

# Messages d'outre-tombe

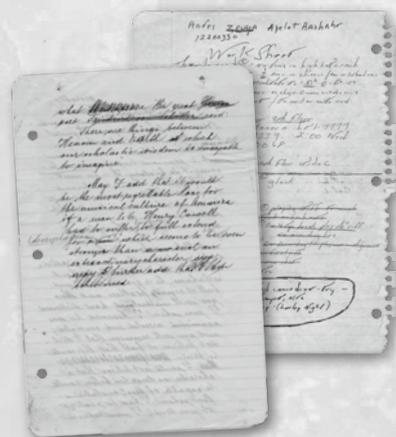
Une aide de jeu par Tristan Lhomme

## À quoi ça sert ?

Tel qu'il est rédigé, ce système ne se prête pas à la « transmission d'urgence », telle qu'elle est pratiquée dans beaucoup de campagnes. Rédiger ses souvenirs prend du temps et exige un minimum de recul, choses que les survivants trouvent plus facilement après avoir couru aux quatre coins du monde pour déjouer les plans d'un culte diabolique que dans le feu de l'action.

En revanche, il fonctionne pour :

- Passer d'un investigateur à l'autre au sein d'une même époque. C'est exactement ce qui arrive au narrateur de **L'Appel de Cthulhu** lorsqu'il consulte les papiers de son oncle, après le décès de ce dernier.
- Passer d'un investigateur à l'autre entre les époques. Il n'y a que trente ans entre les années 1890 et les années 1920. L'écart est juste assez important pour justifier une transmission écrite, et assez faible pour que certaines pistes soient encore exploitables... même si, bien sûr, beaucoup de témoins seront morts ou peu désireux de parler. Par ailleurs, rien n'empêche un personnage des années 2010 de découvrir un carnet ayant appartenu à son arrière-grand-père... ou, pourquoi pas, une pile de notes tapées à la machine dans les années 1980.



## Introduction

Une bonne part des nouvelles de Lovecraft tournent autour de la transmission du savoir. **L'Appel de Cthulhu** est un collage de témoignages recueillis par le narrateur. *Par-delà les montagnes hallucinées* et *Dans l'abîme du temps* sont des récits, rédigés par des témoins qui ont eu la chance de survivre à une rencontre avec des entités indicibles. Multiplier les exemples serait facile.

**L'Appel de Cthulhu** – le jeu – ne s'est jamais posé la question de la transmission des connaissances accumulées par les investigateurs. Les malheureux mènent des vies éphémères, pleines de combats

désespérés contre des sectateurs ou pire, ponctuées d'explosions de dynamite et de séjours dans des asiles d'aliénés. Et apparemment, les rares qui vivent assez âgés pour prendre leur retraite n'écrivent jamais leurs mémoires. Cette aide de jeu propose un système permettant une telle transmission. Elle permet de donner à un investigateur débutant quelques pistes pour se lancer, et offre aux vétérans la satisfaction de laisser quelque chose derrière eux... même s'ils savent au fond d'eux-mêmes que ce faisant, ils condamnent leurs futurs lecteurs à mort.

## Héritage empoisonné

Pour l'investigateur, rédiger ses souvenirs est tout simple : il lui suffit de prendre un carnet, une plume et

du temps. Pour le joueur, c'est un peu différent : il va avoir un peu de calcul à faire et des décisions à prendre.

## Étape 1 : les points de rédaction

Si vous interrogez un investigateur qui a survécu assez longtemps pour écrire ses mémoires, il vous dira que trois choses sont importantes : ce qu'il a vu, ce qu'il a compris, et le nombre de fois où il est allé sur le terrain.

En clair, les points de **rédaction**, ou PR, se calculent à partir de son score en **Mythe de Cthulhu**, de son score en **Occultisme** et du nombre d'aventures qu'il a vécues. Le **Mythe** représente la réalité du cosmos, l'**Occultisme** ses efforts pour la faire rentrer dans un système de pensée acceptable, et le nombre d'aventures son expérience pratique. Bien sûr, les sciences occultes classiques ne sont qu'occasionnellement utiles pour comprendre la réalité de l'univers. Elles ont donc moins de

valeur que le **Mythe**.

