout ceci reste nécessairement un peu abstrait, il est temps de prendre un exemple. Imaginons qu'une Gardienne des Arcanes (que nous appellerons Emma) doive mettre sur pied une nouvelle chronique de *Cthulhu Express* pour un petit groupe d'amis, déjà familiers de l'univers lovecraftien.

Format et Longueur

Emma décide que sa chronique comptera cinq ou six grands épisodes, à raison d'une séance de jeu pour chacun ou peut-être deux si cela s'avère nécessaire.

Contexte et Casting

Les amis d'Emma sont très attachés aux *années folles*, qu'ils considèrent comme LA période classique du jeu ; elle décide donc tout naturellement de situer sa chronique en Nouvelle Angleterre, vers 1927... non pas à Arkham mais à Kingsport, car elle est elle-même très attirée par l'idée d'ancrer sa chronique dans le milieu artiste et bohème. Les joueurs sont au nombre de trois (parfait, se dit Emma) et après en avoir discuté par mail avec eux, ils se mettent d'accord pour créer les personnages suivants : un écrivain tourmenté, une sculptrice attirée par l'occultisme et un dilettante fortuné, collectionneur et mécène. Ces protagonistes seront, d'entrée de jeu, unis par des liens personnels forts : trois amis de longue date, chacun connaissant bien les failles et les petits secrets des deux autres.

Emma décide aussi que Kingsport sera avant tout la base, le havre des personnages – et non pas le *berceau* de la Menace : si elle se manifeste bel et bien à Kingsport, la Menace viendra d'ailleurs. Et puisque nous parlons de Menace...

Menace et Objectifs

Emma aimerait bien sortir de ce qu'elle appelle « *les clichés sur les cultistes* ». Elle sait qu'il n'y aura donc pas de sectes d'adorateurs dégénérés au programme. Elle a alors l'idée de centrer l'intrigue sur un individu soumis à l'influence, puis à l'emprise de Yog Sothoth, entité horrifique abstraite, dont la forme supposée (les fameuses sphères iridescentes) pourrait inspirer de singulières œuvres d'art. Cet individu, le « grand méchant » de la chronique, sera un artiste, lui aussi, un sculpteur (comme une des PJ) ou un peintre, venu s'installer à Kingsport pour y trouver l'isolement nécessaire à son Grand Œuvre. Son but ? Appeler Yog Sothoth dans notre monde, dans l'espoir de recevoir une forme d'immortalité ou d'illumination... et au moyen, bien sûr, d'une œuvre d'art réalisée à l'aide d'antiques rituels et schémas.

C'est un bon début, se dit Emma... mais qui donne plus l'impression d'un *scénario* que d'une *chronique*. Pour pouvoir tenir sur la longueur, elle va devoir adjoindre à son Artiste Dément un certain nombre d'auxiliaires ou d'alliés malfaisants, sinon tout ira trop vite – mais *qui* (ou plutôt QUOI ?) et *pour faire quoi* ? Réponse page suivante...

Angle 4 – Structure & Étapes

Comme nous l'avons vu précédemment, l'intrigue d'une chronique lovecraftienne devra, dans l'idéal, suivre une logique de *crescendo horrifique*, avec un accroissement progressif des horreurs, des dangers et des enjeux. Des dizaines de pages (des centaines ?) ayant déjà été écrites dans différents livres de règles, suppléments, magazines et autres média sur l'art de construire une campagne pour *L'Appel de Cthulhu*, il paraît inutile de ressasser ici ce à quoi tout Gardien des Arcanes, même débutant, a déjà été exposé. Les paragraphes suivants se focaliseront donc sur l'application de deux outils par ailleurs bien connus au paradigme fictionnel du JdR lovecraftien : le *schéma actanciel* et le *voyage du héros*.

