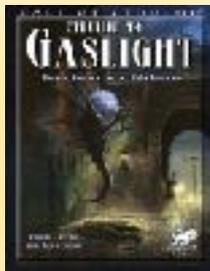


Crimes, brouillard et châtimement

*Monographie critique
sur les suppléments et scénarios fantastiques
se déroulant à l'époque victorienne*

*L'appel de Cthulhu - Cthulhu by Gaslight
Cthulhu Hack
Cthulhu Eternal*

par Yello



SOMMAIRE

L'APPEL DE CTHULHU

Crimes, brouillard et châtement.....	3
Cthulhu by gaslight	6
Dark designs	8
* <i>C'est transposable : d'autres jeux de rôle qui se déroulent à l'époque victorienne</i>	9
Les sacrements du mal	10
L'aube dorée	12
* <i>C'est adaptable : des scénarios 1920 adaptables à l'époque Gaslight</i>	13
Cthulhu 1890	14
Taint of madness	17
Cults of Cthulhu	18
Monographies M.U. (Miskatonic University Library Association).....	19
Cthulhu im Gaslicht	23
* <i>Publications diverses en allemand</i>	24
Autres scénarios publiés	26
Les scénarios publiés dans les revues, les fanzines et sur les sites internet	29
Miskatonic Repository	32
* <i>Regency Cthulhu</i>	41
Hudson and Brand	43

AUTRES SYSTEMES DE JEU

Cthulhu Eternal	49
Cthulhu Hack	51
Index des 80 scénarios Gaslight.....	52
Sources et liens.....	53

POUR S'ORIENTER

Quelques stickers pour retrouver les différentes possibilités offertes par l'époque...

Pour jouer avec Sherlock Holmes.....	19
Pour jouer avec le petit peuple.....	35
Pour jouer en mode « Pulp ».....	38
Pour jouer avec la morale victorienne.....	40
Pour jouer dans une ambiance steampunk.....	41
Pour jouer avec les sites historiques.....	42
Pour jouer dans l'East End londonien.....	43
Pour jouer en une seule soirée.....	46
Pour débiter.....	48
Pour jouer une campagne.....	48
Pour expérimenter l'ambiance gaslight.....	48
Pour sortir de Grande Bretagne.....	50

Crimes, brouillard et châtiment

C'est confirmé (régulièrement depuis quelques années...), Chaosium est en train de préparer une nouvelle version du supplément Gaslight pour l'Appel de Cthulhu qui pourrait sortir prochainement. Une carte de Londres a même été diffusée. Ce serait donc la quatrième édition de ce supplément mythique qui nous plonge dans les ténèbres embrumées de l'époque victorienne, et cette fois avec une adaptation à la v7 des règles.

Un peu d'histoire

Nous sommes en 1985 et William Barton se voit confier par Chaosium la rédaction d'un supplément qui va sortir l'Appel de Cthulhu de son jardin classique des années 20 aux USA. Jusqu'alors, il y avait bien eu quelques aventures qui se perdaient en dehors de la Nouvelle Angleterre, mais pas de cadre général de l'aventure qui soit fixé dans une autre époque et un autre lieu.

Cthulhu by Gaslight - soit « Cthulhu à la lumière à gaz » qui ne sonne pas très heureusement en langue française - est le premier du genre à sortir en 1986, avant que nous connaissions les adaptations à l'époque contemporaine, à l'antiquité romaine, au far-west... et bien d'autres.

William Barton produisit un supplément qui contenait l'essentiel des informations utiles sur l'époque victorienne pour adapter les aventures. Ce premier supplément était centré sur Londres et comportait déjà plusieurs entrées nouvelles qui permettaient d'ancrer les histoires dans d'autres mythologies littéraires que celles de Lovecraft, inspirées d'Arthur Conan Doyle (Sherlock Holmes, Le professeur Challenger et le monde perdu...), Robert Louis Stevenson (Dr Jeekyll et Mr Hyde...), Oscar Wilde (Le portrait de Dorian Gray...) et bien sur Herbert George Wells (L'homme invisible, la guerre des mondes la machine à remonter le temps...).

Dans cet esprit, Barton proposera deux scénarios en compléments du guide. Le premier s'intitule *Les Horreurs du Yorkshire* et met en scène Sherlock Holmes et le panthéon des personnages holmésien confrontés aux horreurs du mythe au côté des investigateurs. C'est même

cette proposition de scénario qui a fait naître l'idée d'un coffret avec un supplément sur l'époque. Le scénario sera publié dans la première édition en 1986 et traduit en Français par Jeux Descartes avec le supplément original dans la foulée, accompagnés d'un plan de Londres grand format dans une boîte en carton.

Le deuxième scénario reprenait une autre légende victorienne : *Le retour de Jack l'éventreur*. Mais son assaisonnement à la sauce du mythe de Cthulhu n'est pas retenu par Chaosium dans la boîte initiale et ne sera publié qu'ultérieurement dans les dossiers de l'Université Miskatonic.

La deuxième édition du supplément comportera peu de modifications et sera éditée au format livre en 1988, uniquement aux USA. La troisième édition éditée en 2012 par Chaosium (pour la v6) sera en revanche bien étoffée et comporte notamment davantage de précisions sur les légendes britanniques. Le scénario Holmésien de Barton est abandonné et remplacé par deux aventures plus courtes et de facture plus classique pour faciliter l'introduction à l'époque : *The Burnt Man* - qui plonge les personnages sur la lande de Dartmoor chère au Chien des Baskerville et permet aux investigateurs d'être au contact de la petite aristocratie et des secrets enfouis de la campagne anglaise - et *Night of the Jackals* qui amène les investigateurs à côtoyer les militaires britanniques à rouflaquettes dans leurs clubs, et à enquêter sur leur passé hérité des campagnes coloniales.

Cette troisième édition Chaosium n'a pas été réellement traduite en France. En 2013, les éditions Sans détour publient une série de trois suppléments « Cthulhu 1890 » (Investigations au XIXème siècle, Londres au XIXème siècle

et Esotérisme au XIX^{ème} siècle) qui sont malheureusement assez éloignés de l'original, avec des infos encyclopédiques assez lourdes et peu utiles qui prennent le pas sur l'information nécessaire pour le jeu. Les livres sont chapitrés de manière confuse et l'écriture est souvent redondante. Comme aucun supplément de scénarios n'est publié, cela rend l'ensemble assez inerte et peu exploitable. Une occasion gâchée de relancer la publication Gaslight en France.

Mais l'époque continue à intéresser. Stygian Fox publie aux Etats-Unis une série de suppléments consacrés à la période Gaslight autour de la maison d'enquêteurs *Hudson & Brand*. Chaosium promet une réédition avec une nouvelle campagne. Des scénarios sont régulièrement publiés dans le Miskatonic Repository.

Les charmes de la brume et de l'inconnu

L'époque victorienne suscite toujours l'intérêt, en particulier dans la prolifique production de séries et de films qui entretiennent sa légende. Mais elle s'adapte également très bien à l'Appel de Cthulhu, et n'a rien à envier au canon des aventures se situant dans les années 20 aux USA. On peut trouver plusieurs raisons à ce charme particulier de l'époque.

D'abord, notre imaginaire a été alimenté par de nombreuses oeuvres de fictions qui se déroulent à cette époque, et les aventures de Sherlock Holmes au premier chef, peuvent planter d'emblée un décor qui nous est familier. Mais d'autres figures nous sont restées familières, de l'homme invisible à Dracula, en passant par le capitaine Nemo. La littérature, les séries et films abondent de références à cette époque, que la série *Penny Dreadful* a réuni dans une belle trilogie. Nous associons à ces références des profils-types de personnages que nous retrouvons avec bonheur : le colonel britannique ayant séjourné en Inde, le chercheur d'or revenu d'Afrique du Sud ou du Klondike, le Bobby flegmatique aidant l'enquêteur dans son travail, le savant fou, l'espionne, le dandy, etc.

Le monde de l'époque victorienne est encore largement inconnu : la science est plus balbu-

tiante sur bien des sujets (médecine, physique, police scientifique), les continents ne sont pas encore complètement explorés par les occidentaux et il reste encore pas mal de « blanc de la carte »... cette part d'inconnu laisse ouverte le champ de l'imagination pour des inventions, des peuples, des croyances. Verne, Wells, Stevenson s'en sont emparés à l'époque, et le monde inexploré est un terrain propice à des aventures fantastiques. Trente ans plus tard, les choses auront bien progressé du point de vue de la connaissance du globe, de la science... mêmes les pôles, et l'aviation a fait le reste. Après la 1^{ère} guerre mondiale et la grande dépression, le monde sera un peu plus désenchanté.

C'est enfin une terre et une époque qui ne sont pas étrangères au mythe de Cthulhu. Si Lovecraft s'y est penché un peu (*Des rats dans les murs*), on y trouve aussi certaines des références de la littérature fantastique où il a allègrement puisé son style, comme Arthur Machen - ou même *Le Roi en jaune* de Robert Chambers qui se déroule dans le Paris gaslight. Plusieurs écrivains ont permis au mythe de trouver une postérité britannique à la suite du maître : Brian Lumley, Colin Wilson, Ramsay Campbell... la vallée de la Severn, les signes télépathiques des Lloigors sont des signes manifestes de l'implantation d'un mal ancien.

Pas de vieux cimetières indiens dans l'Angleterre victorienne, mais la présence du petit peuple des légendes, des récits et des vestiges laissés par les romains, des âges sombres dont on ne connaît que des bribes et des personnages légendaires comme Arthur ou Merlin.. Enfin, en Angleterre comme sur le continent, un folklore et une histoire inépuisables pour y construire des récits qui auront des références entremêlés dans les oubliettes de l'Histoire ou de la Préhistoire.

L'actualité de l'époque est également une source d'inspiration : le jeu des alliances entre les empires avant la première guerre mondiale se prête à tous les récits d'espionnage, le développement industriel et commercial amène des individus à bâtir des fortunes colossales, à innover dans les directions les plus audacieuses. Les guerres coloniales sont menées au rythme des

bains de sang et des alliances locales afin de s'appropriier les ressources des pays dominés. Des femmes d'exception commencent à faire valoir leurs talents dans un monde outranciè-
rement masculin. Les conflits sociaux et les nationalismes se manifestent dans tout le monde industrialisé.

C'est donc une période qui se prête à plusieurs grandes typologies de scénarios auxquelles le mythe de Cthulhu peut s'inclure - ou pas : l'enquête policière - dans la grande tradition holmesienne ; le scénario d'espionnage lié à des événements politiques et historiques ; l'aventure exotique pour découvrir des endroits explorés ; le fantastique scientifique qui peut dériver sur le steampunk autour des machineries avant-gardistes comme la machine à voyager dans le temps ou le Nautilus ; le fantastique gothique ou macabre...

Des aventures « Gaslight » à Londres, en Europe, et à travers le monde...

La Grande Bretagne est à ce moment de l'histoire au sommet de sa puissance, au centre d'un empire maritime et terrestre, politique et économique, extrêmement étendu. Cela ouvre des perspectives planétaires tant les liens sont forts (même s'ils sont complexes) avec des régions du monde comme les Indes, l'Australie et la Nouvelle Zélande, les différentes colonies d'Afrique du sud et de l'est, l'Egypte, le Canada,...sans négliger le potentiel « gaslight » de villes telles que Paris, Vienne, Constantinople par exemple Mais ce sont des pistes qui n'ont pas encore été suffisamment exploitées jusqu'à présent dans les scénarios publiés qui se sont essentiellement concentrés sur Londres, l'Angleterre et l'Ecosse.

Les publications Gaslight des éditeurs et des revues sont plus épisodiques que celles sur les années 20 ou l'époque contemporaine, mais il y a un catalogue de scénarios qui a continué à s'enrichir au fil des années, avec quelques perles à ne pas manquer. Voici un tour d'horizon des suppléments et scénarios que j'ai pu recenser.

Un regard critique sur les suppléments et scénarios...

... mais (Attention !) plutôt à destination d'un Gardien

Ce guide propose des critiques, forcément subjectives. **Ce n'est qu'un point de vue** qui correspond à une approche du jeu parmi d'autres, mais il s'appuie en général sur une expérience de jeu puisque j'ai fait jouer beaucoup de ces scénarios sur table réelle ou virtuelle. Il ne faut rien y voir de définitif mais plutôt un guide fléché **surtout destiné à un Gardien** qui chercherait à explorer la période et à se repérer dans la bibliographie Gaslight.

Ce sont des informations qui peuvent divulguer le scénario pour des joueurs.

Pour chacun des 80 scénarios présentés, les rubriques sont les suivantes :

L'Intro décrit l'amorce pour les joueurs, puis les points

Critique : une évaluation de 1 à 5. **(Joué)** indique que je l'ai fait jouer, **(Lu)** que je l'ai seulement lu.

Au rayon des classiques mentionne les références classiques qui sont utilisées dans le scénario.

Pour le gardien... propose le niveau d'expérience requis pour le meneur de jeu (débutant, confirmé, expérimenté) .

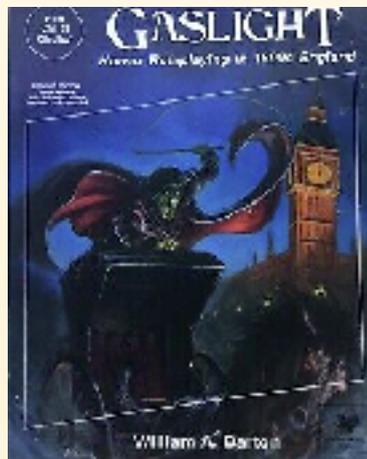
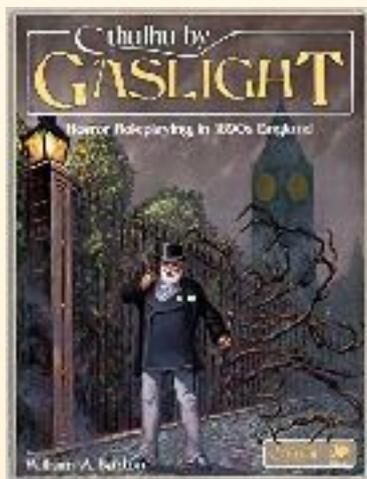
La petite anecdote donne une info inutile.

Précision sur la traduction des titres

Pour faciliter la lecture, j'ai présenté tous les scénarios avec un titre français, même quand ils n'ont pas encore été traduits. J'ai retenu ce qui me semblait le plus juste en tenant compte du titre original et après lecture du scénario.

CTHULHU BY GASLIGHT

Chaosium a édité ce supplément à trois reprises entre 1987 et 2012. Seule la première édition a été réellement traduite en français.



PREMIERE EDITION

Chaosium (1986), Traduction et édition française Jeux Des-cartes (1987)

Auteur : William Barton

Contenu : création des personnages victoriens, description des années 1890 (armes, chronologie, biographies de personnages importants, sites et quartiers de Londres, voyages, médias, crimes, la loi, le gouvernement britannique, royauté et titres de noblesse, les clubs londoniens, logement, sources d'informations, prix, vêtements), l'occulte dans les années 1890 (Société théosophique, Golden Dawn, Franc-maçonnerie, spiritisme). Une section est consacrée au voyage temporel. Les chronologies des aventures de Sherlock Holmes et des romans de H.G. Wells concluent le supplément.

Scénario : **Les Horreurs du Yorkshire**

DEUXIEME ÉDITION

Edité par Chaosium (1988). Non traduit en français.

Auteur : William Barton

Contenu : réédition de l'édition de 1986, avec quelques ajouts dans la partie consacrée à l'époque victorienne qui développent les aspects consacrés à l'Angleterre. Le scénario Les horreurs du Yorkshire accompagne toujours le guide. Le format a changé car il s'agit désormais d'un livre et non d'un coffret, avec une nouvelle illustration de couverture.

Scénario : **Les Horreurs du Yorkshire**

LES HORREURS DU YORKSHIRE

Scénario publié dans Cthulhu by gaslight (1ère et 2ème éd.) (v2 / v3)

Auteur : William Barton

Intro : les investigateurs interviennent à la demande de Sherlock Holmes sur une affaire qui implique son frère Sherrinford, gentleman-farmer basé dans le Yorkshire.

Critique : ****** (Joué)**

Un scénario d'enquête et d'action qui fonctionne très bien. Il permet d'installer une bonne ambiance et une montée en puissance sur Mycroft Manor. Il est un peu trop chargé en créatures comme tous les scénarios de l'époque mais cela peut s'adapter. On y retrouve de nombreuses références au Canon holmésien, empruntées aux aventures et à la « biographie » du détective « Moi, Sherlock Holmes » rédigée par William S. Barrington-Gould ce qui constitue autant de clins d'oeil qui pourront ravir les amateurs. Mais ce n'est pas un scénario « débutant », pour les joueurs et encore moins pour le MJ.

Pour un gardien *** Expérimenté

Aux rayon des classiques : Sherlock Holmes et les personnages du Canon, la demeure d'un gentleman-farmer victorien, les références aux rares récits de Lovecraft faisant référence à l'Angleterre, la campagne du Yorkshire, les références à l'occupation romaine.

La petite anecdote : William Barton avait d'abord proposé uniquement ce scénario à Chaosium et il lui a été demandé d'écrire le supplément Gaslight pour l'accompagner et proposer ainsi un nouveau théâtre de jeu.

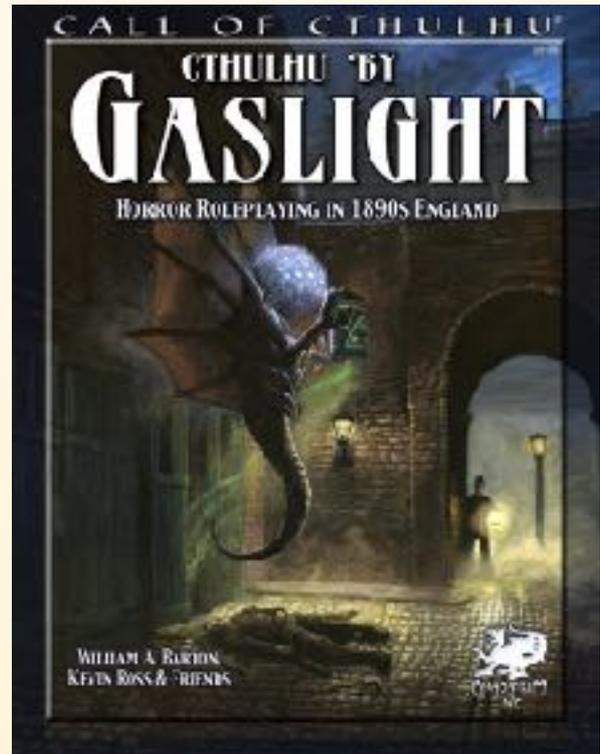
TROISIÈME ÉDITION

Edité par Chaosium (2012). Non traduit en français. Des éléments ont été repris dans le supplément Sans détour Investigations au XIX^{ème} siècle.

Auteurs : William Barton, Kevin A. Ross, Glyn White, Dave Hallett, Scott Aniolowski

Contenu : ce supplément pour la v6 reprend les informations du premier supplément Gaslight en les étoffant, notamment sur la description des régions de Grande Bretagne et d'Irlande et la description des personnages de fiction hérités de la littérature (de Varney le vampire à Allan Quatermain...). Les suggestions sur HG Wells et la chronologie holmesienne ont disparu. Deux scénarios plus brefs et facile à développer remplacent le scénario historique des Horreurs du Yorkshire qui souffrait d'être un peu long et complexe pour une entrée en matière.

Scénarios : The Burnt Man (**L'homme brûlé**), Night of the Jackals (**La nuit des chacals**)



L'HOMME BRULÉ

Scénario publié dans Cthulhu by gaslight (3ème éd.), en anglais sous le titre THE BURNT MAN

Auteur : Richard Watts

Intro : une aventure sur la lande du Dartmoor qui rappellera le chien des Baskerville, avec une histoire de famille et une antique malédiction

Critique : *** (Joué)

Une intrigue assez classique qui peut être un bon scénario d'introduction car on y retrouve plusieurs des attendus d'une aventure victorienne mystérieuse à la campagne. La gardien devra toutefois être à l'initiative.