La formule de calcul des points de rédaction est :

**(Mythe de Cthulhu + [Occultisme/2] + nombre d'aventures)/10, arrondi à l'entier supérieur.**

### Exemple

La carrière d'investigateur de Jean de Martigny commence dans les tranchées. Elle se poursuit à Paris après la guerre, jusqu'à cette terrible nuit de 1928 qui lui vaudra un séjour à Charenton. À sa sortie, en 1930, Jean est à peu près remis. Il décide de coucher ses aventures sur le papier. Il a accumulé un respectable 20 % en **Mythe de Cthulhu**, 60 % en **Occultisme**, et il a vécu cinq aventures au cours de ses dix années de « carrière ». Cela lui accorde  $(20 + [60/2] + 5)/10$  points de rédaction, soit 5,5/10, autrement 5,5 points, arrondis à 6.

## Variables

### • La compétence secondaire.

L'Occultisme a été choisi par défaut, parce que de nombreux héros lovecraftiens s'y réfèrent et parce que cela fonctionne bien dans la plupart des cadres de campagne. Mais un prêtre pourrait aussi bien baser son manuscrit sur sa compétence **Théologie**, ou un savant sur une compétence scientifique. Libre au joueur et au Gardien de décider ensemble de la compétence qui exprime le mieux la vision du monde du personnage. Si aucune compétence intellectuelle ne correspond, remplacez [compétence/2] par [ÉDU/4]. Le document sera très terre à terre, et risque fort de ressembler au *Manuscrit trouvé dans une maison déserte*, de Robert Bloch.

• **Formules alternatives.** Libre à vous d'estimer que la division par 10 est excessive, et d'octroyer davantage de points. Si vous jouez « pulp », une simple division par 5 est envisageable... et même conseillée !

• **Création collective.** Il est tout à fait possible d'imaginer un groupe rédigeant le compte rendu de ses aventures et enfermant le résultat dans une vieille malle, à l'usage des générations futures. Dans ce cas, le calcul des points de rédaction obéit à une règle un peu différente : chaque joueur calcule ses PR comme d'habitude, mais on n'utilise que la valeur la plus élevée, en y ajoutant 1 point par membre du groupe. Si Jean de Martigny s'était fait aider par deux compagnons d'armes, et en supposant que ses 6 points soient le meilleur résultat, il aurait eu 9 points à dépenser (6 + 1 par membre du groupe). L'attribution des points de rédaction peut se faire par consensus, ou chaque joueur peut dépenser une fraction du budget (3 points par joueur, par exemple)... Notez que la mise en forme du manuscrit sera l'œuvre d'un seul personnage.

## Étape 2 : le contenu

Le joueur peut maintenant dépenser ses points comme bon lui semble dans les catégories suivantes. Il n'existe aucun minimum ou restriction autres que celles données plus bas. En revanche, le Gardien peut intervenir pour guider les choix, en fonction de l'utilité qu'il prévoit de donner au manuscrit (« pas la peine d'y mettre des contacts, il va rester dans un coffre-fort pendant soixante ans... »).

### Mythe de Cthulhu

Un point de **rédaction** par point de **Mythe de Cthulhu**. Il va de soi qu'un personnage ne peut pas transmettre davantage de points qu'il n'en possède.

## Sorts

Deux points de **rédaction** par sort. Le rédacteur est limité aux sorts qu'il connaît, et ne peut pas en mettre davantage que de points en **Mythe de Cthulhu**.

• **Règle optionnelle : coûts variables.** Si vous le souhaitez, vous pouvez décider que les sorts ont des coûts différenciés. Un point de **rédaction** permet de coucher sur le papier un sort mineur, parfois non lié au Mythe. Deux points conviennent aux enchantements, aux sortilèges offensifs, aux invocations et aux contrôles de créatures et aux sorts de contact avec les Grands Anciens. Enfin, trois points sont nécessaires pour transcrire les effroyables rites d'appel des Grands Anciens.