Le **schéma actanciel** fut conçu dans les années 60 par le linguiste et sémioticien A.J. Greimas comme un outil d'analyse narratologique pouvant être appliqué à n'importe quel type de récit – et, de fait, ça marche avec tout : BD, film d'auteur, film de genre, roman fleuve, nouvelle, série télé... RIEN ne résiste au schéma actanciel, y compris nos chers scénarios de JdR. Si vous ne connaissez pas le schéma actanciel, un [petit tour par Wikipédia](#) vous permettra de vous familiariser rapidement avec ses éléments et son fonctionnement.

Nous nous intéresserons ici en priorité à l'utilisation de ce schéma dans la conception d'une chronique de *Cthulhu Express* (ou, d'ailleurs, de tout autre jeu de rôle d'investigation lovecraftienne), en examinant ses six grandes composantes :

Sujet : Cet élément représente les investigateurs, les héros (au sens fictionnel du terme) de la chronique.

Objet : Cet élément représente l'objectif, le but, les grands enjeux de la chronique : que faut-il empêcher, accomplir, sauver, retrouver, emprisonner, détruire ?

Destinateur : Cet élément peut prendre plusieurs formes. La plus classique est celle du mentor ou du PNJ catalyseur – comme le fameux « *vieil ami* » qui appelle à l'aide ou dont la mort mystérieuse va jouer le rôle d'élément déclencheur. Mais dans le contexte qui est le nôtre, ce rôle peut aussi être tenu par une institution (l'Université Miskatonic mais aussi toute organisation susceptible de charger les PJ de mener leurs investigations) ou une instance plus abstraite, à commencer par cette *humanité* (au sens moral comme au sens biologique ou démographique du terme) au nom de laquelle les personnages vont se sentir obligés de se jeter dans la bataille.

Destinataire : Comme le précédent, cet élément doit être interprété à travers le filtre spécifique des récits d'investigation horrifique. Le plus souvent, il sera représenté par ce que les personnages sont censés

sauver ou protéger – qu’il s’agisse d’un vieil ami (encore lui !) en danger de mort (ou pire...) ou, pour les chroniques les plus ambitieuses, de l’humanité entière. Cette fonction peut donc être attribuée au même actant que celle de *destinateur*, représentant elle aussi les *bénéficiaires* de l’action des héros.

Adjuvants : Cet élément regroupe tout ce qui pourra aider les personnages (le sujet) à atteindre leur but (l’objet), qu’il s’agisse de PNJ (alliés, informateurs, contacts, etc.), d’objets matériels (ex : un livre maudit contenant la formule du rituel grâce auquel nos héros peuvent espérer renvoyer l’Abomination dans quelque abysse dimensionnel), de ressources, de connaissances ou de capacités particulières – bref, tout ce qui peut être considéré comme un *atout* pour les personnages. Cet élément devra être ‘pesé’ au regard du suivant (opposants), exactement comme sur les plateaux d’une balance : pour que votre chronique soit prenante, et pour que l’entreprise des PJ soit suffisamment héroïque (ou désespérée), le plateau ‘opposants’ devra peser plus lourd que le plateau ‘adjuvants’... mais si celui-ci est vide ou que le déséquilibre est trop important, alors la tâche des PJ devient tout simplement impossible.

Opposants : Cet élément constitue la force inverse et représente tout ce qui pourra freiner, entraver ou mettre en péril les personnages dans leur entreprise : les ennemis, monstres et autres entités maléfiques, bien sûr, mais aussi toutes sortes de contraintes ou d’obstacles, qu’ils soient physiques ou abstraits. Dans une course contre la montre, le temps est un opposant... et ce rôle peut aussi être tenu par les lois et les règles de la société (« *D’accord... ce type est selon toute vraisemblance le grand prêtre de cette secte de cinglés, mais on ne peut tout de même pas aller chez lui et l’assassiner !* ») ou, encore plus simplement, par l’incrédulité du genre humain et, pour reprendre une idée chère à Lovecraft, par son incapacité à relier entre eux les différents éléments portés à son attention ou à sa connaissance (« *Avertir les autorités ? Personne ne nous croira !* »).