Pour un gardien ** Confirmé

Au rayon des classiques : les sites archéologiques, la petite aristocratie, le domaine de campagne et la lande, la malédiction familiale, le petit peuple

La petite anecdote : on trouvait déjà les illustrations isolées de ce scénario à la fin du supplément *L'aube dorée* (à moins que les illustrations aient inspiré ce scénario ?)

LA NUIT DES CHACALS

Scénario publié dans Cthulhu by gaslight (3ème éd.), en anglais sous le titre NIGHT OF THE JACKALS

Auteur : Kevin A. Ross

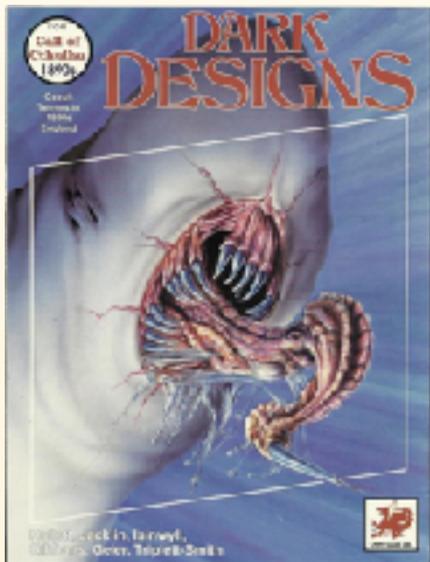
Intro : les membres d'un régiment disparaissent les uns après les autres. Les enquêteurs cherchent à trouver l'explication dans les agissements passés des militaires, bien loin de l'Angleterre.

Critique : **** (Joué)

Une trame assez classique mais efficace. Le réveil d'un mal ancien qui frappe d'anciens militaires désormais bien au chaud dans leurs demeures et leurs clubs londoniens. Le scénario introduit un personnage ancien et puissant, qui peut faire de cette aventure une introduction à une campagne plus longue imaginée par le MJ. L'action est un peu distendue et nécessite un gardien qui a un peu de bouteille pour ne pas perdre les joueurs.

Pour un gardien ** Confirmé

Au rayon des classiques : les clubs, l'armée britannique, la malédiction venue d'Egypte



DARK DESIGNS (SOMBRES DESSEINS)

Livret de scénarios édité par Chaosium (1991), avec une introduction de L.N. Isinwyll, une annexe sur le sud de l'Angleterre et le Pays de Galles. Ce premier recueil de scénarios Gaslight édité par Chaosium n'a jamais été traduit en français. Il contient trois scénarios qui peuvent être joués en partie en mode « campagne » (le 1^{er} et le 3^{ème} ont des PNJ en commun). Ils sont un peu datés et naïfs dans leur forme et font appel à des aspects du folklore ou de l'archéologie britanniques que nous connaissons peu en France. Ils contiennent néanmoins bon nombre d'idées et de situations intéressantes et restent exploitables pour un MJ qui serait prêt à faire un petit travail d'adaptation.

Règles : v4

Scénarios : Eyes for the blind (**Des yeux pour l'aveugle**), Menace from Sumatra (**La menace de Sumatra**), Lords of the dance (**Les seigneurs de la danse**)

DES YEUX POUR L'AVEUGLE

Scénario publié dans Dark designs, en anglais sous le titre EYES FOR THE BLIND

Auteur : David Hallett (avec L.N. Isinwyll)

Intro : les investigateurs sont témoins d'un crime et emportés malgré eux à la poursuite d'une redoutable machination qui les amène à voyager dans le sud de l'Angleterre.

Critique : *** (Joué)

Le scénario a un peu vieilli et la conclusion est assez hallucinante, mais il y a plusieurs situations de jeu qui méritent le détour. L'introduction est excellente. Les lieux visités par les investigateurs sont authentiques et dépaysants. Il mérite qu'on s'y attarde au prix de quelques aménagements dans l'intrigue et sur la fin.

Pour un gardien *** Expérimenté

Au rayon des classiques : les sites archéologiques néolithiques, le docteur John Dee, le folklore britannique

La petite anecdote : on retrouvera certains PNJ de ce scénario dans le 3^{ème} – Lords of the Dance – qui peut donc en constituer la suite logique.

LES SEIGNEURS DE LA DANSE

Scénario publié dans Dark designs, en anglais sous le titre LORDS OF THE DANCE

Auteur : David Hallett

Intro : une jeune fille amnésique est retrouvée dans le souterrain d'un chantier du métro londonien. Les investigateurs sont sollicités pour tenter de reconstituer son parcours et connaître l'origine de son amnésie.

Critique : *** (Joué)

Ce scénario est dans la droite ligne d'Eyes of the Blind pour ce qui concerne les références archéologiques et folkloriques, mais il est plus conventionnel dans sa succession d'événements. Il est assez logique de le jouer après « Eyes of the Blind » comme 2^{ème} partie de campagne mais il peut être joué de manière isolée sans difficulté. Le scénario propose une incursion dans le monde du rêve.

Pour un gardien ** Confirmé

Au rayon des classiques : les sites archéologiques néolithiques, le musée de cire, le folklore britannique, le monde du rêve

La petite anecdote : l'un des PNJ secondaires du scénario se nomme Bill Barton, clin d'œil au créateur de Cthulhu by gaslight.

LA MENACE DE SUMATRA

Scénario publié dans *Dark designs*, en anglais sous le titre *MENACE FROM SUMATRA*

Auteur : Kevin W. Jacklin (avec L.N. Isinwyll)

Intro : un homme accablé par un mal étrange tombe dans les bras des Investigateurs, ils vont devoir mener une enquête pour retrouver l'origine de ce qui l'a corrompu et sauver les personnes qui peuvent l'être, avec un risque de contagion omniprésent.

Critique : *** (Joué)

On retrouve ici une fibre assez sherlockienne avec une enquête à Londres et des références nombreuses à l'univers du détective, même si les auteurs ne l'ont pas introduit directement dans l'histoire. Le scénario n'est pas si original sauf par le type de menace qu'il fera peser sur les investigateurs et sur la population en général. C'est un oneshot qui se suffit à lui-même et qui - contrairement au premier opus - peut être joué tel quel sans aménagements trop importants du MJ.

Pour un gardien *Débutant/** Confirmé

Au rayon des classiques : le mal venu des tropiques inconnues, les docks, les médecins et savants du XIXème, les références Sherlockiennes.

La petite anecdote : l'affaire du rat géant de Sumatra est une affaire évoquée dans les Aventures de Sherlock Holmes, mais non rédigée par Conan Doyle. Elle a suscité de nombreux pastiches littéraires et ce scénario s'ajoute à la liste.

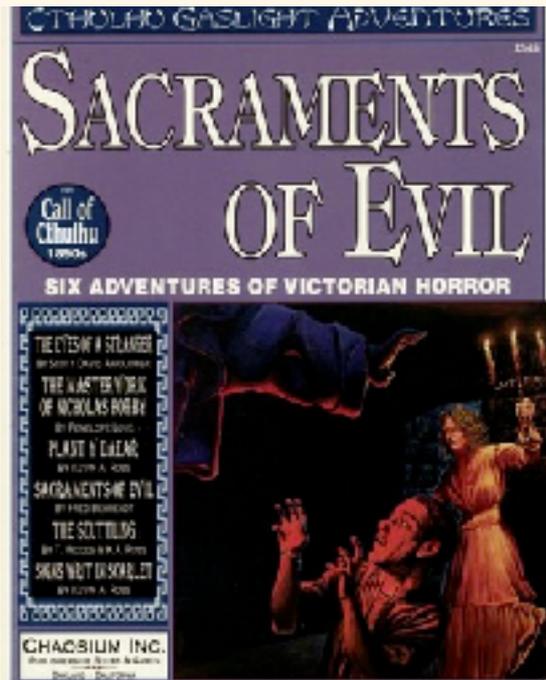
C'est transposable !

Plusieurs Jeux de rôle ont pour cadre l'univers victorien. Ils peuvent compléter la gamme et fournir d'utiles compléments ou inspirations :

- DEADLANDS ou DEADLANDS RELOADED, pour un univers fantastique à la sauce western, qu'on retrouve également dans les suppléments pour l'Appel de Cthulhu *DOWN DARKER TRAILS*
- DARK CONTINENT, un jeu de rôle très bien documenté (et assez rare) portant sur l'exploration britannique de l'est de l'Afrique (Kenya, Rift et Lacs) au XIXème siècle, avec deux scénarios complets : **Rivals in the Rift** ; **Captives in Abyssinia**
- STEAMPUNK, VICTORIANA vont davantage explorer d'autres versants de l'ambiance victorienne tournés vers le Steampunk. *THE KING IN YELLOW* tente de reprendre l'univers de Robert Chambers et dérive également vers le Steampunk et l'uchronie.
- MALEFICES ou CRIMES se situent dans une période légèrement postérieure, avec une ambiance différente, mais ils sont facilement transposables dans la période Gaslight... ou en constituent le prolongement naturel en France.
- SHERLOCK HOLMES DETECTIVE CONSEIL, un jeu d'enquête et non un jeu de rôle, mais une mine d'idées, de situations, de personnages et une immersion parfaite dans le canon sherlockien.
- VERNE ET ASSOCIES 1913 et NAUTILUS proposent une immersion dans le monde de Jules Verne.

Plusieurs systèmes de jeu ont proposé une adaptation Gaslight de leur règles avec des suppléments dédiés :

- GASLIGHT, pour *Savage Worlds*
- IMPERIAL AGE, pour le *d20 System*
- SIMULACRES (notamment le scénario **Le testament du professeur** publié dans *Casus Belli*)
- STEAMPUNK pour *Gurps*



LES SACREMENTS DU MAL

Recueil de scénarios édité par Chaosium (1993), traduit et édité en Français par Jeux Descartes (1996). Il contient une introduction de Kevin A. Ross, une fiche de création de personnage et surtout 6 excellents scénarios.

Règles : v5

Scénarios : **Les yeux d'un étranger, Le chef d'oeuvre de Nicholas Forby, Plant Y Daeear, Les sacrements du mal, Le sabordage, Les symboles écarlates**

LES YEUX D'UN ETRANGER

Scénario publié dans : Les sacrements du mal

Auteur : Scott David Aniolowski

Intro : les investigateurs assistent à une soirée mondaine et à une séance de spiritisme qui va être le prélude à une aventure dans les quartiers très différents de Londres.

Critique : **** (Joué)

C'est le premier scénario du recueil et l'un des plus ardues à faire jouer car il a une trame finalement assez ouverte, ce qui peut permettre au MJ de se faire plaisir et d'apporter d'autres éléments dans l'intrigue. Il est bien équilibré enquête et action. Enfin, il peut permettre d'introduire plusieurs personnages si le scénario est joué comme « introduction de campagne ».

Pour un gardien *** Expérimenté

Au rayon des classiques : les mondanités victoriennes avec la jet-set londonienne, le spiritisme, les sociétés secrètes, la quartier chinois, les fumeries d'opium.

LES SACREMENTS DU MAL

Scénario publié dans : Les sacrements du mal

Auteur : Fred Behrendt

Intro : un tueur en série sévit à York, et les investigateurs sont recrutés pour trouver le coupable et mettre un terme à cette suite de crimes.

Critique : *** (Joué)

York est une cité médiévale qui fournit l'écrin parfait pour une histoire de meurtres. La chronologie très étendue est à revoir et le MJ devra prendre de soin de bien compléter des aspects du scénario laissés un peu vacants. On peut y ajouter quelques compléments qui pimenteront la partie : des journalistes à sensation en quête de scoop qui harcèlent les personnages, une autre équipe concurrente qui cherche à élucider les meurtres avant ceux des joueurs, des prédicateurs attirés par le « mal » ...

Pour un gardien *** Expérimenté

Au rayon des classiques : l'enquête sur un serial-killer

La petite anecdote : située au nord de l'Angleterre, la ville de York a conservé - encore aujourd'hui - sa cathédrale et son centre médiéval. Ce contexte et son passé de ville viking pourront être mis en lumière dans le scénario.

PLANT Y DAEAR

Scénario publié dans : Les sacrements du mal

Auteur : Kevin A. Ross

Intro : les investigateurs accompagnent un héritier pour qu'il prenne possession de la maison qui lui revient, au fond d'une vallée isolée du Pays de Galles.

Critique : **** (Joué)

Un scénario qui commence comme une aventure de Sherlock Holmes, permet d'installer ensuite une ambiance sourde en mode Blair Witch pour finir en mode survival horror. Il peut être fatal pour des personnages. Il est facilement transposable à une autre époque.

Pour un gardien ** Confirmé

Au rayon des classiques : la maison isolée et inquiétante, l'hostilité de la nature, le mystère à la manière d'Arthur Machen.

LE CHEF D'OEUVRE DE NICHOLAS FORBY

Scénario publié dans : Les sacrements du mal

Auteur : Penelope Love

Intro : partie de campagne chez un ami malade, avec la recherche d'un trésor dans la propriété. Mais d'étranges apparitions font planer l'ombre d'une malédiction.

Critique : ***** (Joué)

Jouissif et plein de ressources pour animer la partie. Un scénario où les joueurs vont se creuser la tête et craindre pour leurs os. Mais les joueurs et le MJ vont aussi beaucoup rire. Un must. Il ne faut pas hésiter à bien investir les PNJ pour révéler tout leur potentiel.

Pour un gardien ** Confirmé

Au rayon des classiques : le huis-clos dans une maison de campagne

La petite anecdote : le scénario a été adapté dans une version française pour Maléfices, et c'est logique car l'ambiance s'y prête très bien.

LE SABORDAGE

Scénario publié dans : Les sacrements du mal

Auteur : Todd A. Woods et Kevin Ross

Intro : les investigateurs sont recrutés pour aller acquérir une oeuvre d'art à New York. Il traversent l'océan Atlantique à bord d'un voilier.

Critique : *** (Joué)

Le scénario se passe pour l'essentiel à bord d'un bateau, qui va se jouer comme un huis-clos. C'était la fin de l'époque des voiliers mais ils étaient encore nombreux à la fin du XIXème. C'est un scénario assez difficile à faire jouer pour le MJ qui devra gérer temps de jeu et temps de traversée, événements ponctuels joués en temps réels et voyage au long cours abordé de manière synthétique, épisodes de tempête et calme plat, séquences d'interventions des PNJ... Le passage à New York dans les années 1890 est intéressant à développer.

Pour un gardien *** Expérimenté

Au rayon des classiques : à bord d'un bateau à voile, huis-clos

LES SYMBOLES ECARLATES

Scénario publié dans : Les sacrements du mal

Auteur : Kevin A. Ross

Intro : les meurtres sanglants sont de retour dans l'East End. Un comité de vigilance se reforme dans Whitechapel plusieurs années après les meurtres de Red Jack et les nerfs de la police sont soumis à rude épreuve.

Critique : **** (Joué)

Ca ressemble à Red Jack mais nous sommes bien dans un scénario de l'Appel de Cthulhu qui revisite le thème avec succès. Comme souvent, la chronologie très étalée est une gageure pour le MJ. Il n'y a pas de schéma pré-établi et on est dans une sorte de bac à sable à Whitechapel, au moins au début. L'ensemble nécessitera beaucoup d'improvisation et d'adaptation côté MJ, et pas mal d'initiative du côté des joueurs. Il vaut mieux avoir un peu d'expérience dans les deux cas.

Pour un gardien *** Expérimenté

Au rayon des classiques : L'East End misérable, une ambiance Jack l'éventreur, l'asile d'aliénés

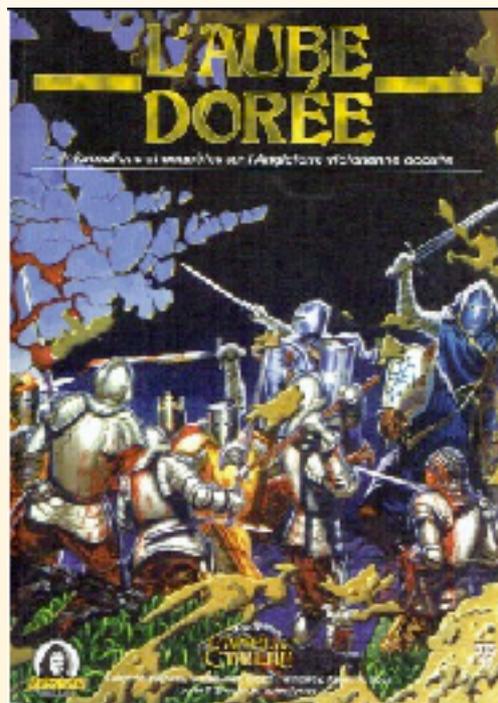
La petite anecdote : les policiers du scénario « Les yeux d'un étranger » - et en particulier l'inspecteur Craig - sont de nouveau impliqués dans cette aventure

L'AUBE DORÉE

Supplément et recueil de scénarios publié par Pagan Publishing (1996). Traduction et édition françaises Jeux Descartes (1998). Il contient une introduction de Kevin A. Ross, un aperçu de Londres par William Barton, et un guide référence sur la société secrète de l'Aube dorée (histoire, chronologie, membres importants, réunions, cursus,...) élaboré par Garrie Hall, Kevin A. Ross et John Tynes. Suivent 4 scénarios de bonne facture qui peuvent être joués en campagne en utilisant le background de la société hermétique de l'Aube dorée, ou bien joués séparément.

Règles : v5

4 pt *Scénarios* : **La pièce au-delà**, **L'enfer est sans colère**, **La musique de la nuit**, **Sheela-na-Gig**



LA PIÈCE AU-DELÀ

Scénario publié dans : L'aube dorée

Auteur : John Tynes

Intro : les investigateurs servent d'intermédiaires dans une transaction qui pourrait intéresser l'Aube dorée. Un jeune noble décadent offre l'héritage de son père occultiste réputé en échange d'une promotion dans l'ordre, mais cela nécessite de se rendre sur place.

Critique : *** (Joué)

Le scénario reprend l'idée de la nouvelle de Lovecraft « De l'au-delà » et en propose une déclinaison victorienne intéressante, assez courte mais potentiellement fatale pour les personnages. Dans le cadre « campagne », il constitue une préparation des personnages au voyage astral qui reviendra ultérieurement.

Pour un gardien * Débutant

Au rayon des classiques : l'aristocratie fin de siècle, l'au-delà

La petite anecdote : Le scénario est introduit par le poète William Butler Yeats

L'ENFER EST SANS COLÈRE

Scénario publié dans : L'aube dorée

Auteur : Steve Hatherley

Intro : sur la recommandation de William Wynn Westcott, les investigateurs se rendent dans une demeure où une succession d'événements étranges et inquiétants s'est produit soudainement : apparitions, gravures sur les murs,... Le propriétaire est persuadé qu'une antique malédiction plane toujours sur sa famille.

Critique : ***** (Joué)

C'est une histoire a priori classique de maison hantée et maudite, mais qui contient de nombreuses pistes et ressorts intéressants. Idéal pour créer une belle ambiance oppressive. Elle se poursuit assez logiquement avec le 4ème scénario (Sheela-na-Gig) dont elle constitue une sorte d'introduction qui lui donnera tout son sens, mais elle peut éventuellement être jouée séparément avec quelques modifications.

Pour un gardien * Débutant / ** Confirmé

Au rayon des classiques : la maison hantée, la malédiction ancienne, la forêt mystérieuse, les références au folklore britannique

LA MUSIQUE DE LA NUIT

Scénario publié dans : L'aube dorée

Auteur : Scott D. Aniolowski

Intro : les investigateurs retrouvent Samuel Gregor Mathers à Paris sur fond de crise à l'Aube dorée, et assistent à une représentation du Faust de Gounod en compagnie de Gaston Leroux. Ils sont entraînés dans les mystères de l'Opéra après une représentation dramatique.

Critique : *** (Joué)

Le scénario reprend globalement la trame et les personnages du Fantôme de l'Opéra en y apportant une touche cthulhienne. Le cadre change en basculant à Paris, et ce scénario est en effet celui qui pourra être joué très facilement comme OS distinct des autres car il n'a pas d'autres intérêt en mode « campagne » que de constituer une pause entre les scénarios 2 et 4.