## Amorce

Un point de **rédaction** par **amorce**. Une amorce est une information qui peut servir à lancer un futur scénario. C'est une piste oubliée dans la chaleur du moment, un sectateur connu qui est passé entre les mailles du filet, une bizarrerie sur laquelle l'investigateur n'a jamais eu le temps d'enquêter, etc. Si le joueur n'y consacre pas de points, ces informations sont présentes, mais périmées.

« En 1922, j'ai enquêté sur le culte d'un dieu-éléphant satanique. Ses adeptes se réunissaient dans un hôtel particulier parisien, dont voici l'adresse... »

## Contacts

Un point de **Rédaction** par **contact**. Un contact est un personnage non-joueur qui peut servir de source d'information dans un futur scénario. Si le joueur n'y consacre pas de points, les contacts mentionnés dans le manuscrit sont morts ou introuvables.

« Il y a des choses que je n'ose pas écrire, mais mon vieil ami le major McTavish, autrefois de la police coloniale birmane, en sait long sur ce culte. »

## Ennemis

Un point de **rédaction** par **ennemi**. Un ennemi est un ancien adversaire qui se tient prêt à croiser le fer avec un nouvel investigateur une fois qu'il aura lu le manuscrit. La plupart des ennemis n'attendent pas à l'arrière-plan, prêts à bondir à l'instant où le personnage repose le livre. Il faudra faire un effort pour entrer dans leur champ de vision. Si le joueur n'y consacre pas de points, l'investigateur n'avait plus d'ennemis en vie, ou il a évité de donner des informations trop précises à leur sujet.

« Le culte est présidé par un Chinois qui

se fait appeler le Mandarin millénaire. Je sais que des tueurs à son service me surveillent encore. Prenez garde à lui ! »

## Ressources

Un point de **rédaction** investi en **ressources** rapporte 100 £ / 1 000 \$ / 10 000 €, selon les époques. Cet argent, mis de côté par le rédacteur, est disponible après la lecture du manuscrit.

« Je glisse dans ce carnet la clé qui ouvre le coffre 531 de la succursale parisienne du Crédit municipal de Lausanne. Vous y trouverez trois lingots d'or, saisis lors de notre raid sur le repaire du culte. Dépensez-les pour continuer la lutte ! »

## Compétence

Un point de **rédaction** rapporte une « coche » dans n'importe quelle compétence, au choix du rédacteur. Il peut s'agir d'informations abstraites ou extrêmement concrètes, selon les besoins. Le joueur qui rédige les souvenirs de son personnage décide. Il aura sûrement des tas d'idées – il n'aura qu'à repenser, par exemple, à ses succès ou à ses échecs critiques pour en trouver.

« Le noyau du culte se situe dans les montagnes d'Asie du Sud-est, parmi les Tchob-tchos, une culture indigène mal connue – voici tout ce que j'ai pu découvrir à leur propos » vaut bien quelques points en **Anthropologie**.

« Voici le schéma du berceau de bois et de paille qui nous a permis de transporter la fiole de nitroglycérine jusqu'au temple » est un bon prétexte pour augmenter **Explosifs**.

« Lors de nos aventures, nous avons eu la chance d'être financés par M. Byet, l'homme d'affaires. Il a juré de nous aider si cela recommençait. Voici le numéro de sa ligne directe... » augure d'une augmentation de **Crédit**.

## Exemples

Jean de Martigny se prépare à consigner ses souvenirs. Le joueur a 6 points de rédaction à dépenser.

### Première version

Il décide d'en consacrer 4 au **Mythe de Cthulhu**. Ce sera un document théorique : Jean a appris une paire de sorts, mais il refuse de les coucher sur le papier. (Et même s'il l'avait voulu, il n'aurait pas pu consigner les deux, car il a déjà dépensé 4 de ses 6 points de **rédaction**, or chaque sort en coûte 2.)