Le **voyage du héros** est le nom traditionnellement donné à un [schéma narratif établi par le mythologue américain Joseph Campbell](#) et qui s’applique à une grande quantité de mythes et de récits (d’où son autre nom de *monomythe*). On le retrouve aussi bien dans l’histoire du roi Arthur que dans la trame du *Seigneur des Anneaux* ou de la trilogie classique *Star Wars*. S’il ne constitue pas à proprement parler un outil d’analyse anthropologique, il s’applique en revanche de façon fort pertinente à tout récit dans lequel un ou plusieurs héros doivent mener à bien une quête et affronter l’inconnu (les ténèbres, le mal, le chaos...) afin de restaurer une forme d’ordre, d’espoir ou de bien-être dans le monde... N’est-ce pas là le parfait schéma d’une chronique de *Cthulhu Express* ?

Le Cauchemar de Kingsport (II)

Retrouvons notre MJ Emma, qui cherche à étoffer la Menace de sa chronique – cet Artiste Dément, prêt à appeler Yog Sothoth dans notre réalité. Il va falloir entourer un peu cet individu isolé, afin de rendre la tâche des investigateurs plus difficile, plus risquée mais aussi plus étalée, narrativement parlant – bref, en termes de *schéma actanciel*, il faut plus d’opposants !

Contrairement à d’autres dieux du Mythe de Cthulhu, Yog Sothoth n’est pas particulièrement associé à une race de séides (comme, par exemple, les Profonds pour Cthulhu, les Vampires du Feu pour Cthugha ou les Sombres Rejetons pour Shub Niggurath) : Emma va donc devoir se montrer un peu créative ! Elle commence par se poser quelques questions de base :

Quel genre de créatures (ce qui peut inclure des êtres humains plus ou moins corrompus) pourrait donc entourer l’Artiste Dément, l’assister dans ses projets ou œuvrer avec lui à la venue de Yog Sothoth ?

Puisque l’antagoniste central est un artiste, Emma a l’idée de relier les séides en question à sa pratique artistique, au lieu d’essayer d’imaginer quelque race cachée, sur le modèle des Profonds ou des Goules.

Et si, avant de se lancer dans son Grand Œuvre, l’Artiste Dément avait d’abord invoqué (ou façonné ?) des entités subalternes, à partir des secrets contenus dans le livre maudit, afin de tester son pouvoir ? Voilà qui correspondrait à la fois à une démarche de quête artistique et à la logique de *crescendo horrifique* que devra suivre sa chronique...

L’Artiste aurait donc imaginé ses propres *créatures de cauchemar*, sous la forme de statues ou de tableaux (Emma hésite toujours), avant de leur donner vie ou réalité par le biais de quelque indicible rituel... Ces créatures de cauchemar sont-elles vraiment issues de sa propre psyché ou bien s’agit-il d’entités venues de l’extérieur, ayant psychiquement imprégné l’esprit et l’imagination de l’artiste afin qu’il leur donne vie en les amenant, via son art, dans notre réalité ? Là aussi, Emma hésite... mais pourquoi ne pas laisser cette question sans réponse, après tout ? Pour l’instant, elle préfère se concentrer sur la forme que prendront ces fameuses créatures de cauchemar. Chacune d’entre elles sera unique en son genre, ce qui garantira aussi une certaine variété en termes de monstrosité.

Après réflexion, Emma décide qu’il lui faudra créer deux créatures de cauchemar très distinctes, destinées à être rencontrées séparément, selon la logique du *crescendo horrifique*. Elle décide que la première créature sera raisonnablement anthropomorphe, avec la possibilité de passer (au moins à distance) pour un être humain, mais que la seconde sera dotée d’une anatomie plus aberrante et lovecraftienne...

Et bien sûr, la nature-même de ces créatures et de leur lien avec l’Artiste Dément ne devra pas être révélée trop tôt, cette découverte devant même constituer un cap décisif dans le déroulement de la chronique.

Voici une réinterprétation à la sauce lovecraftienne des **douze étapes** du voyage du héros, telles qu'elles sont définies dans le schéma de Campbell – notre **voyage des investigateurs**, en quelque sorte. Les étapes marquées d'un *astérisque* sont optionnelles.