Pour un gardien ** Confirmé

Au rayon des classiques : Paris by gaslight, le fantôme de l'opéra

La petite anecdote : Gaston Leroux est un PNJ important et accompagne les personnages sur la durée du scénario. On retrouve également le personnage d'une nouvelle de Lovecraft : Erich Zann, encore jeune.

SHEELA-NA-GIG

Scénario publié dans : L'aube dorée

Auteur : John Tynes (avec Garrie Hall et Kevin Ross)

Intro : les investigateurs retrouvent un personnage croisé dans le scénario 2 « L'enfer est sans colère » dans des circonstances assez dramatiques et doivent s'engager dans une course contre la montre contre les plans d'un puissant ennemi.

Critique : ** (Joué)

On trouve ici la suite et l'explication du 2ème scénario. La légende arthurienne sert de toile de fond aux événements qui se déroulent à Londres, c'était une idée de base intéressante. Mais les menaces sur les personnages sont assez puissantes et ces derniers auront du mal à s'en sortir. La forte inclinaison de ce scénario pour les sorts et les monstres le rend peu subtil., mais une adaptation reste possible.

Pour un gardien *** Expérimenté

Au rayon des classiques : la maison close, la légende arthurienne

La petite anecdote : les investigateurs sont introduits dans l'histoire par le sorcier Aleister Crowley, qui est un jeune membre de l'Aube dorée à l'époque

C'est adaptable !

En règle générale, il est assez facile d'adapter un scénario des années 20 à l'époque Gaslight.

Mais on sera encore plus facilement tenté de le faire si le scénario est basé en Grande Bretagne. On citera notamment :

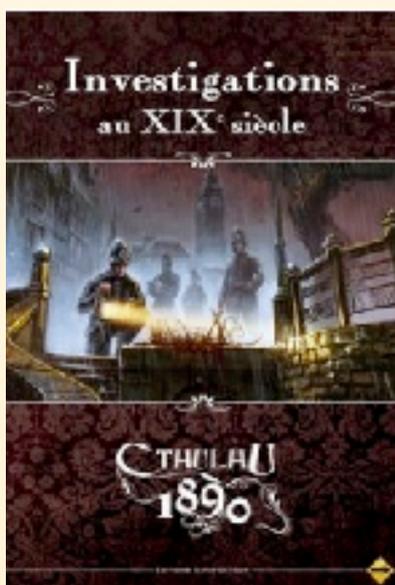
- **Le mystère du Loch Feinn** (*Supplément de Cthulhu, Chaosium / Descartes*),
- **La malédiction des Faversham** (*revue Runes*),
- Les scénarios du supplément GREEN AND PLEASANT LAND (*Games Workshop / Descartes*)
- Les très bons suppléments anglais de la gamme CTHULHU BRITANNICA (*Cubicle 7*) : FOLKLORE, AVALON, SHADOWS OVER SCOTLAND, LONDON,... qui contiennent plusieurs scénarios ou amorces de scénarios à développer.

Les différences portent essentiellement sur les technologies de transport et de communication, et sur l'antériorité de la première guerre mondiale (qui pourra être remplacée par un autre conflit dans l'historique).

CTHULHU 1890

Une collection lancée par les éditions Sans-détour en 2014 pour la v6 de l'Appel de Cthulhu, avec trois volumes et un écran. Cette collection n'a pas été poursuivie ensuite. Les livres reprennent en partie les informations du guide Chaosium Cthulhu by gaslight v6 mais dans une version beaucoup plus confuse et indigeste.

INVESTIGATIONS AU XIXÈME SIÈCLE



Édité par Sans-détour (2014) en se basant en partie sur la 3ème édition Cthulhu by gaslight de Chaosium.

Contenu : annexe victorienne de la 6ème édition et scénarios. 352 pages. Premier opus de la trilogie « Cthulhu 1890 » éditée par Sans-détour. Il comprend une présentation du monde en 1890, un guide de création d'investigateurs victoriens qui reproduit de nombreuses pages d'usuels de l'époque, un chapitre sur le mythe de Cthulhu au XIXème siècle, une proposition de styles de jeu et d'inspirations, et 3 scénarios.

Auteur : Thomas Berthier

Scénarios : **Un pont entre deux mondes, Enfants de la tombe, Dans les savanes d'outre-temps**

Critique : **

Gonflé de nombreuses annexes tirées d'agendas du XIXème siècle jusqu'à l'engorgement, ce supplément est difficilement utilisable. Il est volumineux, mais c'est ici un défaut. Il a perdu le côté fonctionnel de l'édition Gaslight chaosium. Deux scénarios sur les trois proposés souffrent d'imperfections et sont difficilement jouables en l'état. La confusion est renforcée par l'éclatement des informations usuelles sur la vie quotidienne qui ont été placées également dans le livre suivant baptisé « Londres au XIXème siècle ».

UN PONT ENTRE DEUX MONDES

Scénario publié dans : *Investigations au XIXème siècle*

Auteur : Philippe Auribeau

Intro : Sherlock Holmes est accusé d'un meurtre et les investigateurs vont tenter de comprendre le cheminement qui a amené à cette situation.

Critique : * **(Joué)**

L'idée de base du scénario se basant sur Shakespeare est très bien vue. Pour le reste, c'est assez mal foutu. Des défauts d'édition d'abord : des personnages sont nommés différemment selon les pages.... Problèmes de jouabilité et d'écriture ensuite : les moyens de poursuivre l'intrigue sont peu clairs. Les joueurs sont vite coincés. Et que dire d'un meurtre commis par Sherlock Holmes qui devrait en toute logique l'envoyer définitivement en prison. Après avoir tenté de mener difficilement une enquête qui débouche sur une pierre magique (ah, les pierres magiques...) qui renvoie vers un château en Ecosse, les personnages déboucheront sur un fantastique cthuloïde assez chargé et peu convaincant.

Pour un gardien *** Expérimenté

Au rayon des classiques : Sherlock Holmes, le château hanté en Ecosse, Shakespeare

ENFANTS DE LA TOMBE

Scénario publié dans : Investigations au XIXème siècle

Auteur : Tristan Lhomme

Intro : une jeune femme est retrouvée dans un cimetière avec son enfant nouveau-né et au côté d'un homme mort. C'est le début d'une enquête qui va mener les investigateurs sur les falaises du sud de l'Angleterre.

*Critique : **** (Joué)*

Le scénario se prête à une atmosphère gothique et romantique que le maître de jeu pourra exploiter à souhait. C'est une aventure relativement courte et qui peut être un bon scénario d'ambiance en jouant sur les non-dits de la morale victorienne.

*Pour un gardien ** Confirmé*

Au rayon des classiques : les falaises du sud de l'Angleterre, le poète maudit, le cimetière mystérieux, la morale victorienne

DANS LES SAVANES D'OUTRETEMPS

Scénario publié dans : Investigations au XIXème siècle

Auteur : Tristan Lhomme

Intro : une colonie a été installée au nord du Cameroun, mais en dehors du temps. C'est le début d'une exploration particulière

*Critique : * (Lu)*

On est dans un scénario qui devrait proposer un écho au Monde perdu ou au Voyage au centre de la Terre. Mais on est loin de cette atmosphère au final. Les personnages se trouvent propulsés dans une aventure où on trouve des éléments de contexte et de nombreux PNJ qui forment une sorte de bac à sable. Le potentiel de l'Afrique à cette époque n'est pas exploité et c'est franchement dommage. On franchit les portails allègrement... On est plutôt dans un scénario de SF qui serait peut-être plus adapté à une autre époque.

Pour un gardien ???

Au rayon des classiques : l'exploration d'un monde inconnu

LONDRES AU XIXÈME SIÈCLE

Édité par Sans-détour (2014) en se basant en partie sur la 3ème édition Cthulhu by gaslight de Chaosium.

Contenu : annexe victorienne de la 6ème édition. 444 pages. Deuxième opus de la trilogie « Cthulhu 1890 » éditée par Sans-détour. Il comprend une présentation détaillée de la ville de Londres, des informations sur la vie quotidienne (télégrammes, trains...), une liste de sites remarquables en Angleterre et un bestiaire des légendes britanniques. Ce volume ne contient pas de scénario.

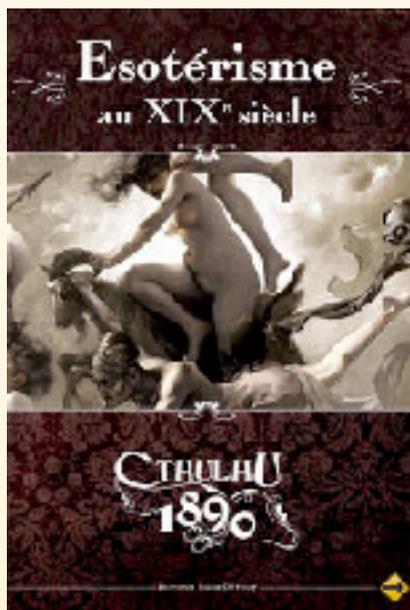
Auteur : Thomas Berthier

*Critique : **

Comme le supplément Investigations, Ce supplément souffre d'un trop-plein d'informations peu adaptées et difficilement utilisables. L'organisation par quartiers ne rend pas les choses très lisibles. L'iconographie est importante mais les photos sont noircies, les cartes illisibles ou coupées par la reliure, ce qui les rend dans l'ensemble peu exploitables. Bien qu'il s'intitule « Londres », la deuxième partie du livre est consacrée à des informations pratiques de portée générale (qui devraient se trouver dans le livre I) et des informations sur le fantastique en Angleterre (qui auraient eu davantage leur place dans le I ou le III). Ceci renforce la confusion de l'ensemble.



ESOTÉRISME AU XIXÈME SIÈCLE



Edité par Sans-détour (2014).

Contenu : annexe victorienne de la 6ème édition. 168 pages. Troisième opus de la trilogie « Cthulhu 1890 » éditée par Sans-détour. Il comprend une liste de faits étranges survenus en Grande Bretagne, des informations sur les mouvements ésotériques, un état des recherches scientifiques et sur ce qui est encore inexplicable à l'époque. Ce volume ne contient pas de scénario.

Auteur : Thomas Berthier

Critique : **

Même si on y retrouve les gros défauts de cette collection (reproduction d'agendas d'époque en guise de contenu, écriture peu orientée vers le jeu, passages redondants, images noircies...), ce troisième volet est le plus réussi des trois. Il est moins volumineux et on y trouve rassemblées des informations thématiques sur l'ésotérisme et les sociétés secrètes. C'est également une bonne idée d'avoir traité la question des interrogations scientifiques de l'époque dans la partie « Expliquer le surnaturel ».

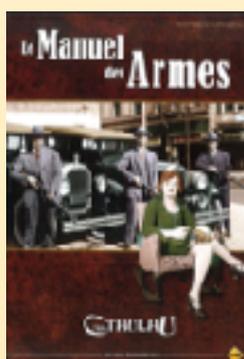


L'ÉCRAN DU GARDIEN 1890

Edité par sans-détour (2014)

Contenu : un écran pour le Gardien et un scénario en fascicule

Scénario : **Le temps d'un week-end**



LE MANUEL DES ARMES

Edité par Sans-détour (2011)

Contenu : tout ce que vous voulez savoir sur les armes à travers les époques. Ce livre contient 35 pages détaillées sur les armes à l'époque victorienne

Auteur : Romuald Calvayrac

Critique : *****

LE TEMPS D'UN WEEK-END

Scénario publié avec l'Ecran du Gardien Cthulhu1890

Auteur : David Vial

Intro : invités dans une demeure du Somerset, les investigateurs sont rapidement confrontés à des événements étranges dans une atmosphère de huis-clos.

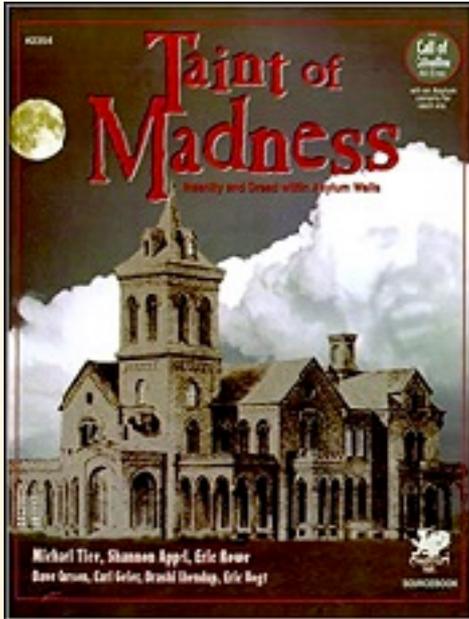
Critique : *** (Joué)

Cette intrigue peut être menée assez rapidement et constituer un one-shot efficace. Ce n'est pas un scénario particulièrement Gaslight et il pourra facilement être joué à une autre époque.

Pour un gardien * Débutant

Au rayon des classiques : le huis-clos, les mondes inexplorés et inconnus, la séance de spiritisme

La petite anecdote : l'un des PNJ s'appelle John Merrick (qui est le nom erroné d'Elephant man, mais ça n'a aucun rapport avec ce scénario), la photo d'un convive est celle d'Arthur Conan Doyle... pour ceux que cela dérange, il faudra apporter quelques modifications.



TAINT OF MADNESS

INSANITY AND DREAD INSIDE ASYLUM WALLS

(UNE TOUCHE DE FOLIE,
LA FOLIE ET LA PEUR ENTRE LES MURS DE L'ASILE)

Supplément publié par Chaosium en 1995 (en anglais). Il n'a pas été édité en France.

Un supplément consacré aux maladies mentales et aux soins qui leurs sont apportés sur trois périodes : Gaslight, 1920, Contemporain. On y trouve un tour d'horizon des théories, des traitements et des pathologies, la manière de mener un entretien psychiatrique, un point sur l'état de la loi à propos de la santé mentale aux différentes époques. Un chapitre décrit le fonctionnement d'un asile et donne une liste d'asiles aux USA et dans le monde. Suivent trois descriptions d'asiles : Bethlem (Londres, Gaslight), Arkham (1920) et Bellevue (New York, 1990) qui sont à chaque fois accompagnées d'un scénario.

Auteurs : Michael Tice, Shannon Appel, Eric Rowe

Règles : v5

Critique : ***

Quelques éléments de ce supplément très riche ont été intégrés dans les éditions ultérieures à 1995 mais il contient nombre d'informations qui seront utiles au Gardien qui souhaite apporter une touche de réalisme au traitement de la folie, ou qui voudra placer tout ou partie d'une aventure dans un asile. Il est utile pour les trois époques et renseigne en particulier sur la période Gaslight pour chaque chapitre. On y trouve donc une bonne description de l'asile de Bethlem (prononcer Bedlam) avec plan, personnels, patients, usages, idées de scénarios ... En revanche, le scénario proposé n'est pas très engageant.

Scénario : Turnabout (**Retournement de situation**) et deux autres scénarios qui se déroulent à d'autres époques.

RETOURNEMENT DE SITUATION

Scénario publié dans Taint of Madness en anglais, sous le titre TURNABOUT

Auteurs : Michael Tice, Shannon Appel, Eric Rowe

Intro : les investigateurs sont internés à l'asile de Bedlam et sont confrontés à des événements sanglants. Il va falloir persuader personnels ou patient d'agir avant qu'il ne soit trop tard.

Critique : * (Lu)

Si le décor est parfait pour un scénario, le mystère à élucider - tuer des poulets pour invoquer Nyarlathotep - prête davantage à sourire. Certes, on est chez les fous... mais on risque vite de tomber dans la farce. Un gardien imaginaire pourra utiliser ce bel écrin riche de potentialités pour développer une intrigue de son cru.

Pour un gardien ???

Au rayon des classiques : l'asile, la folie

LE DON DE LOKI

Scénario publié dans *Cults of Cthulhu* en anglais, sous le titre *LOKI'S GIFT*.

Auteurs : Chris Lackey

Intro : Tout commence avec le suicide d'un artiste dans une famille de haute lignée. Les investigateurs sont recrutés par son père qui voudrait en savoir davantage. Ils vont rapidement entrer en contact avec le milieu des artistes décadents de Londres.

Critique : *** (Lu)

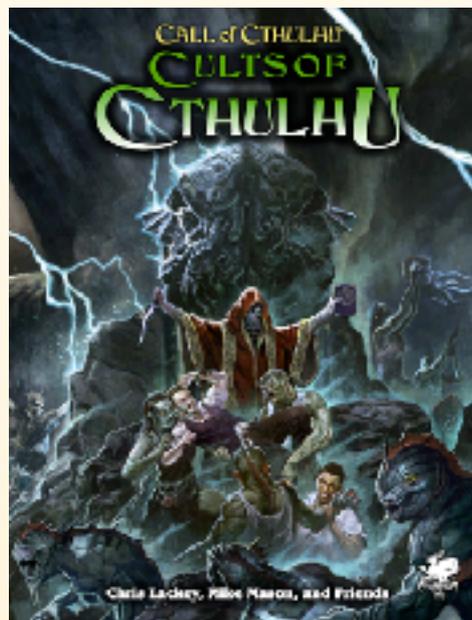
Il s'agit d'un scénario pour des joueurs et un gardien qui débutent. Il est accompagné de conseils au fil de l'eau sur l'ordre des pistes qui le rendent facile à manier.

L'intrigue est très simple et constitue davantage une sorte d'introduction à l'ordre élevé de Morpheus qui pourrait être développé par d'autres scénarios ensuite si le Gardien le souhaite.

Pour un gardien * Débutant

Au rayon des classiques : la vie de bohème de Soho, les classes supérieures, l'artiste décadent.

La petite anecdote : on retrouve les statuettes présentes ici dans les deux autres scénarios qui se déroulent en 1920 et de nos jours.



CULTS OF CTHULHU

(CULTES DE CTHULHU)

Supplément publié par Chaosium en 2021 (en anglais). Il n'a pas encore été édité en France.

Ce supplément présente 5 cultes différents liés à Cthulhu, dont deux créés par Lovecraft dans les nouvelles *Le cauchemar d'Innsmouth* (années 20) et *L'appel de Cthulhu* (La Nouvelle Orléans, 1907). Le culte *Elevated order of Morpheus* a pour contexte la ville de Londres en 1890. Le recueil propose également une liste de cultes de Cthulhu à différentes époques et sur différents territoires, et un guide de création de culte dédié à Cthulhu. Il se termine avec trois scénarios se déroulant dans les années 1890, les années 1920 et de nos jours.

Auteurs : Chris Lackey, Mike Mason

Règles : v7

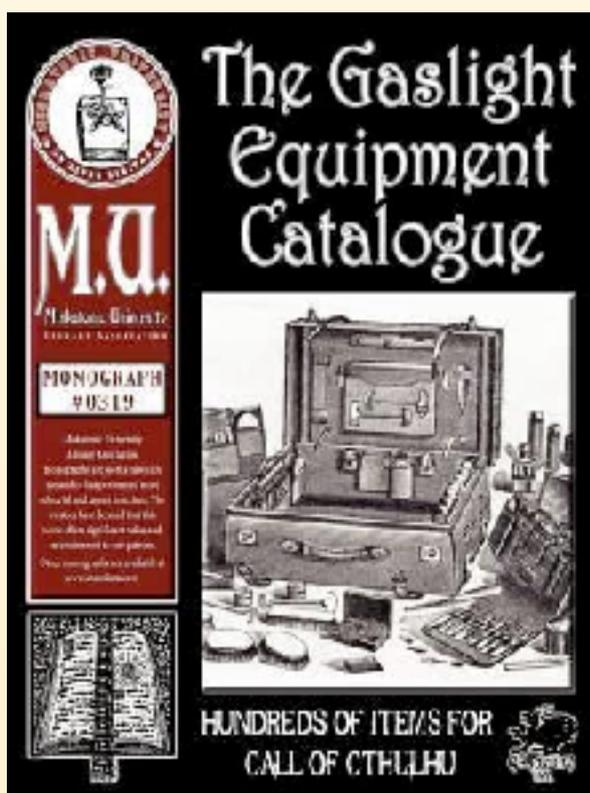
Critique : ****

Un livre qui peut donner des appuis utiles pour appuyer un scénario ou une campagne avec une description de cultes dédiés à Cthulhu. Dans l'ensemble, c'est assez riche, bien écrit et cohérent. L'ordre de Morpheus proposé pour la période Gaslight est le moins « cthuloïde » de ceux qui sont proposés et pourrait être facilement transposé. Par ailleurs, l'empire britannique victorien est avant tout un empire maritime présent sur tous les océans du monde mais ce potentiel n'est pas utilisé et le scénario gaslight est correct mais assez convenu. En clair, ce supplément a beaucoup de qualités mais la période gaslight est peut-être la moins satisfaisante du lot.

