T'aurais pas

Relations d'affaires, connaissances

Dans leur lutte contre l'Indicible, les investigateurs se sentent souvent bien seuls. Pourtant, leurs professions les mettent naturellement en contact avec de nombreuses personnes susceptibles de les aider. En voici quelques exemples, utilisables dans les Années folles comme en 1994. A chaque investigateur son réseau d'alliés potentiels...

Le détective privé

Il est surtout implanté localement. Dans son secteur (ville, région), il a plusieurs catégories de contacts :

● **La police**. Le détective privé est souvent lui-même issu des rangs de la maréchaussée. Il est généralement en contact, plus ou moins cordial, avec un commissaire et plusieurs officiers, peut-être même d'anciens camarades de promo.

Avec un peu de Baratin, il peut par leur intermédiaire obtenir de nombreux renseignements, par exemple :

— le casier judiciaire du docteur von Blotz ;

— le dossier sur une série de meurtres survenus il y a douze ans ;

— des indications spontanées (tout de même en rapport avec ses interrogations) sur une affaire étouffée ;

— l'adresse, voire la nouvelle identité, d'un petit truand ou d'un agitateur politique ou religieux.

Le détective a intérêt à jouer franc jeu avec ses contacts s'il ne veut pas les perdre. Il préviendra donc immédiatement la police si un événement grave survient au cours d'une enquête. Il évitera de garder des indices ou des pièces à conviction, et n'agira que rarement en contradiction avec la loi (effraction, intimidation...).

● **La presse**. Le détective privé a souvent un contact dans la presse locale. Pour entretenir cette relation, le détective doit lui fournir, outre des petits gueuletons, quelques infos en exclusivité... Selon son poste au sein du journal, ce contact pourra :

— l'informer des rumeurs courant sur un personnage public ;

— lui trouver d'anciennes coupures de presse dans ses archives personnelles ;

— le prévenir de certaines interventions de la police ;

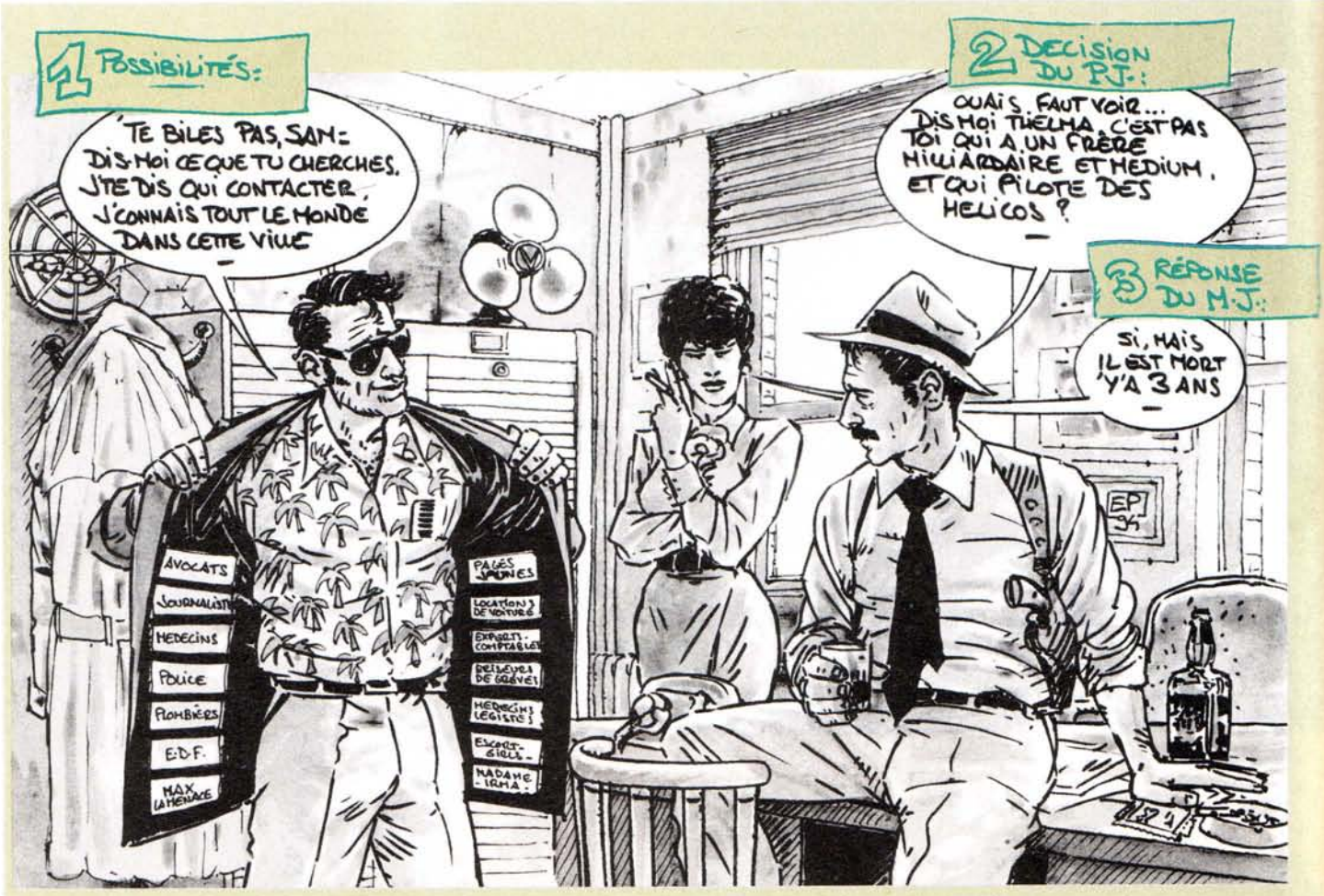
— le mettre en contact avec d'autres journalistes, qui ont été les témoins de faits étranges ;

— l'aider à faire passer un message sous forme d'un article bidon ;

— lui donner de bonnes adresses, le mot de passe de boîtes de nuit très privées.