1. Les investigateurs sont dans leur **monde ordinaire**, défini par le contexte de la chronique.

2. Les investigateurs sont confrontés à un **mystère**, qui met au défi leur curiosité, leurs connaissances, etc.

3. La **peur de l'inconnu** (et de l'indicible...) crée chez eux une certaine réticence.

*4. Les investigateurs reçoivent alors les conseils d'un **mentor**, qui les met sur la voie et peut même mettre à leur disposition certaines ressources particulières.

5. Les investigateurs passent le seuil du mystère et entrent dans un **monde mystérieux** – celui du Mythe de Cthulhu, de ses secrets et de ses horreurs.

6. Les investigateurs subissent différentes **épreuves**, rencontrent des alliés et des ennemis.

7. Les investigateurs atteignent finalement **l'endroit le plus dangereux**, qui peut être un lieu physique ou un moment critique. Il est « situé en profondeur », au sens littéral ou figuré du terme : derrières les voiles et les ombres du mystère, au-delà des apparences, à la lisière de notre monde, en marge de notre réalité...

8. Les investigateurs subissent **l'épreuve suprême**, ils affrontent la Menace au cœur du mystère.

*9. Les investigateurs accomplissent **l'objet de leur quête** – en mettant la Menace hors d'état de nuire, voire en s'assurant qu'elle le demeure à jamais...

*10. Les investigateurs prennent le **chemin du retour** (là encore, au sens littéral ou figuré du terme), ce qui peut impliquer d'échapper aux repréailles de l'ennemi ou aux conséquences négatives de leur acte.

11. Les investigateurs reviennent dans leur réalité, **transformés par l'expérience** – y compris lorsque cette 'transformation par l'expérience' prend la forme d'un internement dans un asile d'aliénés...

*12. Les investigateurs sont de **retour dans le monde ordinaire**, qu'ils ont réussi à sauver, à protéger ou à débarrasser de quelque abomination... et personne, selon toute vraisemblance, n'en saura jamais rien !

Tout ceci suppose, bien évidemment, que nos héros réussiront à mener à bien leur entreprise – ce qui, dans un jeu de rôle, n'est jamais écrit d'avance ou, en tous les cas, ne devrait jamais l'être... et tout spécialement dans un JdR d'horreur lovecraftienne. Et bien sûr, tout ceci reste fort *schématique* (ce qui est assez logique puisqu'il s'agit... d'un schéma !) et tout MJ un peu expérimenté sait bien qu'un scénario de JdR se déroule rarement à la façon d'une ligne droite reliant un point A à un point B – ce qui nous amène tout naturellement à notre dernier *angle*.

Angle 5 – Fausses Pistes & Plans B

Pour pimenter un peu les investigations de vos héros, il est toujours intéressant de prévoir une ou deux **fausses pistes**, en veillant toutefois à ce qu'elles ne soient ni totalement gratuites ni trop frustrantes pour les joueurs. L'idéal est de faire en sorte que votre fausse piste ne soit pas entièrement synonyme de *peine perdue*, qu'elle puisse aussi ajouter un intérêt à l'histoire – par exemple en permettant aux PJ de nouer un contact qui leur sera utile plus tard ou en leur permettant d'éliminer des hypothèses erronées.

Les **plans B**, quant à eux, constituent des péripéties ou des enchaînements alternatifs, destinés à rendre la progression de la chronique moins linéaire... ou, tout simplement, à vous permettre de retomber sur vos pieds lorsque les joueurs ne suivront PAS la trame que vous aviez naïvement prévue (ce qui est, soyons honnêtes, assez fréquent...). Bien sûr, rien ne vous interdit d'improviser en cours de jeu mais cette improvisation ne pourra être que facilitée si vous avez déjà quelques cartes dans votre manche...

