

CTHULHU 1890



Livre 1

Investigations au XIX^e siècle



Par Thomas Berthier

avec

Philippe Auribeau & Tristan Lhomme

Table des matières

Préface	5	Le Mythe de Cthulhu au XIX ^e siècle	184
Le monde à la fin du XIX ^e siècle	6	Chronologie	186
Les grandes puissances	8	Amérique du Nord	186
Les empires coloniaux	20	Europe	193
Les événements	33	Ailleurs dans le monde	196
Les Investigateurs victoriens	40	Ouvrages du Mythe et livres occultes	197
Nouvelles règles et adaptations	42	Les forces du Mythe	198
De l'importance du niveau de vie	42	Détités du Mythe	198
Jouer un enfant	47	Créatures du Mythe	207
Les occupations	48	Créatures des légendes et du folklore	218
Les hautes sphères		Styles de jeu et sources d'inspiration	224
Aristocrate	49	Horreur Lovecraftienne	226
Aventurière	50	Investigation Occulte	236
Espion	51	Aventure Fantastique	241
Dossier : L'aristocratie britannique	52	Quelques PNJ victoriens typiques	252
Sciences et savoir		Aventures victoriennes	256
Inventeur	53	Un pont entre deux mondes	258
Médecin	64	<i>Investigation Occulte, par Philippe Auribeau</i>	
Professeur d'université	69	Où les investigateurs apprennent qu'un pont	
Dossier : Les universités anglaises	70	majestueux peut faire plus que relier deux rives	
L'occulte		du monde terrestre.	
Médium	71	Enfants de la tombe	290
Occultiste	72	<i>Horreur Lovecraftienne, par Tristan Lhomme</i>	
Chercheur en sciences psychiques	73	Où les investigateurs découvrent l'horrible vérité	
Prestataires de service		derrière la naissance d'un bâtard.	
Cireur de chaussures	74	Dans les savanes d'Outretemps	304
Cocher	75	<i>Aventure Fantastique, par Tristan Lhomme</i>	
Domestique	76	Où les investigateurs endossent une part imprévue	
Aux quatre coins du monde		du Fardeau de l'Homme Blanc, et où la colonisation	
Explorateur	84	de l'avenir tourne au désastre.	
Soldat	85	Annexes	340
Marin	87	Documents à distribuer	342
Dossier : L'armée britannique	88	Bibliographie	350
Dossier : La Royal Navy	94	Index	351
La loi			
Agent de police	96		
DéTECTIVE conseil	100		
Inspecteur	101		
Dossier : Scotland Yard	102		
L'envers du décor			
Mendiant	103		
Prostituée	104		
Voleur	105		
Dossier : Sexe, drogue et violence			
à la fin de l'époque victorienne	106		
Équipement	114		
L'habillement	114		
Les armes	140		
Le quotidien de l'Investigateur victorien	147		



Préface

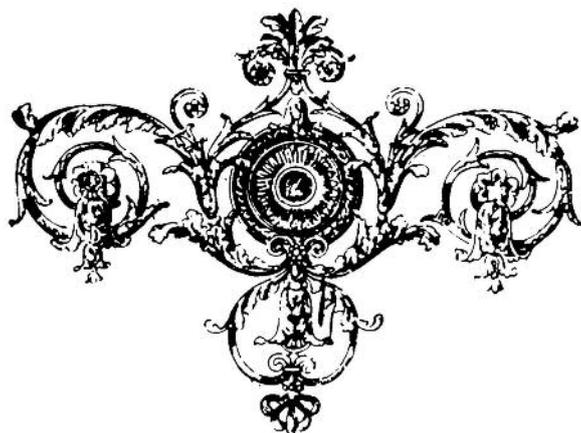
Quand on pense à l'époque victorienne, des noms viennent immédiatement à l'esprit. Celui de Jack l'Éventreur, qui perpétra ses atroces méfaits dans les rues sordides et embrumées de Whitechapel. Ceux, aussi, de Sherlock Holmes et de Dracula, le plus célèbre des détectives et le plus fameux des vampires, nés sous les plumes respectives d'Arthur Conan Doyle et de Bram Stoker. Horreur, mystère : voilà donc ce que nous évoque spontanément cette période, à côté des fiacres, des hommes en hauts-de-forme et des dames revêtues de larges robes s'abritant sous leur ombrelle. Voilà, aussi, ce qui caractérise bien d'autres œuvres publiées alors, ces mêmes œuvres qui nourrirent l'imaginaire d'Howard Phillips Lovecraft : celles d'Arthur Machen et de William Hope Hodgson, dont il a reconnu l'influence, celles de Montague Rhodes James, auteur d'histoires de fantômes dont il a salué le « pouvoir presque diabolique pour appeler l'horreur à pas feutrés à partir de la vie prosaïque de tous les jours » (*Épouvante et surnaturel en littérature*). Ainsi les fictions victorienne constituent-elles l'une des sources auxquelles puise le Mythe, et c'est l'époque où elles sont nées que *Cthulhu 1890* prend pour cadre.

Le premier chapitre de ce livre présente le contexte mondial à la fin du XIX^e siècle. Il est dominé par cinq puissances : la Grande-Bretagne dont la suprématie est de plus en plus contestée, la France où la République s'enracine peu à peu, l'Allemagne qui, récemment unifiée, entend jouer un rôle de premier plan sur le globe, la Russie dont l'influence concurrence celle de l'Angleterre en Asie centrale et, enfin, les États-Unis, qui commencent à intervenir hors de leurs frontières. Autre aspect majeur : la colonisation connaît alors un essor sans précédent et, si bien des pays européens tentent de se tailler des empires outre-mer, la Grande-Bretagne et la France les distancent largement. Les années 1880 et 1890 s'avèrent donc riches en conquêtes et en guerres coloniales, mais ce ne sont pas les seuls événements marquants, loin s'en faut : outre d'importantes lois sociales et des assassinats de chefs d'État souvent orchestrés par des anarchistes, la science et la technologie avancent à grand pas, tandis que vie quotidienne et cités se modernisent.

La deuxième partie est consacrée aux Investigateurs victoriens qui, s'ils ont beaucoup en commun avec leurs successeurs, s'en distinguent sur plusieurs points. D'abord, leur statut social revêt une importance accrue, puisqu'il influence énormément la manière dont ils sont perçus par la société ; de plus, ils peuvent être très jeunes car, moins protégés qu'au cours des décennies suivantes, il n'est pas rare que les enfants doivent travailler pour survivre, certains en étant même réduits à la mendicité ou tombant dans la délinquance. Ensuite, des spécificités existent également en matière d'activités, avec des occupations propres à l'époque victorienne telles que l'aristocrate, l'aventurière, le cocher, le détective conseil ou l'inventeur. Enfin, le quotidien recèle lui aussi des particularités, surtout dans les domaines de l'habillement, des armes, des transports et des communications.

C'est ensuite au tour du Mythe de Cthulhu d'être abordé. D'une part, une chronologie détaille les principaux faits se déroulant en Amérique – en particulier dans les Terres de Lovecraft –, en Europe et dans le reste du monde, ainsi que les inquiétants ouvrages édités tout au long du XIX^e siècle. D'autre part, un bestiaire dépeint les divinités et les créatures auxquelles les Investigateurs risquent le plus d'être confrontés s'ils évoluent sur le Vieux Continent, s'ils osent, notamment, s'aventurer dans la sinistre vallée de la Severn. À leurs côtés prennent place des êtres tirés des légendes, tels les fantômes, les loups-garous ou les vampires.

Le dernier chapitre décrit les trois styles de jeu proposés par *Cthulhu 1890* : l'Horreur Lovecraftienne, l'Investigation Occulte et l'Aventure Fantastique. Pour chacun d'entre eux, des livres pouvant servir de sources d'inspiration sont mentionnés, et quelques-uns de leurs personnages présentés sous forme de PNJ : on croise ainsi, entre autres, le docteur Moreau et son peuple bestial, Frankenstein et sa créature, Sherlock Holmes, son acolyte le docteur Watson et son ennemi juré, le professeur Moriarty, le sinistre Fu Manchu, Allan Quatermain, le capitaine Nemo et des envahisseurs venus de Mars. En complément est fournie une liste de PNJ victoriens typiques prêts à l'emploi.



LES RACES HUMAINES



TEUTON.



LATIN.



SLAVE.



GREC.



LIBYEN.



SÉMITE.



IRANIEN.



GÉORGIEN.



CIRCASSIEN.



ANDIEN.



PAMPÉEN.



GUARIEN.



INDIEN DU MEXIQUE.



INDIEN DU N.-E.



INDIEN DU N.-O.



HYPERBORÉEN.



MONGOL.



TOUNGOUSE.



YAKOUTE.



TURC.



CHINOIS.



JAPONAIS.



INDO-CHINOIS.



BANTOU.



HOTTENTOT.



NIGRIEN.



MÉLANÉSIEN.



AUSTRALIEN.



HINDOU.



DRAVIDIEN.



ABYSSIN.



HOVA.



MALAIS.



POLYNÉSIEN.