Scénario : *Loki's gift* (**Le don de Loki**) et deux autres scénarios qui se déroulent à d'autres époques.

LES MONOGRAPHIES DE LA MISKATONIC UNIVERSITY LIBRARY ASSOCIATION (M.U.L.A.)

Ce sont généralement des publications de fans validées par Chaosium dans le cadre de la v6. La mise en page est minimaliste. Plusieurs de ces suppléments concernent directement ou principalement l'époque Gaslight, et proposent également des scénarios.



THE GASLIGHT EQUIPMENT CATALOGUE (HUNDREDS ITEMS FOR CALL OF CTHULHU)

Livret édité par Chaosium dans la série des Monographies de la Miskatonic University Library Association (MULA) (Monographie #319) (2005)

En anglais. Ce supplément n'est pas traduit en français. Il ne contient pas de scénario.

Auteur : Rod Basler

128 pages d'équipements et accessoires divers pour l'époque Gaslight, avec des illustrations. On y trouve toutes les catégories : accessoires de randonnée et de de camping, vêtements, bagages. Photo, armes, lampes, équipement médical, équipement scientifique, objets de toilette, outils, lunettes, articles de sport, etc. Il contient également liste des monnaies de l'époque dans de nombreux pays et plusieurs articles qui viennent compléter le catalogue sur l'importance des chapeaux, les équipements de randonnée, la chronologie du développement des moyens de communication ou de la photographie, les divertissements, les brosses et la propreté, le crochetage de serrures, la pharmacopée... à l'époque victorienne.

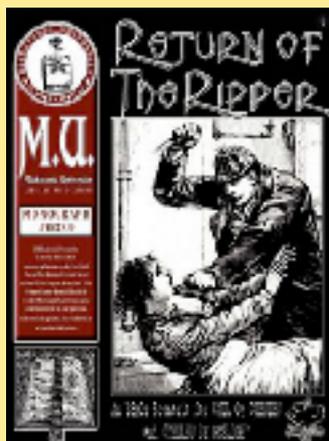
Critique : *****

Une mine d'informations sur les équipements et des textes explicatifs très utiles. Un très bon complément à Cthulhu by Gaslight.

POUR JOUER AVEC SHERLOCK HOLMES

Retrouver le grand détective en personne ou des allusions explicites à ses aventures...

Les horreurs du Yorkshire.....	6
La menace de Sumatra.....	9
Un pont entre deux mondes.....	14



LE RETOUR DE L'ÉVENTREUR

Scénario publié sous forme de livret MULA (Monographie #339) (2007) en anglais sous le titre THE RETURN OF THE RIPPER. Il existe une traduction française non-officielle (Le retour de Jack l'éventreur) qui a été publiée sur le site TOC.

Auteur : William Barton

Intro : une nouvelle série de meurtres a lieu dans l'East End. L'éventreur est-il de retour ?

Critique : * (Lu)

Le scénario prend une forme d'enquête policière en proposant une « suite » aux meurtres de Red Jack qui s'oriente vite vers le fantastique cthuloïde... à outrance ! Il faut être adepte d'une version du jeu très très chargée en mythe, sorciers, créatures et sortilèges en tous genres pour apprécier ce scénario. On croule sous les monstres. Il y a de bonnes références documentées aux crimes de l'éventreur de 1888.

*Pour un gardien ** Confirmé*

Au rayon des classiques : les meurtres de Jack l'éventreur, l'East End misérable de Londres

La petite anecdote : c'est un scénario qui a été écrit en 1985 par William Barton pour accompagner le supplément Gaslight à sa sortie mais qui n'a pas été retenu par Chaosium à l'époque.



MYSTERIES OF THE RAJ

Livret édité par Chaosium dans la série des Monographies de la Miskatonic University Library Association (MULA) (Monographie #391) (2009) En anglais. Ce supplément n'est pas traduit en français. Il contient un scénario (qui n'a pas de titre).

Auteur : Michael J. Daumen

Critique : *****

Monographie complète sur l'Inde : histoire, géographie, villes, culture, religion, faune, mythe, vie quotidienne... et un court scénario. Le supplément est rédigé pour la période Gaslight mais les informations qu'il contient restent majoritairement valables pour les années 20. Il est très bien conçu et donne de matière synthétique des informations qui permettent au MJ se se plonger en immersion dans l'ambiance indienne et britannique. Il existe deux autres suppléments qui traitent de l'Inde à cette époque. British India, pour la série Imperial Age (pour d20 system) qui est assez complet, et le supplément Pegasus Press Der Subkontinent in den 1890ern qui est un résumé (en allemand) du supplément Mysteries of the Raj.

SCENARIO « MYSTERIES OF THE RAJ »

Scénario publié dans Mysteries of the Raj, en anglais, sans titre

Auteur : Michael J. Daumen

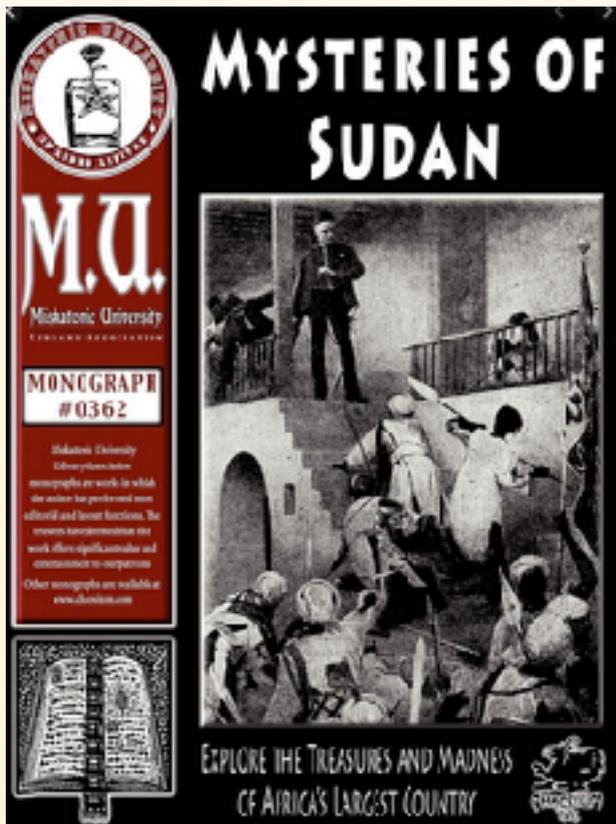
Intro : les investigateurs doivent enquêter sur la disparition d'un agent britannique à la frontière.

Critique : ** (Joué)

Aventure assez simple qui repose sur les tensions à la frontière vis-à-vis des Russes dans le cadre du Grand Jeu, et sur la découverte des coutumes d'un palais isolé de montagne. Le supplément *Mysteries of the Raj* est tellement riche de possibilités et de pistes, qu'on est un peu déçu par ce scénario minimaliste qui n'en exploite pas le potentiel. Mais il peut constituer une amorce d'aventure...

*Pour un gardien * Débutant / ** Confirmé*

Au rayon des classiques : l'Himalaya, le Grand Jeu



MYSTERIES OF SUDAN

Livret édité par Chaosium dans la série des Monographies de la Miskatonic University Library Association (MULA) (Monographie #362) (2008). En anglais. Ce supplément n'est pas traduit en français. Il contient deux scénarios.

Auteur : Jason Williams

Critique : ****

Une région du monde où l'empire britannique a chancelé avec la révolte du Mahdi. Le guide contient des informations très riches sur les régions, la population, la faune, la chronologie qui sont autant d'éléments de contexte pour un MJ qui voudrait y baser une aventure. Quelques pistes d'ouverture sur le Mythe sont proposées ici et là.

Les guerres de 1885 (Révolte des madhistes et mort de Gordon pendant la chute de Khartoum) et 1898 (Offensive de Kitchener à Omdurman) sont bien développées.

Scénarios : Sphere of Influence (**Sphère d'influence**), Horror in the Sudd (**Horreur dans le Sudd**)

HORREUR DANS LE SUDD

Scénario publié dans Mysteries of the Sudan en anglais, sous le titre HORROR IN THE SUDD

Auteur : Jason Williams

Intro : en 1900, les personnages sont engagés dans une expédition de travaux de dégagement encadrée par des militaires sur le Nil blanc. Le Sudd est la plus grande zone marécageuse du monde, et elle a englouti de sombres secrets.

Critique : ** (Lu)

Un contexte de jeu très original et un scénario assez simple (chasser un ancien monstre). Il sera peut-être plus intéressant de l'intégrer à une campagne plus vaste que de le jouer seul.

Pour un gardien * débutant / ** confirmé

Au rayon des classiques : le Nil, les armées égyptiennes et britanniques

SPHERE D'INFLUENCE

Scénario publié dans Mysteries of the Sudan en anglais, sous le titre SPHERE OF INFLUENCE

Auteur : Jason Williams

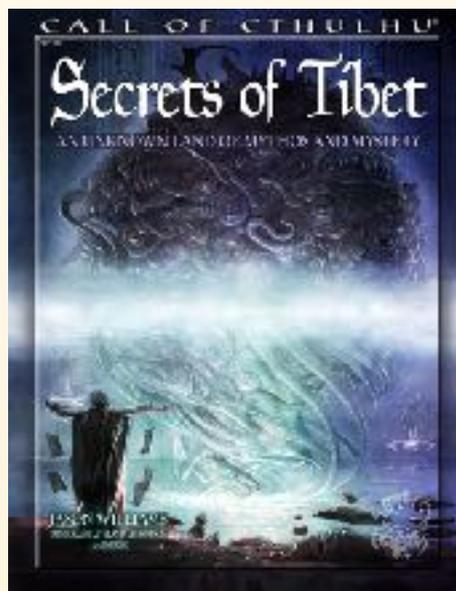
Intro : les investigateurs sont engagés dans une course aux documents en Europe, puis en Egypte et au Soudan

Critique : * (Lu)

On retrouve la fascination de l'auteur pour le Tibet (oui) et une course aux documents qui semble un peu vaine. On voit mal comment les joueurs pourraient se motiver pour suivre ce scénario.

Pour un gardien ???

Au rayon des classiques : les manuscrits anciens et la recherche dans les bibliothèques, l'artefact millénaire



MYSTERIES OF TIBET

Livret édité par Chaosium dans la série des Monographies de la Miskatonic University Library Association (MULA) (Monographie #351) (2008)

En anglais. Ce supplément n'est pas traduit en français. Il contient un court scénario.

Il a été réédité par Chaosium dans une version pdf révisée et complétée sous le titre *Secrets of Tibet*, en 2013, avec d'autres scénarios conçus pour les années 1920.

Auteur : Jason Williams

Critique : ****

Monographie très complète sur le Tibet : histoire, géographie, religion et magie... Il contient beaucoup d'informations sur la culture tibétaine et son histoire. Un chapitre est consacré aux personnalités et aux événements qui se sont déroulés au début du vingtième siècle, comme l'expédition Youghusband, lorsque les premiers européens se sont rendus au Tibet alors que le pays était encore totalement interdit aux étrangers. Le supplément propose une description de Lhasa et une série de PNJ en rapport avec les éléments du mythe. Cela peut donner des idées pour y développer des scénarios.

Le supplément concerne aussi bien les années 20 que la période Gaslight. L'édition de 2013 contient également des informations sur la période contemporaine.

Scénario : Legacy of the Guru (**L'héritage du gourou**), uniquement dans la première édition *Mysteries of Tibet*.

L'HERITAGE DU GOUROU

Scénario publié dans Mysteries of the Tibet en anglais, sous le titre LEGACY OF THE GURU

Auteur : Jason Williams

Intro : des marchands ont été retrouvés à la frontière entre l'Inde et le Tibet avec de mystérieux parchemins. On soupçonne un langage codé. Les Investigateurs sont missionnés pour en savoir davantage.

Critique : *** (Joué)

Aventure assez simple mais qui peut constituer une bonne initiation au contexte tibétain. Il est jouable indifféremment en Gaslight ou Années 20, mais le background géopolitique des frontières de l'Inde est plus intéressant à l'époque Gaslight.

Pour un gardien ** Confirmé

Au rayon des classiques : l'Himalaya, les moines tibétains

CTHULHU IM GASLICHT

Suppléments édités par Pegasus Press en 2012-2014 (*en allemand*). 3 livrets séparés : un supplément sur les Indes de 15 pages et 2 scénarios de 30 pages. Ces suppléments n'ont pas été traduits en français

DER SUBKONTINENT IN DER 1890ERN

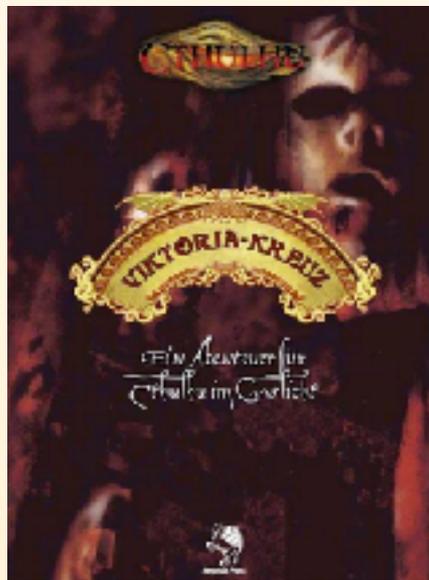
(LE SOUS-CONTINENT
DANS LES ANNEES 1890)

Supplément publié en 2012 (*en allemand*)

Auteur : Stefan Droste

*Critique : ***

Un supplément illustré de 15 pages sur les Indes à l'époque du Raj. Il présente de manière concise les informations contenues dans *Mysteries of the Raj* (Régions, religion, mythe) en faisant l'impasse sur les autres chapitres. Il y a quelques illustrations et textes en plus, mais il vaut mieux se référer à l'original.



LE PRINCE NOIR

Scénario publié chez Pegasus Press en 2014, en allemand, sous le titre DER SCHWARZE PRINZ

Auteur : Steffen Köhn, Heiko Gill

Intro : les investigateurs recherchent un jeune poète disparu, ils débutent leur enquête dans le Paris bohème.

*Critique : * (Lu)*

A la recherche d'un jeune disparu, Les PJ vont découvrir un complot ourdi depuis le monde du rêve. Le scénario propose une incursion bienvenue dans le Paris bohème et décadent, mais la suite dans le monde du rêve est beaucoup moins convaincante. On sent que le travail du MJ sera laborieux pour impliquer les joueurs dans cette histoire. Un lecteur français voit immédiatement les erreurs commises sur les personnages ou les illustrations de Paris.

Pour un gardien ???

Au rayon des classiques : la vie de bohème à Paris, l'opium, les monuments parisiens, le monde du rêve

« VICTORIA CROSS »

Scénario publié chez Pegasus Press en 2014, en allemand, sous le titre VIKTORIA-KREUZ

Auteur : Christoph Maser

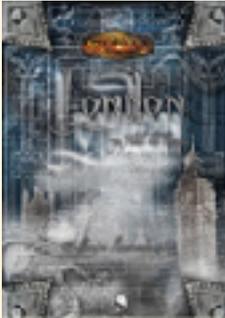
Intro : les anciens membres d'un bataillon basé en Inde sont tués les uns après les autres. L'enquête commence alors que les investigateurs sont confrontés à l'une des attaques.

*Critique : * (Lu)*

On se replonge dans la révolte des Cipayes en Inde (1847) avec un historique intéressant qui peut rappeler certains récits de Conan Doyle. Malheureusement, l'aventure dans laquelle doivent se plonger les PJ en 1890 (uniquement à Londres) est un carnaval de monstres et de situations assez invraisemblables.

Pour un gardien ???

Au rayon des classiques : le parfum de l'Inde britannique



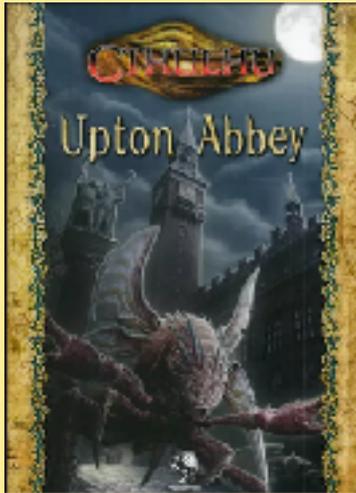
Pegasus a publié d'autres scénarios Gaslight dans plusieurs recueils (non lus et donc non chroniqués) :

- *DIE TRÄUMER VON KALIYAMA* (Les rêveurs de Kaliyama), publié dans le supplément Ein Abend mit dem Grauen. Dans le Japon des années 1890, les rêveurs de Kaliyama endormissent un groupe d'hommes d'affaires allemands dans un sommeil dont ils ne pourront peut-être pas se réveiller.
- *NEBEL DER WAHRHEIT* (Brouillard de vérité) de Jens Peter Kleinau et Heiko Gill, publié dans le supplément London. L'action se déroule simultanément avec les meurtres de Jack l'éventreur, en 1888.
- *IM SCHATTEN DES DOMS* (A l'ombre de la Cathédrale) de Julia Knobloch, publié dans le recueil Frisches Blut. L'action se déroule dans la ville de Bamberg, en Allemagne, en 1892.
- *DIE ZEIT DER DUNKLEN TRÄUME* (Le temps des rêves sombres) de Steffen Köhn, publié dans le supplément Aus Änonen. L'action est basée à Paris, en 1898,. Il y est question d'un effondrement du chantier du métro, d'une loge maçonnique et des contrées du rêve. Il s'agit probablement de la première version du scénario Le Prince Noir.

Publications diverses en allemand

En dehors des éditions Pegasus, des scénarios gaslight ont été publiés en langue allemande dans des revues ou des suppléments :

- *DAS GEHEIMNIS VON MISTWATER MANOR* (Le secret du manoir de Mistwater), de Björn Lippold, publié dans Mephisto n° 55 (2012)
- *DIE WEIBE DAME* (La dame blanche), de Björn Lippold, publié dans Mephisto n° 52 (2011)
- *NEW EDEN* (Nouvel Eden), de Heiko Gill. Publié chez Oswald Morden Entertainment (1998). L'action se déroule en Afrique du Sud en 1901 pendant la guerre des Boers.
- *DAS SCHOTTISCHE SCHLOSS* (Le château écossais) de Günther Dambachmair, publié dans Cthulhu Ruf n°4. L'action se déroule en 1896 en Ecosse.
- *BOW STREET RUNNERS* (Les coureurs de Bow Street), de Robert Wintermann, publié dans Cthulhu Ruf n°9. Une aide de jeu qui propose un groupe de criminels condamnés, recruté clandestinement par les autorités pour lutter contre des manifestations du mythe. Quelques pistes de scénarios suivent.
- *LADY OF THE DOOR* (La dame de la porte) d'Antonia Schmalstieg, publié dans Cthulhu Ruf n°7. L'action se déroule aux Etats Unis autour d'une scène de crime.
- *DER TRAUM IM TRAUM* (Le rêve dans le rêve), de Peter Schott, , publié dans Cthulhu Ruf n°10. D'étranges découvertes dans la Tamise qui mènent à Limehouse et aux contrées du rêve.
- *CARNIVALE DE GOULES* (Carnaval de goules), mini-scénario d'André Frenzer, publié dans Cthulhu Ruf - fiche supplémentaire n°2 (2013). On goûte des saveurs inconnues, dans le Paris de la belle époque.
- *GARE MONTPARNASSE* d'André Frenzer, publie dans Cthulhu Ruf n°4. L'action se déroule à Paris en 1895.
- *DIE SCHLÄFER IM MEERE* (Les dormeurs dans la mer), de Steffen Schütte, publié dans Nautilus (2000). L'action se déroule en 1904 à Maasholm (Allemagne, côte Baltique).



GOLEM

Scénario publié dans le supplément Upton Abbey chez Pegasus Press en 2016, en allemand, sous le titre GOLEM.

