



Préface

La vie réserve parfois de drôles de (sans) détours. Adolescent, je suis tombé amoureux de *L'Appel de Cthulhu*. C'était en 1984, il y a presque trente ans. Par rapport à d'autres jeux pour lesquels j'ai eu un coup de cœur, de *Berlin XVIII* à *Fading Suns*, le moins que l'on puisse dire est que j'ai pris mon temps avant d'écrire un supplément !

Dans l'intervalle, il y a eu des milliers d'heures de jeu, la constitution patiente d'une collection et, bien sûr, des scénarios publiés dans les différentes incarnations de *Casus Belli* à partir de 1987. À l'époque, ils avaient pour la plupart bien plu, et certains sont encore joués ici ou là quinze ou vingt ans après leur parution.

Les scénarios que vous trouverez ici sont inédits, et surtout très différents de ceux de *Casus Belli*. Écrire pour un magazine obligeait à la concision, quitte à sacrifier des pans entiers de l'histoire. *Sous un ciel de sang* et *Les ténèbres au cœur de la montagne*, les deux premiers scénarios de ce livre sont, au contraire, des essais d'histoire « totale ». J'ai essayé de prendre une situation et tenté d'en tirer tous les fils, en présentant le résultat de la manière la plus efficace possible pour

le Gardien des arcanes. L'exercice, très différent du bon vieux « 4 pages Casus », s'est avéré très enrichissant.

J'ai renoué tant bien que mal avec la concision pour *Le drame de la fosse 5* et, surtout, pour les synopsis historiques qui concluent ce livre.

Tout est dit, ou presque. Reste une triple coïncidence numérolologique, trop belle pour que je la laisse passer. Mes premiers scénarios ont été publiés fin 1987, il y a vingt-cinq ans. Ce supplément est le 25^e de la gamme chez Sans Détour. Et *Le drame de la fosse 5* est mon 25^e scénario pour *L'Appel de Cthulhu*. Qu'en conclure ? Je ne sais pas, mais je suis sûr que si on multiplie le triple ou le tiers de 25 par la largeur de ce livre exprimée en coudées assyriennes, et que l'on soustrait le résultat de la hauteur des tours de Notre-Dame ou éventuellement de la largeur des travées de Saint-Sulpice, on trouve quelque chose d'étrange et de terrifiant.

Bon, et maintenant, je la ferme et je vous laisse jouer !

Tristan Lhomme

Sous le patronage du Ministère de la Défense

Terrain d'aviation
d'Issy-les-Moulineaux
Dimanche 1er mai à partir de 9 h 30

Entrée: 0,20 Fr,
gratuit pour les enfants et les militaires en tenue.



Ne manquez pas!

DÉMONSTRATIONS AÉRIENNES
par la fine fleur des ailes françaises!

Voltige! Duel aérien!

Avec la participation de MM. Jules Esquier et Vincent Ferrier, as de la Grande Guerre!

Vol les yeux bandés!

Un exploit aussi rare que dangereux, par la charmante M^{lle} Mesnier!

Annexe 1 : Le programme des démonstrations aériennes

allant de la survie pure et simple face à une mort certaine à une place dans un paradis wagnérien.

Ces amulettes existaient bel et bien. Inventées par un psychologue (et occultiste) nommé Kurt Weiss, elles permettaient à un aviateur d'échapper à une situation sans espoir. Pilote et avion disparaissaient et ne réapparaissaient jamais, ce qui limitait considérablement leur utilité militaire. Cela n'empêchait pas certains pilotes d'en porter à titre purement privé, notamment dans l'entourage de Manfred von Richtofen, le Baron rouge. Deux de ces pilotes les ont utilisées. Par la suite, ils ont donné des

« preuves de survie » à leur hiérarchie, mais elles n'étaient pas très encourageantes quant à leur santé mentale. L'état-major, peu désireux de voir ses meilleurs pilotes désertir vers un « ailleurs » inconnu, finit par en interdire l'usage. Ce n'est pas un hasard si l'Allemagne a été le seul belligérant à équiper ses pilotes de parachutes, dès le début de 1918

Avant la guerre, le Dr Weiss était un aliéniste passionné par l'occultisme. Inspiré par la version latine du *Liber Iwonis*, il s'était persuadé de l'existence d'un « Autre lieu », d'un « monde des âmes » situé de l'autre côté du « mur de la conscience ». Sa grande

Légende

- A - Terrain d'aviation d'Issy
- B - Chez Ferrier (rue Darcet)
- C - Dr Porte (rue Biot)
- D - Bijouterie Payen (rue Andrieux)
- E - Sophie Ferrier (Asnières)
- F - Marquise de Havrecourt (avenue du Bois)
- G - Ferrier SA (Clichy)
- H - Le *Panier fleuri* (nord de Montmartre)
- I - Henri Barral (Courbevoie)
- J - Paul Tison (rue de Wattignies)
- K - Van Berckel (rue de la Pépinière)
- L - L'*Hôtel d'Alsace* (gare de l'Est)
- M - M. Cochet (rue de Palestro)
- N - Le ministère de la guerre (rue Saint-Dominique)
- O - Le Bureau S (fort de Vincennes)
- P - L'ambassade d'Allemagne (rue de Lille)
- Q - Domicile de Jean-Charles Bail (rue de Provence)
- R - Appartement de « Manfred » (rue des Beaux-Arts)
- S - Bureau de Rinaldi (rue Saint-George)
- T - Planque de Lormoy et de ses sbires (Villeneuve-Saint-George)

VIE DE VINCENT FERRIER AS DE LA GRANDE GUERRE

Note de la rédaction : Nous rappelons à nos lecteurs que contrairement à ce qui avait été rapporté dans nos éditions précédentes, pour l'heure, M. Ferrier n'est que porté disparu. Nous espérons sincèrement qu'il sera retrouvé vivant. Dans ce cas, nous espérons qu'il appréciera l'hommage que, bien sincèrement, nous lui rendons par cet article.

Vincent Ferrier est né le 12 mars 1895, dans un petit village de l'Eure nommé Beaumesnil. Issu de cette paysannerie normande qui forme, depuis des siècles, l'ossature de notre plus belle province, il en avait au plus haut degré les vertus : courage, détermination, endurance. Après une enfance sans histoire, sentant que son destin n'était pas derrière une charrie, il quitte le foyer familial. Tout jeune encore, il se rend à Paris, là toute carrière se doit de commencer. Certains jeunes gens ont un don pour la musique ou les lettres, notre héros se découvre un talent équivalent pour la mécanique.

L'armée ne s'y trompe pas. Dès 1915, Ferrier est versé comme mécanicien dans l'un de nos premiers groupes de chasse. Cela ne lui suffit pas. Comme tout bon Français, il brûle de se battre ! Il se forme seul au pilotage, avant d'être accepté comme élève-pilote par des officiers impressionnés par une telle détermination. Au terme de sa formation,

il effectue ses premières missions de combat à la fin de l'année 1915. Le succès ne tarde pas à être au rendez-vous : sa première victoire en duel aérien est homologuée le 5 février 1916. Au cours des deux années et demie suivantes, il abat six avions ennemis, devenant l'un des « as » de la chasse française. D'un courage frôlant la témérité, il est lui-même descendu à deux reprises, en Champagne en 1917, et au-dessus des Ardennes en 1918. Grièvement blessé à chaque fois, il passe de longues semaines à l'hôpital. Comme l'admirable Nungesser, son modèle, il court sa convalescence à chaque fois qu'il en a la possibilité.

Promu lieutenant en septembre 1918 et décoré de la Médaille militaire quelques jours avant l'Armistice, Ferrier est rendu à la vie civile début 1919. Peu après, il fonde une société d'aviation, Ferrier SA, en compagnie de Theodore Van Berckel, l'homme d'affaires bien connu.