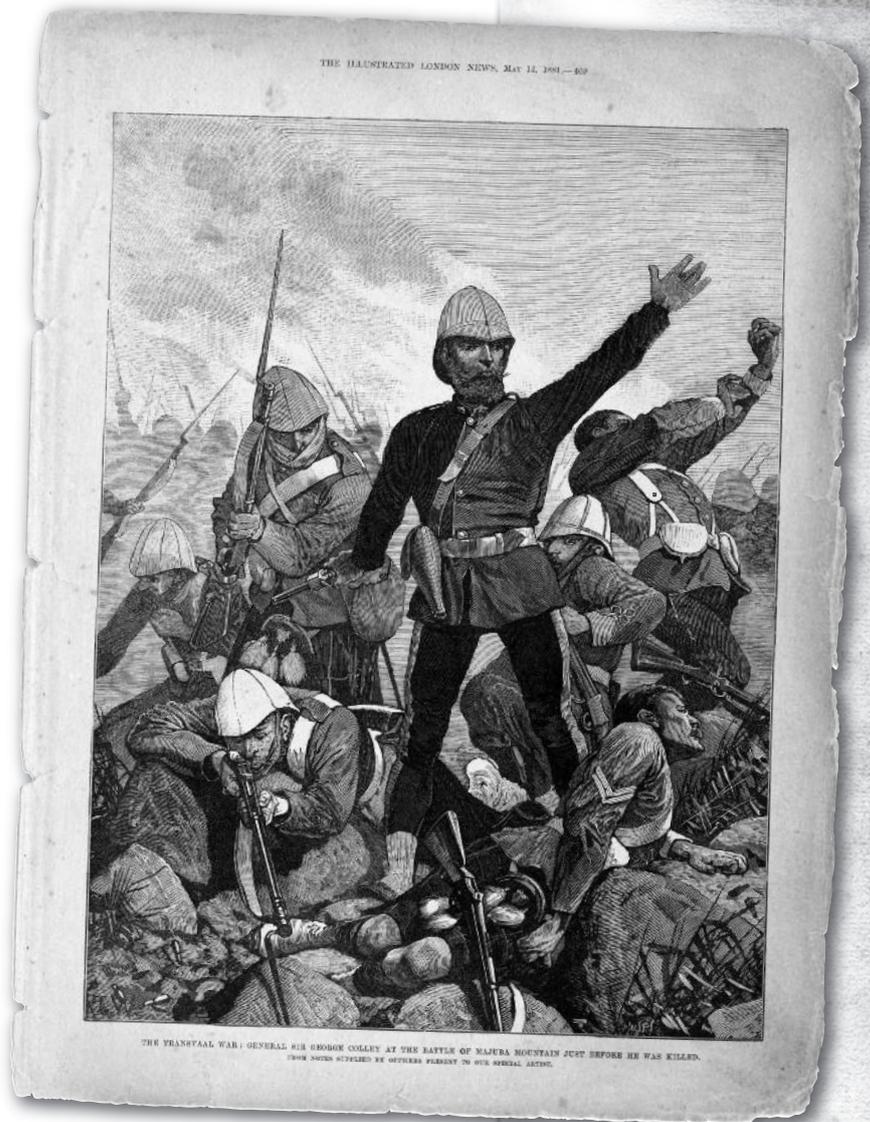
MICRONÉSIEN.

Les événements

Les chronologies suivantes présentent quelques-uns des événements qui marquent les deux dernières décennies de l'ère victorienne. D'abord ceux liés à la politique et à la géopolitique, ce qui inclut les principales lois, la colonisation, les conflits armés ou encore les attentats. Ensuite les domaines scientifiques et techniques : l'époque est riche en progrès de toutes sortes, qu'il s'agisse de grandes avancées médicales, de découvertes, d'inventions, de perfectionnements... La création artistique est également très intense, en particulier la littérature : bien des œuvres sont publiées qui, des décennies plus tard, demeurent incontournables. Enfin, la dernière chronologie rassemble des faits de nature variée : épidémies, affaires judiciaires, évolutions de la vie quotidienne...

Politique et géopolitique

- 1880. En Angleterre, Lord Beaconsfield (Disraeli) démissionne de son poste de premier Ministre et est remplacé par William Ewart Gladstone ; Charles Bradlaugne, membre athée du Parlement, refuse de prêter le serment traditionnel à cause de la référence à Dieu que comprend celui-ci, ce qui le conduit à perdre son siège. En Afrique du Sud, la Première Guerre des Boers débute. En Afghanistan, la bataille de Maiwand se solde par une défaite britannique.
- 1881. En Russie, le tsar Alexandre II est assassiné ; son fils Alexandre III lui succède. Aux États-Unis, le président James Abram Garfield est également assassiné, quelques mois seulement après avoir été élu. En France, les lois sur la liberté de la presse et la gratuité de l'enseignement primaire sont votées. En Angleterre, Disraeli décède. En Afrique du Sud, battus par les Boers, les Anglais doivent reconnaître l'indépendance de la république du Transvaal.
- 1882. En France, l'enseignement primaire devient obligatoire et laïque. En Égypte, la flotte de l'Angleterre bombarde Alexandrie, et ses troupes battent les nationalistes égyptiens puis occupent Le Caire ; le contrôle conjoint de l'Égypte par la France et la Grande-Bretagne est aboli.
- 1883. À Londres, Karl Marx décède ; les Dynamiters, nationalistes irlandais, frappent près du Local Government Office, à Whitehall. La Tunisie devient un protectorat français. En Égypte, la Grande-Bretagne établit son contrôle sur le pays, tandis qu'au Soudan, les forces anglo-égyptiennes sont vaincues par les Mahdistes.
- 1884. En France, les syndicats sont autorisés. À Londres, les Dynamiters frappent Old Scotland Yard ; la Fabian Society, organisation socialiste, est fondée. Au Soudan, le général Gordon se rend à Khartoum pour secourir les 2 500 femmes,



THE TRANSVAAL WAR: GENERAL SIR GORDON COLLEY AT THE BATTLE OF MAFERING MOUNTAIN JUST BEFORE HE WAS KILLED.
FROM A PHOTO CAPTURED BY OTHERS PRESENT IN HIS GENERAL ARMY.

enfants et blessés qui s'y sont réfugiés, mais il se retrouve piégé dans la ville par les Mahdistes.

- 1885. En Allemagne, s'appuyant sur un manuscrit de Marx, Friedrich Engels publie le deuxième volume du *Capital* (*Das Kapital*). En Angleterre, le marquis de Salisbury remplace Gladstone au poste de premier ministre. Au Soudan, les Mahdistes s'emparent de Khartoum : ils massacrent le général Gordon et ses troupes. À Bombay, le Congrès National Indien se réunit pour la première fois. Ayant remporté la guerre qui l'opposait à la Chine, la France annexe le Tonkin et établit un protectorat sur l'Annam ; ses possessions polynésiennes sont réunies au sein des Établissements français d'Océanie.
- 1886. En Angleterre, Gladstone présente au Parlement la *Home Rule*, texte sur l'autonomie irlandaise : celui-ci n'est pas adopté. *Das Kapital* est traduit en anglais. La Grande-Bretagne annexe la Birmanie. Aux États-Unis, Geronimo est capturé.
- 1887. Jubilé d'or de la reine Victoria. La Grande-Bretagne annexe le Zoulouland.
- 1888. Guillaume II devient empereur d'Allemagne. La Grande-Bretagne établit des protectorats sur le Sarawak et le nord de

La guerre du Transvaal, vue par le journal *Illustrated London News* du 14 mai 1881

Les Investigateurs victoriens

Les Investigateurs de l'époque victorienne ont bien des points communs avec leurs homologues des années 1920. Cependant, les précédant de plusieurs décennies, vivant à une période dont la modernité croissante n'a pas encore tout à fait effacé les traces du XIX^e siècle finissant, ils en diffèrent sous certains aspects que ce chapitre a pour but de présenter. La première partie concerne les adaptations des règles, notamment pour le niveau de vie qui a une grande influence sur la manière dont ses contemporains perçoivent un individu, et introduit une nouveauté : la possibilité de créer des Investigateurs enfants. La deuxième partie présente 21 occupations adaptées à l'époque victorienne. La troisième contient des informations à propos de l'habillement, des armes et du matériel disponible. Enfin, la quatrième partie aborde trois facettes importantes de la vie quotidienne d'un Investigateur : le logement, le voyage et les moyens de communication.

Nouvelles règles et adaptations

Le processus de création d'un Investigateur victorien est identique à celui décrit dans le livre de base de la 6^e édition française de *L'Appel de Cthulhu*. Toutefois, pour refléter l'esprit et les caractéristiques de la période historique dans laquelle ils évoluent, il existe quelques spécificités. D'abord, plusieurs compétences sont légèrement différentes, en matière de chances de base ou de choix possibles (cf. encadré ci-dessous). Ensuite, le niveau de vie est plus déterminant, dans la mesure où il traduit non seulement l'argent dont l'Investigateur dispose, mais aussi la façon dont il est considéré au sein d'une société plus figée où le statut social est censé refléter des qualités personnelles innées. Enfin, à une époque durant laquelle, pour survivre, de nombreux enfants sont obligés de travailler, de mendier ou de voler, il est possible de créer de très jeunes Investigateurs.