Auteur : Stefan Droste

Intro : « very bad trip. ». Les PJ se réveillent après un soir de beuverie à Prague et ils se rendent compte que quelque chose a changé... ils communiquent entre eux par la pensée et ils ont d'étranges visions. Que leur est-il arrivé dans cette auberge mal famée ?

*Critique : *** (Lu)*

Une intrigue facile et assez courte pour les personnages qui sont transformés en golems à leur insu. Tout l'enjeu va consister à chasser le golem de leurs corps avec l'aide de PNJ qui viendront à eux. C'est original et plaisant et l'action est réduite au minimum. Elle peut être facilement étoffée par un Gardien imaginaire. La proposition de communication mentale des PJ entre eux pourra désarçonner un MJ débutant.

Six personnages pré-tirés sont proposés. Il n'y a aucune description de la ville de Prague dans ce scénario.

*Pour un gardien ** (confirmé)*

Au rayon des classiques : Prague Gaslight, le golem

La petite anecdote : ce scénario est un prequel de la campagne Prague (Prag ; publiée par Pegasus) qui se déroule dans les années 20.



LA DISPARITION DU MINNA B.

Scénario publié dans le supplément Expeditionen chez Pegasus Press en 2020, en allemand, sous le titre DIE LETZTE RUHE DER MINNA B.

Auteur : Peer Kröger

Intro : un marin qui était à bord d'un navire disparu en mer au large de la Norvège - le cargo Minna B. - a été retrouvé dans les montagnes de Nouvelle Guinée. Les personnages sont invités à se rendre sur place pour comprendre ce qui est arrivé.

*Critique : **** (Lu)*

Un intrigue simple et solide qui permettra aux personnages de voyager dans une contrée originale, chez les papous, à l'époque où la Nouvelle Guinée était une colonie allemande. Le scénario se déroule en trois temps. Le début à Hambourg (assez court), l'arrivée sur l'île et l'exploration (qui demande une petite préparation) et l'enquête dans le village (la partie la plus longue). En fonction des développements que le Gardien s'autorise sur la partie « exploration », il peut être plus ou moins long.

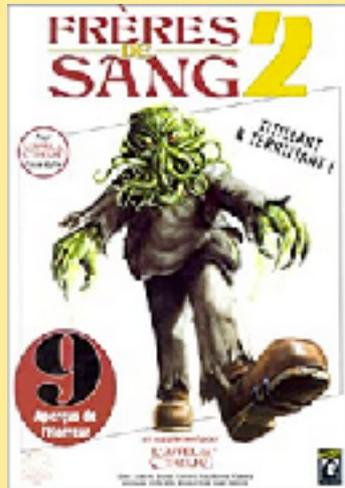
*Pour un gardien ** confirmé*

Au rayon des classiques : l'exploration de la jungle tropicale, la civilisation oubliée

La petite anecdote : le supplément Expeditionen est également une boîte à outils pour monter des scénarios d'expédition et comprend quatre autres scénarios.

AUTRES SCÉNARIOS PUBLIES

Certaines campagnes ont intégré un scénario Gaslight, et certains recueils de scénarios variés peuvent contenir un ou plusieurs scénarios qui se déroulent à l'époque victorienne.



CHATEAU DE SANG

Scénario publié dans Frère de sang 2, (Chaosium, 1995). Recueil de scénarios parodiant de vieux films de genre. Edité et traduit en français par Jeux Descartes (1995). Règles v2.

Auteur : Penelope Love

Intro : ambiance Hammer Films. Un groupe de voyageurs qui traverse la Transylvanie trouve refuge chez le Comte Karlenstein après un accident de diligence. La demeure est isolée et l'ombre d'une malédiction plane sur le château. Il comprend 6 personnages pré-tirés.

*Critique : **** (Joué)*

Le principe des scénarios Frères de sang consiste à rejouer tous les clichés du cinéma d'horreur et du cinéma fantastique avec les règles de l'Appel de Cthulhu. Ici, on plonge dans le registre des films d'horreur de la Hammer produits dans les années 60 avec Christopher Lee ou Peter Cushing. Cela suppose que les joueurs y sont prêts et connaissent cette ambiance car on ne peut pas le jouer comme un scénario conventionnel. On sera dans l'excès et dans l'attente des clins d'oeil. Ces conditions étant réunies, cet OS assez court permettra de passer un moment très amusant et surjoué pour tout le monde sur fond de d'horreur gothique se rapprochant des films de Dracula. Les personnages pré-tirés sont très bien conçus pour animer le déroulement de l'action.

*Pour un gardien ** Confirmé*

Au rayon des classiques : ambiance gothique, la Transylvanie, le château isolé dans la montagne, les créatures de la nuit



LE ROI DES MACHINES

Scénario publié par Cthulhu Reborn Publishing (Australie) en 2014, en anglais sous le titre THE MACHINE KING

Auteur : Geoff Gillan et Dean Engelhardt

Intro : quête dans le monde rêvé des machines.

*Critique : ** (Lu)*

Un scénario original et un peu à part qui propose un monde de rêve et de machines. Notre monde déraile et il va falloir explorer cet au-delà mystérieux. Il ne sera pas facile d'intégrer ce scénario à une autre campagne car il diffère beaucoup par sa trame à la fois onirique et steam-punk.

*Pour un gardien *** Expérimenté*

Au rayon des classiques : l'ère des machines à vapeur et des débuts de l'électricité, le rêve.



J'AI PEUR DE MON OMBRE

Scénario prequelle de la campagne Les 5 supplices, publiée par Sans-Détour (2016) dans le supplément à la campagne intitulé AVENTURES DANS L'EMPIRE DES OMBRES. Règles v6.

Auteur : Tristan Lhomme

Intro : Paris 1880, une question d'honneur conduit à un duel qui tourne mal. Les investigateurs présents comme témoins vont être amenés à s'interroger sur les circonstances curieuses de ce drame.

*Critique : ** (Lu)*

On trouve ici quelques points d'ancrage qui n'ont jamais été tellement exploités dans d'autres scénarios, ce qui est très plaisant : le duel, la Normandie rurale qui rappellera Flaubert et Maupassant, Le scénario lorgne d'ailleurs explicitement vers le Horla. Ici, l'intrigue est assez minimaliste et le MJ devra surtout s'attacher à faire vivre le contexte parisien et normand qui est proposé. Cet opus trouvera son intérêt à être joué comme scénario prologue à la campagne des 5 supplices, mais pas nécessairement comme OS à part entière.

*Pour un gardien ** Confirmé*

Au rayon des classiques : le duel, la possession, Paris by Gaslight



LE FEZ ROUGE SANG

Scénario publié (en anglais) dans la réédition de la campagne TERREUR SUR L'ORIENT-EXPRESS (Chaosium, 2014, traduite en français et éditée par Sans Détour, 2014). Règles v6 (la v7 existe en anglais non traduite).

Auteur : Geoff Gillan

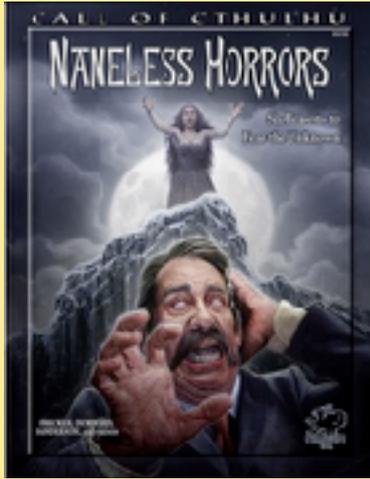
Intro : confrontés à des événements terribles à Londres, les investigateurs accomplissent une mission à la demande du professeur Smith. Ils doivent se rendre à Constantinople en empruntant l'Orient Express qui, à l'époque, traverse l'Europe sans passer par le tunnel du Simplon : Paris, Munich, Vienne...

*Critique : *** (Joué)*

Cette aventure a été ajoutée lors de la réédition de la campagne en 2014 comme un flash-back permettant de rencontrer certains personnages de la campagne à une autre époque. Ce scénario peut néanmoins être joué comme un OS sans y apporter de modifications. Il laisse une grande part au MJ pour agencer les événements comme il le souhaite dans le train et à Constantinople. Une fois que le principe de base du scénario est accepté (un chapeau magique, oui, c'est un peu grotesque) le reste propose une bonne trame pour faire vivre l'aventure dans le train à travers l'Europe, avec beaucoup d'interactions possibles entre PJ et PNJ et des scènes d'action qui resteront dans les mémoires des joueurs. Le final est assez conventionnel. Il comprend également une série d'informations sur l'époque victorienne, en particulier à Constantinople.

*Pour un gardien *** Expérimenté*

Au rayon des classiques : l'Orient-express, Constantinople, la vieille malédiction, l'East End misérable



UN MESSAGE DE L'ART

Scénario publié dans le recueil de 6 scénarios Horreurs sans nom (Chaosium, 2015, traduit en français et édité par Sans Détour, 2017). Règles v7.

Auteur : Matthew Sanderson

Intro : les personnages sont impliqués dans le milieu artistique et occulte parisien et participent à la soirée de clôture du salon artistique Rose-Croix chez le Sar Peladan. Des événements étranges surviennent et vont pousser les investigateurs à agir. Le scénario comprend 6 personnages pré-tirés.

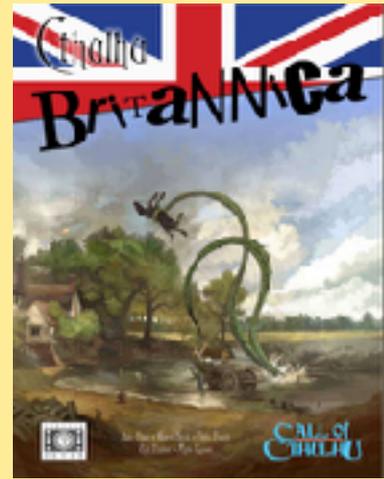
*Critique : *** (Joué)*

Ce scénario change le cadre habituel en nous plongeant dans le contexte des artistes et fidèles de la société rose-croix à Paris. Tout le scénario repose sur les interactions entre les PJ et les PNJ et il est donc souhaitable de le jouer en OS avec les personnages pré-tirés afin de mettre à profit le « bac à sable » qu'il constitue pour développer l'aventure. Il n'y a pas véritablement de déroulement type et même l'issue du scénario n'est que suggérée. Ce scénario peut donner le pire comme le meilleur selon la manière dont le MJ et les joueurs l'aborderont. Le principe de l'intrigue est original mais peut se révéler difficile à jouer au fil de l'aventure s'il n'y a pas les réactions attendues. S'adresse à un MJ confirmé et capable d'improviser.

*Pour un gardien *** Expérimenté*

Au rayon des classiques : les artistes maudits, l'ordre mystique des Rose-Croix, Paris by Gaslight

La petite anecdote : le Sar Peladan est un personnage authentique qui était à la tête de l'ordre mystique des Rose-Croix. Critique d'art, il a bel et bien organisé des salons artistiques à Paris. Le pianiste Erik Satie était membre de l'Ordre et a composé de nombreux airs pour le Sar. Le scénario ne l'a pas introduit dans l'histoire, mais le MJ a toujours la possibilité de le faire.



MAUVAISE COMPAGNIE

Scénario publié (en anglais) sous le titre BAD COMPANY dans Cthulhu Britannica, Recueil de 5 scénarios édité par Cubicle 7 (2009). Règles v6.

Auteur : Alan Bligh

Intro : les investigateurs sont recrutés par un personnage influent qui recherche son fils disparu et souhaite éviter le scandale après qu'il ait eu de mauvaises fréquentations dans le Londres des cabarets et du théâtre. Le scénario comprend 6 personnages pré-tirés.

*Critique : ***** (Joué)*

Comme souvent, la gamme Cthulhu anglaise de Cubicle 7 propose un travail de qualité. Un scénario bien ficelé qui - après une ouverture assez classique - permettra au MJ qui le souhaite d'évoluer vers un cadre malsain à souhait. Le final est un peu expéditif dans sa rédaction et devra être un peu travaillé par le MJ. Il est important de bien faire peser le poids des conventions et de la pression sociale (hypocrite) qui pèse sur les investigateurs pour qu'ils cachent ce qu'ils découvrent. Les pré-tirés ne sont pas formidables.

*Pour un gardien ** Confirmé*

Au rayon des classiques : les artistes maudits, le théâtre londonien, la morale victorienne, la décadence

REVUES, FANZINES, INTERNET...

On ne trouve pas beaucoup de scénarios consacrés à la période Gaslight dans les revues et fanzines.

Casus Belli n'a publié qu'un seul scénario au moment de la sortie la première édition française chez Descartes : **L'oeuf de St George**.

The Unspeakable Oath a publié plusieurs articles sur la période (**Gaslight ghouls** et **Mysteries of ancient Britain**, dans le numéro 5 ; des articles sur **les Thugs** et sur **les armes indiennes** dans le numéro 16-17,...). Le scénario western The Golden Scorpion (**Le scorpion d'or**) publié dans Worlds of Cthulhu n°3 est proposé également pour la période Gaslight.

Sur internet, on se réfère bien entendu à tentacules.net (en français) ou à yog-sothoth.com (en anglais) pour aller piocher annexes, aides de jeu et scénario.

NOTA OMINATA

Scénario publié sur le site tentacules.net, en français

Auteur : ?

Intro : Vienne 1890. Les investigateurs doivent enquêter sur des massacres de musiciens dans des lieux prestigieux, ce qui va les mener à l'invocation d'une redoutable entité.

Critique : * (Lu)

Un scénario qui veut s'inspirer de la nouvelle *Bells of horror* d'Henry Kuttner. Quelques bonnes idées, des illustrations et cartes sympathiques, un cadre viennois a priori attrayant mais... une langue française peu compréhensible, une trame assez grossière où on perd le background de départ et enfin de grosses erreurs (par exemple : Vienne situé dans l'empire allemand !). Dommage.

LA SOURCE

DE TOUS LES MAUX

*Scénario publié dans le fanzine *Maraudeur* (numéro 21, 2016)*

Auteurs : Arnaud Dequidt

Intro : dans l'East end, les PJ vont enquêter sur les mauvais traitements qu'on subi de jeunes filles, et sur leur origine.

Critique : ** (Lu)

Le scénario propose un adversaire eugéniste dont on retrouve également une variante dans un scénario de Crimes. À noter, une confusion entre Darwin et les thèses de Spencer. Nécessite quelques adaptations.

Pour un gardien * Débutant

Au rayon des classiques : sciences naturelles et médecine au XIXème siècle, l'East End londonien

BALTHAZAR

*Scénario publié dans le fanzine *Role Mag* (numéro 2, 1990)*

Auteurs : William Vivien

Intro : des corps décapités ont été retrouvés à des endroits différents de Londres. Sherlock Holmes fait appel aux investigateurs pour résoudre l'affaire

Critique : * (Lu)

Un scénario en deux ou trois étapes, très simple dans sa forme.

Pour un gardien * Débutant

Au rayon des classiques : les crimes sanglants, Sherlock Holmes

JACK IS BACK

*Scénario publié dans la revue *Backstab* (numéro 5, 1997)*

Auteur : Thibaud Beghin

Intro : des crimes sanglants rappellent ceux de Jack l'éventreur et entraînent les PJ dans une enquête

Critique : ** (Lu)

Un scénario court, de facture assez simple, qui peut se jouer en une soirée ou deux.

Pour un gardien * Débutant

Au rayon des classiques : Red Jack, l'East End londonien



THÉRAPIE DE GROUPE

Scénario publié par La Fechoria de Ideas, en espagnol, sous le titre *TERAPIA DE GRUPO* (2015) sur le blog [Castrolera](#)

Auteur : Isaac Pavón Pérez

Intro : les personnages suivent une thérapie car ils font tous le même rêve. Ils vont croiser le chemin d'un malade mental, et sa mort va les pousser à enquêter sur son passé.

Critique : ** (Lu)

Une improvisation réussie qui a été rédigée ensuite par l'auteur. Quelques incohérences mais un scénario facile à lancer et à mettre en place.

Pour un gardien * Débutant

Au rayon des classiques : l'asile d'aliénés

L'OEUF DE ST GEORGE

Scénario publié dans la revue *Casus Belli* (numéro 45, 1988)

Auteurs : Pierre Lejoyeux et Frédéric Blayo

Intro : les PJ éméchés et déambulant dans Londres sont confrontés à une horreur en pleine rue... ils vont devoir en trouver l'origine et chercher les moyens de la combattre.

Critique : **** (Joué)

Les personnages seront plongés presque immédiatement dans l'action pour un scénario efficace, simple et rapide à faire jouer en une soirée. C'est un bon scénario pour faire jouer des débutants.

Pour un gardien * Débutant

Au rayon des classiques : le chantier du métro londonien, le mythe de St George

LES FOUS ONT PRIS LE CONTRÔLE DE L'ASILE

Scénario publié par l'association *Shadow Warriors* (West London), en anglais, sous le titre *THE LUNATICS HAVE TAKEN OVER THE ASYLUM*

Auteur : Max Bentleman

Intro : les personnages sont des pensionnaires de l'asile, avec quelques troubles, des fétiches, du repos... alors qu'ils sont dans un atelier d'art, la violence se déchaîne dans l'asile autour d'eux. Il faudra fuir, et comprendre ce qui s'est passé..

Critique : *** (Lu)

Une scénario de fuite et de révélation avec un pitch original. C'est un peu trop chargé en monstres à mon goût mais ça peut s'alléger. On a surtout de l'action et peu d'enquête. Jouable en une soirée.

Pour un gardien ** Confirmé

Au rayon des classiques : l'asile

DANS LA GUEULE DE LA FEMELLE DU LOUP

Scénario publié sur le site *tentacules.net*, en français

Auteur : Cidrolehein

Intro : Les personnages fréquentent une maison close londonienne où l'une des filles meurt violemment dans des circonstances inexplicables. Vont-ils enquêter...

Critique : ** (Lu)

Un background et une amorce de scénario réussis, qui peut se transformer en aventure courte et efficace, prétexte à une bonne atmosphère horrifique et glauque. Mais certains aspects sont à retravailler comme les motivations des personnages à enquêter et les informations permettant de remonter la piste qui sont tenues. Il manque une partie de l'histoire pour y comprendre quelque chose et que ça reste cohérent. Le gardien devra travailler un peu avant de jouer.

Pour un gardien * confirmé pour la réécriture, simple à faire jouer

Au rayon des classiques : la maison close, l'est end londonien

LE SCORPION D'OR

Scénario publié dans la revue *Cthuloide Welten Sonderband n°2*, « *Hinter den Schleiern* », en allemand, (janvier 2003) sous le titre *DER GOLDENE SKORPION*

Traduit en anglais par Bill Walsh dans la revue *Worlds of Cthulhu n°3* (été 2005), en anglais, sous le titre *THE GOLDEN SCORPION*

Auteur : Frank Heller

Intro : une carte au trésor remontant à l'époque de la colonisation espagnole du Mexique arrive entre les mains des personnages. Une aventure mouvementée les attend.

Critique : **** (Joué)

Une carte à interpréter, un périple d'aventures, des découvertes mystérieuses renvoyant à l'occupation amérindienne du continent (Apaches, Aztèques) et un final qui pourra désarçonner les joueurs. Ce scénario contient de très bonnes choses pour mixer aventures, enquête, exploration, action. Il est plutôt prévu pour être joué à une époque Wild West ou Gaslight, mais il peut s'adapter pour les années 1920. Il est fatal pour les personnages, mais le Gardien peut adapter la fin s'il le souhaite.

Pour un gardien ** Confirmé

Au rayon des classiques : le Mexique, les amérindiens, l'artefact étrange, l'exploration d'une région inconnue, le désert

La petite anecdote : d'autres numéros de *Worlds of Cthulhu* ont proposé des scénarios qui étaient davantage orientés Western pour encadrer celui du Scorpion d'or, dans le cadre d'une série Wild West.

NOBLE POUPÉE

Scénario d'auteur publié en anglais sous le titre *A NOBLE DOLL* (1997)

Auteur : Andrew Lewis

Intro : les investigateurs reçoivent un manoir en Roumanie en héritage, mais à une condition...

Critique : * (Lu)

Une collection improbable d'actions compilant les monstres du manuel.