Depuis le début de 1920, il formait un couple flamboyant avec Elisabeth Mesnier, journaliste, aviatrice et aventurière, dont nos lecteurs ont pu apprécier les chroniques au cours de l'année écoulée.



Annexe 4 : La vie de Vincent Ferrier



Combat aérien

Les règles de *L'Appel de Cthulhu* sont muettes sur le sujet des affrontements aériens. Voici donc quelques suggestions pour vous aider à mettre en scène le combat final :

- **Initiative** : Qu'il y ait une ou deux personnes à bord de l'avion, les deux agissent en même temps. Basez-vous sur la DEX du pilote.
- **Actions** : Conservez les deux actions par round, mais le choix des actions est limité à Esquiver (avec un test de Pilotage), Manœuvre offensive, Manœuvre défensive, Décrocher du combat, Résoudre une complication, Tirer et Recharger.
- Une **Manœuvre offensive** permet de se placer dans une position favorable au tir, généralement derrière l'adversaire ou sous lui. Faites un test de Pilotage, modifié par la manœuvrabilité de l'avion et son état. Chaque niveau de réussite donne 5% de bonus au prochain tir.
- Une **Manœuvre défensive** permet de limiter les effets des Manœuvres offensives de l'adversaire. Faites un test de Pilotage, modifié par la manœuvrabilité de l'avion et son état. Chaque niveau de réussite donne 5% de bonus à la prochaine esquivé.
- **Décrocher du combat** consiste à filer plein gaz le plus loin possible de l'affrontement, en espérant que l'adversaire ne vous poursuivra pas. Un simple test de Pilotage suffit, mais ensuite, il faut 1d3+1 rounds pour revenir dans la mêlée.
- **Résoudre une complication** permet de survivre aux difficultés imposées par l'environnement et le combat (voir plus loin).
- **Recharger** s'explique tout seul (voir p. 135 des règles). Il faut recharger les mitrailleuses tous les 1d3+3 tirs.
- **Tirer**. Normalement, un combat aérien se déroule à portée lointaine (entre 50 et 200 m). Se rapprocher est une manœuvre offensive. Les avions devraient être assez gros pour donner un bonus au Tir de 10%, mais ils sont aussi mobiles, ce qui annule ce bonus. Pour les personnages n'ayant aucune expérience du combat aérien, tirer sur un objet qui se déplace rapidement en étant soi-même à bord d'un avion impose un malus de 20%. Les mitrailleuses fixes des SPAD et du Fokker ne donnent ni bonus ni malus au Tir. Les mitrailleuses pivotantes des Bréguets imposent un malus de 10%. Tous les tirs de mitrailleuse sont considérés comme des Tirs nourris (p. 140 des règles), avec un test de DEX x3% au lieu d'Athlétisme pour s'assurer que la cible est touchée. Si elle l'est, son avion encaisse les dégâts d'1d3 balles. Toucher spécifiquement le pilote serait un Tir ajusté, mais dans le cas de Ferrier, il n'y a plus de différence entre le pilote et son avion. En revanche, Ferrier peut ajuster son tir.
- **Manœuvrabilité** : Les Bréguets n'ont pas été conçus pour le combat aérien, et imposent un malus de -10% aux tests de Pilotage. Les deux SPAD sont des chasseurs modernes, qui donnent un bonus de 10%.

Enfin, le triplan

Fokker de Manfred est une machine exceptionnelle, qui donne un bonus de 20% à son pilote... avec une petite contrepartie, voir *Complications*.

• **État de l'avion** : Les Bréguets ont 100 PdV. Les SPAD et le Fokker, plus légers, en ont 70. Par tranche de 10 PdV perdus, infligez 5% de malus aux tests de Pilotage.

• **Dégâts** : Les mitrailleuses des différents avions ont une cadence de 200 coups/minutes et infligent 2d6+4 de dégâts.

• **Complications** : *Le combat endommage les avions, et l'environnement des limbes est tout sauf normal. Piochez dans cette petite liste pour pimenter la bataille... et la rééquilibrer en faveur de l'un des deux camps, si vous en éprouvez le besoin.*

• **Arme enrayée**. Les mitrailleuses des Bréguets s'enrayent sur un résultat de 96 à 00. Celles des SPAD et du Fokker sur un résultat de 98 à 00. Celles de Ferrier ne s'enrayent pas. Voir « Les pannes », p. 141 des règles.

• **Réparations d'urgence**. En sacrifiant un round et en réussissant un test de Mécanique, il est possible de rendre des points de vie à l'avion (1d3 pour une réussite normale, 2d3 pour une réussite spéciale, 3d3 +3 pour une réussite critique... et -2d3 pour une maladresse). Bien sûr, avant de rafistoler une toile d'aile déchirée, il faut encore l'atteindre. Dans ce domaine, les Bréguets ont un net avantage sur les chasseurs. Leur passager peut aussi servir de mécanicien.



S'aventurer sur

le fuselage ou les ailes nécessite d'être solidement encordé et de réussir des jets de DEX x3% pour ne pas plonger dans le vide.

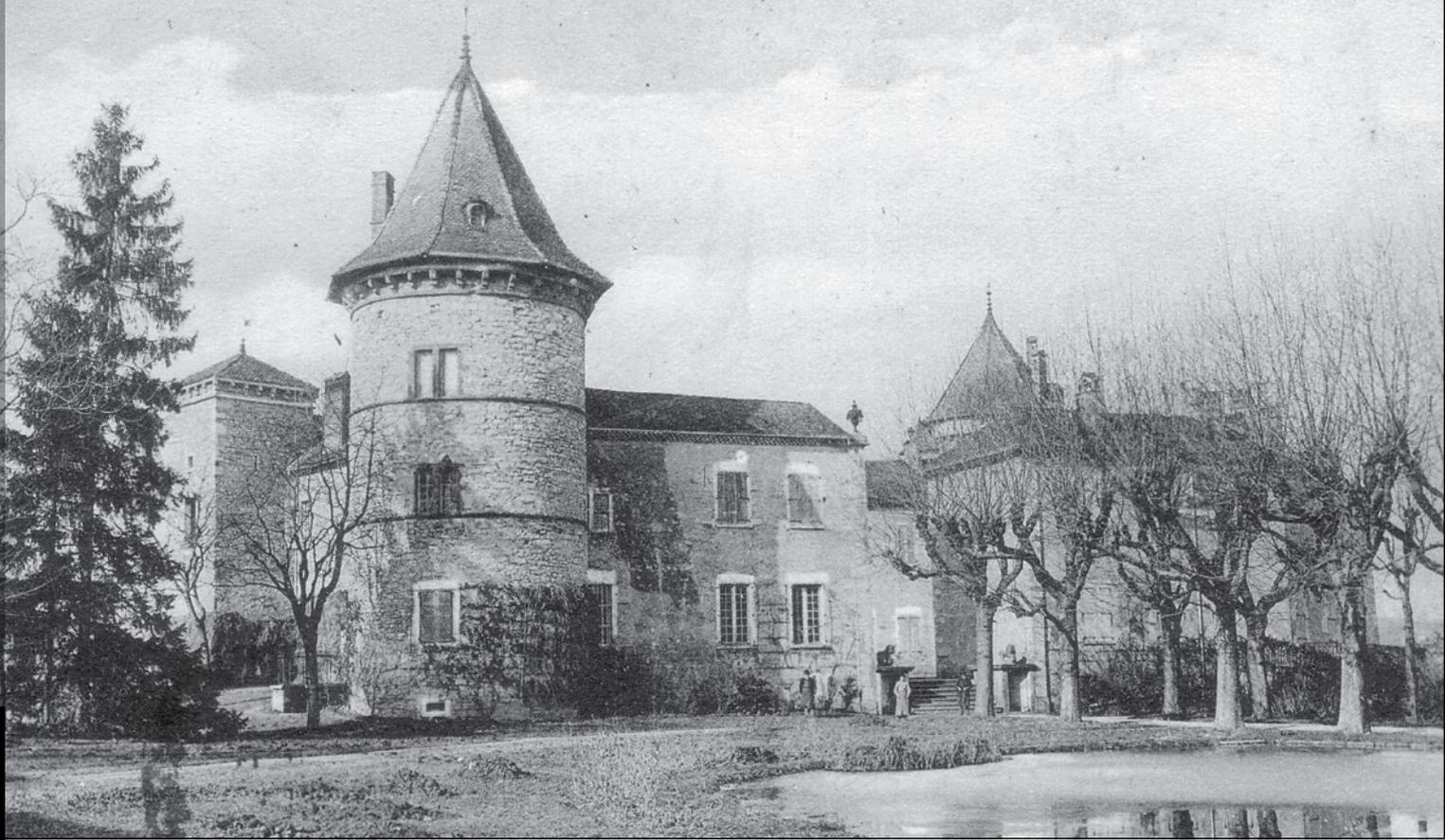
• **Des visiteurs**. Un groupe de créatures se prend d'intérêt pour l'avion. Selon vos besoins, il peut s'agir de « méduses » qui alourdissent l'appareil et gênent la visibilité du pilote (-10% au prochain test de Pilotage), « d'oiseaux » qui s'en prennent à la toile (-1d3 PdV pour l'avion), ou simplement d'un élément de décor.