De l'importance du niveau de vie

À la fin du XIX^e siècle, bien plus que dans les années 1920, le niveau de vie d'un Investigateur ne reflète pas uniquement ses revenus : c'est aussi une marque de sa respectabilité. En effet, pour justifier la rigidité d'une société au sein de laquelle il est souvent très difficile de s'élever, beaucoup – surtout parmi ceux qui occupent une position enviable – soutiennent que la différence de statut social s'accompagne de différences innées, que les membres des classes supérieures, en même temps qu'ils héritent de biens matériels, reçoivent de leurs ancêtres des qualités intrinsèques qui expliquent leur domination sur les classes moins fortunées. De telles conceptions, particulièrement prégnantes dans des pays comme l'Angleterre, ont des conséquences en termes de jeu : d'une part, les chances de base de certaines compétences dépendent du niveau de vie ; d'autre part, un Investigateur peut en jouer pour tenter d'influencer autrui.

Modification des compétences

- **Crédit.** Les chances de base dépendent du Niveau de Vie : 0 % pour Indigent, 5 % pour Pauvre, 10 % pour Classe Moyenne, 15 % pour Aisé, 20 % pour riche
- **Conduite*.** Les choix possibles sont limités à Voiture hippomobile et Vélocipède
- **Équitation.** Les chances de base sont augmentées à 20 %
- **Piloter*.** Les choix possibles sont limités à Montgolfière et Dirigeable
- **Savoir-vivre.** Les chances de base dépendent du Niveau de Vie : 0 % pour Indigent, 5 % pour Pauvre, 10 % pour Classe Moyenne, 15 % pour Aisé, 20 % pour riche

Aventurière



Le terme « aventurière » désigne une femme qui, en s'entourant de riches soupirants et d'admirateurs fortunés, cherche à obtenir pouvoir, respect et même approbation de la bonne société – bien que celle-ci, pour peu qu'elle finisse par la lui accorder, ne le fera toujours qu'à contrecœur. Souvent issue du milieu du spectacle (elle a pu travailler comme actrice, par exemple), l'Aventurière fait toujours preuve d'une grande habileté et d'une vive intelligence ; parfois, elle va jusqu'à se montrer impitoyable. Susceptible d'influencer grandement la vie de son protecteur du moment, elle profite surtout de ses largesses et de son aura : ainsi, tant que leur relation perdure, elle est considérée comme ayant le même statut social que lui par les pauvres ou les représentants des classes moyennes. En revanche, la plupart du temps, les membres de la bonne société ne la traitent pas comme l'une des leurs : pour eux, elle fait encore partie de son milieu d'origine, milieu dans lequel elle retombe d'ailleurs sitôt qu'elle ne bénéficie plus du soutien de son bienfaiteur. Le plus célèbre personnage fictionnel d'Aventurière est Irène Adler, que l'on voit à l'œuvre dans *Un Scandale en Bohème*, une aventure de Sherlock Holmes.

Compétences d'occupation

Baratin, Contacts et ressources, Dissimulation, Écouter, Équitation, Langues* (à choisir), Persuasion, Pratique artistique* (à choisir), Psychologie, Savoir-vivre

Particularité

Irrésistible : compétence Se faire offrir des présents

Envoûtante : +1 en APP

Influente : +10 % en Persuasion

Cercles d'influence

Gotha, Notables, Fonctionnaires

Équipement fétiche

Un carnet d'adresses, qui procure un bonus de 10 % à la compétence Contacts et Ressources.

Niveau de vie

Pauvre à Aisé

Profil type : Aventurière

Caractéristiques et Attributs

APP	17	Prestance	85 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	13
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences d'occupation

Baratin	50 %
Contacts et ressources	40 %
Dissimulation	35 %
Écouter	35 %
Équitation	40 %
Langues* (à choisir)	45 %
Persuasion	50 %
Pratique artistique* (à choisir)	45 %
Psychologie	40 %
Savoir-vivre	50 %

Médium

Considéré par les Spiritistes comme l'intermédiaire entre les esprits des morts et le monde des vivants, le Médium est souvent une femme, quoiqu'il puisse également s'agir d'un homme et même d'un enfant. Quant aux phénomènes qu'il produit, ils ne se limitent plus, depuis longtemps, aux seules tables tournantes. Clairvoyance, prophéties, déclarations attribuées à ses guides spirituels, écrits ou dessins réalisés sous leur conduite, matérialisations partielles ou totales de corps ectoplasmiques, télékinésie, lévitation : voilà quelques-unes des manifestations auxquelles on est susceptible d'assister en sa compagnie, ordinairement au cours de séances soigneusement organisées. Le Médium peut d'ailleurs devenir une véritable vedette, attirant les foules et suscitant l'intérêt des chercheurs en sciences psychiques qui ne tarderont pas à le démasquer s'il est un fraudeur. Au contraire, il peut n'officier qu'en comité restreint, en famille, entre amis ou dans de petits cercles spiritistes locaux. Il est également possible qu'on fasse appel à lui pour combattre des esprits malfaisants.



Compétences d'occupation

Baratin, Écouter, Imposture, Langues* (Anciennes), Perspicacité, Pratique artistique* (Spectacle), Psychologie, Sciences occultes, Science des rêves*, Spiritisme*, Vigilance

Particularités

Confiant : +1 en Aplomb
 Profiteur : +10 % en Baratin
 Visionnaire : +10 % en Mythe de Cthulhu, mais 10 points de SAN en moins (avec accord du gardien), ou +10 % en Sciences occultes

Cercles d'influence

Gotha, Forces de l'ordre, Cultes

Équipement fétiche

Un matériel extrêmement recherché permettant de mettre en scène des séances de spiritisme, qui procure un bonus de 10 % en Pratique artistique (Spectacle).

Niveau de vie

Pauvre à Aisé

Profil type : Médium véritable

Caractéristiques et Attributs

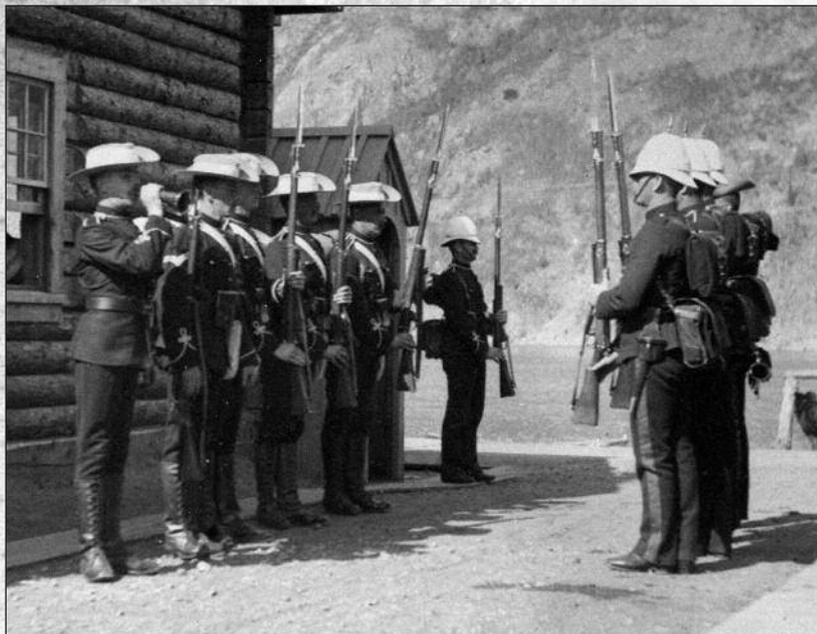
APP	15	Prestance	75 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	17
Points de Vie	13
Santé Mentale	85

Compétences d'occupation

Baratin	25 %
Écouter	35 %
Imposture	25 %
Langues* (Anciennes)	35 %
Perspicacité	50 %
Pratique artistique* (Spectacle)	25 %
Psychologie	25 %
Sciences occultes	40 %
Science des rêves*	50 %
Spiritisme*	60 %
Vigilance	50 %



Dans les années 1890, la Grande-Bretagne est la nation la plus puissante du monde. Sa marine règne sur les mers et son armée protège les intérêts impériaux en sol étranger. Cependant, celle-ci a rencontré des difficultés pendant toute la durée du XIX^e siècle, en particulier à cause d'un sérieux manque d'expérience dans les rangs des officiers après les guerres napoléoniennes. Ceci est largement dû à la vente des charges : hormis une poignée de vétérans, les échelons les plus élevés sont presque uniquement occupés par de jeunes gens fortunés ayant littéralement acheté leur position. Cette pratique mène à une série de défaites embarrassantes pour les Britanniques, notamment la désastreuse « Charge de la Brigade Légère » pendant la Guerre de Crimée (1853-1856), si bien qu'elle est finalement abolie en 1871. Cependant, même ensuite, il demeure difficile de progresser dans la hiérarchie.

L'armée britannique, composée uniquement de volontaires, compte surtout des hommes issus des classes sociales inférieures, dont beaucoup d'Irlandais. Par ailleurs, bien que l'Angleterre soit alors la nation la plus puissante du globe, ses troupes sont plus à même de combattre des ennemis faiblement armés et mal organisés que d'affronter leurs équivalents étrangers.