● **Le milieu**. Contrairement aux policiers, le détective ne peut garantir aucune immunité à ses indicateurs. Il doit donc compter sur la reconnaissance d'anciens clients, sur l'achat de tuyaux, sur la séduction ou le chantage. La plupart du temps, il n'aura par ce biais aucune information cruciale : personne n'ira trahir un « parrain » auprès d'un simple privé. Il pourra par contre apprendre des infos telles que :

— les trois morts trouvés hier sur les docks n'ont rien à voir avec la guerre des gangs ;



un tuyau...

et amis utiles

— les dealers des bas quartiers sont depuis peu concurrencés par un réseau qui vend une drogue mystérieuse ;
— tel homme d'affaires prospère doublé d'un gangster influent vient de perdre « beaucoup » sur un gros coup, il est à cran ;
— en ville, des hommes de main sont recrutés par un type que personne ne connaît ;
— il vaut mieux ne pas traîner au *Pussy Cat* après 23 heures sous peine de se retrouver « décoré de chouettes trous d'aération » ;
— faire passer sa protégée ou sa bande d'investigateurs dans l'État voisin à la barbe de la police ne devrait pas coûter trop cher si le confort importe peu.

L'avocat

Voilà un personnage rarement utilisé, car pour le joueur moyen, les arcanes du droit sont souvent plus effrayantes que celles de l'occultisme. Mais que l'on songe à l'extraordinaire diversité de ses contacts professionnels et on le considérera d'un autre œil. Il fréquente quotidiennement juges et policiers, toutes personnes bien informées sur la vie de la cité (les notes concernant le détective privé peuvent s'appliquer à son cas). Et ses clients sont tout autant des notables, des membres de la bourgeoisie locale que des malfrats, qui partagent avec lui maints secrets. Il doit toutefois rester très prudent : au moindre faux pas, il risque son honorabilité et donc son gagne-pain... voire la vie, s'il compromet des clients trop puissants. En se débrouillant bien, l'avocat devrait pouvoir obtenir :
— du matériel illégal (armes, faux documents, clés) ;
— des confidences sur la psychologie de certains proches de ses clients ;
— des entrées dans des clubs privés ;
— la possibilité d'utiliser une machine industrielle (four d'aciérie pour détruire un objet « indestructible ») pour un usage inhabituel (hors des heures normales de fonctionnement) ;
— un prétexte crédible (affaire criminelle, héritage, contestation immobilière) pour rencontrer des individus qui d'habitude refusent toute visite ou entrevue.

Le journaliste

Tous les journalistes ont une spécialisation, et ceux de *L'appel de Cthulhu* ne devraient pas faire exception. Selon son domaine de prédilection, le journaliste a des contacts de nature très diverse.

Journaliste local

Assez proche du détective privé, ses informations sont moins précises, mais il touche aussi d'autres domaines comme les gros accidents, les catastrophes naturelles, ou la politique. Sa notoriété personnelle et celle de son journal lui valent des fans et des détracteurs. Son réseau va des amis d'école aux employées de mairie subjuguées par le personnage, en passant par les commerçants, agents immobiliers, barmen, garagistes, ecclésiastiques... Il peut ainsi apprendre que :
— une association inconnue vient de racheter le manoir qui domine la ville ;
— le député local semble très proche d'une secte venue du sud ;
— un vieux et discret collectionneur de la région dispose de pièces rares, parfois acquises de manière douteuse ;
— tel nom suspect sur une liste est le nom de jeune fille de l'épouse d'un homme influent de la région ;
— là s'élevait avant un théâtre (une église, un entrepôt), détruit par un incendie, un glissement de terrain ;
— les informations du *Townville Daily* sur l'affaire Jones sont douteuses puisqu'à l'époque, Mrs Jones était la maîtresse du directeur du *Townville Daily*.

Journaliste scientifique

Il connaît des experts scientifiques dans plusieurs domaines. Attention, cela ne signifie pas qu'il peut faire analyser un fragment de métal inconnu par le dernier prix Nobel de physique ! Il connaîtra seulement trois ou quatre scientifiques de façon suffisamment proche pour leur demander de véritables services. Mais il pourra vérifier informations et rumeurs auprès des autres. De plus, en se débrouillant bien auprès de son rédacteur en chef et des organismes scientifiques, il peut accompagner telle expédition partant à la recherche d'une météorite tombée en plein désert de Gobi, d'une tribu étrange au cœur de l'Afrique...
Il peut facilement savoir :
— si un phénomène auquel il a assisté semble du domaine du possible ou non, compte tenu des derniers progrès de la science ;
— les noms et adresses des grands centres de recherche de par le monde ;
— les amis ou les ennemis notoires d'une personnalité scientifique.