• **« Trous d'air »**. Les conditions atmosphériques des limbes n'ont rien à voir avec celles auxquelles les pilotes sont habitués. Il y a des poches « d'air dense » et d'autres « d'air faible ». Sans avertissement, l'avion ralentit ou perd brutalement de l'altitude, imposant un malus de 10 à 20% à la manœuvre en cours. La volure complexe du Fokker le rend plus vulnérable à ce type de problème, ce malus est donc doublé pour Manfred. (Historiquement, les triplans Fokker avaient tendance à perdre leurs ailes supérieures à la moindre fausse manœuvre.) Ferrier a eu tout le temps de s'habituer aux conditions locales. Il est donc immunisé à ce genre de désagrément.

• **Environnement toxique**. L'air des limbes est en gros respirable, même s'il sent le soufre ou les œufs pourris. Mais il existe aussi des zones de gaz toxiques plus ou moins visibles, qui imposent des tests d'Endurance aux humains. (« Je vais manœuvrer pour me cacher dans ce nuage jaune » est une mauvaise idée, vous risquez d'absorber du chlore.) En cas d'échec, choisissez ce qui arrive : la victime passe le round suivant à vomir ; la victime est étourdie et subit 10% de malus à son prochain test de Pilotage ; la victime étouffe et perd 1d3 Points de Vie ; l'avion traverse un banc de brume caustique et perd 1d6 Points de Vie.

• **Les âmes de Ferrier le ralentissent**.

Si Ferrier a déjà absorbé les âmes de certains de ses amis, il est possible qu'elles se manifestent. Un visage déformé apparaît sur la carlingue de son avion et hurle (ou crie des encouragements aux investigateurs). Ferrier perd sa prochaine action.



Nourrir les prisonniers

Au cas où les investigateurs feraient la tournée des magasins pour savoir si quelqu'un achète davantage de nourriture depuis le 25 septembre, la réponse est non. Marthe fait les courses tous les matins, mais elle continue à acheter pour deux. Ophélie peut se passer de nourriture pendant de longues périodes, et jeûne. Marthe mange comme d'habitude, et complète la maigre part des prisonniers avec des conserves.

d'Anderly et Marc Duboscq, si vous utilisez les pré-tirés). Si le personnage répond à ses avances, il abrège d'autant la vie de René... et court le risque de le remplacer dans sa prison.

D'un point de vue de mise en scène, pour cette première rencontre, Ophélie doit sembler convenable mais un peu terne. Sans être vraiment suspecte, Marthe détonne dans le décor. Elle fume, se maquille, emploie un vocabulaire relâché et parfois grossier, n'hésite pas à flirter avec les hommes qui lui plaisent (ou dont les femmes lui déplaisent)... Bref, les commères de Vionnes lui trouvent « mauvais genre » et la surnomment « la Parisienne » dans son dos. C'est tout dire.

Boris Alexandrovitch Gorovine

Avant l'affaire Martignac, Boris Alexandrovitch était le principal sujet d'intérêt des pipelettes du village. Pensez donc, un Russe blanc qui s'exile à Vionnes, loue le vieux château où personne n'habitait plus depuis vingt ans, et vit là-haut comme un sauvage! Ah, et puis, il y a ces maudits chiens, aussi, une demi-douzaine de molosses qui ont déjà « failli » croquer plusieurs personnes.

En réalité, le donjon et l'aile ouest du château sont non seulement habitables, mais confortables. Et Boris Alexandrovitch n'est pas seul, il partage son exil avec quelques domestiques peu bavards et une jolie jeune femme qu'on ne voit jamais en ville (et qui fait donc l'objet d'un certain nombre de rumeurs. Isabelle Borie, notamment, laisse entendre qu'à son avis, c'est une authentique princesse Romanov).

Sous le regard paranoïaque de l'investigateur moyen, ce pauvre Boris Alexandrovitch a un profil de suspect parfait. En fait, il est complètement innocent et pourrait même devenir un allié, si on le manie avec doigté. Ancien député conservateur à la Douma, ex-colonel dans l'armée du tsar, Boris Alexandrovitch a échoué en France en 1920. Après quelques mois passés à accueillir d'autres exilés, à entretenir de chimériques projets de restauration impériale, et à creuser des trous dans une fortune déjà bien diminuée, il a décidé qu'il serait plus sage de s'installer en province. Le choix de l'Auvergne lui a été suggéré par sa compagne, **Germaine Pinson**, qui est du Puy. Germaine est une courtisane montée à Paris qui rentre au pays avec un gibier de choix (dont elle n'est pas encore arrivée à se faire épouser, mais elle y travaille quotidiennement). Les trois domestiques, un intendant, une cuisinière et une bonne, ont été recrutés à Aurillac. Deux fois par semaine, ils se font livrer les produits de base et, lorsqu'il faut faire des courses, ils descendent à Saint-Flour. Contrairement à ce qu'imaginent les villageois, ce n'est pas du mépris pour les habitants de Vionnes, c'est juste qu'il y a davantage de choix en ville.

Boris Alexandrovitch est un bel homme, de grande taille, avec une barbe blonde qui commence à grisonner. Deux ou trois fois par semaine, il fait une longue promenade sur le plateau avec ses chiens (alternativement avec ses chiens de compagnie, Milkhaï et Olga, deux lévriers russes auxquels il tient beaucoup, et ses chiens de garde, quatre dogues de Bordeaux nommés Luc, Marc, Matthieu... et Jeanne). Il ne



Boris Alexandrovitch Gorovine

Surveillance nocturne de la maison

Quand? À partir du moment où les investigateurs entrent dans le champ de vision d'Ophélie, certainement en parallèle avec les diversions de Marthe.

Quoi? Tard dans la soirée, à un moment où elle est certaine de ne plus être dérangée par des visites, Ophélie utilise le portail de la « villa Circé » pour descendre dans les tunnels. Elle va trouver Ssslilsss, le chaman, et demande que les créatures gardent un œil sur la villa où logent les investigateurs.