L'infanterie

La plus grande des unités militaires permanentes, à la fois dans l'infanterie et dans la cavalerie, est le régiment. Il donne au soldat un sentiment d'identité, de fierté et de camaraderie, et les rivalités entre régiments sont supposées promouvoir l'excellence. Après les réformes de Childers, en 1881, qui entraînent de nombreux regroupements parmi les

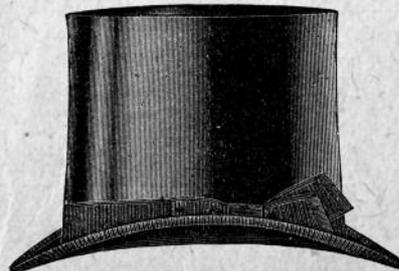
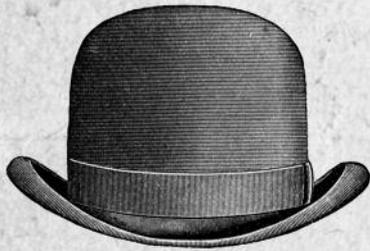
plus petites de ces unités, celles d'infanterie sont fréquemment associées avec la région où la plupart de leurs membres ont été recrutés. C'est le cas, par exemple, du Devonshire Foot ou du King's Regiment (Liverpool). Enfin, notons qu'au début du XIX^e siècle, différents régiments ont une spécialité dont ils tirent leur nom. Les fusiliers doivent le leur au mousquet léger que leurs équivalents historiques ont porté autrefois, tandis que les grenadiers lancent des grenades. Si ces appellations perdurent tard dans l'époque victorienne, ce n'est pas le cas des spécialités correspondantes.

En réalité, l'infanterie est cependant déployée en bataillons. Après les réformes de Childers, presque tous les régiments d'infanterie sont composés de deux bataillons de troupes régulières, plus deux de miliciens. Chacun compte environ de 750 à 1 000 hommes et est commandé soit par un lieutenant-colonel, avec un major comme second, soit par un colonel à part entière, assisté par un lieutenant-colonel. Ce rang de commandement ne doit pas être confondu avec le « Colonel de Régiment », un poste cérémonial généralement occupé par un haut gradé de l'unité étant parti en retraite ou par un membre de la famille royale. Les bataillons sont simplement désignés en fonction de leur régiment et de leur numéro : ainsi le second bataillon du Lancashire Fusiliers peut être appelé 2nd Lincs, par facilité. Comme les bataillons sont généralement déployés de façon complètement indépendante, il est rare d'en trouver deux issus du même régiment combattant dans une même région, mais cela arrive parfois, par hasard.

Chaque bataillon est à son tour divisé en 6 à 8 compagnies composées chacune de 100 à 120 hommes, dirigées par un major ou un capitaine, lequel est assisté par un lieutenant, un sous-lieutenant, et un ou plusieurs sous-officiers (sergents). Le sergent major est un poste particulier (et non un rang à proprement parler) dont le rôle est de superviser la discipline dans un bataillon entier. Dans des cas précis, les bataillons peuvent être combinés pour former des unités plus grandes, comme la brigade, mais ce n'est jamais que temporaire et toujours lié à une mission en particulier.

La cavalerie

La cavalerie est considérée comme plus « romantique » que l'unité d'infanterie régulière. Son arme principale est l'épée, car les fusils sont difficiles à manœuvrer en selle. Les régiments de cavalerie sont légèrement plus petits que leurs équivalents d'infanterie, et sont déployés en entier, sans division en bataillons. Un régiment de cavalerie de 500 hommes est composé de quatre escadrons,



Le Mythe de Cthulhu

au XIX^e siècle

Quelle que soit la période, les forces du Mythe sont à l'œuvre, et le XIX^e siècle ne fait pas exception à la règle. C'est même tout le contraire, comme le montre cette chronologie. Les événements qui se produisent alors sont regroupés par zone géographique : d'abord l'Amérique du Nord, particulièrement la Nouvelle-Angleterre où se trouvent de célèbres lieux imaginés par H. P. Lovecraft, tels Arkham, Dunwich ou Innsmouth ; ensuite l'Europe, avec notamment la sinistre vallée de la Severn ; enfin, le reste du monde que sillonnent, par exemple, Friedrich von Junzt et le capitaine Obed Marsh. Pour compléter cette vue d'ensemble, la quatrième et dernière partie s'intéresse aux ouvrages du Mythe et aux livres occultes : c'est en effet à l'époque victorienne que sont publiés pour la première fois de sinistres volumes, comme les *Révélations de Glaaki*, les *Unaussprechlichen Kulten* ou le *Roi en Jaune*.

Chronologie

Amérique du Nord

Arkham

et l'Université Miskatonic

- 1805. Certains affirment que c'est à cette date que le collège d'Arkham devient l'Université Miskatonic. Ce qui semble certain, c'est que le Révérend Ward Phillips est nommé bibliothécaire en chef de l'institution, quel que soit le nom qu'elle porte alors. (Joan C. Stanley, *Ex Libris Miskatonici*)
- 1807. Aux environs d'Arkham, de Dunwich et de Kingsport, on assiste à une série de meurtres et de disparitions étranges. Ces événements prennent fin après que Jonathan Bishop se fut vola-



Le campus d'Arkham

Quelques naissances

- 1855. Naissance d'Henry Armitage. (H. P. Lovecraft, *L'Abomination de Dunwich*)
- Vers 1873. Naissance de Randolph Carter. (H. P. Lovecraft, *La clef d'argent*)
- Vers 1875. Naissance de William Dyer, qui deviendra plus tard professeur de géologie à l'Université Miskatonic.
- Vers 1880. Naissance d'Herbert West. (H. P. Lovecraft, *Herbert West, réanimateur*)
- 1880. Naissance de Warren Rice, qui deviendra professeur à l'Université Miskatonic.
- 1884. Selon certaines sources, le futur peintre Richard Upton Pickman serait né à cette date.
- 1897. Naissance de Francis Morgan, futur professeur à l'Université Miskatonic.
- 1898. Naissance du docteur Ambrose Dexter.
- 1898. Naissance de Justin Geoffrey, qui écrira plus tard *The People of the Monolith*.

tilisé à son tour. (August Derleth, *Le rôdeur devant le seuil*)

- 1809. La bibliothèque de l'Université Miskatonic reçoit une donation de Benevolent Pickman, lequel assortit cependant son geste généreux d'une condition : l'argent doit servir à acquérir des ouvrages occultes. La famille Pickman fera par la suite d'autres dons à l'institution, lui léguant notamment tous les livres rassemblés par Benevolent. (Joan C. Stanley, *Ex Libris Miskatonici*)
- 1818. Suite à l'arrestation d'un trafiquant nommé Jonathan Dark, les autorités détruisent des tunnels autour de quelques-unes des plus vieilles demeures d'Arkham et mettent au jour un cimetière bien particulier. (Robert Bloch, *La Crypte de l'horreur*)
- 1861. L'Université Miskatonic absorbe le Séminaire de la Foi ancestrale. L'institution a alors quasiment atteint sa forme moderne. (Sam Johnson, *L'Université Miskatonici*, AdC)
- 1869. À Arkham, suite aux troubles connus sous le nom de « great immigrant panic », le manoir de Cyrus Hook est détruit. (Robert Bloch, *La Crypte de l'horreur*)
- 1876. À l'ouest d'Arkham et non loin de la rivière Miskatonic, Morris Wheaton, archéologue amateur originaire de Kingsport, explore un tumulus indien que l'on dit hanté. (Kevin Ross, *Kingsport, Cité des Brumes*, AdC)
- 31 octobre 1878. Près d'Arkham, à Satan's Ledge, une catastrophe que d'aucuns présentent comme un cataclysme envoyé par Dieu détruit le village où vivaient des adorateurs de Cthulhu, ce qui entraîne la dispersion de ce culte. (Peter H. Cannon, *The Madness Out of Space*)
- 1879. À l'Université Miskatonic, Seneca Lapham obtient ses diplômes. Il deviendra plus tard professeur d'anthropologie dans le même établissement. (Joan C. Stanley, *Ex Libris Miskatonici*)

rester sur place. La cible perd 1D4 PV par tour suite à l'attaque. Une fois par tour, la cible peut tenter de se libérer par le biais d'un autre test de POU sur la Table de Résistance.

Le regard du roi en jaune : Le Roi peut provoquer une peur paroxysmique en regardant et en touchant la cible, qui perd 1D6 points de Santé Mentale par tour. Chaque tour coûte trois points de magie au Roi. Pour éviter son Regard lors d'un tour particulier, la cible doit obtenir une réussite spéciale sur un test de Volonté. Pour déterminer la folie, faites le total de toutes les attaques et faites un seul test. Les dégâts ordinaires dus à l'agrippement peuvent être infligés pendant ce temps.

Le Roi en Jaune

Forme sur son trône

FOR	25
CON	106
TAI	14
INT	50
POU	35
DEX	27

Mouv	15 ou à volonté
PV	60
Impact	+1D6

Armes

- Danse, test de POU contre POU sur la Table de Résistance
- Dégâts : 1D4 par tour d'attaque (voir ci-dessus)
- Tentacules faciaux 100 %
- Dégâts : 1D6 + 1 point de POU par tour
- Agripper 90 %
- Dégâts : 1D6+Impact+ Regard (voir ci-dessus).

Armure : Aucune.

Sortilèges : Tous les sorts pour Appeler, Contacter et Invoquer/Contrôler, ainsi que tous ceux que le gardien lui octroie.

Perte de SAN : Aucune sous sa forme de roi sur son trône, avec son Masque en place ; 2/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu le Roi en Jaune sous toute autre forme.