Grand reporter

Son principal atout est un carnet d'adresses internationales fourni. Pour peu qu'il ait de la bouteille, il a des contacts dans les pays ayant été sous les feux de l'actualité au cours des dernières années. Au joueur de justifier les relations de son personnage en décrivant les circonstances de ses reportages. Les contacts du reporter peuvent être de toutes natures, mais restent souvent superficiels. Un guérillero péruvien interviewé lors d'un précédent voyage acceptera de rencontrer à nouveau le journaliste (si son papier était bon), mais n'a aucune raison de lui fournir une escorte jusqu'au temple « del demonio rojo ». Les contacts du reporter lui permettront plutôt de gagner du temps en pays étranger, en accélérant les démarches et les recherches.
Enfin, les journalistes ont une carte de presse, qui leur permet d'accéder à certains services (un jet de Baratin peut être nécessaire) :
— centres de documentation spécialisés non ouverts au grand public (affaires, science, archives diverses) ;
— conférences de presse (de la police après un meurtre, par exemple) ;
— événements sportifs ou culturels (coulisses d'un concert, soirée semi-privée, inauguration...).

Le scientifique

Bien entendu, en tant que professeur d'université ou chercheur il connaît des confrères et peut avoir accès à des laboratoires et des centres de documentation très spécialisés. Pourtant, il ne faut pas négliger l'importance de ses contacts à l'étranger : responsables d'université, chercheurs (du même domaine), journalistes. Le scientifique de haut niveau (surtout depuis les années 50) ne peut ignorer colloques et congrès internationaux, où il a l'occasion de sympathiser avec des confrères de nombreux pays : autant de contacts utiles lorsqu'il ira enquêter à l'autre bout du monde.
Ainsi, un chercheur en physique ou biologie aura toutes les chances de connaître des confrères américains et russes, mais aussi européens, japonais, chinois. Les archéologues auront des contacts (conservateurs de musée, historiens, guides, voire pilleurs de tombe) dans les pays occidentaux, mais aussi en Asie ou en Amérique latine ; tandis que les anthropologues auront des amis (responsables gouvernementaux, zoologues et responsables de réserves, guides, chasseurs) dans la plupart des pays où subsistent des peuples primitifs.
Les scientifiques sont généralement attirés par l'inconnu, et des chercheurs vont plus s'impliquer dans une enquête que le citoyen moyen. Quel chimiste résisterait à la tentation de débusquer un shoggoth si un confrère lui présente cette aventure sous un angle scientifique ? Et les rites cruels des indigènes des hauts plateaux méritent certainement qu'un ethnologue s'y intéresse, serait-ce au péril de sa vie.
Voici d'autres types d'aides que l'investigateur peut espérer obtenir d'eux, selon leur spécialité :
— région d'où pourrait provenir un échantillon d'un minéral peu courant, ou bien un objet primitif ;
— destination ou usage possible d'un assemblage scientifique (vu lors d'une intrusion dans un labo), si l'investigateur peut en faire une description détaillée et exacte ;
— état actuel des connaissances ou des recherches dans un domaine précis, éventuellement les grandes lignes de recherches en cours ;
— prêt (sous conditions) d'outils ou d'appareils spécifiques (analyse, détection, synthèse) de modèle courant (téléscope, microscope, compteur geiger...) ;
— fourniture d'un guide sûr et de bonnes adresses dans un pays troublé ou spécialisé dans l'arnaque du voyageur ;
— prêt ou accès à des documents rares (carte manuscrite réalisée par un explorateur, carnet de notes d'un chercheur décédé...).

L'historien

Ce personnage se rapproche du scientifique, mais son domaine d'études est plus restreint géographiquement : ses connaissances habitent ▷

dans son pays, voire dans sa région. C'est surtout dans le domaine documentaire qu'il aura des contacts utiles, même à l'étranger : accès à des bibliothèques universitaires ou privées, à des archives ou aux stocks des musées, normalement fermés au public. De sa notoriété (ouvrages qu'il a publiés, ou université où il exerce) dépendra le degré de confiance qu'on lui accordera, les secrets qu'on pourra lui dévoiler, les révélations qu'on pourra lui faire spontanément, par exemple :
— l'éminent Fern Brod est devenu très sombre depuis la disparition de son épouse, mais surtout, il porte depuis une bague égyptienne bizarre ;
— le conservateur de la bibliothèque de l'université de Prague confiera que des volumes anciens disparaissent de ses étagères et sont remplacés par des copies.

Le médecin

Le plus courant est le généraliste, mais il peut aussi avoir une spécialité (chirurgie, cardiologie), ou médecin « humanitaire » (dans une organisation type Médecins sans frontières).