L'homme-serpent est réticent, mentionne les dangers de la surface et le risque d'être vu, mais Ophélie finit par le convaincre. Plus tard dans la nuit, Marthe se rend au portail magique situé près du château. Elle y réceptionne un groupe de trois ou quatre hommes-serpents, à qui elle donne de vieux vêtements pour mieux les camoufler (des chemises et des manteaux bons à jeter qui traînaient dans le grenier). Elle les guide jusqu'à la villa des investigateurs, en prenant bien soin de ne pas être vue, puis rentre chez elle. Les hommes-serpents

adressé à M. Charbonnel

Salut mon cocu.

Ça t'intéressera sûrement de savoir que ton pote Perrin, le maire, a détourné 5000 fr. du budget du dernier bal du 14 Juillet.
À bon entendeur...

adressé à Isabelle Borie

Chère Madame,

J'ai des preuves que votre cousin, cet infâme, a détourné 150 000 Fr. de l'héritage de votre tante Clémentine. Cet argent, qui aurait dû vous revenir, lui a servi à monter son commerce. Je vous remettrai ces preuves sans faute dans un prochain courrier, mais je tenais à vous prévenir à l'avance pour vous preniez vos dispositions.

adressé à M^{me}. Charbonnel

Salut la traînée,

Ça t'intéressera sûrement de savoir que pendant que tu t'envoies en l'air avec toute la ville, ton mari s'est trouvé une bonne amie à Saint-Flour. Elle crèche 12 rue des Peupliers, et elle sera bientôt maman d'un petit Charbonnel.

adressé à Bernard Borie

Monsieur,

J'ai les preuves que votre cousine, cette vieille garce, a détourné 150 000 Fr. de l'héritage de votre tante Clémentine. Cet argent, qui aurait dû vous revenir, lui a servi à monter son commerce. Je vous remettrai ces preuves sans faute dans un prochain courrier, mais je tenais à vous prévenir à l'avance pour que vous preniez vos dispositions.

adressé au Maire

Salut voleur!

On ne va se frapper pour les 5000 balles que tu as fauchées, mais ça t'intéressera sûrement de savoir que M^{ssieur} le Baron devant qui tu fais des ronds de jambe comme pas permis fraude le fisc, tous les ans, depuis des années.

adressé au Baron de Vionnes

Monsieur le fraudeur,

D'accord, d'accord, pour toi, voler la République, ce n'est pas vraiment voler. Quand même, je pense que c'est indigne d'un gentilhomme. Mais bon, ce n'est pas pour ça que je t'écris, je voulais te dire que ta Constance est une pas grand-chose qui a tapé dans la boîte à bijoux de ta femme - toujours ça que tes petits-enfants n'auront pas, hein?

adressé au Père Augustin

Salut la calotte!

Tu fais ce que tu veux avec ta bonne, cette vieille racornie, mais comme je suis pour la moralité publique, je te signale que Lantier a une manière pas catholique du tout de regarder ses élèves les plus âgées - faut dire qu'une adolescente bien fraîche, y a de quoi échauffer les sens, hein? Ah, pardon, j'oubliais, tu préfères les vieilles.

adressé à Thierry Lantier

Salut couille molle!

Pendant que tu te branles en pensant à tes petites élèves, tu ne t'occupes pas assez de ta fiancée. Faut que tu saches que ta Léonie, elle passe beaucoup de temps à tâter le gros marteau du maréchal-ferrant. Et tu sais quoi? Ça lui plaît plus que de t'écouter parler de géologie ou d'histoire ou de poésie.

adressé à Jean Lacombe

Vieux couillon,

Tu es le seul à ne pas savoir que ta fille a baisé pendant tout l'été avec le Parisien qui a loué la villa du maire. Et comme tu sais à peine lire, y a des chances que tu demandes à Alice ce que raconte cette lettre. J'aimerais être là pour voir vos têtes!

Les hommes-serpents dégénérés

CON	10	Endurance	50%
DEX	9	Agilité	45%
FOR	9	Puissance	45%
TAI	8	Corpulence	40%
INT	8	Intuition	40%
POU	7	Volonté	35%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	9

Compétences

Corps à corps	55%
Discrétion	50%
Dissimulation	40%
Se Cacher	60%

Armes

• Arc	40%
Dégâts 1d6	
• Couteau de pierre	55%
Dégâts 1d4 +2	
• Massue	60%
Dégâts 1d6	
• Morsure	55%
Dégâts 1d4+1, plus injection d'un venin de VIR 14 si l'homme-serpent le désire. Si l'homme-serpent peut se faufiler derrière sa cible pour la mordre par surprise, la morsure inflige également une douleur aiguë , dont les effets sont présentés p. 147 des règles de <i>L'Appel de Cthulhu</i> .	

SAN : 0/1d6 (voir aussi l'encadré *Souillure reptilienne*, p. 99 de ce scénario).

Notes : La lumière du jour les gêne. Par temps couvert, autrement dit pendant tout ce scénario, elle leur impose un malus à toutes leurs compétences (10% à l'aube et au crépuscule, 20% le reste du temps). Au grand soleil de l'été, ils souffriraient de graves brûlures (perte d'1 PdV/heure).

Que veulent... les hommes-serpents?

Dans la limite où leurs besoins sont compréhensibles, les hommes-serpents dégénérés du Puy-aux-Fées veulent, par ordre croissant de motivation :

• Que les choses continuent comme avant.

Ils n'aiment pas la surface. Ils n'aiment pas le soleil. Ils n'aiment pas les humains. Ils n'aiment pas se battre contre des géants armés d'armes à feu.

• **Des moutons.** En temps normal, ils se nourrissent de champignons et de poisson cru pêché dans les rivières souterraines. La viande représente un changement de régime bienvenu. En fait, ils apprécient encore plus la chair humaine, mais Ophélie et Ssslllss sont d'accord pour la leur interdire.

• **Une vie meilleure.** Lorsqu'elle a pris contact avec la tribu, Ophélie a distribué quelques outils en métal, des pots en terre cuite... Toutes choses qui sont bien au-delà des capacités technologiques des hommes-serpents. Ils ne seraient pas contre d'autres livraisons.

Repaires

La villa d'Ophélie

Ni le jardin, ni le rez-de-chaussée (une cuisine, une salle à manger, un salon et une buanderie) n'ont le moindre intérêt. L'étage compte deux chambres, un débarras et un cabinet de toilette (il faut monter l'eau chaude de la cuisine). Les toilettes sont au fond du jardin, comme partout à Vionnes.

La chambre de Marthe n'a pas grand-chose de remarquable, à part une collection

de classiques reliés sur une étagère au-dessus de son lit. Les couvertures de ces Balzac et de ces Zola dissimulent des ouvrages un peu moins conventionnels. En dehors de Sade, interdit à l'époque, on y trouve de nombreux ouvrages sur le « complot sataniste », dont les moins délirants sont ceux du docteur Bataille, un canular 1900 que Marthe a lu au premier degré. Rien de tout cela n'a la moindre valeur occulte. En revanche, le couteau sacrificiel au pommeau à tête de bouc, caché dans le tiroir de la commode, est aiguisé à souhait. Il n'a pas servi, en tout cas pas dans ce scénario, mais Marthe le garde sur elle si elle se sent menacée. Sa stratégie favorite est de prendre un otage pour s'enfuir, mais si elle doit poignarder quelqu'un, elle n'hésite pas.