Shub-Niggurath Dieu Inférieur

« *Iä ! Iä ! Shub-Niggurath ! La Chèvre noire aux mille chevreaux.* »

H. P. Lovecraft,
The Whisperer in Darkness

Dans ses récits, Lovecraft n'a jamais rencontré Shub-Niggurath en personne, mais il y fait souvent référence dans les rituels et les sorts. Selon des rumeurs, il s'agit d'une déesse perverse de la fertilité.

Dans une de ses rares descriptions, Shub-Niggurath est décrite comme étant une énorme masse nuageuse. Cette masse bout et suppure certainement. Il est probable que les parties de brume fusionnent par moments, formant des parties de corps épouvantables, aux tentacules noirs et charnus, aux bouches gluantes et ruisselantes, aux jambes

courtes et ondulantes se terminant par des sabots noirs, ce qui explique l'allusion à une « chèvre ». Quand elle arrive, il se peut qu'elle engendre des petits de couleur noire.

Une information laisse entendre que son lait puisse avoir des propriétés extraordinaires, mais c'est au gardien de l'établir. Certains effets possibles du lait de Shub-Niggurath sont le gigantisme, la multiplicité des membres et d'autres défauts de naissance, tels la télépathie mentale ou d'autres pouvoirs psychiques. Le lait de la Chèvre noire peut aussi aider à sortir les Grands Anciens de leur sommeil. Le gardien devra décider quels pouvoirs et effets sont transmis par cette substance.

Culte : Shub-Niggurath fait l'objet d'un culte répandu. Elle peut avoir des liens avec les druides ou d'autres groupes similaires. Les adorateurs de Shub-Niggurath forment généralement des équipes ou des congrégations, comme les membres du culte voué à Cthulhu. Ses émissaires et remplaçants, les Chevreaux, peuvent représenter l'aide qu'elle accorde à ses adorateurs.

Si on l'invoque, Shub-Niggurath attaque les personnes présentes qui ne sont pas membres de son culte. Elle est souvent invoquée, généralement pour accepter des sacrifices. Shub-Niggurath peut être chassée par ceux qui connaissent les sorts d'invocation et il est possible de la blesser suffisamment pour qu'elle s'en aille.

Le Culte de Shubbe-Mig est un culte voué à Shub-Niggurath. Les initiés des Industries du Nouveau Monde vénèrent Shub-Niggurath et Nyarlathotep. Bien que peu vénérée dans les Terres oniriques, la Chèvre noire y passe de temps en temps.

Attaques et effets spéciaux : Shub-Niggurath a une douzaine de tentacules, mais un seul peut attaquer une victime par tour. Une fois attrapé, l'investigateur est frappé violemment contre le corps de la déesse, puis ses fluides corporels sont puisés par une de ses nombreuses bouches. La morsure fait perdre 1D6 points de FOR par tour à la victime.

En se faisant vider, la victime se retrouve sans aucun

recours : elle ne peut jeter aucun sort, ne peut pas dépenser de points de magie, ne peut faire aucune action, à part se tordre de douleur et hurler.

En se battant contre d'autres personnes, Shub-Niggurath attaque avec un tentacule par adversaire : un tentacule attaque et saisit sa victime, puis un second attaque et ainsi de suite. Chaque attaque supplémentaire réussie permet à une nouvelle bouche de vider sa victime.

Shub-Niggurath peut piétiner les êtres de TAI 60 ou moins. Le piétinement est efficace contre toute sorte d'êtres sur son passage, soit sur une largeur de 10 à 20 mètres.

Shub-Niggurath

Chèvre noire aux mille chevreaux

FOR	72
CON	170
TAI	120
INT	21
POU	70
DEX	28

Mouv	15
PV	145
Impact	+11D6



Styles de jeu et sources d'inspiration

Cthulhu 1890 reprend les trois styles de jeu proposés dans la 6^e édition française de *L'Appel de Cthulhu* : l'*Horreur Lovecraftienne*, l'*Investigation Occulte* et l'*Aventure Pulp* (rebaptisée *Aventure Fantastique*, puisque l'usage généralisé du terme « pulp » date du XX^e siècle). Ce chapitre les décrit tour à tour et suggère, pour chacun d'entre eux, des éléments de scénario, des sources d'inspiration et des personnages de fiction présentés sous forme de PNJ : si le Gardien le souhaite, les Investigateurs pourront ainsi les rencontrer, obtenir d'eux missions et soutien ou, à l'inverse, être contraints de les combattre. Enfin, la dernière partie propose une liste de PNJ typiques de l'époque victorienne.

Horreur Lovecraftienne

Où les Investigateurs, individus ordinaires, sont confrontés à une horreur intangible contre laquelle ils ne peuvent lutter, sinon en se condamnant eux-mêmes.

Les styles de jeu

Selon le style de jeu choisi par les joueurs, les points d'acquisition des compétences et les points d'Aplomb accordés à la création des Investigateurs varient, comme indiqué ci-après.

Horreur Lovecraftienne

Méthode 1 : ÉDU x 20 et INT x 10
Méthode 2 : 320 et 150 points

Points d'Aplomb : aucun en dehors de ceux disponibles dans les occupations et/ou de ceux accordés aux Investigateurs enfants

Investigation occulte

Méthode 1 : ÉDU x 30 et INT x 15
Méthode 2 : 480 et 225 points

Points d'Aplomb : 1 point pour chaque Investigateur, qui reflète leur expérience des situations de stress, en plus de ceux disponibles dans les occupations et/ou de ceux accordés aux Investigateurs enfants

Aventure Fantastique

Méthode 1 : ÉDU x 40 et INT x 20
Méthode 2 : 640 et 300 points

Points d'Aplomb : 2 points pour chaque Investigateur, qui reflètent l'habitude des situations tendues, en plus de ceux disponibles dans les occupations et/ou de ceux accordés aux Investigateurs enfants

combats et des poursuites et d'éviter les éléments par trop spectaculaires, qui ne se prêtent guère à l'ambiance de l'*Horreur Lovecraftienne*.

Conseils : il est préférable que les Investigateurs, au moment de leur création, disposent au minimum de 50 points de SAN. De plus, pour refléter l'aspect désespéré de ce style de jeu, le Gardien peut décider de n'accorder aucune expérience aux personnages et de ne pas les faire progresser.

Présentation

Définition du genre

L'*Horreur Lovecraftienne* se caractérise par le quotidien qui bascule dans l'épouvante. Les protagonistes sont des gens ordinaires, de tous milieux et de toutes professions. Leur esprit peut être éprouvé par la découverte de l'ignoble réalité du Mythe et de l'insignifiance de l'humain face aux entités et à l'univers : il n'en résulte que folie, désespoir, épouvante et un sentiment de fin inexorable et atroce ; les fondements de la morale sont balayés et l'ego surdimensionné de l'homme réduit à néant d'une simple pichenette. La raison des Investigateurs peut également être ébranlée par d'autres forces surnaturelles, par les dévoiements de la science ou, simplement, par la noirceur de l'âme humaine. Dans tous les cas, le fantastique déployé dans ce style de jeu est horrible en soi.

Règles conseillées

Aplomb : 0 point – ÉDU x 20 et INT x 10
C'est pour ce style de jeu que sont conçues, par défaut, les règles de la 6^e édition française de *L'Appel de Cthulhu* : elles partent du principe que l'être humain est fragile et que, pour lui, tout constitue un adversaire ou un obstacle potentiel. Cependant, il est préférable, dans les scénarios et les campagnes adoptant ce style, de limiter le nombre des

Occupations typiques

Pour l'*Horreur Lovecraftienne*, les occupations les plus adaptées sont :

- Parmi celles présentées dans le livre de base de la 6^e édition française de *L'Appel de Cthulhu* : Artiste, Dilettante, Homme de foi, Journaliste, Médecin, Universitaire
- Parmi celles présentées dans cet ouvrage : Agent de police, Aristocrate, Aventurière, Cireur de chaussures, Cocher, Domestique, Marin, Médecin, Mendiant, Professeur d'université, Prostituée

Éléments de scénario type

L'existence de personnes tout à fait ordinaires est bouleversée lorsque, peu à peu, leur quotidien sombre dans le fantastique, les confrontant à l'épouvante, voire à la terreur la plus totale. Ce basculement conduit à une révélation de nature variable : bien sûr, il peut s'agir d'une infime parcelle du Mythe de Cthulhu qui se dévoile à eux, effroyable ; mais il peut aussi être question, sous-tendue ou non par le Mythe, de la découverte d'abominations d'un genre différent, comme des phénomènes surnaturels plus spécifiques à l'époque victorienne, des crimes odieux commis par un individu ayant succombé à la part d'ombre qui sommeille en chaque être humain ou encore de terrifiantes expériences menées par des scientifiques au mieux



Affiche de 1880 pour la pièce *Dr Jekyll & Mr Hyde*

de la vie. À l'université, il a étudié sous la houlette des scientifiques et des médecins les plus brillants de l'époque, et c'est ainsi que son obsession est née. En Suisse, il a monté un laboratoire où il a instillé une étincelle de vie dans un corps composé de morceaux de cadavres, engendrant la Créature. Son travail a cependant fait de Victor Frankenstein un homme troublé et torturé.

