

L'Appel de Cthulhu est un Grand Ancien du jeu de rôle que tout rôliste connaît au moins de nom. Principalement axé sur l'investigation, il confronte un ou plusieurs personnages à des mystères liés de près ou de loin au Mythe de Cthulhu.

Cependant, il n'est pas toujours simple de constituer un groupe cohérent de personnages. Plusieurs questions peuvent se poser pour éviter que des intérêts individuels nuisent à la réussite collective du scénario : pourquoi un investigateur prendrait des risques insensés pour aider un

autre membre de l'équipe ? Ne devrait-il pas fuir seul au bon moment et éviter le pire à venir ?... Et si la gestion de la montée progressive de l'intrigue et du danger est un bon moyen d'y remédier, ça ne fait pas tout.

C'est pourquoi il peut être intéressant de se pencher sur la façon de parvenir à constituer un groupe de personnages solidaires avec de bonnes raisons de partager tous les risques d'une investigation. Pour cela, l'idée est de décomposer en trois catégories principales les différents types de groupes possibles.

GROUPE OFFICIEL

Cette catégorie est la plus simple. Elle fédère d'office les personnages et ces derniers obéissent afin d'accomplir une mission officielle donnée par leur supérieur hiérarchique. Une variante peut toutefois apparaître : les personnages ne sont pas directement mandatés, mais le contexte les pousse à s'intéresser à l'histoire et à intervenir à la vue de leur métier.

L'exemple type est d'enquêter sur un meurtre ou des agissements étranges. Les personnages vont alors être directement confrontés au scénario sans avoir besoin de se poser la question du pourquoi de leur présence. De plus, ils se connaîtront probablement déjà et incorporer un nouveau personnage, ou justifier de l'absence de l'un d'eux, reste facile quand on joue en mode campagne : rappel en urgence de la hiérarchie, autre mission, congés...

Armée

Plutôt réservé pour des scénarios à grande échelle, comme les grands complots, les enquêtes sur les présences extraterrestres ou encore des scénarios où la force armée est privilégiée. On peut alors imaginer des soldats en pleine Guerre 14-18 dont la mission principale est avant tout d'agir contre les maléfices de l'ennemi. Cela peut aussi être un détachement de soldats coloniaux qui fait des découvertes (Afrique, Asie du Sud-Est...)

GROUPE PROFESSIONNEL

Par certains aspects, cette catégorie rejoint l'idée précédente mais sans disposer d'une autorité officielle qui favorise les investigations. Même si le statut des personnages est reconnu, ces derniers devront quand même convaincre et seront même limités dans leurs enquêtes.

L'avantage reste par contre le même : une certaine souplesse dans la présence ou non d'un personnage, et les liens facilités entre tous les membres du groupe.

Agence fédérale

Le terrain d'action est plutôt concentré sur les États-Unis d'Amérique. Mais le territoire est vaste, selon que l'histoire se déroule en Louisiane, en Alaska ou en Arizona. L'ambiance et les acteurs seront bien différents. Et selon l'agence choisie (Bureau des Affaires Indiennes, le Bureau of Investigation (ancêtre du FBI)...), là encore, cela ouvre des perspectives variées.

Police

Sa proximité avec la population en fait une solution idéale pour jouer sur un relationnel de proximité avec les protagonistes et le décor. Rien que faire jouer des personnages membres du bureau d'un shérif permet de lier ces derniers à la ville et ses habitants qu'ils sont censés connaître. Avoir l'habitude de croiser et discuter avec les locaux, être en lien direct avec le maire, avoir vu grandir les gamins du coin ou encore maîtriser la géographie locale sont un réel plus pour que les personnages soient à l'aise. Et alors, le scénario permettra de chambouler l'ordre établi : un vieux site indien finalement peu connu, le médecin qui se révèle être le chef du Ku Klux Klan local, l'église qui dissimule un culte païen...

C'est aussi un choix de jeu facilement transposable dans d'autres pays pour faire jouer des policiers ou des gendarmes en France par exemple.

Détectives privés

Si le cadre reste proche de la police, les détectives ne bénéficient pas des mêmes droits. Plus limités dans leurs enquêtes, les personnages devront donc composer avec les autorités. Ont-ils par exemple l'autorisation d'accéder à la morgue pour étudier le cadavre ou bien devront-ils s'infiltrer de nuit dans la morgue ? Mais, c'est un concept de jeu intéressant dans la mesure où les personnages sont liés et représentent eux-mêmes une forme d'autorité, mais ils devront composer ou s'affranchir de leurs limites.