LA LÉGION DE GOTHAM

Scénario publié sur le site *yogsothoth.com*, en anglais, sous le titre *GOTHAM LEGION*

Auteur : Andrew Uttech

Intro : un club nostalgique de l'empire romain se réunit. On annonce des découvertes surprenantes. A l'extérieur, la canicule commence à chauffer à New York.

Critique : *** (Joué)

Un scénario qui s'inscrit dans un événement historique : la canicule de 1896 à New York. Il propose un déroulé spectaculaire où les PJ devront également s'engager pour la collectivité en raison des problèmes sanitaires et sociaux qui s'abattent sur la ville avec la vague de chaleur. Ce contexte social, lié à la présence massive de migrants qui viennent d'arriver dans la ville, logent et travaillent dans des conditions indignes, est très original. Le scénario en fait une vraie piste d'action pour les joueurs, mais ce sera un vrai défi pour le MJ car il sort du registre auquel les joueurs sont habitués, en se chevauchant avec l'histoire « fantastique ».

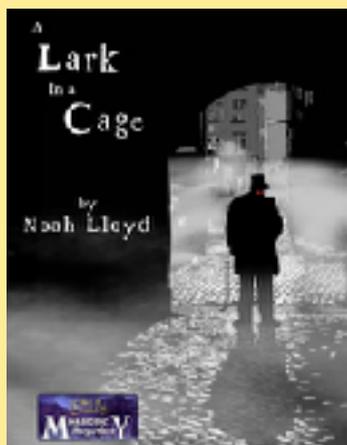
Pour un gardien *** Expérimenté

Au rayon des classiques : New York, la canicule, l'Antiquité romaine, les familles italo-américaines.

La petite anecdote : les investigateurs pourront avoir comme allié un certain Théodore Roosevelt, qui est à l'époque l'un des chefs de la police de New York.

MISKATONIC REPOSITORY

Après les dossiers « M.U. », Chaosium a changé la formule avec les « Documents d'Archives Miskatonic » avec la v7. Il s'agit désormais de suppléments et de scénarios de fans qui peuvent utiliser une mise en page libre de droits. On trouve des publications dans plusieurs langues et sur toutes les époques de jeu sous forme de documents PDF téléchargeables. Plusieurs scénarios Gaslight ont été publiés. Les publications en français sont encore rares.



UNE ALOUETTE DANS UNE CAGE

Scénario Miskatonic Repository (2019). Publié en anglais sous le titre A LARK IN A CAGE

Auteur : Noah Lloyd

Intro : les investigateurs sont invités à enquêter sur la disparition d'un bébé qui a été remplacé par un autre, tel un coucou.

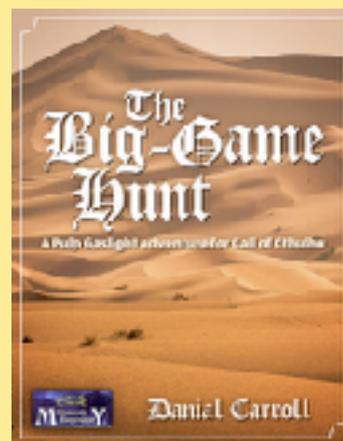
*Critique : ** (Lu)*

Un scénario qui se concentre dans les quartiers populeux à l'extrême ouest de Londres et des docks, avec crimes, enquête et action. L'entrée dans le scénario est intéressante mais la relation à établir avec un groupes de goules « victimes » est assez curieuse à proposer, avec le risque que le scénario s'arrête à ce point précis.

*Pour un gardien * Débutant / ** Confirmé*

Au rayon des classiques : le savant fou, la Tamise.

La petite anecdote : on trouve en annexe un mini-scénario d'une page qui se déroule à New York pendant la construction du pont sur l'Hudson river.



LA CHASSE AU GROS GIBIER

Scénario Miskatonic Repository (2020) publié en anglais sous le titre THE BIG-GAME HUNT

Auteur : Daniel Carroll

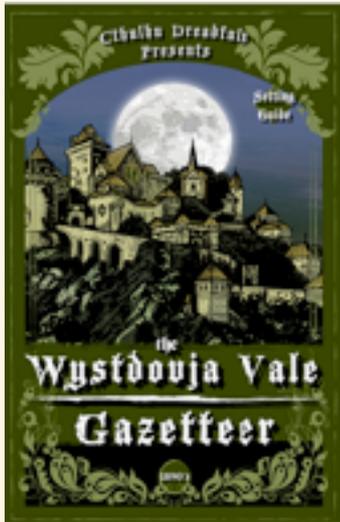
Intro : scénario Pulp qui invite les personnages à partir chasser une créature de légende dans le désert égyptien: un mythique rhinocéros à 6 pattes.

*Critique : **** (Joué)*

Un OS Pulp qui propose un périple dans le désert après une étape au Caire. L'intrigue est simple et efficace, et débouche sur un intéressant choix moral qui fait toute la qualité du scénario. A jouer en une ou deux soirée. Les PJ prétirés sont des « vilains » avec une coloration steampunk/contemporaine, et ça ne colle pas vraiment. Le Gardien pourra en proposer d'autres. Bien qu'il soit court, la dimension action est importante et on pourra facilement se retrouver dans un imaginaire de type « Indiana Jones »

*Pour un gardien ** Confirmé*

Au rayon des classiques : le désert, la créature de légende, l'Egypte



GUIDE DU VAL WYSTDOJA

Supplément Cthulhu Dreadful (#0) publié dans le Miskatonic Repository, en anglais sous le titre WYSTDOVJA VALE GAZETTEER (2020)

Auteur : The Brinoceros

Intro : un supplément qui propose une petite région imaginaire d'Europe de l'Est, située au bord de la mer Adriatique, bordée de châteaux et de villages gothiques accrochés à la montagne.

*Critique : ****

L'auteur a voulu créer une région fantastique, à l'image d'Arkham ou de la vallée de la Severn, dans l'ambiance gothique de l'Europe de l'Est gaslight. C'est le Val Wystdoja. On peut y trouver une vraie cohérence et des aspects intéressants qui empruntent aux classiques du genre (Dracula, les vieux films de la Hammer...). L'ensemble fournit une réelle unité de style... Les scénarios *Kiss of Blood* et *Beyond the flesh* y trouvent leur place.



PAR-DELÀ LA CHAIR

Scénario Miskatonic Repository ; Cthulhu Dreadful (#2) publié en anglais sous le titre BEYOND THE FLESH (2021)

Auteur : The Brinoceros

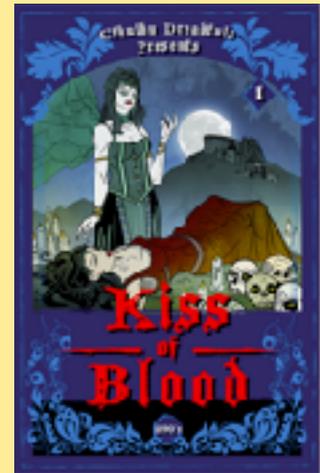
Intro : les investigateurs remontent la trace de crimes abominables. Ils vont devoir en trouver l'origine, et se faire des alliés.

*Critique : *** (Joué)*

La bonne idée consiste à pousser les PJ à faire un choix d'alliés entre l'origine du mal (pour réparer) et son pourchasseur (pour le détruire). Le contexte du Val Wystodja gagne en épaisseur au passage et chasse sur les terres de Frankenstein et d'Herbert West sans en faire une simple copie. Le scénario est illustré et propose des cartes en deux versions (MJ/PJ) et peut se jouer dans le prolongement du premier opus, mais ça n'a rien d'obligatoire.

*Pour un gardien * Débutant*

Au rayon des classiques : la technologie de trafic du vivant, la créature qui rode, le village gothique en fond de vallée, le prêtre exorciste-chasseur de monstre.



BAISER DE SANG

Scénario Cthulhu Dreadful (#1) ; Miskatonic Repository publié en anglais sous le titre KISS OF BLOOD (2020)

Auteur : The Brinoceros

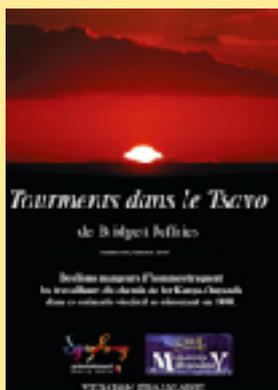
Intro : une jeune fille a disparu dans la ville de Karloczig, alors que le festival de la chute du Marteau est célébré par les habitants. A la demande de son tuteur, les investigateurs vont devoir remonter la piste pour comprendre ce qui a pu lui arriver.

*Critique : **** (Joué)*

On est sur un type d'histoire assez classique mais le scénario est bien construit et propose un contexte qui peut être valorisé avec une ville gothique d'Europe de l'est digne des vieux films fantastiques, dans une ambiance vampire et saphique. Il n'y a pas de mythe de Cthulhu ici. On retrouve la vallée de Wystdovja. L'auteur a détaillé les résultats des jets de compétences en fonction du degré de réussite (c'est trop). Le scénario est complet avec cartes et illustrations. Il est appréciable d'avoir deux versions des cartes : Joueurs et MJ. Il jouable en 1 ou 2 soirées et il est accessible à des débutants joueurs ou MJ.

*Pour un gardien * Débutant*

Au rayon des classiques : les Vampires, l'ambiance gothique



TOURMENTS DANS LE TSAVO

Scénario Miskatonic Repository publié en anglais sous le titre SORROW IN TSAVO (2020) traduit en Français par Yéllô.

Auteur : Bridgett Jeffries

Intro : les investigateurs forment le « comité de direction » du chantier de la ligne ferroviaire devant relier les territoires situés entre Mombassa et l'Ouganda, en 1898. Des événements surviennent et certains prennent une tournure étrange. Deux lions monstrueux rôdent aux alentours...

*Critique : ***** (Joué)*

A partir de faits historiques - un chantier ferroviaire et la terreur semée par deux lions - le scénario invite les joueurs à résoudre plusieurs problèmes qui entravent la bonne avancée du chantier de chemins de fer. On retrouve un bon dosage entre le contexte socio-historique et le fantastique qui surgit dans cette atmosphère de labeur écrasé par la chaleur. Les pré-tirés sont parfaitement conçus pour jouer cet OS.

Pour un gardien * Débutant

Au rayon des classiques : le Kenya, la colonisation britannique.

La petite anecdote : les attaques des deux lions légendaires sur le chantier ont réellement eu lieu, et ont même fait l'objet d'une adaptation au cinéma.



SOUS CINQ BRASSÉES

Scénario Miskatonic Repository, publié en anglais sous le titre FULL FATHOM FIVE (2020), traduit en français par Secrets of The Masquerade

Auteur : Paul Fricker

Intro : les personnages sont à bord d'un baleinier qui a quitté San Francisco pour le Pacifique, en 1847. Des événements mystérieux et terribles se passent à bord du bateau.

*Critique : **** (Lu)*

Vous pensez à Moby Dick ? C'est normal, le scénario s'en inspire directement en y greffant une aventure fantastique. Ce très bon OS plonge les personnages au cœur de l'action dans une atmosphère de suspicion. Vous disposez de fiches de personnages complètes pour tout l'équipage, car les PJ peuvent changer en cours de route. Le scénario est jouable en une soirée et il peut être très dynamique mais cela exige que le MJ et les joueurs soient impliqués pour restituer l'ambiance à bord des baleinières entre les marins. L'accompagnement par des chansons de marins est un plus. Le scénario contient le plan du navire et quelques aides de jeu.

Pour un gardien ** Confirmé

Au rayon des classiques : la chasse à la baleine, l'Océan Pacifique et ses profondeurs, R'lyeh.



SMATTER HAULERS & STICK SWINGERS

Scénario Miskatonic Repository, publié en anglais sous le titre SMATTER, HAULERS & STICK SWINGERS (2021)

Auteur : Laurence G. Tilley

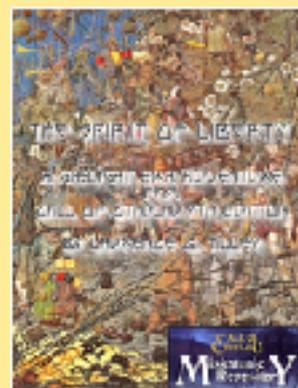
Intro : une bande malfrats doit accomplir de sales besognes dans l'East End dans l'espoir d'acquérir la dose de boisson vitale pour survivre, sous le commandement d'un étrange érudit.

Critique : *** (Lu)

Les Smatter Haulers et Stick swingers sont des termes de Slang qui ne gagnent pas à être traduits et désignent des petits voleurs minables et des détresseurs qui assomment leurs victimes. C'est un mini scénario sympathique pour deux raisons. D'abord, il permet de jouer l'autre côté du décor avec une bande de petits voyous et traine-savates alcooliques de l'East End londonien (les PJ pré-tirés sont fournis). Et par ailleurs il introduit une dépendance à l'alcool qui peut être tout aussi problématique que la perte de San si la canaille n'absorbe pas son besoin quotidien en gin. On regrettera une fin un peu facile et conventionnelle qui mérite d'être retravaillée. Il est jouable en une soirée.

Pour un gardien * Débutant

Au rayon des classiques : les bas-fonds de l'East End londonien, les bagarres de rue, l'alcoolisme



L'ESPRIT DE LA LIBERTE

Scénario Miskatonic Repository, publié en anglais sous le titre THE SPIRIT OF LIBERTY (2021)

Auteur : Laurence G. Tilley

Intro : le titre anglais est en réalité un jeu de mots avec le nom du Grand Magasin Liberty's où l'intrigue va se dérouler en partie après qu'une ancienne employée se soit fait remarquer par d'étrange visions.

Critique : ** (Lu)

Scénario très court et original qui va plonger les PJ dans un monde féérique et machiavélique au milieu d'un grand magasin, à leurs risques et périls... Le raccrochage avec le mythe de Cthulhu est presque de trop. L'auteur s'est inspiré des figures du peintre Richard Dadd et de ses travaux réalisés dans un asile.

Pour un gardien * Débutant / ** confirmé

Au rayon des classiques : Le petit peuple

POUR JOUER AVEC LE PETIT PEUPLE

Le petit peuple oublié adorant des divinités païennes se retrouve dans plusieurs scénarios

L'homme brûlé.....	7
Plant Y Daear.....	11
L'enfer est sans colère.....	12
L'esprit de la Liberté	35



S'IL VOUS PLAÎT, GARDEZ LE CAP

Scénario Miskatonic Repository, publié en anglais sous le titre *PLEASE MIND THE GAP* (2021)

Auteur : Nicola Tosi

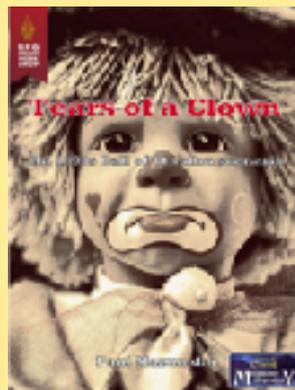
Intro : Les investigateurs attendent un train sur un quai de gare, mais le train disparaît soudainement lors que ses lumières apparaissent dans la nuit. Ils vont devoir explorer la gare et les environs qui s'avèrent étranges, très étranges...

Critique : ** (Lu)

Un scénario original dont le point d'orgue n'est pas révélé ici. Le contexte victorien est assez anecdotique. Beaucoup de monstres, mais c'est amendable.

Pour un gardien ** Confirmé

Au rayon des classiques : les contrées du Rêve



LES LARMES D'UN CLOWN

Scénario Miskatonic Repository (2021) publié en anglais sous le titre *TEARS OF A CLOWN*

Auteur : Paul Mazumdar

Intro : Un ami des personnages a disparu après une soirée littéraire. On retrouve un corps étrange sur le chemin d'une fête foraine mais il ne s'agit pas du sien. Ils vont partir à sa recherche...

Critique : *** (Lu)

Une intrigue assez simple qui permet de jouer très vite dans une ambiance de fête foraine que le Gardien pourra développer s'il le souhaite. Sinon, il sera aisément jouable en une soirée et facilement adaptable à une autre époque. Il contient 5 PJ pré-tirés.

Pour un gardien * Débutant

Au rayon des classiques : la fête foraine, le freak-show, les clowns

L'EXAMEN DE LA MOMIE



Starter Miskatonic Repository, publié en anglais sous le titre *THE UNRAVELLING* (2021)

Auteur : Genevieve Colther

Intro : Une société d'amateurs d'antiquités égyptiennes s'apprête à enlever les bandelettes d'une momie malgré les avertissements qui figurent sur le couvercle.

Critique : * (Lu)

Un court starter donnant peu d'éléments ou de pistes hormis une scène convenue et quelques PNJ.

Pour un gardien * Débutant

Au rayon des classiques : la momie égyptienne



LE FANTÔME DE HAMMERSMITH

Scénario Miskatonic Repository (2021) publié en anglais sous le titre THE HAMMERSMITH HAUNTING

Auteur : Kat Clay

Intro : A la recherche d'un pasteur n'ayant pas donné de nouvelles récemment, les enquêteurs se retrouvent sur la trace d'un fantôme.

*Critique : *** (Lu)*

Un trame très simple et efficace qui conviendra à un MJ qui débute, et qui peut permettre d'installer une ambiance de chasse au fantôme dans une crypte ou un cimetière embrumé. Quelques choix semblent un peu excessifs : la créature pourrait être simplement une sorcière (plutôt qu'un dieu !), et les templiers de simples chevaliers.

*Pour un gardien * Débutant*

Au rayon des classiques : le fantôme, la crypte hantée



CE QUI EST CACHÉ SOUS LA PEAU

Scénario Miskatonic Repository, publié en anglais sous le titre WHAT LIES BENEATH THE SKIN (2021)

Auteur : Tony Kipper

Intro : on a retrouvé le cadavre d'une femme dépecée dans Hyde Park, le premier d'une série qui va toucher des victimes très différentes.

*Critique : ** (Lu)*

Une bonne présentation des pistes à suivre dans l'enquête. L'origine et le final font appel au Mythe, mais on pourrait facilement imaginer un mal « banalement » psychiatrique pour en faire une histoire d'horreur policière. Les PJ se baladeront dans les différentes classes sociales.

*Pour un gardien * Débutant*

Au rayon des classiques : le serial killer, l'East End de Londres

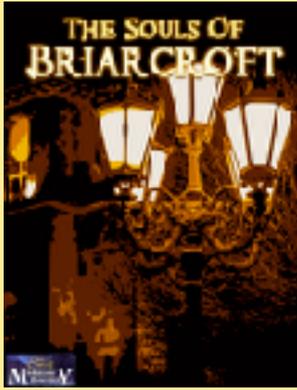
DEGLUTITIONS GASLIGHT



Supplément Miskatonic Repository, publié en anglais sous le titre GASLIGHT GURGLINGS (2022)

Auteur : Laurence G. Tilley

Une mine d'informations éparées sur l'époque Gaslight que l'auteur a rassemblé au fil des années en tant que maître de jeu. Il contient de nombreux repères utiles pour se représenter le contexte social, les habitudes, les différences de représentations qui peuvent exister par rapport à notre époque. On trouve également quelques rappels utiles sur la noblesse, la monnaie, les moyens de communications.. L'auteur a également publié trois scénarios gaslight qu'on retrouvera dans ces colonnes.



LES ÂMES DE BRIARCROFT

Scénario Miskatonic Repository, publié en anglais sous le titre THE SOULS OF BRIARCROFT (2021)

Auteur : Joshua Callanta

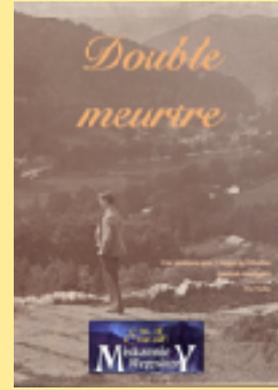
Intro : les gâteaux de la paroisse (Soul Cakes) distribués lors de All Hallow's Eve, la veille de la Toussaint (fête à l'origine de Halloween) ont des effets inattendus... où est mon fils ? Ma sœur ? Ma Mère ?

*Critique : *** (Lu)*

Retour aux sources d'Halloween dans une petite ville du nord de l'Angleterre dont les habitudes changent avec l'industrialisation. Les PJ doivent d'abord se soucier de ce qu'il advient de leurs proches avant de rechercher l'origine du problème. Scénario court et très facile, jouable en une soirée. Parfait pour des joueurs peu expérimentés. Il contient une annexe avec les plans et aides de jeu, ainsi que quatre personnages pré-tirés.