La chambre d'Ophélie est un peu plus déroutante. Le reste de la maison est conventionnel au point d'en être caricatural, mais dans cette pièce, on se croirait dans une cellule de moine. L'ameublement se résume à un lit étroit, une table de travail et une bibliothèque, rien de plus. On y trouve des dizaines d'ouvrages, répartis en trois catégories : zoologie (avec une forte prédilection pour les reptiles), anthropologie (avec une belle édition anglaise du *Rameau d'or*) et folklore (ceux qu'Ophélie n'a pas jugé assez intéressants pour les conserver à la cave). Un cabinet attenant renferme robes, perruques et postiches... plus, dans un placard, trois mues complètes, soigneusement pressées et accrochées à des cintres. (SAN : 0/1, et potentiellement plus si les investigateurs se mettent à spéculer sur ce que sont *vraiment* ces peaux écailleuses...)

La cave, à laquelle on accède par la cuisine, n'a rien de particulièrement intéressant, en dehors d'une trappe fermée par un gros cadenas tout neuf, dont Ophélie et Marthe ont toutes deux une clé. Marthe l'a achetée à Saint-Flour le jeudi 4, juste après l'évasion de Martignac. Avant cela, elles étaient assez sûres d'elles pour laisser la trappe ouverte la plupart du temps. Lorsqu'on l'ouvre, on découvre un escalier aux marches inégales, qui descend assez profondément, jusqu'aux fondations d'une tour qui se dressait à la place de la maison au XIII^e siècle. (Il y a peu de chances que les investigateurs apprennent son existence avant d'y descendre. Elle n'apparaît pas au cadastre, et le baron de Vionnes lui-même l'a oubliée depuis longtemps. Ophélie s'attendait à installer son repaire au grenier, et elle a été ravie de cette bonne surprise.) L'escalier s'achève sur une nouvelle porte fermée à clé, à côté de laquelle un panneau en carton porte la mention « villa Circé », de l'écriture de Marthe. Elle a entendu Martignac délirer, avant son évasion, et a trouvé le nom irrésistiblement drôle. Ophélie a haussé les épaules et l'a laissée faire.



Racisme ou ophiophobie ?

Le jeu de rôle est une forme de narration qui pousse à un certain type d'histoire, avec une forte composante « action ». L'horreur, quant à elle, est un genre qui ne s'embarrasse pas forcément de nuances. Pour le meilleur, et souvent pour le pire, *L'Appel de Cthulhu* combine donc une forme et un genre stéréotypés. Si vous le désirez, et seulement dans ce cas, cet encadré permet de faire un petit pas en arrière et de réfléchir hors des catégories déterminées par la combinaison « jdr + horreur ». Si vous pensez que je suis tombé sur la tête, pas de souci, ignorez-le. Les *Notes de mise en scène* qui ouvrent ce scénario, p. 63, sont amplement suffisantes pour faire jouer une excellente partie. Mais si vous acceptez de jeter un petit coup d'œil sur l'envers du décor, restez avec moi un instant.

Posons une évidence. Les hommes-serpents sont blafards, petits et laids, avec des fronts bas, pas de menton, des écailles et crocs dégoulinants de venin... Ces êtres ne sont pas de paisibles sauvages qui attendent que de gentils héros leur transmettent la lumière de la civilisation, version III^e République, ce sont des *Autres* agressifs et meurtriers. C'est normal, ils surgissent du monde de l'horreur.

Que faire face à une telle menace ? Sur ce point, le paysage mental des joueurs risque de différer sensiblement de celui de leurs investigateurs. Commençons par ces derniers. Les Français des années vingt sont pour la plupart très fiers d'un empire colonial bâti par leurs parents et grands-parents en asservissant de pauvres types dont le seul tort était de ne pas avoir inventé la mitrailleuse. Peu de gens regardaient de près l'arrière-cuisine de la « mission civilisatrice ». Même chez les progressistes, l'idée que certains coins du monde soient peuplés de sauvages dangereux qui ne comprennent que la force était une banalité. Aucun des investigateurs pré-tirés n'est franchement raciste, ni prédisposé au bain de sang. Antoine Signel a une relation ambiguë avec la violence. Hector d'Anderly la rejette absolument. Le seul qui la considère comme une option pleinement acceptable, Marc Dubosq, est aussi celui qui ne l'a pas expérimentée. Si l'on déplace le point de vue pour revenir aux ressortissants du XXI^e siècle, nous vivons dans une société (laborieusement) tolérante, où l'on nous apprend que « différent » ne veut pas dire « ennemi ». Dans le monde réel et à notre époque, la violence à l'encontre de ces créatures, hors légitime défense, serait tout à fait mal vue. Elle est plus défendable pour des hommes des années vingt.

Maintenant, ajoutons *L'Appel de Cthulhu* à l'équation. Si l'on s'en tient à la description des hommes-serpents dans les règles, les investigateurs ont en face d'eux des hybrides issus d'accouplements innommables entre des primitifs à moitié humains et des entités reptiliennes malveillantes issues d'un passé incommensurablement ancien. En plus d'être laids et agressifs, ce sont des brutes à exterminer d'autant plus résolument que quelque part, elles ne sont même pas humaines.

Certes, nous dit notre humaniste intérieur, mais les brutes en question ne sont pas responsables de leurs ancêtres. Ces « monstres » sont de pauvres types qui n'ont pas encore inventé le feu et ne paraissent pas particulièrement résolus à repartir à la conquête du monde... Quand on les regarde de près, qu'on prend le temps de les *individualiser*, ils revêtent une humanité troublante... Un démon surgi des entrailles du passé poserait-il sa sagaie pour se curer le nez ? Et cette Gorgone aux cheveux hirsutes qui nous jette

des pierres, que fait-elle d'autre que de protéger ses deux enfants, qui tentent de se cacher derrière elle ? Que ferions-nous, à leur place ? *Que sommes-nous en train de faire, sinon de défendre notre tribu, exactement comme eux ?*

Et là, mes chers amis, nous arrivons au nœud du problème. Dire que le jeu de rôle pousse les personnages à opter pour des solutions rapides et violentes revient à enfoncer une porte ouverte. Ça fait des décennies que ça dure, et c'est très bien comme ça. Mais il y a aussi un vilain petit secret au cœur de *L'Appel de Cthulhu*. Si vous retirez tout le baratin sur les Arabes fous, les cités perdues, les poulpes non-euclidiens et les crabes-champignons fluorescents qui habitent Pluton, il reste quoi ? Un singe nu qui découvre qu'il n'est pas tout seul dans l'univers, qu'il n'est même pas ce qu'il y a de plus important dans l'univers, et que ça fait hurler. Fort. Dans les nouvelles de Lovecraft, sous le choc, le singe perd la boule et va se cacher dans une confortable cellule capitonnée. En jeu de rôle, nos singes à nous ont généralement tendance à privilégier le combat plutôt que la fuite. D'abord parce qu'il n'y a pas d'enjeu, puisqu'ils ne risquent que la peau de leur personnage. Ensuite parce que le jeu de rôle est aussi un *jeu*, et qu'en général, le scénario et le meneur de jeu calibrent la menace pour qu'elle soit *proportionnée* (le célèbre « comptez 1,5 monstre par joueur »).

Ici, la menace n'est pas proportionnée, et c'est délibéré. Les hommes-serpents sont des centaines, ils sont organisés, ils ont des tactiques, et les deux femmes qui les aident sont *intelligentes*. Par ailleurs, l'adversaire est décidément *sous-humain*, alors que chez Lovecraft, il est souvent *surhumain* ou *inhumain*. Qu'est-ce que tout cela induit ? En soi, rien. Ce scénario n'est pas une expérience de psychologie. Mais guettez les réactions des joueurs. Voyez à quel point ils s'accrochent au « moi, vois, moi tue » stéréotypé du rôliste, aux convictions de leurs personnages... et au final, à leurs propres convictions. L'un des moyens de les mettre (gentiment) au pied du mur est d'insister sur la nature de l'adversaire, à la fois répugnant et *autre*.