Le médecin généraliste

Son intérêt réside dans ses relations avec ses patients (souvent plus d'une centaine de personnes). Elles dépassent souvent le simple contact professionnel : ils accepteront de lui rendre des services qu'ils refuseraient à d'autres :
— le cacher s'il est recherché (jusqu'à certaines limites) ;
— lui fournir du matériel ;
— lui permettre de faire des recherches dans les papiers de famille.
De plus, le « médecin de famille » est un confident. Ainsi, il est au courant de beaucoup de détails sur la vie de son village ou de son quartier :
— disparition répétée de bétail ;
— la présence d'un enfant « anormal » chez la folle qui vit seule près du port ;
— recrudescence d'une maladie, d'un comportement pathologique.
Le médecin généraliste est très bien implanté localement : dans son secteur, il connaît personnellement nombre d'habitants. Inconvénient : il lui sera difficile d'enquêter discrètement. Et il n'a bien sûr aucun intérêt à faire parler de lui… Un médecin de famille qui se promène dans les égouts avec des personnages louches et psalmodie des incantations bizarres toutes les nuits risque de perdre bien vite sa clientèle.

Le spécialiste

Comme le scientifique, il connaît plusieurs confrères dans les grandes villes de son pays, et même à l'étranger. De plus, il a peut-être parmi ses clients des personnalités, hommes politiques, d'affaires ou gangsters… S'il leur a sauvé la vie, ces patients auront mauvaise grâce à lui refuser un service exceptionnel :
— autorisation de consulter les archives municipales interdites au public ;
— fourniture de quelques bâtons de dynamite par le patron d'une exploitation minière.
Attention ! Cela reste exceptionnel, et un chirurgien n'aura pas plus de deux ou trois « clients » vraiment intéressants. En aucun cas, ils n'accepteront de rendre un gros service si la discrétion du médecin n'est pas absolue, et si cela présente un risque trop grand pour eux.

Le médecin humanitaire

Outre quelques compétences inconnues de ses confrères (conduire camion, parler diverses langues, voire piloter avion), il a des contacts avec beaucoup de personnes dans les pays visités. Il connaît :
— des fonctionnaires (ou des militaires, des missionnaires) pouvant faciliter les démarches administratives et les déplacements dans le pays ;
— d'anciens patients (rarement des personnalités de niveau social élevé) reconnaissants, prêts à l'aider sans hésiter, même au péril de leur vie.
Un tel médecin n'a souvent travaillé que dans trois ou quatre pays. Il pourra bénéficier de tuyaux sur d'autres pays par ses confrères, mais aura plus de mal à trouver une véritable aide sur place.

Le parapsychologue

Le parapsychologue ne correspond pas à une profession précise. Le joueur doit donc définir l'activité de son personnage : libraire, érudit, illusionniste, voyant… En règle générale, il est en contact avec beaucoup de personnes, parmi lesquelles des charlatans. La plupart (marabouts, voyantes et hypnotiseurs) ne sont pas doués de véritables pouvoirs paranormaux. Mais d'autres peuvent à l'occasion avoir quelques visions utiles pour démêler une affaire. Certains seront compétents en magie noire ou blanche, peut-être même en mythe de Cthulhu. Mais l'investigateur ne peut pas distinguer à coup sûr les charlatans des véritables magiciens : le meneur de jeu devrait toujours entretenir une certaine ambiguïté, propice au mystère… et à la bonne marche des scénarios.
Le parapsychologue connaît aussi des amateurs d'occultisme et d'archéologie « non orthodoxe », parmi lesquels la proportion de fantaisistes et d'illuminés est également élevée. Leurs bibliothèques peuvent pourtant contenir de précieux ouvrages pour qui prend le temps d'y séparer le bon grain de l'ivraie.
Enfin, le parapsychologue peut avoir des correspondants étrangers : prêtre vaudou haïtien, gourou indien, ou millionnaire californien auteur de *La menace atlante contre le complot du Triangle des Bermudes : de nouvelles preuves*. Ils peuvent au moins fournir le gîte et le couvert à leur ami de passage.

L'écrivain

Théoriquement, les deux seuls interlocuteurs professionnels de l'écrivain sont son éditeur et son papetier. Difficile de les embarquer dans une chasse au byakhee… En réalité, tout dépend du type d'ouvrages rédigés par l'investigateur en question. L'écrivain est généralement bien documenté, et connaît plusieurs personnes dans les milieux où se déroulent ses romans ou essais. Il faut donc impérativement que le joueur précise les sujets de ses ouvrages. En fonction de cela, il peut avoir divers contacts professionnels, proches de ceux du détective privé, du scientifique ou de l'historien, selon que ses romans sont policiers, scientifiques, etc. Les contacts d'un écrivain sont moins formels que ceux d'un journaliste ou d'un privé : il compte moins d'indicateurs, mais quelques amis fidèles, prêts à l'aider à fond.

Paul Martin
illustration : Éric Puech

Comment introduire ces PNJ

Aucun meneur de jeu ne devrait accepter qu'un joueur décide en milieu de partie qu'il connaît un archéologue ou un trafiquant d'armes. Inversement, si un joueur apprend pour la douzième fois l'existence d'un « vieil-ami-qui-lui-envoie-un appel-au-secours », dont il n'a jamais entendu parler auparavant, la ficelle du scénario lui paraîtra bien épaisse. La solution est d'établir une biographie du personnage lors de sa création. Le joueur y met les détails qu'il souhaite : famille, pays visités, lieux fréquentés, et principaux amis et contacts. Le personnage, en fonction de sa profession et de ses origines sociales, peut ainsi avoir deux à dix « contacts utiles », du serrurier au physicien atomiste. Le MJ peut refuser certains détails (le frère milliardaire pilote d'hélicoptère et médium) et en suggérer d'autres, utiles à ses scénarios (« non, ton mari n'est pas mort, il est juste porté disparu en Inde… »). Avec cette biographie, le MJ dispose d'un précieux réservoir de PNJ, d'autant plus appréciés des joueurs qu'ils sont « leur » création.
Et rien ne lui interdit de faire du « gentil professeur d'archéologie un peu gâteux » le véritable méchant d'une campagne…

Sono d'enfer !