*Pour un gardien * Débutant*

Au rayon des classiques : la plantation dégénérée, Halloween



DOUBLE MEURTRE

Scénario Miskatonic Repository (2022) en français

Auteur : Yello

Intro : les enquêteurs sont recrutés pour accompagner les héritiers américains d'un château et d'un titre de Lord, dans la campagne du pays de Galles. On leur demande également d'enquêter sur les meurtre du précédent Lord et de son fils, qui ont eu lieu quelques mois auparavant.

Critique : (Joué)

Difficile d'être juge et partie...

Le scénario est conçu pour faire découvrir quelques spécificités de l'ambiance gaslight, comme les relations entre domestiques et aristocrates. Divers événements et PNJ peuvent être conservés ou retirés pour ajuster la durée du scénario. Il contient 6 propositions de PJ pré-tirés.

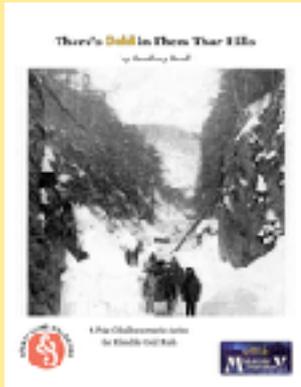
*Pour un gardien * Débutant ou ** Confirmé*

Au rayon des classiques : Le vieux château, l'aristocratie et les domestiques, le pays de Galles

POUR JOUER EN MODE PULP

Priorité à l'action et règles Pulp faciles à utiliser

Les fous ont pris le contrôle de l'asile	30
La chasse au gros gibier	32
Il y a de l'or dans ces collines, là-bas	39



IL Y A DE L'OR DANS CES COLLINES, LÀ-BAS

Scénario Miskatonic Repository (2021), publié en anglais sous le titre THERE'S GOLD IN THEM THAR HILLS (2021)

Auteur : Geoffrey Groff

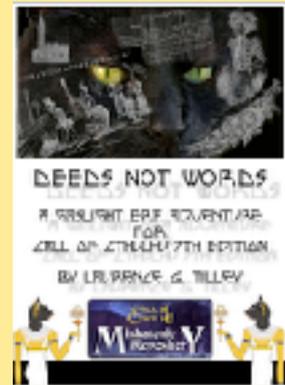
Intro : Ruée vers l'or du Klondike, 1896. Un groupe de chercheurs d'or est confronté des visiteurs : bandits ? créatures ? Il y a de l'or dans ces montagnes, mais pas seulement.

*Critique : * (Lu)*

Présenté comme un scénario Pulp, ce court scénario plonge les chercheurs d'or (6 pré-tirés bien plantés sont proposés) dans une situation effrayante où ils rencontreront rapidement des bandits, des créatures qui franchissent des portes temporelles et une colonie Mi-Go. Le tout est bien décrit. On se demande juste ce qui devrait pousser les personnages à s'obstiner dans le coin pour l'explorer au lieu de fuir (Il faudra beaucoup insister sur la soif de l'or...). Cette aventure est jouable en une soirée mais peut-être développée. Elle peut trouver sa place dans Down Darker Trails.

*Pour un gardien * Débutant*

Au rayon des classiques : la ruée vers l'or, le Grand Nord, le portail temporel



DES ACTES ! PAS DES MOTS

Scénario Miskatonic Repository, publié en anglais sous le titre DEEDS NOT WORDS (2021)

Auteur : Laurence G. Tilley

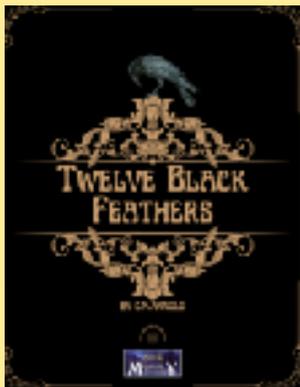
Intro : les réunions des femmes réclamant le droit de vote peinent à recruter, et s'il existait d'autres méthodes. C'est ce que leur propose une nouvelle sympathisante.

*Critique : *** (Lu)*

Proposé avec cinq pré-tirées qui sont autant de femmes engagées pour la reconnaissance de leurs droits, le scénario propose de réunir un meeting, et va se prolonger chez une étrange sympathisante égyptienne qui propose une méthode efficace pour convaincre les récalcitrants les plus coriaces. Des joueurs/joueuses avec un peu d'expérience verront venir le truc à des kilomètres, mais l'idée de départ est intéressante et peut se prêter à un plaisant RP. Scénario court et facile, jouable en une soirée.

*Pour un gardien * Débutant*

Au rayon des classiques : le combat pour le droit des femmes, la femme étrange



DOUZE PLUMES NOIRES

Scénario Miskatonic Repository , publié en anglais sous le titre TWELVE BLACK FEATHERS (2023)

Auteur : C. M. Arnold

Intro : Après la découverte du cadavre mutilé d'un marin entouré de plumes noires, les enquêteurs - des policiers de Baltimore - doivent trouver une explication à ce drame.

*Critique : *** (Lu)*

Un bref et très simple scénario d'enquête en quelques étapes qui se déroule à Baltimore, dans une ambiance de port baleinier. Suffisant pour jouer en une soirée en ajoutant quelques éléments d'ambiance. Mais il peut constituer une bonne entrée pour une initiation. Des PJ prés-tirés sont proposés. La présentation est soignée.

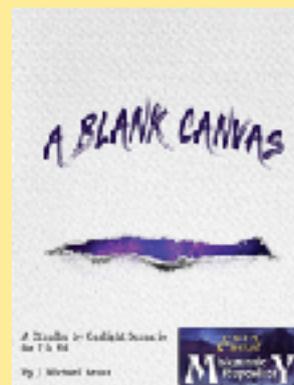
*Pour un gardien * Débutant*

Au rayon des classiques : le vieux loup de mer

POUR JOUER DANS UNE AMBIANCE STEAMPUNK

Dans le monde des machines à vapeur, de l'électricité et des savants fous

Le roi des machines.....	26
Par-delà la chair	33



UNE TOILE BLANCHE

Scénario Miskatonic Repository , publié en anglais sous le titre A BLANK CANVAS (2023)

Auteur : J. Michael Arons

Intro : Un artiste-peintre de Soho a été retrouvé mort. Il s'agit de comprendre dans quelles conditions.

*Critique : ** (Lu)*

Un scénario très minimaliste en trois étapes qui se jouera aisément en une petite soirée. Très peu d'éléments d'enquête. Il s'agit essentiellement d'une confrontation. Un gardien imaginaire pourra développer à son idée ce mini-scénario, ou le rattacher à une campagne.

*Pour un gardien * Débutant*

Au rayon des classiques : l'artiste bohème

POUR JOUER AVEC LA MORALE VICTORIENNE

La tradition et la réputation des bonnes familles est parfois mise à rude épreuve par les comportements douteux de certains de leurs avortons

Enfants de la tombe.....	15
Mauvaise compagnie.....	28
Une alouette dans une cage	32



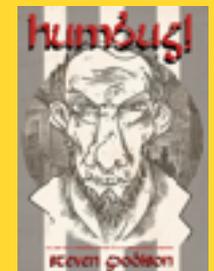
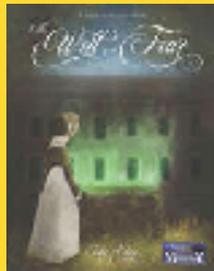
Regency Cthulhu

REGENCY CTHULHU propose des aventures dans une période historique antérieure à la période Gaslight, dans le contexte des romans de Jane Austen, dans le premier tiers du XIXème siècle en Angleterre.

Le supplément publié par Chaosium (v7) contient deux scénarios.

Plusieurs scénarios pour Regency Cthulhu ont été publiés dans le Miskatonic Repository :

- Debutantes & Dagon
- Host and Hostility (contient trois scénarios)
- In Strange Seas : une suite de scénarios qui se déroule sur les navires de la Royal Navy
- The well of fear
- Viktor Frankenstein, reanimator



On mentionnera également Humbug, qui propose de revisiter le conte de Noël de Dickens en plongeant M. Scrooge dans l'univers du mythe de Cthulhu.



LE CABINET PHTHONUS

Scénario Miskatonic Repository, publié en anglais sous le titre THE PHTHONUS CABINET (2023)

Auteur : John Crowdis

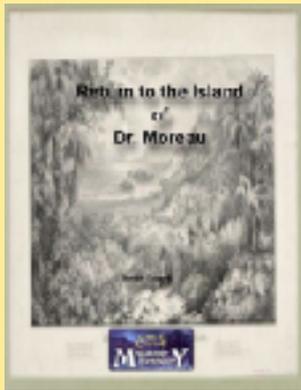
Intro : les investigateurs doivent retrouver la trace d'un meuble qui a été égaré par un livreur défaillant après une vente aux enchères mouvementée. Retrouver la trace de ce vieux meuble va les mener au devant des ennuis.

Critique : **** (Lu)

Le scénario est richement illustré et garni en aides de jeu de qualité. Le texte est un peu bavard et long pour une intrigue relativement simple. C'est toutefois un scénario efficace qui peut être joué par un Gardien et/ou des joueurs débutants ou qui voudraient jouer dans un temps raisonnable. Des personnages pré-tirés sont proposés. Le document fait 70 pages dont 22 pour les aides de jeu et les fiches de personnages.

Pour un gardien * Débutant

Au rayon des classiques : l'objet hanté



RETOUR SUR L'ÎLE DU DOCTEUR MOREAU

Scénario *Miskatonic Repository*, publié en anglais sous le titre *RETURN TO THE ISLAND OF DR MOREAU* (2019)

Auteur : Brandon Chapell

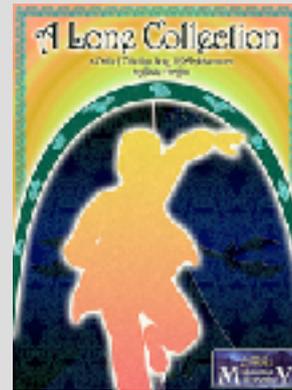
Intro : Retourner sur l'île du docteur Moreau, après les événements décrits dans le livre d'H.G. Wells

Critique : * **(Lu)**

Une description sommaire de l'île qui ne présente pas grand intérêt.

Pour un gardien * Débutant

Au rayon des classiques : les créatures hybrides hommes-animaux



UNE COLLECTION PERSONNELLE

Livre jeu *Miskatonic Repository*, publié en anglais sous le titre *A LONE COLLECTION* (2024)

Auteur : Jade Griffin

Intro : Vous sauvez un collectionneur devant une boutique d'antiquités à Chicago. Il vous emmène chez lui et vous demande de garder sa collection.

Il s'agit une aventure solo qui est sans grand relief.

POUR JOUER AVEC LES SITES HISTORIQUES

Des sites historiques ou préhistoriques servent souvent de cadre aux aventures, en voici quelques exemple en Grande Bretagne

Stonehenge (Les horreurs du Yorkshire).....	6
Tumulus de Silbury Hill (Des yeux pour l'aveugle)	8
Demeure de John Dee à Mortlake (Des yeux pour l'aveugle)	8
Carn Gluze (Les seigneurs de la danse).....	8
Le métro londonien (Les seigneurs de la danse).....	8
ou (L'oeuf de St George)	30
Tower Bridge de Londres (Un pont entre deux mondes).....	14
Necropole de Brookwood (Cauchemar sur le Necropolis Express)...	47
L'asile de Bedlam (Supplément Taint of Madness).....	17
Cathédrale de York (Les sacrements du mal)	10
Cathédrale Saint-Paul, Londres (Sheela-na-Gig)	13

HUDSON AND BRAND

L'éditeur Stygian Fox a lancé une série de suppléments originaux aux différentes époques. Pour la période Gaslight. Les scénarios s'inscrivent dans la saga « Hudson & Brand ». Les investigateurs héritent d'un club d'investigation occulte et se placent dans les pas de ses fondateurs disparus dans des circonstances tragiques après avoir vécu de nombreuses aventures dans le passé qui constituent un fond d'archives.

Il est possible de reprendre cette trame dans laquelle s'inscrivent les différents suppléments pour en faire une campagne, ou bien de les détacher de leur contexte pour les jouer en OS, mais cela demandera généralement un petit travail d'adaptation.

Cette série récente rafraîchit une gamme qui avait un peu pris la poussière, avec un graphisme coloré et soigné. Plusieurs suppléments et scénarios ont été produits depuis 2017, et la plupart d'entre eux ne sont disponibles qu'en téléchargement. Les règles sont celles de la v7.

L'intérêt principal de cette série est de proposer une ambiance de jeu assez spécifique. On pourrait tenter de la résumer en la décrivant comme une horreur gothique et romantique. On ne retrouve pas réellement le style sherlockien et lovecraftien que Barton avait introduit au début des suppléments Gaslight, mais plutôt un contexte qui rappellera en partie la série Penny Dreadful, tout en le connectant au Mythe de Cthulhu et aux légendes britanniques.

Si le contexte est enthousiasmant et les suppléments très alléchants sur le fond et la forme, les scénarios sont souvent assez embryonnaires. Il s'agit davantage d'amorces que de réelles campagnes et ce sera donc au Gardien de se remonter les manches pour donner de l'ampleur à ce « cadre de campagne » qui s'étoffe progressivement. Quelques scénarios jouables en one-shots sont sortis, mais finalement on ne voit pas bien le fil conducteur de cette gamme.



A LENS OF DARKNESS

Supplément de la saga Hudson & Brand, publié par Stygian Fox en anglais sous le titre A LENS OF DARKNESS (2017)

Auteur : Stephanie Mc Alea et autres auteurs.

Contenu : ce supplément reprend les cartes et illustrations des différents suppléments Hudson & Brand. Il comprend des plans, des portraits de PNJ, des cartes de visites, des coupures de presse et un plan de Londres.

Critique : ***

On retrouve ici la grande qualité graphique des suppléments Hudson & Brand. Ce sont des aides de jeu très bien réalisées et qui peuvent être utilisées dans vos propres scénarios. Il y a peu de nouveautés si on possède déjà la collection.

POUR JOUER DANS L'EAST END DE LONDRES

Pour jouer dans les quartiers de misérables de l'East End : Whitechapel, Spitalfields, Shoreditch, Bethnal Green, ...

Les symboles écarlates.....	11
Le retour de l'éventreur.....	20
Le fez rouge sang (chapitre 1).....	27
La source de tous les maux.....	29
Jack is back.....	29
Dans la gueule de la femelle du loup.....	30
Smatter Hauler & Stick Swingers.....	35
Ce qui est caché sous la peau.....	37
Le cabinet Phthonus.....	41

HUDSON AND BRAND

INQUIRY AGENTS OF THE OBSCURE

(HUDSON & BRAND
ENQUÊTEURS DES SOMBRES MYSTÈRES)

Édité par Stygian Fox (2017). Non traduit en français.
100 p.

Auteurs : Robert Grayston, Stephanie McAlea, Hans-Christian Vortisch, Tyler Omichinski, Helen Yau, Simon Brak.

Contenu : un tour d'horizon de la société victorienne (classes sociales, racisme, homophobie propres à l'époque...); l'histoire de l'agence Hudson & Brand et les archives des 23 affaires traitées par les fondateurs; avec la description de différents lieux et personnages à Londres; la description des locaux de l'agence de Golden Square dont héritent les investigateurs, prêts à prendre la relève pour enquêter sur les mystères qui ont coûté à la vie à Hudson et Brand.

Critique : ***

On est enthousiasmés par la proposition d'agence de détectives spécialisés qui fournit un background très riche et une base pour les personnages qui pourra parfois rappeler la série Penny dreadful. La mise en page illustrée est de très bonne qualité. Les scénarios sont plutôt simples, là où on attendait peut-être quelque chose de plus fouillé.

Scénarios : The Curious Case of Bare Knuckle Bill (**L'étrange affaire de Bill-les-Poings-Nus**), Ophelia Rising (**Le réveil d'Ophélie**)

LE RÉVEIL D'OPHELIA

Scénario publié dans Hudson & Brand, en anglais sous le titre OPHELIA RISING

Auteurs : Robert Grayston, Stephanie McAlea, Hans-Christian Vortisch, Tyler Omichinski, Helen Yau, Simon Brak.

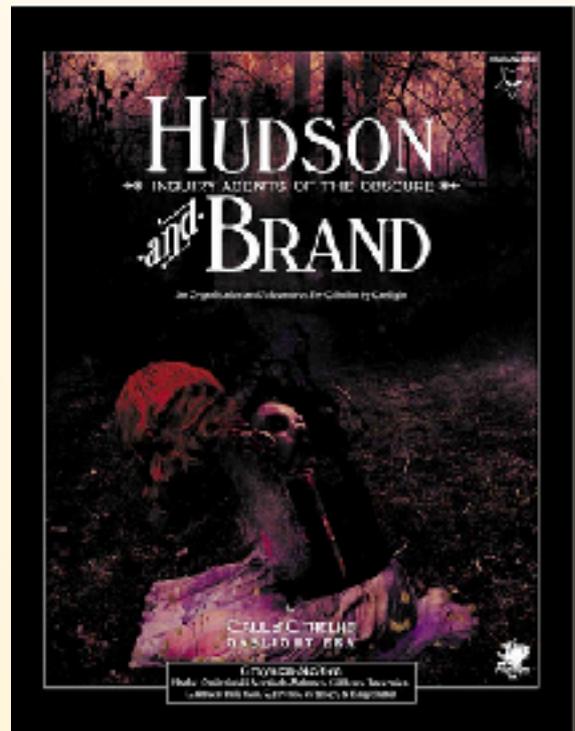
Intro : dans la foulée de l'affaire sur Bill les Poings Nus, les enquêteurs suivent la piste d'une mystérieuse société et ses ramifications occultes.

Critique : * (**Lu**)

Il s'agit plutôt d'une amorce de scénario. On laisse au gardien le choix d'imaginer la ou les suite(s). Pourquoi pas... le matériau reste ici très léger.

Pour un gardien ??? - scénario à retravailler ++

Au rayon des classiques : les docks de Londres



LA CURIEUSE AFFAIRE DE BILL- LES-POINGS-NUS

Scénario publié dans Hudson & Brand, en anglais sous le titre THE CURIOUS CASE OF BARE KNUCLE BILL

Auteurs : Robert Grayston, Stephanie McAlea, Hans-Christian Vortisch, Tyler Omichinski, Helen Yau, Simon Brak.

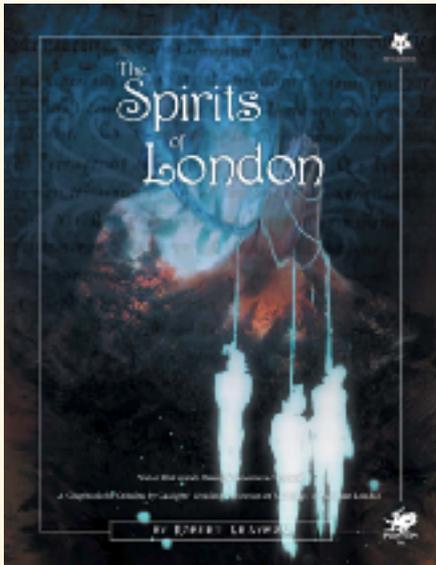
Intro : le jeune Alfie vient trouver les investigateurs, le boxeur Bill a disparu après avoir eu quelques problèmes avec un gang irlandais assez louche.

Critique : *** (**Lu**)

L'entrée en matière pour les enquêteurs qui entreraient dans une campagne « Hudson & Brand ». L'intrigue assez linéaire et jouable en peu de temps, mais elle peut déboucher sur d'autres affaires si le Gardien le souhaite. La conception graphique est de qualité.

Pour un gardien * Débutant

Au rayon des classiques : les combats de boxe clandestines, le gang irlandais, la société secrète mystérieuse



SPIRITS OF LONDON

(LES ESPRITS DE LONDRES)

Edité par Stygian Fox (2019). Non traduit en français. 20 p.

Auteurs : Robert Grayston

Contenu : un supplément dédié aux esprits qui hantent la ville de Londres : événements historiques porteurs de souffrances, maisons hantées, cimetières, spiritisme... et les correspondances avec le mythe. Le livret ne contient pas de scénario.