La Créature

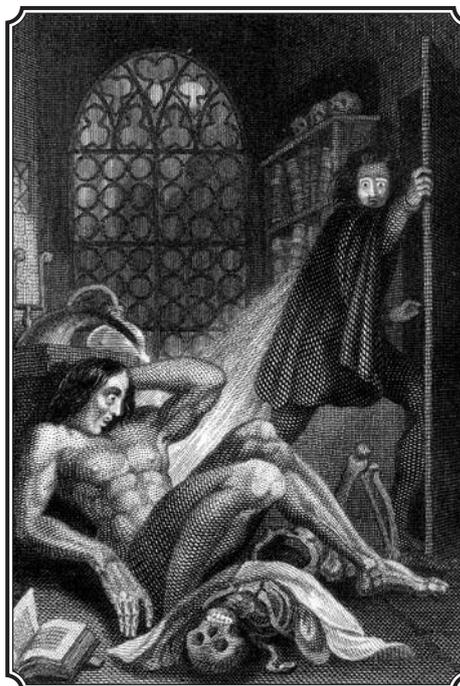
La Créature – ou le Monstre de Frankenstein, comme on l'appelle souvent – n'a rien à voir avec l'image que l'on en donne dans les médias populaires : une brute à la tête plate, à la peau verte et au comportement d'enfant. En réalité, il s'agit d'un homme ordinaire, composé de morceaux de cadavres divers. Bien qu'elle ne soit pas des plus agréables à regarder, la Créature est dotée d'un esprit vif et d'émotions humaines, et ne désire rien d'autre que la création d'une compagne pour alléger sa solitude. Rejetée par son créateur et par la civilisation, elle est finalement menée au meurtre et à la destruction.

L'Île du docteur Moreau, de H. G. Wells

Publiée en 1896, *L'Île du docteur Moreau* raconte l'histoire d'Edward Prendick, seul rescapé d'un naufrage qui, parvenu sur une île tropicale du Pacifique, est terrifié par les horribles expériences auxquelles se livre le docteur Moreau : adepte de la vivisection, ambitionnant de donner naissance à une race parfaite, ce scientifique, à force de greffes et d'opérations diverses pratiquées sur des animaux, est parvenu à créer des hybrides mi-hommes, mi-bêtes à qui il tente d'imposer sa loi.

Le docteur Moreau

Brillant scientifique forcé de quitter la Grande-Bretagne à cause de ses horribles expériences de vivisection, le docteur Moreau s'est installé sur une île tropicale reculée de l'océan Pacifique, où il continue à combiner la génétique et les corps humains et animaux, dans le but de créer la race « humaine » ultime. Moreau se réfère à ses hybrides monstrueux en parlant de ses « enfants » et se présente comme leur « père », malgré la cruauté de son travail. Dans son laboratoire – connu par son peuple bestial sous le nom de Maison de Douleur –, il inflige à ses créatures chirurgie et injections chimiques, le tout sans recours aux anesthésiques. Moreau contrôle ses hybrides en usant d'intimidation et de souffrance, s'imposant à eux en tant que Dieu, et exigeant qu'ils respectent sa Loi :



Victor Frankenstein

Créateur de vie



Caractéristiques & Attributs

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	25

Compétences

Bibliothèque	50 %
Conduite*	
- Engins lourds	25 %
Médecine	35 %
Métier*	
- Électricité	75 %
- Mécanique	35 %
Persuasion	50 %
Premiers soins	35 %
Sciences humaines*	
- Anthropologie	25 %
Sciences de la vie*	
- Biologie	80 %
- Histoire naturelle	50 %
Sciences formelles*	
- Chimie	50 %

Langues

Allemand	35 %
Anglais	35 %
Latin	40 %

Combat

• Scalpel	45 %
Dégâts : 1D2	
• Torche enflammée	35 %
Dégâts : 1D6 + chance de mettre le feu à quelque chose de combustible	

La Créature, par Theodore Von Holst, 1931



Le professeur Moriarty
par Sidney Paget, 1893

capable de se déplacer en plein jour mais qu'il cache la majeure partie de sa personne sous une cape, un chapeau et des lunettes noires ; il a la possibilité de se transformer en loup, en chauve-souris ou en brume et peut grimper comme une araignée, à l'envers ou à l'endroit, sur n'importe quelle surface ; son regard et sa voix suave sont de nature hypnotique. Une victime entièrement vidée de son sang et tuée par Dracula se relève de sa tombe, vampire à son tour. Enfin, quiconque boit le sang du comte jouit d'un lien psy-

chique avec lui : il peut alors voir et entendre ce que Dracula voit et entend mais devient également plus sensible à ses ordres et son influence.

Si ses points de vie tombent à 0, il se transforme en brume et s'enfuit, se régénérant intégralement la nuit suivante. L'ail et les symboles sacrés le repoussent, mais le seul moyen de réellement le détruire est de lui planter un pieu dans le cœur, de lui couper la tête et de bourrer sa bouche d'ail.

Professeur Moriarty Napoléon du Crime



Caractéristiques & Attributs

APP	9	Prestance	45 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	20	Intuition	99 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 2
Points de Vie	13
Santé Mentale	94

Compétences

Baratin	75 %
Bibliothèque	83 %
Crédit	99 %
Écouter	66 %
Métier*	
- Mécanique	69 %
Mythe de Cthulhu	05 %
Négociation	65 %
Persuasion	80 %
Pister	68 %
Psychologie	81 %
Sciences humaines*	
- Anthropologie	57 %
- Archéologie	44 %
- Droit	82 %
Sciences formelles*	
- Astronomie	89 %
- Chimie	79 %
- Mathématiques	99 %
- Physique	97 %
Sciences occultes	81 %
Trouver Objet Caché	67 %

Langues

Français	85 %
Grec	90 %
Latin	95 %

Combat

• Revolver calibre 38	51 %
Dégâts : 1D10	
• Escrime	73 %
Dégâts : 1D6+2	

Sortilèges

Contacter Nyarlathotep, Création de Portail



Le professeur Challenger, illustré par Harry Rountree dans la nouvelle *La Ceinture Empoisonnée*, de Sir Conan Arthur Doyle publié dans le *Strand Magazine*

Professeur George Edward Challenger Scientifique et Aventurier

Caractéristiques & Attributs

APP	9	Prestance	45 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+ 4
Points de Vie	16
Santé Mentale	12

Compétences

Athlétisme	70 %
Comptabilité	45 %
Discrétion	20 %
Écouter	60 %
Médecine	75 %
Navigation	55 %
Premiers soins	65 %
Sciences humaines*	
- Anthropologie	80 %
Sciences de la vie*	
- Biologie	75 %
- Paléontologie	85 %
- Zoologie	85 %
Sciences formelles*	
- Astronomie	65 %
Se cacher	20 %
Trouver Objet Caché	55 %

Combat

• Armes de poing	65 %
Dégâts : en fonction de l'arme qu'il utilise	
• Armes d'épaule	75 %
Dégâts : en fonction de l'arme qu'il utilise	
• Bagarre	80 %
Dégâts : 1D3+4	

Le professeur Challenger

George Edward Challenger est un homme pugnace et robuste, s'intéressant à de nombreuses choses et possédant un intellect énergique. Il a étudié la zoologie à l'Université d'Édimbourg, où il a également suivi des cours de médecine et d'anthropologie. En réalité, il y a peu de domaines de la connaissance humaine qu'il ne maîtrise pas un minimum. Grâce à son apparence imposante, à son intelligence et à sa personnalité, Challenger domine aisément plus ou moins n'importe quelle situation. Edward Malone, son ami proche et son chroniqueur, dit de lui : « Sa tête était énorme, la plus grosse que j'aie jamais vue chez un être humain. Je suis certain que son haut-de-forme, si j'avais jamais osé le mettre, m'aurait glissé dessus tout entier pour ne s'arrêter qu'à mes épaules. » Challenger défie les attentes de ceux qui l'entourent avec des intuitions brutales, une imagination caustique et un intellect sans pareil : peu d'hommes auraient pu déduire que la fin du monde était arrivée, imaginer un moyen d'y assister puis survivre pour le raconter, comme Challenger le fait dans *La Ceinture empoisonnée*.

Les Voyages extraordinaires, de Jules Verne

La série des *Voyages extraordinaires* constitue la majeure partie de l'œuvre de Jules Verne : commencée avec *Cinq semaines en ballon*, publié en 1863, achevée avec *L'Étonnante Aventure de la mission Barsac*, paru de manière posthume en 1919 et pour l'essentiel écrit par son fils, elle comprend pas moins de 62 romans auxquels on peut encore ajouter 18 nouvelles. Dans ces textes où se mêlent aventure, fantastique et science-fiction, Jules Verne lance ses héros aux quatre coins du globe, depuis les pôles jusqu'aux îles du pacifique

en passant par l'Afrique, les Carpathes ou la Russie ; il les envoie aussi à l'assaut des profondeurs, qu'elles soient sous-marines ou terrestres, et à la conquête du ciel et même de l'espace, puisque certains atteignent l'orbite lunaire.

Le capitaine Nemo

Le capitaine Nemo est un riche indien d'ascendance royale qui a choisi de vivre dans la mer, à bord de son sous-marin fantastique, le *Nautilus*. Il est misanthrope, déteste les contacts avec les humains – les contacts avec quoi que ce soit de terrestre, en réalité – et les évite autant que possible. Il arpente secrètement le monde dans son vaisseau merveilleux, tuant des baleines, coulant des navires et trouvant tout ce dont il a besoin dans l'océan : nourriture, matières premières pour fabriquer des vêtements, etc. Nemo vit comme un prince dans le *Nautilus*, lequel renferme meubles exotiques et richesses. Il dispose d'un équipage réduit mais loyal. Bien qu'il soit d'humeur changeante, Nemo est un érudit brillant, qui a étudié à New York, Londres et Paris avant de tourner le dos au monde des hommes.