La musique endurcit les mœurs...

Utiliser des musiques d'ambiance dans vos parties de jeu de rôle, ça vous dirait ? « Ben, faut voir, allez-vous me répondre. Et puis d'abord, comment procède-t-on ? La partie est-elle perturbée ? Qu'est-ce que ça apporte de plus ? Et Dieu, dans tout ça ? » En ce qui concerne Dieu, il va falloir vous débrouiller tout seuls. Mais pour le reste, on peut vous donner deux ou trois petites réponses. Vous êtes prêts ? Alors accrochez-vous... on part franchir ensemble le mur du son !

Pourquoi l'orchestre ?

Sonoriser les parties de jeu de rôle en utilisant de la musique, ou même des bruitages, est une idée déjà ancienne qui a eu du mal à faire son chemin. Il y a quelques années, les éditeurs français n'y croyaient pas. Or, voilà que tout le monde s'y met, avec un certain succès : les Américains (Chaosium, TSR pour AD&D), les Français (avec Grendel Records, un label indépendant).

Jadis, le phénomène avait ses inconditionnels : « Vous allez voir, j'ai mis de la musique pendant *toute* l'aventure, même les dialogues », et ses détracteurs : « Vade retro, Musicas ! Le *bruit* gène mes joueurs et n'apporte rien de plus, sinon troubler l'ambiance ». Aujourd'hui, les extrémistes de part et d'autre ont mis de l'eau dans leur vin.

Quel est l'intérêt d'un apport musical en cours de partie ? En un mot comme en cent : renforcer l'ambiance ! Si vous êtes un conteur extraordinaire, capable d'envoûter, d'émerveiller ou de terroriser les joueurs par votre seul jeu d'acteur, alors vous n'avez pas besoin de lire cet article (ne le jetez pas pour autant : ces trois pages peuvent éventuellement servir à caler un pied de chaise, une fois pliées en quatre). Par contre, si votre talent a des dimensions plus « humaines », vous avez sûrement déjà éprouvé des difficultés à « faire monter la sauce ». Comment terroriser des joueurs de *Cthulhu* alors qu'ils discutent de hamburgers ? Comment relancer une poursuite de *Star Wars* enlisée dans les jets de dés ? Comment créer l'émerveillement autrement qu'en accumulant les superlatifs ? Comment, hein, comment ? On vient justement de vous le dire : en utilisant un fond sonore ! Mais pas n'importe quelle musique, et surtout pas tout le temps. Il ne s'agit pas de transformer votre cercle de jeu en salle de concert, le Zénith est là pour ça...

Quelles musiques utiliser ?

En priorité les bandes originales de film. Elles sont particulièrement bien adaptées au contexte, dans la mesure où elles ont été spécialement conçues pour soutenir une scène, une ambiance, une action. Les disques de musique d'ambiance pour jeu de rôle s'approchent tout à fait de cette catégorie.

En second lieu, les recueils de bruitage. Réservés au départ aux cinéastes amateurs, les disques et CD de bruitage sont aujourd'hui très répandus. On y trouve un peu de tout, des sons « naturels » (pluie, vent, cris d'animaux, ambiance de jungle, etc.) aux bruitages les plus originaux (râles de monstres, rire de sorcière, laboratoire du savant fou, etc.). Vous en dénicherez sans problème dans toutes les bonnes boulangeries.

En troisième position, les musiques dites « d'ambiance ». C'est une catégorie un peu à part, souvent rangée au même rayon que les bruitages. Elle comprend le new age (musique de relaxation) et surtout divers fonds sonores adaptés à tous les types de situation (ex : musique à « suspense », musique « technologique », musique « ethnique »). Ces derniers servent normalement à illustrer les reportages cinématographiques ou vidéo, et certains sont très intéressants.

Enfin, en dernier recours, vous pouvez puiser dans la « vraie » musique : classique, médiévale, chants grégoriens, jazz, hard rock, techno… Pourquoi en dernier ? Parce que ces musiques sont souvent très mélodiques, accompagnées de paroles ou inadaptées à la scène, autant de raisons qui vont détourner l'attention du joueur vers elles. Or, c'est *l'erreur* à ne pas commettre !

33T, cassettes, CD ou phonographe ?