Universitaires

Là encore, les personnages ont une légitimité mais seront restreints dans leurs agissements. En revanche, il peut être intéressant de faire jouer des étudiants au sein de leur université : ils ont normalement facilement accès à des sources d'informations (bibliothèque...) et faire jouer sur un campus offrent des perspectives inspirantes (relationnel avec les enseignants, les autres élèves, la famille...). Un des personnages peut même être un enseignant ou encore un intervenant extérieur, ce qui permet de varier le concept des personnages. Sinon, les personnages peuvent faire parti d'un club d'étudiants, qui soit plus ou moins officialisé par l'Université. On peut alors imaginer que ce club soit respectable (photographie, sport, cercle privé...) ou inféquentable et reste secret (loge, cercle dépravé...)

Les personnages peuvent bien sûr demeurer sur le campus, mais ils peuvent également être amener à

intervenir sur des fouilles, dans une conférence ou encore être en voyage scolaire. Chacune des situations de départ envisagées permet d'imaginer bien des types de scénarios.

Journalistes

Si le métier se prête très bien pour jouer dans l'univers de L'Appel de Cthulhu, avoir plusieurs journalistes peut vite être réducteur. Chacun des personnages aura tendance à se ressembler, partageant au final des objectifs communs, même si chacun peut être issu d'un journal différent comme l'appât d'un prix du journalisme, la volonté d'avoir l'article immanquable pour une première page... et ainsi déclencher une forme de compétition au détriment de la cohésion du groupe. Cependant, cette profession est incontournable car elle donne des personnages motivés. Il ne faut donc pas hésiter à proposer cette profession à titre individuel qui peut s'intégrer dans pas mal de groupes : correspondant de guerre, presse people, reporter local...

GROUPE PRIVÉ

Cette fois, les personnages ne sont pas réunis par un motif semi-officiel ou officiel pour être ensemble. Il s'agit de rebondir sur des motifs plus « personnels » pour justifier leur cohabitation. C'est également un cadre de jeu intéressant dans la mesure où malgré tout, les personnages seront ensemble, mais où le sentiment peut prendre encore davantage le pas sur la raison.

Organisation

Les personnages font donc partie d'une organisation non officielle et typiquement privée. Que ce soit un réseau de contrebande, une mafia ou encore un gang, les personnages vivent principalement dans le secret, parfois même sous les apparences d'une vie normale, et c'est ce lien qui les réunit. Cela peut aussi être un club plus formel, comme dans le milieu du sport ou des loisirs. Un club de gentlemen est aussi une excellente solution, même si l'esprit est plus victorien, les personnages pourront être plus solidaires et partager des buts communs.

Communauté

Là, les personnages partagent une même communauté qui les poussent à tisser des liens. Ils peuvent être membres de la même tribu, du même village/quartier ou encore îliens. Et c'est sur eux que va ainsi reposer la responsabilité de s'impliquer dans ce qui va devenir le scénario. Ce n'est pas forcément évident à concrétiser, vu que cela n'empêche pas les individualismes et égoïsmes de chacun, mais si la communauté est isolée (village de montagne, monastère, patients d'un même hôpital...) alors cela peut très bien fonctionner.

Ces quelques pistes de réflexion peuvent inspirer Gardien des Arcanes et investigateurs pour constituer un groupe de personnages cohérents. C'est également autant d'idées de cadre de scénarios : que ce soit la Grande Guerre, en territoire colonial, ou même dans un hôpital, cela change radicalement la perception que les joueurs auront du

Famille

C'est une méthode efficace pour regrouper ses joueurs. Des parents feront tout pour protéger leurs enfants, ou ces derniers, adultes, protégeront leurs parents bien âgés des dangers par exemple. Faire jouer une famille qui, durant un séjour de vacances, lors d'une visite chez une vieille tante ou encore durant une visite d'un musée, sont confrontés au Mythe, devrait créer des situations enrichissantes autour de la table de jeu.

La somme des individus

Il reste bien sûr la possibilité de réunir les personnages sans que ces derniers n'aient forcément de raison de se connaître et travailler ensemble au départ. Il faut alors jouer sur des ressorts plus classiques qui puissent permettre de les réunir.

Par exemple, une astuce convenue est que chacun des personnages est convié pour un entretien suite à une transmission d'héritage. C'est pratique puisque sans se connaître, les personnages vont être amenés à se rencontrer et partager ensuite une destinée commune.

On peut également imaginer d'avoir tous les personnages au même endroit juste au départ du scénario. Chacun est à bord du même moyen de transport (train, avion...) ou encore dans le même hôtel... C'est plutôt une astuce pour les scénarios en huis-clos mais cela fonctionne.

Pour être un peu plus original, les personnages peuvent être invités lors d'une cérémonie (mariage, enterrement...) ou encore une réunion d'entreprise et être ainsi amenés à se rencontrer.

scénario et de leurs personnages. Cela bouscule aussi les habitudes qui sont de créer chacun un personnage sans forcément tenir compte du pourquoi de leur présence commune, aussi bref soit la bonne tenue de leur santé mentale ou même de la durée à venir de leur existence.