Il lui reste 2 points. Le Gardien des arcanes glisse au joueur qu'il envisage de démarrer un scénario dans les années 30. Fort de cette information, le joueur décide qu'une fois qu'il aura terminé son manuscrit, il l'enverra à son neveu Raoul, une tête brûlée qui commande

un petit fort perdu au milieu du Sahara. Le joueur se voit assez bien incarner un officier de la Légion étrangère en permission, un gars jeune et solide, plus physique que ce brave Jean. Sachant que l'argent risque d'être un problème pour Raoul – l'uniforme de la Légion est beau, mais la solde est mince – il affecte l'un des points restants à des **ressources**, sous forme de valeurs déposées dans un coffre anonyme. La clé fera partie de l'envoi. Le moment venu, Raoul n'aura qu'à se servir. Le dernier point sera consacré à un petit cours d'**Histoire**, vue par le prisme du **Mythe**.

Au final, il a dépensé 4 points en **Mythe**, 1 point en **ressources** et 1 point en **compétences**, soit les 6 points dont il disposait.

#### Deuxième version

Bien sûr, ce n'est que l'une des très nombreuses répartitions possibles. Le joueur de Jean de Martigny aurait pu opter pour 2 points en **Mythe de Cthulhu** et deux sorts, pour (2 + [2x2]) PR. L'ouvrage aurait couvert moins de terrain, mais de manière plus spécialisée, plus pratique.

#### Troisième version

De Martigny aurait pu laisser complètement de côté les aspects les plus sulfureux de ses aventures (pas de points de **Mythe**). Rien ne l'empêchait de transmettre un peu d'argent à son neveu, puis de s'étendre sur l'aide apportée à ses enquêtes par l'inspecteur Pierrelot, de la Sûreté, et par Madame de Vaudreuil, qui connaît le Tout-Paris sur le bout de ses adorables doigts (deux **contacts**). Il aurait pu parler des bruits étranges que les gardiens du Jardin des plantes entendent parfois dans l'ancien enclos de Castor et Pollux, les éléphants dévorés par les Parisiens lors du siège de 1870 (une **amorce**), ainsi que de cette clairière, en forêt de Fontainebleau où, parfois, les rochers changent de place (une autre). Enfin, il aurait pu insister sur la malfeasance du lieutenant Monthiel, qui fut son adversaire lors de sa première aventure, en 1917 (un **ennemi**).

Le résultat final aurait également représenté 6 points (1 en **ressources**, 2 en **contacts**, 2 en **amorces** et 1 **ennemi**). En lisant les souvenirs de son oncle, Raoul aura l'impression qu'il a eu une vie agitée, peut-être au point de le déséquilibrer un peu, mais il ne ressentira qu'à peine le souffle de malignité cosmique qui fait vaciller l'équilibre de tant d'investigateurs...

#### Pourquoi écrire ?

L'écriture n'est qu'un vecteur de communication parmi d'autres. Certains « livres du Mythe » sont des morceaux de musique ou des pièces de théâtre, et prennent tous leurs effets lorsqu'ils sont représentés. On pourrait imaginer des tableaux, des photos ou des bâtiments bourrés de révélations codées... La seule chose qui y fasse obstacle est la Santé Mentale des investigateurs. Il faut arriver à 0 en SAN pour découvrir des associations symboliques assez puissantes et assez universelles pour transmettre un message complexe sans le secours de mots.

### Étape 3 : la mise en forme

Il ne reste plus au personnage qu'à faire un test d'**Arts et Métiers (littérature)**, ou toute autre compétence permettant d'organiser des informations écrites de manière claire (**Journalisme** pourrait faire l'affaire, voire **Informatique** pour l'époque moderne. En revanche, **Calligraphie**, qui privilégie la forme sur le fond, ne convient pas).

La difficulté de ce test est normale. Il ne peut pas être redoublé et on ne peut pas miser de chance dessus. **Quel que soit le résultat du test, le manuscrit sera achevé.** En revanche, sa réussite ou son échec influent sur les caractéristiques de l'ouvrage, comme nous le verrons au paragraphe *Temps d'étude*.