Phileas Fogg

Phileas Fogg est un riche excentrique londonien. Il est impassible, froid et logique, obsédé par l'ordre et la ponctualité. C'est aussi un joueur de whist hors pair. Fogg a volontairement risqué sa fortune pour prouver une idée, ce qui l'a mené à faire le tour du monde en quatre-vingts jours. Il a réalisé cet exploit incroyable en empruntant des trains, des navires, des traîneaux et toute sorte d'autres moyens de transport, accompagné seulement de son serviteur Passepartout. Le but de ce voyage n'était ni de partir à l'aventure, ni de découvrir le monde, mais simplement de prouver qu'il était possible de le faire : ainsi fonctionne l'esprit de Phileas Fogg.



Le pari de Phileas Fogg, illustration du roman *Le Tour du monde en quatre-vingts jours* de Jules Verne (Alphonse de Neuville & Léon Benett)

Un pont entre deux mondes

Un scénario d'Investigation Occulte, de Philippe Auribeau



A l'affiche

Le comte de Cawdor

Ce noble écossais indépendantiste a toujours vécu dans la haine de l'Anglais. Il a, il y a quelques années, découvert un sanctuaire secret dans son château et s'est lancé dans l'apprentissage des rituels impies qu'il compte utiliser pour déclencher un vent de panique à Londres. Il a rassemblé autour de lui un culte sanguinaire, le Blanc Rameau.

George D. Stephenson

Cet architecte brillant n'a pas supporté de voir son projet repoussé par les autorités de la couronne. Il s'est de fait rangé aux côtés du comte de Cawdor, dans son projet de mettre à bas l'Angleterre. C'est un homme perturbé, qui a versé dans le meurtre et qui suit un destin trop grand pour lui.

Lyle McDermott

L'homme à tout faire du comte de Cawdor est également son assistant au sein de leur secte impie. C'est un être froid et méticuleux, qui n'hésite pas à faire usage de plans complexes pour arriver à ses fins. Il ne recule toutefois pas, à l'occasion, devant un meurtre tout à fait classique.

Shab'Nam'Phar

Ce dieu mineur méconnu est la bête tapie dans les tréfonds du château de Cawdor, d'où il règne sur les brumes des mythes et légendes des terres celtes, brouillant les repères pour mêler mythe et vérité afin de pervertir le monde réel. Tenu en respect par un culte concurrent, les enfants du monolithe, ce dieu n'avait qu'une influence jusqu'alors contenue à un petit périmètre. Mais il est depuis peu parvenu à l'étendre.

Les enfants du monolithe

De prime abord, cette secte paraît un simple rassemblement d'adeptes de cérémonies celtiques traditionnelles. Mais sous ces abords sympathiques se cache en réalité un culte affilié à Shub-Niggurath, qui tâchera d'attirer les investigateurs dans ses rets.

William Shakespeare

Le célèbre dramaturge anglais est à son insu à l'origine de cette histoire. Un séjour à Cawdor a perverti son génie littéraire pour le faire accoucher d'une œuvre maudite : *Macbeth*. Cette pièce porte en ses mots les germes de l'influence de Shab'Nam'Phar.

En quelques mots...

Les investigateurs sont contactés par le docteur H. Watson suite à l'arrestation pour meurtre de son ami le plus cher, le détective Sherlock Holmes. Amenés à enquêter sur une série de meurtres étranges qui ont tout de crimes rituels, ils réaliseront finalement que ces forfaits font partie d'un plan plus machiavélique encore, échafaudé par un noble écossais désireux de mettre à bas la couronne britannique. En usant, pour cela, de secrets impies enfouis dans les hautes terres d'Écosse...

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont précipités dans l'histoire par un appel à l'aide du docteur Henry Watson, dont l'ami Sherlock Holmes a été appréhendé par Scotland Yard. Le célèbre détective, principal suspect dans une affaire de meurtre, se trouve dans un état catatonique, et ne cesse de murmurer des noms : ceux des investigateurs (ou l'un d'eux seulement si le groupe est déjà constitué) ! Watson, désarmé, les implore de l'aider.

Enjeux et récompenses

- **Mettre fin à une vague de crimes** sans précédent à Londres. Cette tâche sera rendue ardue par l'absence d'un meurtrier unique.
- **Neutraliser un complot visant la royauté anglaise.** George Stephenson, l'architecte du Tower Bridge, voue une haine féroce à la Couronne et a juré sa perte. Après s'être débarrassé d'Horace Jones, son prédécesseur, il a apposé sur les piliers du Tower Bridge des inscriptions occultes ouvrant un passage entre les hautes terres d'Écosse et Londres.
- **Mettre fin à une menace plus grande encore :** neutraliser Stephenson n'est qu'un premier pas, celui-ci n'étant qu'un pantin aux mains d'un noble occultiste dément. Celui-ci se terre dans son château écossais, à la tête d'un culte sinistre.

Ambiance

La première partie de cette histoire est entièrement située dans la ville de Londres, une cité brumeuse et froide, au cours de l'hiver 1890. On y retrouve une atmosphère héritée des sinistres exploits de Jack l'Éventreur, lors d'une enquête complexe aux ramifications multiples. La brume, dont la présence coïncide avec les vagues de meurtres, semble parfois un personnage à part entière.

La deuxième partie verra les investigateurs s'enfoncer dans les terres sauvages d'Écosse et se confronter à ses mythes les plus sombres. Après l'atmosphère surpeuplée de Londres, les landes désertiques et les forêts mystérieuses ne manqueront pas de troubler leur imagination, jusqu'à un affrontement qui les amènera sur les traces des mythes enfouis et évoquera une œuvre littéraire célèbre.

Fiche technique

Investigation	●●●●●
Action	●●●●●
Exploration	●●●●●
Interaction	●●●●●
Mythe	●●●●●
Style de jeu	Investigation Occulte
Difficulté	Confirmé
Durée estimée	ⓂⓂⓂⓂⓂⓂ
Nombre de joueurs	ⓂⓂⓂⓂ
Type de personnages	Tous types
Époque	1890



Enfants de la tombe

Un scénario d'Horreur Lovecraftienne, de Tristan Lhomme
Un mélodrame victorien surnaturel pour L'Appel de Cthulhu

Où les investigateurs découvrent l'horrible vérité derrière la naissance d'un bâtard.

A l'affiche

Hector Wilkes

Ce fantôme pervers viole ses descendantes dans l'espoir de voir naître un enfant susceptible de servir de réceptacle à la Chose qui vit sous le cimetière. De son vivant, Hector était un brave type. La mort ne lui a pas réussi.

Alfred Wilkes

Ce jeune médium se considère comme « maudit » et n'a pas complètement tort : il est le résultat d'une première tentative d'Hector.

Mathilda Wilkes

La dernière victime en date d'Hector, les circonstances de son accouchement lui ont fait perdre la raison.

Oswald Dobbs

Un authentique bon samaritain, mort en tentant de venir en aide à Mathilda.

William d'Ascourt

Le maître d'Hector, tout aussi spectral que lui, mais beaucoup plus ancien, au point où il ne sait plus lui-même où s'arrête sa personnalité et où commence celle de la Chose du cimetière.

En quelques mots...

Nous sommes début avril 1890. Mathilda Wilkes, fille unique d'un entrepreneur prospère de Brighton, a disparu depuis quatre mois. Un matin, elle est retrouvée dans le cimetière du village de Saltfield, berçant un nouveau-né qui, de toute évidence, est le sien. À ses côtés, le cadavre d'un inconnu d'âge mûr.

L'enquête amène les investigateurs à s'interroger sur les circonstances de la conception du bébé, puis à découvrir que des faits très similaires se sont produits vingt ans plus tôt dans une autre branche de la famille. De là, il ne leur reste plus qu'à remonter au responsable, mort depuis une trentaine d'années, puis à son maître, décédé depuis beaucoup plus longtemps.

Implication des investigateurs

- Le point d'entrée le plus simple est de donner à l'un des investigateurs un lien de parenté avec Mathilda. Bien sûr, « votre cousine est retrouvée folle dans un cimetière » est une variation sur le vieux cliché du « votre oncle vous lègue une maison hantée », mais un cliché bien employé reste efficace.
- À défaut, la famille Wilkes peut se tourner vers des « professionnels » pour comprendre ce qui s'est produit. Geoffrey, le père de Mathilda, peut les engager. Elizabeth Oakgrove, la tante de la jeune fille, qui vit à Londres et a épousé un homme riche, est un autre employeur possible. Une affaire comme celle-ci peut faire basculer le plus flegmatique des détectives-conseil vers l'investigation occulte ! Des enquêteurs ne sont pas la seule possibilité. Un aliéniste pourrait être appelé en consultation pour examiner Mathilda, par exemple.
- Des investigateurs travaillant pour leur compte, sans l'aval de la famille, auront plus de mal à progresser dans l'enquête, mais le journaliste qui fourre son nez dans des histoires qui ne le regardent pas est un autre classique du genre.
- Enfin, les investigateurs peuvent arriver à Saltfield en s'intéressant au sort d'Oswald Dobbs, l'homme du cimetière. Un héritier inquiet de la disparition de son oncle peut les diriger d'office sur sa propriété d'Eastbourne. Ils y découvrent les indices présentés p. 295 avant même de se rendre à Saltfield. Attention, cela modifie assez substantiellement le début du scénario !