Si vous allez dans cette direction, quoi que fassent les investigateurs, quoi qu'ils décident, il y a, dans un coin de leur tête, une petite voix qui leur crie qu'il faut tuer toutes ces choses, les *supprimer*, les *effacer* de la surface de la terre, fracasser le crâne des jeunes contre les parois de la caverne, miner les accès... Elle est certainement plus audible chez ceux qui ratent leurs jets de SAN, mais ils l'entendent tous. Votre boulot sera de la rendre audible sans leur forcer la main. Un système *optionnel* pour vous aider à y parvenir se trouve dans l'encadré *Souillure reptilienne*, p. 99.

Si les investigateurs s'abandonnent à cette pulsion, très bien. Cela fait d'eux des assassins génocidaires de créatures *presque* humaines (ou plus probablement des génocidaires ratés massacrés par leurs victimes, ce qui a sa propre ironie). S'ils résistent à l'envie de tuer, c'est très bien aussi, c'est noble et, en plus, ils ont de meilleures chances de s'en tirer vivants. Mais les monstres restent là, au cœur des montagnes, et il est possible que sous l'impulsion d'Ophélie ou de ses pareils, ils s'unissent et recommencent à progresser. Épargneront-ils les humains, le jour venu ? Qui sait si dans cinquante ans, les petits-enfants des investigateurs ne maudiront pas leurs grands-parents d'avoir épargné ces créatures ?

Fin de la digression philosophique. Reprenons le cours normal de nos émissions.

Se sortir vivants des tunnels

À moins que le groupe ne dispose d'une puissance de feu colossale ou ne fasse preuve d'une discrétion surhumaine, entrer dans les tunnels revient, tôt ou tard, à mettre la main dans un nid de frelons. Face aux hommes-serpents, la meilleure solution est la fuite... ou la négociation, une fois que les investigateurs ont prouvé qu'ils pouvaient causer des dégâts. Or, justement, Ssslilsss est prêt à

discuter. Revoyez la liste de ses motivations, p. 93. Il y a (un peu) de grain à moudre. Reste à établir le contact avec un être qui a trente mots de vocabulaire français, dans un contexte où le moindre malentendu peut être fatal.

Le chaman se dit prêt à les laisser partir. S'ils acceptent de laisser un otage, il conduira les autres à la porte des pierres levées. Il leur demande de revenir le lendemain avec des moutons. Beaucoup de moutons.



Les deux scénarios d'un coup d'œil

L'enchaînement indiqué correspond à l'option « Un groupe, un moment » de l'encadré *La structure*, ci-contre. Si vous choisissez une autre solution, rien ne vous empêche de vous concentrer sur la 1^{re} ou la 2^e colonne.

Scénario 1: Les secours

Scène A:
La descente

Scène B:
Au niveau 19

Scène C:
Dans les tréfonds

Scène D:
Salut ou damnation ?

Conclusion(s)

Scénario 2: Les emmurés

Scène I:
Après la catastrophe

Scène II:
Basculement

Scène III:
Révélation

Scène IV:
Résolution

de luttes sociales parfois violentes. Les dernières grandes grèves remontent à février et mars 1920. Elles se sont soldées par un échec que beaucoup de mineurs ont encore sur le cœur.

Les progrès techniques limitent peu à peu la mortalité. La grande catastrophe de Courrières, en 1906, a fait plus de 1000 morts. C'était il y a à peine plus de vingt ans... La plus grave catastrophe d'après-guerre a eu lieu à Escaudin, le 19 janvier 1920. La chute d'une cage d'ascenseur y a tué 17 mineurs. Dans ces conditions, les soixante disparus de la catastrophe de Jillers sont un événement national.

Contexte local

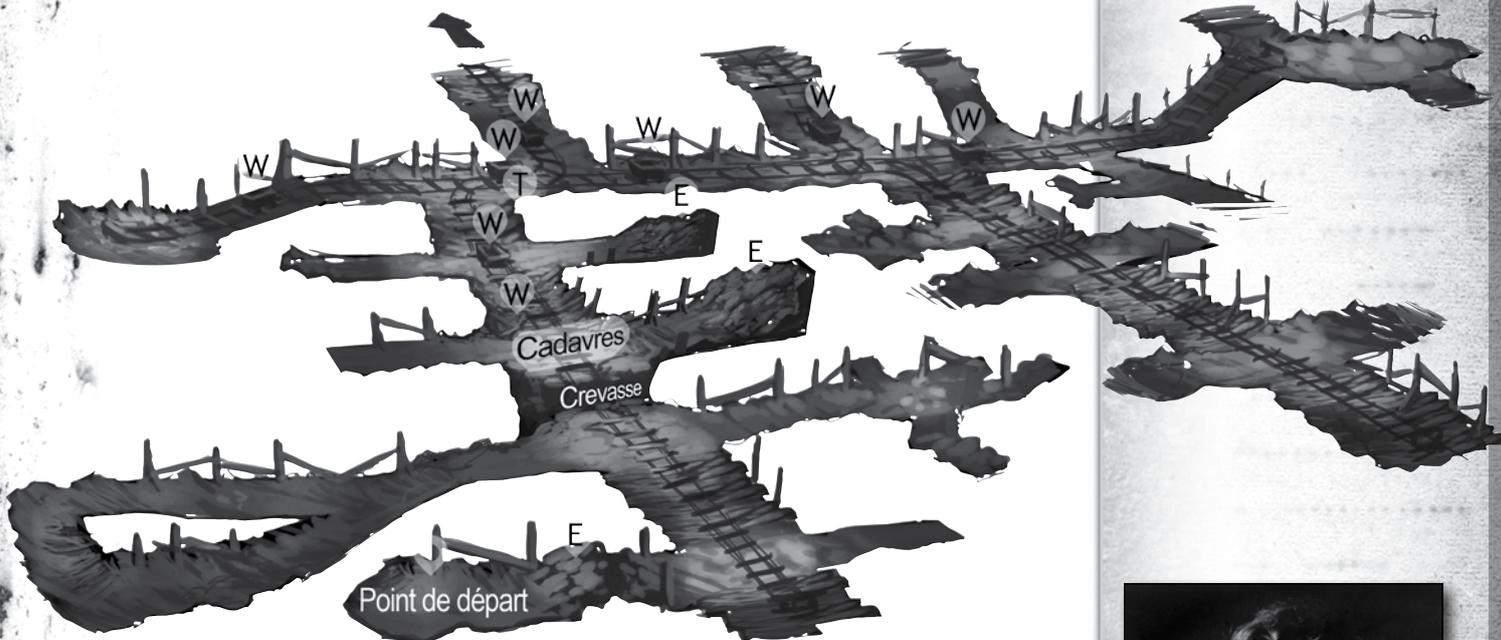
Jillers est une petite cité ouvrière imaginaire, située un peu à l'ouest de Béthune. Elle compte environ 3500 habitants. À part une église médiévale et des Halles Renaissance, tout y est construit pour la mine. Au nord de la ville, d'énormes terrils dominent le paysage. Entre eux s'ouvrent les cinq fosses de la Compagnie des mines de Jillers. Même dans le centre du bourg, tout est couvert d'une fine poussière noire.

Propriété de la famille Dollon depuis près d'un siècle, la Compagnie est pratiquement le seul employeur de Jillers. Les mineurs vivent dans

des maisonnettes en briques au confort relatif près des fosses, les employés de bureau dans des maisons un peu moins spartiates, les ingénieurs et les cadres ont de vraies villas un peu à l'écart. Quant à la famille Dollon, elle possède un joli château XIX^e, à trois kilomètres au sud du centre-ville.