Chaque support a ses avantages et ses inconvénients :

— Les disques laser constituent, de loin, le meilleur support possible… à condition d'avoir un lecteur CD sous la main. La qualité sonore est parfaite (c'est important : les joueurs ne réagiront pas à la musique s'ils ont l'impression d'écouter le vieux mange-disque de votre petit frère). L'accès aux plages est immédiat, ce qui permet de choisir rapidement le bon passage (vu que le meneur de jeu n'a pas que ça à faire !), et de rattraper une erreur éventuelle. Enfin, la fonction « repeat » (qui existe sur la plupart des lecteurs CD) permet d'écouter un morceau en boucle (dès sa fin, il revient au début pratiquement sans coupure). Cela permet d'enchaîner plusieurs fois le même passage sans se soucier d'un quelconque minutage. Les inconvénients ? Le coût des CD et l'impossibilité de transporter une chaîne laser pour jouer ailleurs que chez soi. Toutes ces remarques s'appliquent également aux 33 tours, sauf le « repeat », évidemment.

— Second support possible : les cassettes audio. Peu fragiles et très maniables, elles permettent de se constituer une sonothèque aussi vaste qu'économique, surtout en faisant des razzias parmi les CD des petits copains. Autre avantage, un radiocassette est facile à transporter dans un club ou en vacances. Les inconvénients : la qualité sonore est inférieure aux CD (même sur les cassettes dites métal, qui se dégradent assez vite), enregistrer de nombreux morceaux dans un ordre préétabli est *très* fastidieux, et l'accès aux plages musicales peut devenir un vrai problème si vous gérez en même temps une partie très animée.

— Le système idéal ? Les deux à la fois. Je m'explique… Avant la partie, vous pouvez préparer les principales sonorisations sur cassette. Tandis que pendant le jeu, les CD vous serviront à combler un blanc, quelle que soit son origine : erreur de plage musicale, changement de cassette, attente pendant une recherche de morceau, etc. Les CD permettront aussi de sonoriser vos improvisions soudaines, si vous souhaitez en faire dans la partie.

Ceux qui avaient choisi le phonographe ont perdu. Ils ne reviennent pas en deuxième bimestre.

Les trois règles d'or

Faisons un petit test. Installez-vous devant votre chaîne hi-fi, radiocassette, ghetto-blaster, ou équivalent (non, pas le radioréveil). Mettez le volume assez fort, après avoir vérifié qu'il n'est pas 2 heures du matin. Ça y est ? Maintenant prenez une musique que vous aimez bien et écoutez-la, en lisant ce qui suit.

● Parlez à voix haute. Vous vous entendez ? Plutôt mal ? C'est normal, la musique est trop forte. C'est le *premier* reproche que vous feront vos joueurs, car vos paroles doivent toujours être parfaitement compréhensibles, même à distance. N'oubliez pas que la sonorisation n'est qu'un support, une aide de jeu de plus. Vos joueurs doivent percevoir l'ambiance musicale sans avoir à l'écouter réellement.

Interlude

« Drrrriiing !… Drrrrrrriiing !!… — Allô ? — Salut, coco. C'est DG. — Ggllpp… Oui, Maîtr… euh, je veux dire oui, rédac'chef ? — Dis donc coco, ton article sur la musique, tout ça, c'est très bien, mais il me faut du concret, du solide ! — Pardon votre excell… — Bouge pas, j'ai New York sur la 3 (oui… achetez, oui… comment ? seulement 30 millions ? Mettez m'en deux, alors…). Coco, t'es toujours là ? Bon, je viens de déjeuner avec George et Steven, on a eu une idée… — Houla… — J'explique : on veut une saga épique, un scénario colossal, il nous faut du suspense et de l'émerveillement, de l'héroïsme et de la terreur, chevaucher les dragons, affronter les dieux, résoudre des énigmes impossibles et découvrir des mystères extraordinaires… Tu vois le genre ? — Oui, mais quel rapport avec la musique. — Justement, le scénario devra comporter toutes les indications nécessaires pour pouvoir être soutenu par de la musique. Faut voir grand, coco. Ah !, j'oubliais, cette saga sera publiée sous la forme de plusieurs scénarios Grand Écran. Peut-être une trilogie, on va voir. — Re-ggllppp… Mais… mais, tout ça pour quand ? — Le prochain numéro, évidemment. Réunissez le staff et au boulot, il vous reste trente jours. Avec les trente nuits ça fait deux mois, vous avez juste le temps. Bande de veinards, je me serais volontiers joint à vous, si je n'avais pas ce séminaire à Acapulco… Allez, tchao coco ! — … Clic ! »

● Le morceau que vous écoutez est rapide, rythmé, il donne envie de faire des bonds partout ? Parfait, cela veut dire qu'il est destiné à une scène *d'action*. Ce genre de musique qui fait monter l'adrénaline doit intervenir pour stresser les joueurs, accélérer le mouvement, donner la pêche.

● Le morceau est lent et calme, dans le style planant ou au contraire angoissant ? Dans ce cas, il est destiné aux scènes *d'ambiance*. Il est là pour soutenir une description, ajouter au suspense, ou étayer l'atmosphère d'un lieu de l'aventure. Le style est entre les deux ? Méfiez-vous ! Sauf cas particuliers, les joueurs risquent d'être déconcertés, voire d'avoir une réaction carrément décalée par rapport à celle que vous cherchez à produire.

Donc : ne pas pousser le volume trop fort, mettre une musique d'ambiance sur une scène d'ambiance et une musique d'action sur une scène d'action. Si vous respectez ces trois grands principes, vous êtes d'ores et déjà capables de faire jouer en musique. Le reste n'est que broutilles et conseils de jeu.