Enfants de la tombe fonctionne bien avec un ou deux investigateurs, par exemple un binôme du type « Holmes et Watson ». Une autre possibilité est de faire converger des personnages aux objectifs différents à partir des divers points d'entrée possibles. Cela impose quelques efforts, mais avoir un cousin Wilkes sympathisant avec l'aliéniste embauché par son oncle, puis avec le détective qui tente de retrouver Dobbs, fait un peu plus sens que d'avoir cinq personnes qui débarquent toutes ensemble en ville avec le même objectif.

Enjeux et récompenses

- Empêcher Hector Wilkes de nuire à l'avenir.
- Améliorer le sort d'Arthur et d'Edward Wilkes.
- Chasser les spectres du cimetière.

Fiche technique

Investigation	●●●●●
Action	●●●●●
Exploration	●●●●●
Interaction	●●●●●
Mythe	●●●●●
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	⊙⊙⊙⊙⊙⊙
Nombre de joueurs	11111
Type de personnages	Tous types
Époque	1890

Ambiance

Ici, pas de héros viril qui conquiert le monde, nous sommes sur l'autre versant de l'ère victorienne, celui où l'on croise des poètes tuberculeux, des jeunes filles démentes, des médiums névrosés et des cimetières hantés. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe *Notes de mise en scène*, p. 293.

Dans les savanes d'Outretemps

Un scénario d'Aventure Fantastique, de Tristan Lhomme

Où les investigateurs endossent une part imprévue du Fardeau de l'Homme Blanc, et où la colonisation de l'avenir tourne au désastre.



A l'affiche

Sir André Ferguson

Génie excentrique, utopiste, explorateur temporel et bâtisseur d'empire.

Alice Ferguson

La ravissante fille de Sir André est une jeune fille volontaire, mais qui traverse une crise sentimentale.

Capitaine James Underwood

Fiancé d'Alice, le commandement militaire de la colonie lui est échu sans qu'il soit vraiment compétent pour cela.

Edward Bennett

Traître au service des Yithiens.

En quelques mots...

Sir André Ferguson, un riche dilettante anglo-français, a découvert, dans les régions mal cartographiées du nord du Cameroun, deux « failles » débouchant sur un « autre monde ». Il est parvenu à en stabiliser une, sans comprendre que l'autre monde en question était notre propre avenir. Son assistant, un Allemand du nom de Kurt Täuffer, a stabilisé la seconde, se taillant son propre royaume de poche.

Sous l'impulsion de Ferguson, la colonie de Concordia prospère, au point d'attirer l'attention de forces malignes.

Implication des investigateurs

Les investigateurs participent au rêve de Sir André, à un titre ou à un autre, ne serait-ce que pour tenter de le ramener à la raison.

Enjeux et récompenses

- Jeter un coup d'œil à l'avenir n'est pas donné à tout le monde.
- Y survivre encore moins.



Fiche technique

Investigation	●●●●●
Action	●●●●●
Exploration	●●●●●
Interaction	●●●●●
Mythe	●●●●●
Style de jeu	Aventure Fantastique
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	⌚⌚⌚⌚⌚⌚
Nombre de joueurs	♣♣♣♣
Type de personnages	Tous types
Époque	1890

Ambiance

Voyez grand, soyez spectaculaire, piochez dans les stéréotypes des films d'aventure. Ce scénario est pensé pour des héros virils, à la mâchoire carrée, avec des muscles saillants et des scores d'Aplomb en béton armé, ainsi que pour des héroïnes assorties.

Les ballons

Le *Jules Verne* peut emporter cinq personnes en plus du pilote, l'*Alexandre Dumas* seulement trois. Cela tient compte d'une généreuse allocation en matériel. Sans aucun bagage, vous pouvez rajouter deux personnes pour le *Verne* et un pour le *Dumas*. Les nacelles en osier renferment de petites tentes imperméables, des piles à hydrogène qui décomposent l'eau pour en faire du gaz, des instruments scientifiques, une ancre, etc. Des sacs de lest sont disposés tout autour. Le *Jules Verne* est équipé de deux projecteurs rudimentaires, qui fonctionnent sur batterie mais ont 5 % de chances par round de griller.

Les points les plus importants à garder en mémoire concernant les ballons :

- **Ce ne sont pas des dirigeables.** Leur seul moyen de direction est de suivre un vent favorable. Pour le trouver, ils peuvent monter (en lâchant du lest) ou descendre (en lâchant du gaz), mais s'il faut aller au sud-ouest et que le vent souffle au nord, le ballon ira au nord. De plus, les courants d'air chaud ou froid peuvent provoquer des montées et des descentes imprévisibles. Au-dessus d'une plaine, ce n'est pas un problème majeur. Le pilotage devient plus ardu au-dessus du marais, car l'eau et la végétation réfléchissent la chaleur différemment. C'est encore pire dans la Cité.

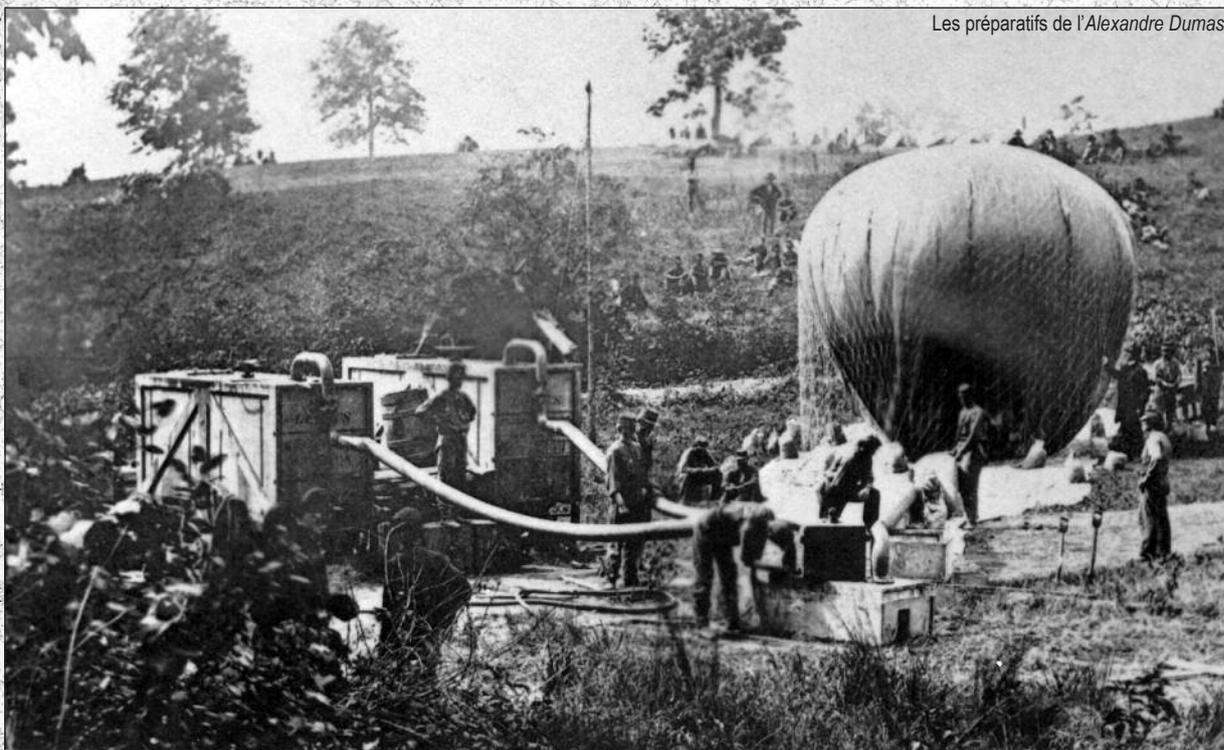
- **Ils sont gonflés à l'hydrogène, et donc inflammables.** L'air chaud serait sans danger, mais il est infiniment moins efficace que l'hydrogène. L'hélium dépasse les capacités techniques des hommes du XIX^e siècle. La technologie de l'hydrogène est considérée comme sûre, moyennant quelques précautions. Hélas, l'atmosphère de l'avenir est lourde et chargée en électricité. Grandier a atténué le problème en isolant les pièces métalliques avec du tissu ou du caoutchouc, mais même ainsi, des feux de Saint-Elme dansent souvent autour des aérostatiers. En cas d'explosion, le ballon se change en torche et tombe comme une pierre. S'ils ont survécu à la chute, les passagers risquent d'être écrasés par l'enveloppe à moitié carbonisée...

Ils ne sont pas équipés de moyens de communication. À moins que les deux pilotes n'obtiennent des réussites spéciales à leur test de Pilotage, les deux ballons ont du mal à voler de conserve. Même s'ils y

parviennent, ils seront sans doute hors de portée de voix. Les investigateurs ont intérêt à briefer les passagers de l'autre ballon s'ils ne veulent pas les voir prendre des initiatives intempestives.



La nacelle du *Jules Verne*



Les préparatifs de l'*Alexandre Dumas*