Les magasins de Jillers appartiennent à la compagnie, tout comme le dispensaire et la maison des vieux travailleurs. La bibliothèque municipale Paul-Dollon commémore le grand-père de l'actuel patron, et l'on n'y trouve que des livres approuvés par la compagnie. Le maire, M. Rabastens, est à la fois un cadre supérieur à la retraite et un ami proche de M. Dollon. Le curé et l'instituteur sont tous les deux indépendants, mais ils savent qu'ils ne feraient pas long feu s'ils se mettaient M. Dollon à dos. Pour quoi faire, d'ailleurs ? Il les ménage. Et puis, au bout du compte, les mineurs sont correctement traités par une direction plutôt paternaliste. Même si la CGT est présente, elle n'est pas en position de force, ce qui ne l'empêche pas d'arracher de petites concessions de temps en temps. Les « bons éléments » restent à Jillers du berceau à la tombe. Les très bons ont l'occasion de faire des études financées par la famille Dollon, qui leur permettent de devenir ingénieurs dans l'entreprise. Dans l'ensemble, la communauté est soudée et respecte la direction.

Vers le
puits d'aérage C



Puits principal
La Chose

W : wagonnet E : éboulis T : téléphone

Scène II: Basculement

Avancer!

Où est passé le groupe envoyé en reconnaissance? Ils n'avaient qu'une centaine de mètres à couvrir dans un tunnel rectiligne pour arriver à la grande galerie. De là, le puits principal, ses ascenseurs et ses échelles de secours ne sont plus très loin...

Le passage secondaire où se trouvent les investigateurs mesure 1,80 m de haut et un peu plus de deux mètres de large. Il descend en pente très douce vers la galerie principale. Il y a des rails pour les wagonnets de charbon, mais aucun wagonnet n'est en vue. Entre leur position et le débouché dans la grande galerie, il y a trois autres intersections semblables à celles où ils se trouvent.

Les investigateurs peuvent partir seuls en reconnaissance, ou insister pour que le groupe entier parte. Dans ce cas, il faut improviser un brancard pour Cardon. Il y a « justement » là un tas de planches et de madriers qui étaient prévus pour le boisage des galeries d'extraction. (En y repensant, les investigateurs ont l'impression qu'il n'aurait dû être livré qu'après Noël, mais bon, il est là, c'est l'essentiel, pas vrai?)

La première intersection est franchie sans encombre. Les tunnels latéraux sont déserts. Celui de droite est bloqué par un nouvel éboulement, mais cette fois, il n'y a aucun signe de vie derrière. Outils et matériel gisent au sol, abandonnés, comme si les mineurs qui travaillaient là étaient partis précipitamment. Ont-ils pu évacuer? Peut-être, sauf que...

À quelques mètres de la seconde intersection, la galerie est coupée par une crevasse large d'au moins trois mètres. Si les investigateurs tentent d'estimer sa profondeur, par exemple en jetant un chiffon enflammé à l'intérieur, ils arrivent à un résultat impossible – des centaines et des centaines de mètres. Y aurait-il un gouffre naturel sous la mine?

Franchir la crevasse exige un minimum d'ingéniosité. Les madriers sont là pour ça, les débris de la voie ferrée aussi. Faire traverser un blessé dans le coma risque d'être plus compliqué. Souvenez-vous que votre objectif est de poser des défis aux joueurs, pas de tuer leurs personnages...

Les véritables anomalies commencent après la crevasse. Une dizaine de mètres après la seconde intersection, le groupe tombe sur les corps de Jo et de Paul, les deux mineurs partis en reconnaissance. Ils gisent dans une mare de sang et sont couverts de blessures, comme s'ils avaient été attaqués par une bête sauvage impossible à identifier, mais dotée de grosses mâchoires... ou de pinces? Et peut-être d'un dard, comme un scorpion géant... (SAN: 1/1d4.) Comment les deux mineurs ont-ils franchi la crevasse? Et qu'est-ce qui rôde dans les profondeurs?

La Chose au téléphone

La grande galerie n'est plus très loin. Juste avant l'intersection, posé dans une niche, se trouve un petit téléphone de campagne à manivelle. Il n'était pas là lorsque les investigateurs ont pris leur service, mais sa présence est tout à fait explicable: il est du modèle qui figure dans les boîtes de matériel



Deux options

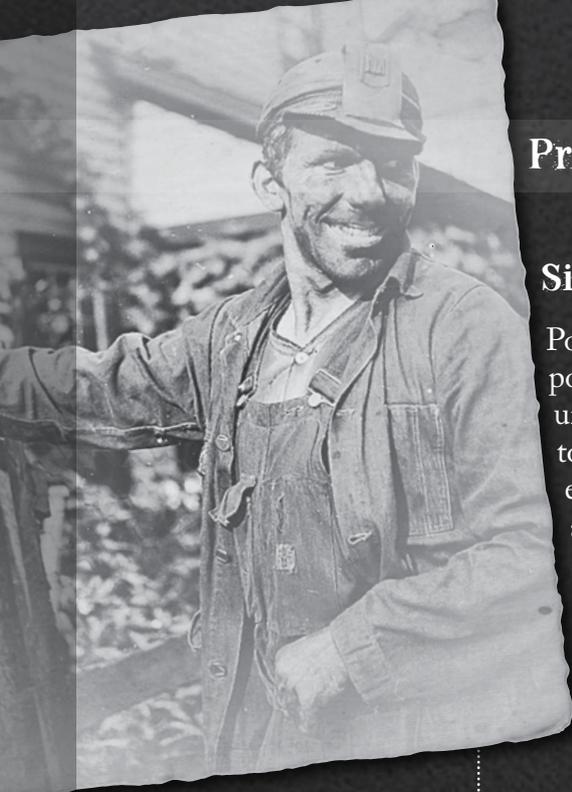
Si vous le désirez, vous pouvez placer les incidents suivants entre la découverte du corps de Paul et Jo et l'incident du téléphone. Si vous préférez vous en abstenir, les intersections débouchent sur des réseaux de galeries d'extraction sans grand intérêt.

Des lumières fantômes

À la seconde intersection, les mineurs distinguent des lumières vacillantes, aux couleurs chaudes. Rien à voir avec une lampe électrique. Elles semblent s'éloigner, vacillent, réapparaissent. Les PNJ refusent de s'aventurer à leur poursuite. Ce qui a tué Jo et Paul rôde toujours dans le coin, pas vrai? Si les personnages y vont sans eux, ils finissent dans un cul-de-sac obscur après quelques minutes de poursuite. La Chose désirait voir si leur curiosité prenait le pas sur leur instinct de survie. La voilà fixée!

La demoiselle en détresse

Au moment où ils arrivent à la troisième intersection, une forme se précipite sur eux. C'est une jeune femme complètement hystérique, vêtue d'une jupe et d'un chemisier sages, mais déchirés et trempés de sueur. Les mineurs la connaissent tous, elle s'appelle **Joséphine Jeannet**, elle a vingt-deux ans et c'est l'une des plus jolies filles de Jillers. Joséphine est incohérente, mais il est possible de la calmer avec un peu de patience. Elle leur explique qu'une heure avant « l'explosion », elle a été enlevée chez elle par deux hommes armés, aux visages dissimulés par des foulards. Ils



Profession : Ouvrier

Sidérurgiste, mineur, ouvrier d'usine,...

Pour l'ouvrier, la vie est simple : en échange d'un salaire juste suffisant pour le faire vivre, il doit passer huit heures par jour devant un établi ou une chaîne de montage. Son horizon ? Des petits bonheurs simples. Si tout va bien, il aura, dans l'ordre, une femme, des enfants, un pavillon et une modeste retraite. Vu de l'usine, le spectre du chômage est autrement plus menaçant que les forces du Mythe. Le meilleur moyen d'affronter l'un ou d'autre reste l'organisation. Les ouvriers ont eu des décennies pour apprendre une leçon qui ne vient pas naturellement aux intellectuels : l'union fait la force.