Broutilles et conseils de jeu

Voici quelques conseils et considérations personnels, que chaque meneur de jeu pourra mettre à sa propre sauce.

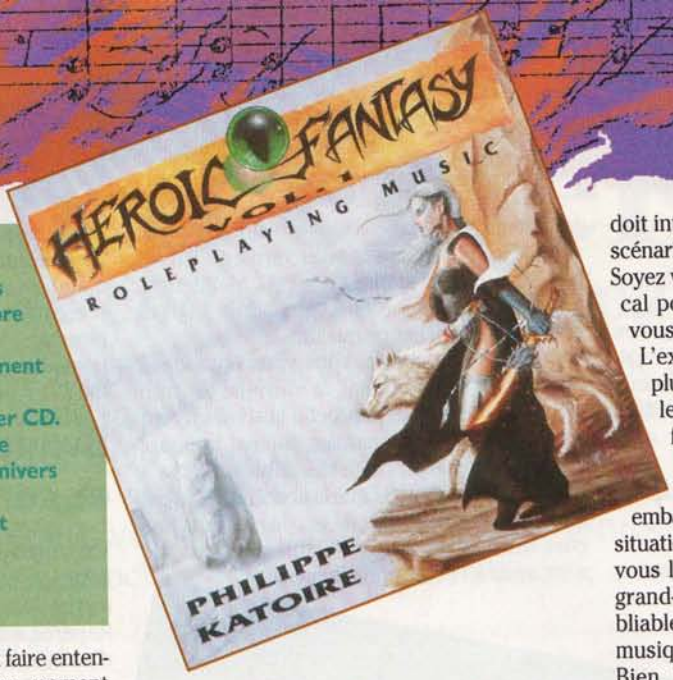
Repérez au préalable les scènes d'action ou d'ambiance de votre scénario, en notant dans la marge la musique qui convient à chaque fois. Il est important de préparer votre sonorisation *avant* la partie. Il serait regrettable de passer une polka par inadvertance, au moment où les investigateurs rencontrent le grand Cthulhu.

Essayez de faire coïncider le début de la musique avec le début de l'action ou de l'ambiance décrite. L'essentiel est de planter une atmosphère de départ. Une fois que la sauce a pris, il n'est pas nécessaire de maintenir la musique pendant toute la durée de la scène. Ce doit être un « plus », à réserver aux moments forts.

L'utilisation d'ambiances sonores est particulièrement efficace dans toutes les parties où l'épouvante joue un grand rôle. Les bandes originales (BO) de films d'horreur, lentes et sinistres, rendent le suspense abominable lorsque vos joueurs errent dans un lieu inquiétant (cimetière, cavernes, manoir…). Ces mêmes BO présentent aussi des changements brutaux dans lesquels la musique devient rapide et angoissante : ces passages illustrent parfaitement l'apparition soudaine d'un monstre, avec confrontation ou fuite (attention à l'infarctus !).

Les combats et les poursuites gagnent en dynamique et en stress lorsqu'ils sont soutenus par une musique rythmée. En fonction du style du scénario, distinguez les combats « sérieux » (illustrés par des BO comme *Terminator*, *Nikita*) des poursuites plutôt « héroïco-humoristiques » (illustrées par des BO comme *Retour vers le futur* ou *Indiana Jones*). Les genres hard rock ou techno « sauvage » conviennent bien à un combat cyberpunk, à une poursuite à moto, etc. Pour les scènes d'ambiance, utilisez : des chants religieux pour un monastère, un temple, un lieu saint ; de la musique classique ou du jazz pour une soirée mondaine, un cabaret ; du hard rock ou de la techno pour un bar cyberpunk, une métropole futuriste ; de la musique planante (new age, BO de *Dune*) pour un vaste désert, de grands espaces, le cosmos ; des bruitages naturels pour une forêt tropicale, le tonnerre et les éclairs, le hurlement des loups…

Enfin, « improviser en musique » est difficile, mais pas impossible. En fait, vous y viendrez sans doute tout naturellement après quelques séances de jeu. Pour cela, vous devez bien connaître ▷



Les CD pour jeu de rôle

En France, un groupe de créateurs a eu le mérite de monter son propre label, Grendel Records, afin de produire de la musique spécifiquement conçue pour les jeux de rôle.
***Heroic fantasy Vol. 1* est leur premier CD.**
Si tout se passe bien, il devrait être suivi d'autres titres destinés aux univers horrifiques et futuristes.
Bien que certains morceaux soient un peu ternes, la qualité musicale est au rendez-vous.
A découvrir...

le contenu de vos CD ou cassettes, et faire entendre le passage musical approprié au moment de l'action. Par exemple, vous pouvez décider que telle mélodie correspond au thème du « grand méchant » de l'histoire (vous savez, comme lorsque Dark Vador apparaît dans *La guerre des Étoiles*), et la repasser à chaque fois qu'il intervient dans le scénario. Après quelques écoutes, vos joueurs seront verts de peur simplement en *entendant* la musique, car elle signifiera que le grand méchant n'est pas loin ! C'est ce qu'on appelle le réflexe de Pavlov...