Idéalement, pensez aussi à la façon dont de nouveaux investigateurs pourraient entrer en scène en cours de chronique, afin de prendre le relais de personnages morts ou irrémédiablement fous (et de permettre à leurs joueurs de poursuivre le jeu) – un point trop souvent négligé dans les campagnes cthuloïdes. Là encore, le *milieu* des investigateurs pourra jouer un rôle crucial, celui de vivier potentiel de personnages remplaçants – mais il est aussi possible d'imaginer d'autres *points d'entrée pour nouveaux arrivants* entre les différents scénarios d'une chronique.

L'Espace et le Temps

Enfin, il peut être très pratique de constituer assez tôt un *atlas* et un *calendrier* de votre future chronique, afin de poser clairement son cadre spatio-temporel.

L'*atlas* n'est pas, ici, un gros bouquin plein de cartes mais la compilation des principaux décors de votre chronique. Et si les investigateurs doivent *voyager*, pensez à vérifier les distances, ainsi que les durées et les conditions de trajet (voiture, train, bateau...), en tenant évidemment compte de l'époque choisie.

Le *calendrier*, comme son nom l'indique, sert à situer dans le temps les grands événements de la chronique, notamment ceux qui se dérouleront hors du champ d'action des PJ. Il ne s'agit pas forcément d'une chronologie gravée dans le marbre mais d'un ensemble de points de repère. Ce calendrier vous permettra également d'insérer les ellipses et autres intermèdes correspondant aux éventuels voyages ou à l'étude minutieuse de tel ou tel livre maudit...

Pour finir, retournons une dernière fois à Kingsport.

Le Cauchemar de Kingsport (III)

Emma a désormais une idée un peu plus précise de ses fameuses créatures de cauchemar, ainsi que du déroulement global de la chronique, qui comptera finalement cinq grands chapitres...

L'Artiste Dément sera un peintre. Les créatures de cauchemar sortiront de ses tableaux – des tableaux exécutés sous l'influence du livre maudit, comme de premières expériences avant le Grand Œuvre destiné à ouvrir la porte à Yog Sothoth. Ces tableaux constituent donc de mini-enclaves dimensionnelles, que les créatures pourront regagner à loisir... mais dans lesquelles nos héros pourraient aussi se retrouver transportés – une possibilité fascinante, qui méritera plus ample réflexion.

La première créature, qu'elle baptise **le Hurlleur**, a été inspirée à Emma (et aussi, décide-t-elle, à l'Artiste Dément lui-même) par la célèbre toile *Le Cri* d'Edvard Munch. Le Hurlleur a la silhouette d'un humain mais avec des traits très simples et sans détails anatomiques (ongles, paupières, etc.), un peu comme une sorte de pantin blanchâtre grandeur-nature. De loin, le Hurlleur pourrait d'ailleurs passer pour un mime ou un clown maquillé. La chose n'est pas douée de parole mais peut produire un hurlement terrible, qui peut rendre fou (perte de SAN) voire causer la mort (test de CON x 5 pour survivre, superflu si l'on se bouche les oreilles à temps). Aux yeux de son créateur, le Hurlleur représente l'incarnation de la terreur qu'il a dû lui-même surmonter pour braver les mystères de l'Indicible... mais la créature va échapper à son contrôle et cette escapade constituera le catalyseur du premier scénario.

La seconde créature, la **Vague**, a un corps énorme, amorphe et bulbeux, aux contours perpétuellement fluctuants et aux couleurs évoquant celles d'un océan sale et sombre. En termes de jeu, elle pourrait être l'équivalent d'un Shoggoth. Dans son tableau, la Vague ne ressemble pas à une créature mais à la mer elle-même : il s'agit en apparence d'une *marine nocturne*, censée représenter la baie de Kingsport, la nuit – un paysage que l'Artiste Dément a rendu solitaire et déprimant mais qui ne comporte, en soi, aucun élément explicitement menaçant. Aux yeux de son créateur, la Vague est le reflet du profond sentiment de vacuité et d'insignifiance qu'il a, là encore, dû affronter et surmonter pour pouvoir se lancer dans son Grand Œuvre. Intimement liée aux humeurs de l'Artiste Dément, la Vague se manifestera si ce dernier se trouve en danger... ou si de maudits curieux commencent à tourner d'un peu trop près autour de ses secrets.

