

Retour vers no future

Un certain nombre de jeux fantastiques et d'horreur s'articulent en différentes époques. Question de bon sens commercial. Ce genre de développement est en effet un moyen commode de décliner sans le trahir le concept de base du jeu et d'enrichir sa gamme sans trop se casser la tête. Soucieux d'un minimum de synergie, auteurs et éditeurs prennent souvent le soin de créer des passerelles entre les différentes périodes qu'ils ont choisi d'explorer. Car rien de tel qu'une petit décalage temporel pour faire monter d'un cran la tension autour de la table.

préméditation. Dès qu'il s'agit de jouer avec le temps, le maître mot est évidemment cohérence. Mon premier conseil sera donc d'improviser le moins possible en ce domaine. Si vous vous laissez trop aller à l'improvisation, vos joueurs auront tôt fait de déceler les inévitables incohérences de votre intrigue, ces petits détails qui ne collent pas toujours très bien parce qu'on les invente au fur et à mesure, qu'il est déjà tard et qu'on est un peu fatigué. Dans un scénario ordinaire, ces dérapages mineurs ne posent pas vraiment de problème, qu'ils passent inaperçus dans le feu de l'action ou qu'un petit ajustement ultérieur, au détour d'une discussion avec un PNJ par exemple, permette de les corriger facilement. Il en va tout autrement des incohérences qui touchent à la trame temporelle, celles-là peuvent compromettre une partie. Un exemple ? Imaginez une scène de crime et un joueur qui dirait : « *Mais comment cela se fait-il que Mr Smith soit déjà mort alors que quand on a utilisé la chronovision, on a eu confirmation qu'il assistera à la cérémonie de demain ?* ». Sacrée boulette. Puisque gérer le temps et ses bizarreries est loin d'être facile, mieux vaut préméditer chaque élément avec soin et essayer de prévoir les (ré)actions des joueurs. Exemple : le Corbeau Rouge, célèbre tueur en série, s'acharne sur les PJ depuis le début de la partie. Il les persécute apparemment sans raison. Apparemment seulement car il a en fait un mobile très sérieux, que les joueurs ne vont pas tarder à découvrir puisque le meneur a prévu de les projeter accidentellement dans le passé pour qu'ils assistent au tout premier meurtre du Corbeau. Et là, tout s'explique enfin : si le tueur les poursuit depuis le début, c'est tout simplement pour éliminer des témoins gênants ! Reste qu'avec ce type d'intrigue, le danger est réel de vous enfermer vous-même dans une linéarité excessive. À vouloir tout prévoir, tout contrôler, vous risquez de laisser qu'une marge de manœuvre très étroite à vos joueurs. L'idéal serait de ne poser que quelques grands jalons, des scènes clef que vous aurez soigneusement préparées, dont vous aurez prévu l'issue et par lesquelles les joueurs passeront obligatoi-

rement. Vous aurez soin par contre de vous montrer aussi peu directif que possible quant au reste de l'intrigue, la progression d'une scène clef à l'autre devant être assurée par les joueurs eux-mêmes. Dans l'exemple précédent, cela revient à préparer minutieusement la scène de retour dans le temps – il ne faudrait surtout pas que les PJ passent à côté ! – tout en laissant le reste de l'enquête aux bons soins des joueurs. À eux de faire le tri dans les indices qui leur permettront de remonter petit à petit la piste du Corbeau.

high-tech vs low-tech. Si vous jouez en contemporain et que vous avez l'intention d'envoyer vos joueurs dans le passé, vous aurez tout intérêt à inscrire la logistique de ce voyage dans un cadre aussi moderne que possible. Robert Zemeckis a eu mille fois raison de choisir une DeLorean, voiture au design ultra moderne, pour son film *Retour vers le futur*. Un modèle à la carrosserie moins agressive aurait eu nettement moins d'impact. Puisque son intention était de mettre en valeur le décalage entre 1985 et 1955, il fallait que la chronomachine elle-même participe de ce contraste. Et quel meilleur symbole de la modernité qu'une automobile au look futuriste ? De là à vous conseiller de mettre des DeLorean partout dans vos scénarios, il y a un pas que je ne franchirai pas, rassurez-vous. Mais l'idée, de la haute technologie plutôt qu'un appareillage steampunk à la H. G. Wells, mérite d'être creusée. Que diriez-vous par exemple d'utiliser les pods de *La mouche*, l'excellent film de David Cronenberg ? La téléportation spatiale n'aurait été alors qu'un prélude à la téléportation temporelle. Si l'idée d'une chronomachine ne vous emballe pas mais que vous aspirez malgré tout à une approche à la fois horrifique et moderne, ne négligez surtout pas les drogues : un shoot dans un squat, une pilule de trop gobée dans une rave, une injection surdosée dans un hôpital psychiatrique, et voilà qu'un personnage se réveille un jour, un mois ou un an avant ou après la date à laquelle il s'est écroulé. Sans aller jusqu'au voyage temporel stricto sensu, psychotropes et hallucinogènes conviennent