Dé plou en plou fort

Le principe vous plaît ? Vous souhaitez aller encore plus loin ? Pas de problème, il suffit de pousser le raisonnement. Pour devenir Spielberg à la place de Spielberg, vous pouvez concevoir vos sonorisations... vous-mêmes ! (Arrrgh, j'en vois qui pâlissent, au premier rang.) C'est beaucoup plus facile que ça en a l'air, il suffit d'un minimum de « bidouillage ». En voici quelques exemples :

— Prenez un magnétophone et enregistrez le jingle des informations à la radio ou à la télévision (sans même utiliser de cordon de raccordement, il suffit de rapprocher votre magnéto de l'autre appareil). Vous n'avez plus qu'à enregistrer vos propres commentaires à la suite, et vous voilà avec une cassette d'infos truquées ! Si vous ne voulez pas qu'on reconnaisse votre voix, rien ne vous empêche de faire parler un ami ou un parent à votre place.

— Dans le même genre, un dialogue enregistré sur cassette avec la complicité d'un copain peut constituer l'un des éléments à découvrir au cours d'une enquête. Il ne reste plus qu'à annoncer à vos joueurs, médusés : « Et en fouillant dans le tiroir secret du savant fou, vous découvrez une mystérieuse cassette audio. D'ailleurs, la voici ! »

— Vous pouvez aussi faire des enregistrements audio de cassette... vidéo ! Vous jouez à *Star Wars* ? Repiquez les scènes de combat spatial du film et passez-les en fond sonore pendant votre scénario, au moment de l'attaque finale. Le succès est garanti !

— Bien sûr, toutes les combinaisons possibles et imaginables sont permises. Vous pouvez enregistrer votre voix alors que derrière vous retentissent les combats de *Conan le Barbare*, mixer deux sources sonores différentes (musique et bruitages), utiliser des Laserdiscs, des synthétiseurs, etc., *ad spielbergam*.

We will rock you !

En conclusion, jouer en musique est une expérience absolument passionnante... à condition de bien préparer la chose. Pensez à la sonorisation comme à une luxueuse aide de jeu : elle doit intervenir au bon moment, sans évincer le scénario, ni monopoliser l'attention des joueurs. Soyez vifs, utilisez les variations du thème musical pour appuyer vos paroles... et attendez-vous à dynamiser l'action à la puissance 10 ! L'excitation croissante rendra vos parties plus rapides, plus nerveuses, et pour garder le rythme il ne faudra pas hésiter à « sacrifier » quelques jets de dés lors des poussées d'adrénaline (trichez s'il le faut !) Quoi qu'il arrive, *vous* ne devez pas vous emballer et vous devez garder le contrôle de la situation. Seuls les joueurs doivent transpirer. Si vous le faites bien, le réalisme n'y perdra pas grand-chose et vos parties deviendront inoubliables : vous serez devenus des « maîtres de musique » !

Bien, le cours est à présent terminé. La prochaine fois nous évoquerons un tout autre sujet : Comment éviter la prison après un procès pour tapage nocturne.

Patrick Bousquet
illustration : Chritian Casor

INSPI MUSIQUE

Voici un classement – totalement partial – de quelques inspi musique (ces goûts n'engagent que moi ; ne venez pas pleurer après si la BO de *La vache qui rit* s'est glissée dedans par erreur).

♪♪♪ ***Fortissimo ! Achetado immediato !***
♪♪ ***Allegro, c'est du bueno***
♪ ***Sympatico, ma non troppo***

BO : Bande originale de film ; Gr : Groupe ; Br : Bruitages ; Fd : Recueil de fonds sonores.

Médiéval

♪♪♪ ***Conan* I (BO), *Willow* (BO), *Le nom* de *la Rose* (BO), *Passion* (BO de *La dernière tentation du Christ*), *Robin Hood Prince of Thieves* (BO)**

♪♪ ***Le seigneur des Anneaux* (BO).**

♪ **Malicorne (Gr), Dead Can Dance (Gr), *Légend* (BO), *Heroic fantasy Vol. 1* (*cf.* encadré).**

Horreur

♪♪♪ ***Dracula* (BO), *Hellraiser* (BO), *Pet Sematary* (BO), *Drama Concepts* (Fd, chez Justement Records), *Abyss* (BO).**

♪♪ ***Angel Heart* (BO), *Fog* (BO), *Horror and Science-fiction Vol.2* (compilation de BO, chez Milan Records), *Halloween Horrors* (Br, chez AM records), *Angoisse et Épouvante* (Br, chez Auvidis Tempo).**

♪ ***La Malédiction* I, II, III (BO de *Omen*, *Damien*).**

Cyberpunk

♪♪♪ ***Escape from New York* (BO), *Total Recall* (BO), *Terminator 2* (BO), *Bladerunner* (BO), *Nikita* (BO).**

♪♪ **Queen : *A Kind Of Magic* (BO de *Highlander*), Tangerine Dream : *Miracle Mile* (BO).**

♪ **Front 242 : *Neurobasher* (Gr) ; gr. hard et techno divers.**

Science-fiction

♪♪♪ ***Alien* (BO, le II surtout), *Predator* I et II (BO), *StarWars* I à III (BO), *Dune* (BO), *Atlantis* (BO).**

Aventures héroïques

♪♪♪ ***Indiana Jones* (BO, le III surtout), *Retour vers le futur* I à III (BO), *Hook* (BO**