

## Kult, ou « La mort de Dieu »

Billet d'humeur par Pascal Rivière

Kult est au jeu de rôle ce que Kierkegaard est à Donjons et Dragons. L'allusion au maître danois des hallucinations existentielles et bibliques n'est pas anodine, à deux titres.

Kult, d'abord, émerge des délires mystiques de la jeune contre-culture scandinave contemporaine. Mélange de désespoir esthétisé et d'allusion au vide angoissant laissé par la « mort de dieu », elle a notamment fait émerger - pour le meilleur et pour le pire... - le mouvement black metal. Ensuite, il est éminemment existentialiste, chrétien, et *underground*. Le personnage kultien est poussé à dépasser la matérialisation délirante de ses angoisses les plus intimes au risque de sombrer dans la dérélition, et ce, dans un environnement opaque et complexe fondé sur le fantastique religieux. Et au-delà du dépassement, il ne reste plus qu'à en opérer d'autres, de plus en plus éprouvants, jusqu'à la chute, ou jusqu'à l'ascension, soit au-delà de deux parcours qui mènent différemment au même aboutissement : l'éveil. Devinez pourquoi ce jeu fut un échec commercial...

Kult est également le jeu de rôle *ésotérique* - c'est-à-dire secret - par excellence : nul ne doit posséder le livre de règle ou un supplément, sinon le Maître de jeu. Lequel devra être amené à faire preuve d'un sérieux esprit de synthèse et d'une bonne capacité d'imagination pour parvenir à appréhender le labyrinthe dantesque de cet univers et pour articuler ses hallucinations et ses cauchemars dans une structure narrative opérante. Sinon, il reste le gore et l'occultisme, soit une dénaturation du projet original. Voici deux autres motifs à la mort de Kult. Et deux autres mobiles aux réjouissances motivées par sa renaissance, grâce à la « boîte » du 7<sup>ème</sup> cercle.

Bien sûr, Kult est déconseillé aux moins de 16 ans. C'est écrit sur la couverture de la première édition. Il est sorti au beau milieu de la vague médiatique qui s'est acharnée sur le jeu de rôle. Alors, Casus Belli a lâché une critique navrante réduite au « ... *mon Dieu, on y parle de sexe et de drogue* », ce qui augurait déjà du délabrement de cette revue. Mais on restait sans doute dans la tendance générale du jeu de rôle. Nouveaux coupables, nouveaux mobiles... Bon, admettons que la chroniqueuse n'ait rien compris au jeu - ce qui est manifestement le cas -, ou qu'elle ne l'ai pas lu, ce qui est possible, à défaut d'être admissible.

Délires et travers de la critique.



Kult, on l'aura compris, est un jeu de rôle incompris, pour incompris. Ceux qui s'acharnent à tenter de faire quelque chose de *différent* sous le regard inquiet ou narquois de leurs petits camarades.

Ne comprenez pas qu'il n'y a ni action, ni violence dans Kult. Bien au contraire... Simplement, on confère aux intrigues une toile de fond qui tient à la fois d'un piège gluant et mortel et d'une peinture de Bosch. La machination est grandiose. Rien à voir avec une certaine série télé ; on traite moins des extraterrestres que de Dieu, de

la transfiguration du mal, et de l'effritement de la réalité dans un âge contemporain à bout de souffle, et au bord du gouffre. Lequel se rapproche. Reste, avant de sombrer dans l'abîme, à revenir à Dieu pour déceler quelle créature monstrueuse et haineuse il fut avant de disparaître et de nous pousser à l'extinction, à l'enfer, ou à la renaissance. En attendant l'heure proche, nous sommes enfermés et surveillés par une légion de puissances qui libérées de leur maître s'entre-déchirent, sans délaisser toutefois leur plaisant rôle de geôlier et de bourreau.

Voilà, tout a été dit dans les marges du « *on ne peut rien dire de plus sans révéler...* ». Sinon, peut-être, que Kult est en soi une révélation pour un M.J. intello et créatif en quête du jeu de rôle presque *parfait*. Presque, car il n'est pas dénué d'images sadiques creuses et de stéréotypes issus du cinéma d'horreur. Le M.J. devra sélectionner parmi un magma incomparable d'images et d'idées ce qui tient du mystère, du questionnement de l'être, et du délire mystique.

Kult est d'autant plus « presque parfait » que la première édition n'est plus commercialisée, et qu'elle est par conséquent devenue rare... Quant aux suppléments, n'en parlons pas - à part pour le premier, *Fables et reflets*, qui est mauvais -. A ce titre, sachez qu'il est important, mais non nécessaire, de disposer de *Metropolis* et de *Les Légions des Ténèbres* ( un chef-d'oeuvre en matière de packaging racoleur, mais c'est la norme pour les jdr scandinaves ; voyez *Mutant Chronicles*, version trash de Blade Runner ).

Mais, si vous les trouvez, dans une boutique au bord de la faillite et mal éclairée ou dans une vente de grenier, gare à vous : il y a toujours un prix à payer...