parfaitement à la mise en scène de visions du futur ou du passé, ou même à de rapides allers-retours temporels. Pensez également au coma médicalisé (accident, urgences, réanimation... et réveil soixante ans plus tôt), aux abductions temporelles (sur le modèle des enlèvements par les Greys si chers à Chris Carter et à John Tynes) ou à la cryogénéisation (façon Buck Rogers, le look disco en moins si possible). Mais peut-être cherchez-vous à exprimer la modernité sans user de technologie ? À l'occultisme et ses rituels poussiéreux, sans doute mieux adaptés aux années vingt ou à l'époque victorienne, préférez la magie postmoderne façon *Unknown Armies* ou tout simplement les rêves, qui constituent un moyen idéal de voyage temporel. Idéal car indémodable puisque facilement adaptable à toutes les époques. Et si vous optez pour des portails tout ce qu'il y a de plus classiques, veillez à ce qu'ils demeurent invisibles. Quoi de plus inquiétant pour un groupe de personnages que de franchir une porte d'entrée tout à fait banale et de se retrouver dans un intérieur Second Empire ? Leur malaise ne fera que croître quand ils auront confirmation qu'ils sont bien dans une maison des années 1860 alors même que le bruit de la circulation des véhicules à moteur leur parvient toujours de la rue.

no future. Si le temps est linéaire, si on peut revenir dans le passé ou se projeter dans le futur, s'il y a un commencement – le big bang, qu'on appelle Azathoth dans *L'Appel de Cthulhu* – c'est qu'il a forcément une fin. Et quoi de plus efficace pour mettre un peu vos joueurs sous pression que d'évoquer la probabilité de notre extinction prochaine ? Résumant avec pertinence le nihilisme lovecraftien, John Tynes annonce dans *Delta Green* que « notre destin est écrit dans les astres mêmes. Nos vies n'ont aucune importance et notre monde n'a aucun espoir. Il n'y a plus rien devant nous que la mort et les coléoptères ». Partant de là, tout est bon pour faire sentir aux joueurs que la Fin des Temps est proche et qu'elle sera terrible. Usez et abusez des visions prophétiques, rêves prémonitoires, prévisions astrologiques et autres contacts avec des personnages ou des documents venant tout droit d'un futur forcément tragique. Inspirez-vous de *Mad Max*, du final saisissant de *La planète des singes* et des scènes de guerre de la trilogie *Terminator*. Mieux encore, organisez une excursion vers une Terre vitrifiée, dominée par une espèce de scarabées intelligents et sur laquelle ne subsistent que d'insignifiants vestiges de la civilisation humaine. Voilà bien une perspective qui devrait assombrir sensiblement l'horizon des joueurs. Comment réagiront-ils au spectacle d'une Terre dévastée par l'arrivée des Quatre Cavaliers ou le retour des Grands Anciens ? Et que feront-ils s'ils ont la preuve irréfutable que ce sont leurs propres actions qui seront la cause du désastre ? Si l'idée vous intéresse, (re)lisez *Apparition*, le pastiche lovecraftien le plus réussi de Graham Masterton, un court roman dans lequel il revisite *La maison de la sorcière* à la mode apocalyptique. Après plusieurs allers-retours dans le passé, le héros assiste finalement à l'avènement futur des grandes di-

vinités lovecraftiennes, fruits de ses accouplements avec une sorcière. Savoir qu'on va enfanter les Grand Anciens, ou plus classiquement l'Antéchrist, voilà qui donne furieusement envie de sortir couvert !

cthulhu dans les couloirs du temps. Le voyage temporel est un thème cher à Lovecraft. Dans son univers imaginaire, la Grande Race de Yith est l'une des espèces qui le maîtrisent le mieux. Leur chronotechnique, un étrange transfert d'esprits, est décrite avec force détails dans le *Guide des Années 1890* du supplément *Cthulhu by gaslight*. Apparus dans l'excellente nouvelle *Dans l'abîme du temps*, les Yithiens et leurs obsessions temporelles ont été exploités à diverses reprises dans la gamme de *L'Appel de Cthulhu*. Je pense en particulier à « La lune maléfique », un scénario du recueil *Les Grands Anciens* qui leur est spécialement consacré. Autre occasion pour les Investigateurs de croiser un digne représentant de cette vénérable espèce, le segment australien des *Masques de Nyarlathotep*, autrefois publié dans *Terror Australis* et aujourd'hui réuni à la campagne dans sa version intégrale. Assez étrangement, il n'est pas question de Yithiens mais de Choses Très Anciennes dans « Une porte sur le passé », un scénario de *L'asile d'aliénés et autres contes* dans lequel un portail temporel s'ouvre entre Arkham et le Jurassique. Dans « La musique de la nuit » du très bon supplément *L'Aube Dorée*, c'est un Yaddithien, représentant d'une autre race de voyageurs temporels, qui échoue à l'Opéra Garnier. Terminons ce rapide panorama par deux créations de Frank Belknap Long : les Chiens de Tindalos, habitants des angles du temps, et l'étrange machine espace-temps qui dans *L'horreur venue des collines* sert d'arme contre Chaugnar Faugn. Cette nouvelle a été adaptée pour le jeu sous le titre « La malédiction de Chaugnar Faugn » dans le recueil *La malédiction des Chthoniens*.