Compétences d'occupation

Baratin, Bricolage, Bureaucratie, Conduire engin lourd, Contacts & Ressources, Langues étrangères (l'argot du métier, le patois pour ceux qui arrivent de la campagne, ou une « vraie » langue étrangère pour travailler à l'étranger ou avec des immigrants), deux compétences de Métier au choix (parmi Mécanique, Explosifs, Électricité, Mine, Verrerie, etc.), Négociation, Persuasion.

Particularité

Compétence : Bosser en équipe.
+10% à la compétence Bricolage.
+1 en FOR, en CON ou en DEX, au choix.

Cercles d'influence

Anarchistes, Ouvriers, Syndicalistes.

Équipement fétiche

Un outil préféré qui lui donne +10% dans sa compétence de Métier.

Trivia

Qu'il s'agisse de l'industrie automobile, du textile, de l'armement, de l'industrie lourde (sidérurgie, charbonnage), de la construction d'infrastructures, la part de l'industrie ne cesse de croître dans les pays développés comme la France ou les États-Unis (autour de 30% pendant la décennie pour l'un et l'autre). C'est l'ère de la rationalisation, du « fordisme », des premières chaînes de montage... mais il subsiste aussi, surtout en France, de très nombreuses « petites industries » familiales. Le secteur s'est féminisé pendant la Grande Guerre, et il en reste quelque chose, même si certaines industries comme les charbonnages restent des bastions masculins.

Profil type Mécanicien

Caractéristiques et attributs

APP 12	Prestance	60%
CON 13	Endurance	65%
DEX 12	Agilité	60%
FOR 13	Puissance	65%
TAI 13	Corpulence	65%
EDU 12	Connaissance	60%
INT 12	Intuition	60%
POU 12	Volonté	60%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	12
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

Compétences d'occupation

Baratin	35%
Bricolage	55%
Conduire (automobile)	40%
Conduire (camion)	40%
Mécanique	60%

137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500



Introduction

L'Appel de Cthulhu ne s'écrit pas qu'au présent. Les créatures du Mythe sont éternelles et intemporelles. Pratiquement tous les personnages de Lovecraft découvrent de monstrueuses vérités oubliées depuis longtemps. Qu'il s'agisse des activités de la Grande Race voici des millions d'années, des méfaits de Joseph Curwen deux siècles avant l'époque de Charles Dexter Ward, ou de la terrible généalogie de Wilbur Whateley au début du XX^e siècle, le passé regorge de secrets qui influencent encore le présent. Ce chapitre se compose de douze petites histoires destinées à donner un peu de profondeur historique à une campagne française. Sans être des scénarios à part entière, elles sont plus développées que de simple synopsis.

Toutes sont présentées de manière uniforme, en commençant par une **présentation des faits**. Elle est suivie par une courte **explication** de ce qui s'est réellement passé, puis d'un paragraphe sur les **traces** laissées par l'affaire dans les archives et les mémoires, et enfin d'une présentation de ses **prolongements** au temps des investigateurs. Cette approche est destinée à vous permettre de les exploiter à n'importe laquelle des époques « classiques » de *L'Appel de Cthulhu* (Belle époque, Années folles ou Contemporain). Bien entendu, si vous vous sentez un peu plus ambitieux, rien ne vous empêche de les convertir en scénarios historiques type « Étranges époques ». Il suffit d'y rajouter une introduction pour les investigateurs et quelques personnages non-joueurs pour faire le liant.

Cahier des charges

Les trames de ce chapitre ont été rédigées avec les contraintes suivantes à l'esprit.

- **La petite histoire, pas la grande.** Les grandes figures historiques ne se marient pas forcément bien avec le Mythe de Cthulhu. Les protagonistes de ces trames sont donc des « oubliés de l'histoire », des individus plausibles pour leur époque, mais qui n'ont pas changé la face du monde. Rien ne vous empêche d'y glisser quelques personnages illustres, que ce soit à l'arrière-plan ou sur le devant de la scène. Pour prendre un exemple, telle qu'elle est rédigée, l'affaire du monastère Saint-Blaise (p. 146) est restée un problème strictement local jusqu'à la fin. Mais un récit de ces événements aurait pu parvenir aux oreilles des autorités et être jugée assez sérieuse pour conduire à l'intervention des troupes royales. En 1365, celles-ci sont conduites par un certain Bertrand du Guesclin, « capitaine général pour les pays entre Seine et Loire ». Du coup, de nombreuses biographies du connétable consacrent quelques lignes à la reprise en main du monastère, quitte à donner des versions imprécises et contradictoires de ce qui s'y passait.

- **Dans les interstices de la France éternelle.** Le contexte historique de ces dossiers est aussi précis que possible compte tenu des contraintes de place. En revanche, leur géographie est presque entièrement imaginaire. Créer un « pays de Lovecraft » en France aurait été possible, mais l'exercice aurait été très artificiel. Et puis, ce n'est pas nécessaire. En dehors des grandes villes s'étendent des centaines de milliers de kilomètres carrés de petits bourgs et de villages, tous flanqués de leur château, de leurs ruines pittoresques ou de leur curiosité géographique. Pourquoi ne pas en rajouter quelques-uns et leur donner un contexte cthulhien ? Il aurait été possible d'opter pour le réalisme et d'exploiter des sites réels et de véritables légendes. Mais en ces temps connectés où le moindre hameau a son site Internet et apparaît en photo sur Google Earth, l'imaginaire est le meilleur refuge de la créativité... De plus, ce flou géographique vous permettra d'adapter plus facilement ces trames à votre région et à votre environnement¹.

- **Des questions ouvertes.** Le choix de conclure certains prolongements par des points d'interrogation est délibéré. L'idée est de vous conserver une marge de création. Selon les histoires que vous avez envie de raconter, vous pourrez modifier les réponses que vous apportez à ces questions... ou les ignorer complètement.

- **Des histoires autonomes.** Chacun de ces dossiers forme la base d'un scénario indépendant. Mais si vous vous sentez ambitieux, il n'est pas très difficile de les mélanger pour obtenir des pistes de campagnes. Rien ne vous interdit de décider, par exemple, que l'église Saint-Michel d'Eudicourt (p. 162) a été l'un des arrêts des pèlerins de la Jérusalem céleste (p. 144). Qu'ont-ils fait là-bas ?

- **Mythe de Cthulhu ou fantastique ?** Toutes les histoires de ce chapitre sont cthulhiennes, mais le Mythe y est toujours marié à d'autres éléments. Le contexte historique oriente le type d'histoire qu'il est possible de raconter. De plus, une époque laisse des traces dans la mémoire collective. Cette dernière, à son tour, impose ses thèmes. Pour prendre quelques exemples, l'histoire de la malebête (p. 142) est un coup de chapeau aux *Vies des saints* du Moyen Âge... et à tous les films de monstres où la Bête rôde. L'affaire Davrignac (p. 154) emprunte les codes des récits romanesques du XIX^e siècle, en particulier *Le comte de Monte-Cristo*. Avec son sorcier amateur de sacrifices humains, *Les possédées de Bois-Fleury* (p. 158) est cthulhien, mais c'est aussi un hommage au fantastique traditionnel et aux histoires de fantômes. *Le photographe évaporé* (p. 160) explore l'une des tangentes peu connues du Mythe de Cthulhu et y introduit un peu de Jean Ray au passage. Et ainsi de suite.

¹ Plusieurs trames font référence à « la grande ville voisine ». Il va de soi que c'est celle qui vous arrange.