Le fait d'avoir défini plus précisément ces deux créatures de cauchemar et leurs attributions permet à Emma d'envisager un peu plus clairement l'architecture de sa future chronique. Voici un bref synopsis de ce qu'elle entrevoit, à ce stade :

Episode 1 : Ce premier scénario, situé à Kingsport, au sein de la fameuse colonie artistique, s'ouvre sur la mort mystérieuse d'un des amis des personnages, un artiste, retrouvé mort à l'extérieur de son cottage, une expression de terreur abjecte figée sur son visage. Il a en fait été victime du Hurlleur. Ce drame va servir de catalyseur à la chronique, constituant l'événement fondateur du groupe d'investigation et permettant aux PJ de rencontrer en jeu les principaux PNJ de la communauté artistique locale (dont la plupart leur sont déjà bien connus), bref, de s'immerger dans le milieu choisi par la MJ. Cette première enquête devra les amener face au Hurlleur, mais sans leur permettre de découvrir quoi que ce soit sur les mystérieuses origines de la créature – il faudra qu'Emma réfléchisse à la forme que pourra prendre cet affrontement.

Episode 2 : Suite à leur confrontation avec le Hurlleur et à leurs premières investigations, les PJ ont mis en alerte l'Artiste Dément. C'est au cours de ce deuxième scénario qu'ils auront la possibilité de le démasquer et, peut-être, de commencer à entrevoir la nature de son terrible projet... mais avant cela, il leur faudra affronter la Vague, qui va tenter de protéger son créateur comme une sorte de chien de garde amorphe. Emma sait qu'elle va devoir réfléchir à différentes façons de pouvoir neutraliser la créature ou, en tous les cas, lui échapper... et elle sait aussi qu'à l'issue de ce deuxième épisode, l'Artiste Dément ayant été démasqué, il devra échapper aux PJ et disparaître dans la nature, avec ses toiles, son livre, etc.

Episode 3 : Ici, Emma pense intercaler un épisode situé à Arkham et plus spécifiquement à la Miskatonic University, au cours duquel les investigateurs auraient une chance d'en apprendre plus sur le fameux livre maudit de l'Artiste Dément et sur son aberrant projet. Elle aimerait bien leur faire rencontrer le Dr. Armitage, qui pourrait jouer le rôle du vieux sage et leur donner de précieux conseils ; son entourage pourrait, en outre, être un réservoir idéal de PJ de remplacement, si le besoin s'en faisait sentir à ce stade de l'intrigue ou même après. Mais Emma aimerait aussi que cet épisode ne soit pas une simple pause ou, pire, un ventre mou au milieu de la chronique. Et si un autre antagoniste se manifestait à la faveur de ce petit voyage à Arkham ? Quelqu'un ou quelque chose qui, sans forcément être directement lié à l'Artiste Dément, pourrait interférer dans les recherches des PJ, pour les empêcher de découvrir certaines vérités indicibles ?

Episode 4 : Retour à Kingsport – et ici, Emma aimerait bien transporter les PJ à l'intérieur d'un ou de plusieurs tableaux de l'Artiste Dément, dans une sorte de monde parallèle clos (et terrifiant) où il jouerait les petits démiurges... mais cela implique aussi qu'il refasse surface... ou peut-être un troisième tableau, énigmatique portail vers cette dimension ?

Episode 5 : Pour finir, les PJ devront avoir une chance d'empêcher l'Artiste Dément d'ouvrir la porte à Yog Sothoth ou peut-être, s'il est déjà trop tard, de renvoyer ce dernier dans sa dimension d'origine, sans doute grâce à des connaissances recueillies lors de leur passage à Arkham. Emma imagine une nuit d'apocalypse à Kingsport, genre « tempête du siècle »... Bien sûr, se dit-elle, il reste encore beaucoup de boulot... mais ça prend forme !