



## Kult, au-delà des clichés

vendredi 21 juillet 2006, par [Sigfrid](#)

### Au-delà de la réputation

L'univers de Kult est contemporain. Il s'agit simplement de notre bonne vieille planète et de nos cultures avec notre mythologie européenne (basée sur la Kabbale) en toile de fond. Mais certaines choses diffèrent... Le monde que nous connaissons n'est qu'une illusion destinée à empêcher l'humanité d'appréhender la véritable nature des choses.

Des puissances travaillent pour maintenir cette illusion en place, mais cette dernière s'effrite par la perte de la foi humaine. De-ci de-là, nous commençons à voir cet univers sombre qui se cache derrière ce voile destiné à nous masquer la réalité. Pourquoi tant d'acharnement à nous tenir enfermé ? Pourquoi, au travers de tous ces complots, empêcher l'humanité de s'éveiller ?

Je n'en dévoilerai gère plus ici pour la bonne et simple raison que Kult est un jeu à secrets et que cet article a pour but de démystifier ce jeu, que ce soit pour les joueurs et les nouveaux meneurs de jeu potentiels. Donc, il est hors de question de déflorer ses secrets à la place de vos meneurs de jeu. Je leur laisse ce plaisir (si ce n'est déjà fait).

Le décor planté, intéressons nous à l'ambiance. L'un des premiers mots qui nous vient à la bouche en jetant un œil à ce jeu, c'est qu'il s'agit d'un jeu sombre. Un jeu d'horreur contemporain ? Oui, mais pas uniquement. Du moins pas uniquement dans le sens communément donné à ce terme. Un certain nombre de joueurs et surtout de meneurs de jeu n'ont donné à ce jeu que la dimension horreur gore, qui n'est que la partie superficielle de ce jeu. Une partie non obligatoire et surtout, qui n'est pas un but en soi, mais un vecteur pour aller creuser un

peu plus en profondeur dans les terreurs de chacun.

Exit les longues descriptions macabres et les déluges d'hémoglobine qui ont contribué à cette (fausse) réputation et mauvaise image qui colle à la peau de ce jeu. Les possibilités offertes par le background sont tellement plus riches qu'il serait dommage de s'arrêter à cela. D'autant que les longues descriptions morbides finissent surtout par écœurer plutôt que par terrifier. Certes, cela peut satisfaire certains joueurs et chacun exploite un jeu comme il l'entend (je ne condamne pas), mais encore une fois, ce n'est pas la seule manière (ni la plus efficace à mon sens) d'exploiter les possibilités offertes par ce jeu.

Les mythes monothéistes revisités, couplés aux secrets et aux théories du complot offrent une dimension plus grandiose à ce jeu. Une machinerie mystique complexe (de part les intrigues) et non manichéenne, contrairement aux apparences. Si on rehausse ces thèmes par de la terreur et un brin de violence à l'échelle humaine, on peut obtenir un cocktail éblouissant. Et comme pour toute recette, la réussite tient dans le bon dosage des ingrédients.

Ces ingrédients sont nombreux et là je rejoins les avis « pour joueurs matures ». Pas tellement à cause des scènes sanglantes ou situations difficiles auxquelles on peut être confronté, car après tout on commence souvent à voir des films d'horreur dès l'adolescence, mais plus dans la façon d'aborder et de traiter les thèmes de Kult sans tomber dans la superficialité déjà mentionnée. Outre le recul indispensable, il y a la complexité de l'approche afin de tirer au mieux les ficelles que nous offre cet univers. Tout est question de dosage, et peut-être plus que dans n'importe quel autre jeu de rôle, les personnages ont une grande importance car ce sont eux qui sont au centre des choses. En effet, les

agissements et comportements des personnages ont une grande influence sur le jeu. Outre le fait que leurs obsessions et leurs phobies peuvent se matérialiser, vos personnages cherchent quelque part à atteindre l'Eveil. A sortir de leur prison, et ce, quelque soit la voie qu'ils choisissent (l'Ombre ou la Lumière).

## Au-delà des a-priori

Comme je l'ai déjà mentionné, et contrairement aux apparences, l'univers de Kult n'est pas manichéen. Certes, il y a un Enfer, un Paradis (quoiqu'un peu surprenant) mais les anges de chacune des parties ne s'opposent pas particulièrement. On ne tombe dans une lutte du Bien contre le Mal. L'humanité devant lutter elle-même contre toutes ces puissances afin de découvrir la vérité qu'elles cherchent toutes à nous cacher.

Le monde est sombre ? Oui, indubitablement. Les divinités ne nous veulent pas du bien, leurs serviteurs nous harcèlent, l'humanité s'accable elle-même des pires maux en rendant réel ses cauchemars et pourtant... Pourtant le monde décrit n'est pas désespéré. L'humanité peut changer son statut de faible prisonnier pour (re)gagner son état antérieur, son Paradis perdu. Les personnages ont un espoir, ils ne sont pas uniquement la proie de puissances étranges et démoniaques contre lesquelles elle ne peuvent rien faire (suivez ma tentacule). L'Eveil est la clé de leur réussite, même si en s'approchant de celui-ci, ils en perdront justement leur humanité.

Sombre comme tout bon univers d'horreur ou de fantastique englobé dans un cadre ésotérique. Quel est le but d'un roman ou d'un film fantastique ? Se faire peur, oui, mais pas uniquement. La surprise, la perte de repères, être soudainement plongé dans un monde sur lequel tout ce qui nous rassure

n'existe plus ! Kult vous permet de faire vivre cela à vos joueurs (et non pas leurs personnages), de part son contexte contemporain. Celui dans lequel ils pourraient se reconnaître tous les jours. Leurs personnages les incarnent et leur permettent de vivre l'aventure de façon sécurisante, mais il est si facile de se mettre réellement à la place du personnage pendant quelques courts instants. Ce petit frisson qui nous revient quand lorsque l'on quitte la table en pleine nuit, et la proximité sécurisante des autres joueurs, pour traverser ce sombre couloir. Et tous ces mouvements fugaces que l'on semble soudain percevoir. Les mêmes émotions ressenties après tout bon roman ou film d'horreur ou fantastique.

Alors jeu d'horreur/fantastique ? Jeu occulte contemporain ? Théorie du complot ? Un peu de tout cela...

Maintenant, vous pouvez aussi le jouer de différentes façons en insistant sur les thèmes qui vous tiennent le plus à cœur. Vous pouvez le jouer sérieusement (très ambiance) ou complètement décalé à la mode des films d'horreur hérissés d'humour grinçant où le gore est tellement exagéré qu'il en perd tout caractère dramatique. Ce qui est également une façon de faire pour un petit défouloir de temps à autre ou de façon plus systématique pour les aficionados du genre.

A chacun son plaisir, même si vous l'avez compris, mon point de vue reste plutôt orienté sur l'ambiance et l'aspect émotionnel. Tout cela pour un seul objectif : **JOUER** ! Et ce dernier point est essentiel.

Kult n'est qu'un jeu et s'amuser à se faire peur est un petit plaisir sympathique quand tout revient à la normale une fois l'écran replié.

Mais est-on sur que tout est bien normal ? Allez, plongez avec nous « Au-delà du Voile ».