### Étape 4 : le prix à payer

Revivre ses anciennes aventures, même si c'est sur le papier, est traumatisant. Le rédacteur perd un nombre de points de SAN équivalent à ce que coûtera le document final (voir plus loin). Autrement dit, écrire ses mémoires *peut* faire perdre la raison à l'investigateur. Quoi de plus lovecraftien qu'un excentrique notoire qui se fait sauter la cervelle en laissant derrière lui un journal bourré de révélations terrifiantes ?

### Naissance d'un livre maudit

L'ouvrage est maintenant achevé, il ne reste plus qu'à le convertir en un « livre » acceptable par le système de règles de *L'Appel de Cthulhu*. Leurs caractéristiques sont définies dans le chapitre *Magie*. Voyons à quoi elles correspondent dans notre système.

#### Perte de SAN

Reportez-vous à l'encadré *Perte de SAN* pour la calculer. Notez que le « gain en Mythe » est la somme des deux valeurs « lecture initiale » et « étude approfondie ».

#### PERTES DE SAN

Gain en Mythe	Coût en SAN
0-4	1d3
5-8	1d6
9-12	1d10
13-18	2d6
19 et +	2d10

#### Gain de Mythe initial

Une première lecture rapporte la *moitié* des points investis en **Mythe** lors de la création du livre, arrondis à l'entier supérieur.

#### Variable : temps de rédaction

Par défaut, le temps nécessaire pour rédiger un document crédible, argumenté et convaincant, est un nombre de mois égal au nombre de points de rédaction dépensés en **Mythe de Cthulhu** (avec un minimum de 1). Bien sûr, ce n'est pas une activité à plein temps, l'investigateur y consacre son temps libre.

Il est possible d'accélérer le processus, aux risques et périls de l'auteur.

- L'ouvrage peut être rédigé en quelques semaines au lieu de quelques mois, au prix d'une perte de SAN égale au *maximum* de la perte causée par le livre.
- L'ouvrage peut être rédigé en quelques jours au lieu de quelques mois, au prix d'une perte de SAN égale au *double* de la perte causée par le livre.

#### Gain de Mythe complet

Sans surprise, le lecteur gagne +1 % en **Mythe** par point investi en **Mythe** à la création.

#### Valeur de Mythe si utilisé comme référence

La formule de base est (**total des deux gains de Mythe x 2**) %. Si l'auteur a vécu moins de 10 aventures, ce chiffre n'est pas modifié. S'il a survécu à plus de 10 aventures, le multiplicateur est de x 3, pour refléter la variété de ses expériences.

#### Temps d'étude

La durée de base est un nombre de semaines égal au (**total des deux gains**

#### Une question de rendement

« Avec ces histoires de gain initial et de gain complet, si je consacre 10 points de rédaction au *Mythe de Cthulhu*, mes Mémoires en rapporteront 15 à leurs lecteurs, même si mon personnage n'a que 10 % en Mythe ? Il n'y a pas un souci, là ? »

Si on estime que l'information est une chose purement linéaire, qui se transmet à l'identique, oui. Si on en revient aux nouvelles, pas tant que ça. Lorsqu'un héros lovecraftien lit un livre maudit, il ne l'absorbe pas passivement. Il fait des liens. Il relie ce qu'il vient d'absorber à sa propre expérience, et il en tire de nouvelles idées. Bref, il plante une vilaine petite graine qui germe dans son cerveau. Cette amplification du signal entre l'émetteur et le récepteur est donc tout à fait délibérée. En revanche, **l'auteur ne gagne pas de points de Mythe supplémentaires quand il se relit.** Il ne perd pas de SAN non plus. Cependant, s'il se sert de son propre ouvrage comme référence, il bénéficie de la valeur de **Mythe** totale (« *bon sang, mais c'est bien sûr...* », en se relisant, il réalise que certaines informations se relient d'une manière qu'il n'avait pas prévue).