kult, année zéro. Son background a beau être strictement contemporain, *Kult* n'en développe pas moins une conception très intéressante du temps, qui mérite qu'on s'y arrête un moment. Participant d'une illusion complexe dont le seul but est de maintenir l'humanité captive, le temps n'est en fait qu'un artifice très élaboré. Cette linéarité à laquelle nous nous raccrochons pour protéger notre santé mentale nous masque une réalité des plus déstabilisantes, celle d'un temps absolu, dans lequel n'existe ni passé, ni présent, ni futur. Lorsque l'équilibre mental d'un personnage se dégrade, sa perception temporelle se désagrège, ce qui peut entraîner des sauts vers l'avenir ou le passé, ainsi que des altérations de l'écoulement du temps. Autant de phénomènes qui en retour affectent son équilibre psychique et l'entraînent toujours plus loin sur la pente de la folie. Le cercle est vicieux, c'est une certitude. Il existe pourtant des personnes capables de contrôler ces phénomènes, tels ces magiciens versés dans la connaissance du Temps et de l'Espace, des concepts dont on sait bien depuis Einstein et Yog-Sothoth qu'ils sont inextricablement liés. Ceci sans compter que la

plupart des créatures non-humaines les plus puissantes du monde de *Kult* évoluent en dehors des illusions humaines. Autrement dit, elles sont atemporelles.

trucs et astuces. J'en termine avec quelques petites idées en vrac. Le principe de la répétition temporelle, qui a fait ses preuves au cinéma dans *Un jour sans fin* d'Harold Ramis, peut être très facilement transposé au jeu de rôle. Il vous suffit pour cela de poser une situation de départ et de la faire rejouer encore et encore, si possible avec de petites variations pour éviter la routine, jusqu'à ce que vos joueurs trouvent la clef qui la débloque. L'avantage est que dans l'intervalle, vous aurez eu la possibilité de faire subir les pires atrocités à leurs personnages sans que cela ne porte le moins du monde à conséquence puisque, quelque soit son issue, la scène reprend systématiquement au début. Soignez tout particulièrement la première répétition, de façon à tirer le meilleur parti du fait que vos joueurs ne savent pas encore qu'ils sont prisonniers d'une boucle. Mettez le paquet dès le départ, par exemple en tuant ou en incapacitant une bonne partie du groupe, car ce genre d'hécatombe aura nettement moins d'impact au bout de deux ou trois répétitions. Les paradoxes temporels sont un autre classique, mais à la question « Que se passerait-il si je revenais dans le passé et que je tuais mon propre père ? », on préférera « Que se passerait-il si je retournais dans le passé et que je réalisais que je suis mon propre père ? ». Pour continuer d'exister, le personnage devra s'engendrer lui-même, ce qui revient à séduire et à faire l'amour à sa propre mère. Quitte à jouer sur l'Œdipe, autant y aller franco. Dernière petite gâterie, qui comme la question œdipienne a été elle aussi explorée par la trilogie de Zemeckis, les doubles temporels. Quoi de plus intéressant pour un joueur que de se retrouver face à face avec une version plus jeune ou plus âgée de lui-même ? De bons moments de role-play en perspective, qui peuvent immédiatement virer au tragique si ces doppelgängers d'un genre un peu spécial venaient à être mortellement blessés. Le décès d'un double du passé tuerait-il le PJ sur place ou créerait-il une sorte d'univers parallèle dans lequel il n'aurait pas vécu, ce qui, anomalie temporelle oblige, ferait de lui un étranger à sa propre existence ? Il irait alors de découverte en déconvenue : sa femme mariée à un autre homme, ses enfants effacés de la réalité, ses parents encore endeuillés par son décès prématuré, ses amis qui le reconnaissent plus car ils ne l'ont en fait jamais rencontré, etc. Et si c'est un double du futur qui décède, demandez-vous ? Cela revient à suspendre une épée de Damoclès au dessus de la tête du personnage. Combien lui reste-t-il à vivre ? Une minute, une heure, une semaine, un an, dix ans ? Ou y aurait-il un moyen d'empêcher qu'il ne meure en voyageant dans le temps pour sauver son double temporel ? Mais gare, le temps est un labyrinthe complexe dans les couloirs duquel on peut aisément se perdre.

– Johan Scipion