Critique : ***

Une bonne idée d'avoir rassemblés ces différents éléments en un même recueil. C'est un bon guide de repères et d'inspirations.



THE THIRTEEN

(LES TREIZE)

Edité par Stygian Fox (2017). Non traduit en français. 22 p.

Auteur : Tyler Omichinski

Contenu : un supplément dédié à la présentation d'un groupe d'immortels, initialement au nombre de 13, qui a traversé les âges jusqu'à l'époque victorienne. Des PNJ sur mesure pour enrichir le background d'une campagne, mais pas de scénario associé.

Critique : ***

Une société secrète d'immortels très bien vue. On y trouve une galerie de portraits qui pourra stimuler l'imagination d'un Gardien avec un groupe de PNJ immortels constituant de redoutables alliés (ou adversaires) pour les enquêteurs.

DES YEUX COMME DES BOULES DE FEU

Scénario de la série Hudson & Brand, publié par Stygian Fox (2019) en anglais sous le titre EYES LIKE RED BALLS OF FLAME

Auteur : Glynn Owen-Barrass

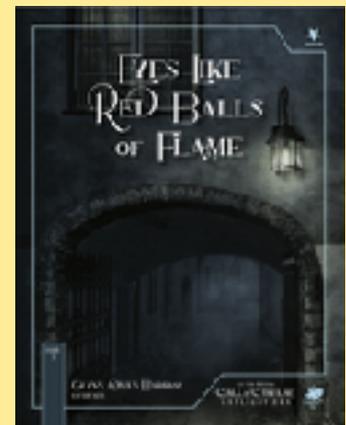
Intro : une société de chasseurs de fantômes contacte l'agence Hudson & Brand

Critique : * **(Lu)**

Une belle mise en page, mais le scénario consiste grossièrement à se donner rendez-vous dans une rue pour chasser un monstre.

Pour un gardien * Débutant

Au rayon des classiques : le brouillard londonien, « Spring-heeled Jack »



THORSTON

THE SHUNNED TOWN ON THE DEE

(THORSTON,
LA VILLE QU'ON ÉVITE SUR LA RIVIERE DEE)

Édité par Stygian Fox (2019). Non traduit en français. 58 p.

Auteurs : Robert Grayston, Stephanie McAlea

Contenu : la petite bourgade de Thorston, non loin de Chester, est à moitié morte et délabrée. Elle est restée à l'écart des voies de communication, et naturellement elle cache de sombres secrets depuis que des vikings s'y étaient installés pour leurs raids dans la région, il y a bien des siècles. On trouve une description de Thorston, son histoire, les principaux lieux de la ville, ses habitants et groupes les plus fameux., et une brève description de la ville la plus proche, Chester.

Critique : ***

On trouve ici la transposition d'une ville en perdition comme peuvent l'être Dunwich ou Innsmouth, mais à la sauce gaslight et British, dans une version réussie qui lui donne un cachet spécifique bien relié au folklore et à l'histoire britanniques. Les plans et les illustrations sont très réussis également. Le scénario proposé, comme souvent dans cette gamme, est plutôt une introduction.

Scénario : Supping with the devil (**Souper avec le démon**)



SOUPER AVEC LE DEMON

Scénario publié dans le supplément Hudson & Brand - Thorston, en anglais sous le titre SUPPING WITH THE DEVIL

Auteurs : Robert Grayston

Intro : les investigateurs font de la prospection immobilière à Thorston, ils sont attendus...

Critique : ** (Lu)

Prolongement du supplément qui le rend plus vivant, mais toujours avec un modèle de scénario assez dépouillé qui a au moins l'avantage d'être jouable en peu de temps, tout en laissant un peu sur sa faim.

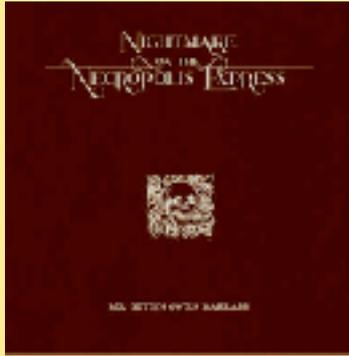
Pour un gardien * Débutant

Au rayon des classiques : la ville dégénérée et sombre, les mythes et légendes celtiques

POUR JOUER EN UNE SEULE SOIREE

Des scénarios au format court et au contenu plus sommaire, ils seront plus faciles à jouer en une seule soirée

La pièce au-delà	12
Balthazar	29
Jack is back	29
Les fous ont pris le contrôle de l'asile	30
L'oeuf de Saint George	30
Smatter Hauler & Stick Swingers	35
Le fantôme de Hammersmith	37
Les âmes de Briarcroft	38
Les larmes d'un clown	36
Il y a de l'or dans ces collines, là-bas	39
Douze plumes noires	40
Une toile blanche	40
Des yeux comme des boules de feu	45
Cauchemar sur le Necropolis express	47
L'affaire du voyageur de l'ombre	48



CAUCHEMAR SUR LE NECROPOLIS EXPRESS

Scénario de la série Hudson & Brand, publié par Stygian Fox en anglais sous le titre *NIGHTMARE ON THE NECROPOLIS EXPRESS* (2019)

Auteur : Glynn Owen Barras

Intro : les investigateurs sont invités à s'intéresser à des phénomènes étranges apparus dans le train qui relie Londres à la nécropole de Brookwood, où Londres a délocalisé les (trop) nombreuses inhumations.

Critique : *** **(Joué)**

L'histoire s'inspire de la crise des cimetières à laquelle Londres a été confrontée au 19ème siècle du fait de sa croissance urbaine délirante et c'est une bonne idée. Une histoire simple, bien conçue et jouable rapidement qui peut fonctionner pour un MJ et des joueurs débutants. L'inscription dans la gamme Hudson & Brand est une option mais on peut jouer ce scénario séparément.

Pour un gardien * Débutant

Au rayon des classiques : le train à vapeur, le cimetière

ZENNOR

ET LES PÉCHÉS DE ST SENARA

Supplément de la série Hudson & Brand, publié par Stygian Fox en anglais sous le titre *ZENNOR AND THE SINS OF ST. SENARA* (2021)

Auteur : Christian Grundel

Contenu : la description de la ville de Zennor, sur la côte de Cornouailles, avec un aperçu sur les environs et l'histoire locale reliée Sainte Senara, une miraculée bretonne sortie de flots. Un scénario prolonge la description.

Critique : ***

Un Innsmouth en Cornouailles, avec une population qui connaît les mêmes travers et les mêmes dégénérescence.

Scénario : The sins of St. Senara (**Les péchés de St Senara**)



LES PÉCHÉS DE SAINTE SENARA

Scénario de la série Hudson & Brand, publié par Stygian Fox en anglais sous le titre *THE SINS OF ST. SENARA* (2021)

Auteur : Christian Grundel

Intro : un homme fortuné demande aux investigateurs d'enquêter sur folie puis la mort mystérieuse de son épouse.

Critique : *** **(Lu)**

Scénario de facture très simple et très classique. Après quelques recherches à Londres et Edimbourg, l'enquête mènera les investigateurs sur les traces de la famille Dowelly, dans la ville de Zennor, décrite dans la première partie du supplément. La confrontation avec les locaux, suspicieux et dégénérés, est inévitable.

Pour un gardien * Débutant

Au rayon des classiques : Ceux des profondeurs, La ville maudite au bord de la mer.



L'AFFAIRE DU VOYAGEUR DE L'OMBRE

Scénario de la série Hudson & Brand, publié par Stygian Fox en anglais sous le titre THE CASE OF THE SHADOW TRAVELLER (2020)

Auteur : Alison Cybe

Intro : la London Spiritualist Society fait appel aux investigateurs après l'invocation d'un esprit qui a mal tourné, provoquant un décès et un internement à l'asile. Il faut désormais rechercher une explication et étouffer tout scandale.

Critique : ** (Lu)

Un scénario simple de « maison hantée » plug and play qui se jouera en une soirée. Il peut parfaitement convenir pour un Gardien ou des joueurs débutants. Les pertes de San indiquées sont excessives et très répétitives, et cela demande à être corrigé. De même les jets de compétences proposés ou les sommes d'argent évoquées sont parfois curieuses. Enfin, même s'il s'inscrit dans la gamme, il n'y a pas de lien particulier avec le supplément Hudson & Brand.

Pour un gardien * Débutant

Au rayon des classiques : la maison hantée, le spiritisme

POUR DEBUTER

Des scénarios faciles à mettre en place et qui conviendront à des Meneurs de jeu qui débutent

Le temps d'un week-end.....	16
L'oeuf de St George	30
Des actes ! pas des mots.....	39
Cauchemar sur le Necropolis Express.....	47
Les péchés de Sainte Senara.....	47
L'affaire du voyageur de l'ombre.....	48
Les âmes de Briarcroft.....	38
Le fantôme de Hammersmith	37
Le cabinet Phthonus.....	41
Le don de Loki.....	18

POUR EXPERIMENTER L'AMBIANCE GASLIGHT

Des scénarios où l'ambiance victorienne est importante, pour tester l'époque

La nuit des chacals.....	7
L'homme brûlé	7
Les yeux d'un étranger	10
Les symboles écarlates	11
Mauvaise compagnie	28
Ce qui est caché sous la peau	37
Double meurtre	38
Le cabinet Phthonus.....	41
Le décès de Sir Ashby Phipps.....	50

POUR JOUER UNE CAMPAGNE

Des scénarios qui s'enchaînent assez naturellement et peuvent former une campagne, en y intercalant d'autres aventures

Dans le recueil L'Aube dorée

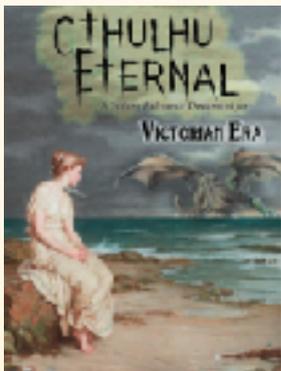
La pièce au-delà.....	12
L'enfer est sans colère	12
Sheela-na-Gig.....	13

Dans le recueil Les sacrements du mal

Les yeux d'un étranger	10
Les symboles écarlates	11

Dans le recueil Dark Designs

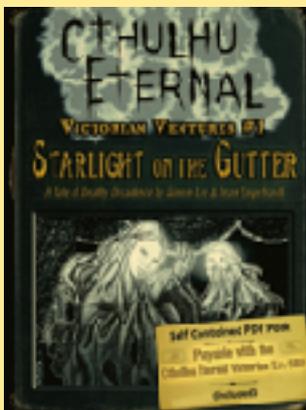
Des yeux pour l'aveugle.....	8
Les seigneurs de la danse.....	8



CTHULHU ETERNAL

Un système de jeu alternatif des australiens de *Cthulhu reborn publishing* reprenant l'imaginaire d'H.P. Lovecraft avec un système d100 très compatible avec celui du jeu original de Chaosium. Plusieurs suppléments sont édités pour des époques différentes, dont Victorian Era qui propose une fiche de personnage adaptée et un rappel du système de règles, mais sans éléments d'informations sur l'époque victorienne. Deux scénarios se déroulant à l'époque victorienne ont été édités pour cette gamme.

DES ETOILES DANS LE CANIVEAU



Scénario en anglais publié par Cthulhu Reborn Publishing (Cthulhu Eternal) sous le titre STARLIGHT ON THE GUTTER

Auteurs : Simon Lee, Dean Engelhardt

Intro : Janvier 1895, dans le quartier des théâtres du West End de Londres, les préparatifs sont en cours pour Salomé, la pièce décadente d'Oscar Wilde. Mais tout ne se déroule pas comme prévu. Oscar Wilde est devenu renfermé. Bosie, l'ami intime du dramaturge, s'inquiète de cette situation et contacte les enquêteurs. Des acteurs de la pièce sont également inquiets.

*Critique : **** (Joué)*

L'une des vraie originalité de ce scénario est de proposer comme PJ les acteurs de la pièce de théâtre avec une version résumée du texte à jouer. L'enquête est alors menée « de l'intérieur du théâtre » par les acteurs ou techniciens. Une autre entrée est possible avec un recrutement des PJ par Bosie. On peut également mêler les deux approches. Le scénario propose de nombreuses fausses pistes qui pourront distraire les joueurs d'une issue un peu trop évidente (pour ceux qui ont déjà rencontré le roi en jaune dans leurs lectures ou aventures). Le scénario comporte des éléments de contexte intéressants sur le Théâtre ou les esthètes bohèmes qui gravitaient autour d'Oscar Wilde, avec un certain nombre de PNJ ayant réellement existé. Il y a de quoi passer un agréable moment, mais si l'exercice du MJ demande un peu d'expérience si on joue « la pièce de théâtre dans le jeu de rôle », il est sans doute préférable d'avoir des joueurs moins familiers avec l'univers.

*Pour un gardien ** confirmé*

Au rayon des classiques : Le théâtre londonien, Oscar Wilde, le roi en jaune.

La petite anecdote : c'est une nouvelle version d'un scénario plus ancien de Simon Lee écrit en 1996 pour une convention sud-africaine, complété et enrichi par Dean Engelhardt pour Cthulhu Eternal. Le titre est emprunté à une citation d'Oscar Wilde : « nous sommes tous dans le caniveau, mais certains d'entre nous regardent les étoiles ».



LE DECES DE SIR ASHBY PHIPPS

Scénario en anglais publié par Librarians and Leviathans (Cthulhu Eternal) sous le titre *THE PERISHING OF SIR ASHBY PHIPPS* (2022)

Auteur : John Shimmin

Intro : 1866. Sir Ashby Phipps a été retrouvé mort il y a quatre jours dans son jardin avec une expression de terreur sur le visage. Peut-il s'agir d'un simple arrêt cardiaque ? Une enquête approfondie se déroule dans le Lincolnshire à la demande de sa veuve.

Critique : *** (Lu)

Une intrigue relativement simple avec une origine qui déroutera sans doute les joueurs dans un premier temps. Les descriptions du Lincolnshire, des arts et métiers, du contexte villageois sont très riches... sans doute trop et pas forcément utiles. Beaucoup de situations /PNJ qui ne mènent à rien et ne savent rien font l'objet de chapitres entiers. Les 120 pages du scénario semblent donc un peu bavardes et répétitives. C'est néanmoins un scénario intéressant à faire jouer pour découvrir l'ambiance victorienne provinciale. C'est un scénario qui se rapproche plus de Maléfices mais des développements vers le Mythe sont possibles. L'auteur propose des pistes pour l'adapter à d'autres époques.

Pour un gardien * débutant

Au rayon des classiques : la vie rurale et bourgeoise en Angleterre

POUR SORTIR DE GRANDE BRETAGNE

En France

La musique de la nuit	13
Le prince noir	23
J'ai peur de mon ombre.....	27
Une message de l'art.....	28
Terra insana.....	51

Dans une région qui rappelle la Transylvanie

Chateau de Sang	26
Baiser de sang	33
Par-delà la chair.....	33

En Europe et à Constantinople

Le Fez rouge sang (Orient-Express)	27
Nota ominata (Vienne)	29

En Asie

L'héritage du gourou (Tibet)	22
« Mysteries of the Raj » (Inde)	20

En Afrique

Dans les savanes d'outretemps (Cameroun)	15
Horreur dans le Sudd (Soudan).....	21
Sphères d'influence (Europe et Soudan).....	21
La chasse au gros gibier (désert égyptien).....	32
Tourments dans le Tsavo (Afrique de l'est).....	34

En Amérique du Nord

Le scorpion d'or (Nouveau Mexique).....	31
La légion de Gotham (New York).....	31
Il y a de l'or dans ces collines, là-bas (Klondike) ..	39
Douze plumes noires (Baltimore).....	40

En Océanie

La disparition du Minna B. (Nouvelle Guinée)	25
---	----

Sur les océans

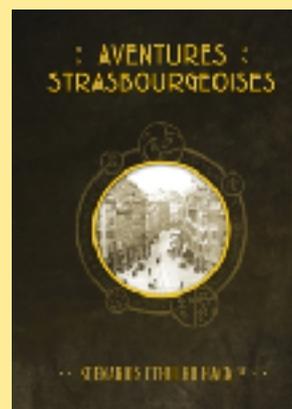
Le sabordage (Océan Atlantique)	11
Sous cinq brassées (Océan Pacifique)	34



CTHULHU HACK

Les XII singes éditent des scénarios originaux en français avec le système Cthulhu Hack, qui se veut assez minimaliste pour laisser plus de place à l'interprétation. Si les règles et caractéristiques diffèrent, passer d'un système à l'autre ne pose pas de grandes difficultés pour un maître de jeu qui a un peu l'habitude.

Pour le moment, les scénarios édités n'ont pas exploré l'époque victorienne, sauf dans le supplément Aventures strasbourgeoises, qui propose deux aventures reliées à la campagne La ville en jaune et au guide occulte de Strasbourg. L'une des deux aventures se déroule en 1890.



TERRA INSANA

Scénario en français publié dans le recueil Aventures strasbourgeoises (Cthulhu Hack, les XII singes)

Auteur : Eric Dedalus

Intro : Les investigateurs sont invités par le professeur Emile Cohen pour l'assister dans une expérience délicate. Ils vont se rendre dans la campagne alsacienne pour mener une enquête qui va les impliquer personnellement.

*Critique : *** (Lu)*

Comme pour les autres scénarios édités par les 12 singes, la mise en page est soignée et agréable, avec des aides de jeu et des illustrations de qualité. C'est un scénario assez court et bien ficelé dont la trame est basée sur la quête d'une météorite « tombée du ciel » qui va emmener les personnages à Strasbourg et dans la campagne des vignobles alsaciens. Il est préférable de jouer ce scénario en préquelle de La ville en jaune même s'il est concevable de le jouer en one shot. Des personnages pré-tirés sont proposés.

*Pour un gardien * Débutant*

Au rayon des classiques : la couleur tombée du ciel, Strasbourg et l'Alsace

La petite anecdote : le scénario a d'abord été publié dans JDR mag.

80 SCENARIOS GASLIGHT

L'APPEL DE CTHULHU

• Les horreurs du Yorkshire.....	6
• L'homme brûlé	7
• La nuit des chacals.....	7
• Des yeux pour l'aveugle	8
• Les seigneurs de la danse	8
• La menace de Sumatra.....	9
• Les yeux d'un étranger	10
• Les sacrements du mal.....	10
• Le chef d'oeuvre de Nicholas Forby	11
• Plant Y Daear	11
• Le sabotage.....	11
• Les symboles écarlates	11
• La pièce au-delà.....	12
• L'enfer est sans colère	12
• La musique de la nuit	13
• Sheela-na-Gig	13
• Un pont entre deux mondes	14
• Enfants de la tombe	15
• Dans les savanes d'outretemps.....	15
• Le temps d'un week-end.....	16
• Retournement de situation	17
• Le don de Loki.....	18

MISKATONIC UNIVERSITY LIBRARY ASSOCIATION

• « Mysteries of the Raj ».....	20
• Le retour de l'éventreur	20
• Sphère d'influence	21
• Horreur dans le Sudd	21
• L'héritage du gourou	22

PUBLICATIONS PEGASUS

• Victoria Cross	23
• Le prince noir	23
• Golem	25
• La disparition du Minna B.	25

PUBLICATIONS DIVERSES

• Chateau de sang	26
• Le roi des machines	26
• Le fez rouge sang	27
• J'ai peur de mon ombre.....	27
• Un message de l'art	28
• Mauvaise Compagnie	28
• Nota Ominata.....	29
• La source de tous les maux	29
• Balthazar.....	29

• Jack is back.....	29
• Thérapie de groupe	30
• Les fous ont pris le contrôle de l'asile	30
• L'oeuf de St George	30
• Dans la gueule de la femelle du loup	30
• Noble poupée.....	31
• La légion de Gotham.....	31
• Le scorpion d'or.....	31

MISKATONIC REPOSITORY

• Une alouette dans une cage.....	32
• La chasse au gros gibier	32
• Baiser de sang	33
• Par-delà la chair	33
• Tourments dans le Tsavo	34
• Sous cinq brassées.....	34
• Smatter hauler & Stick Swingers	35
• L'esprit de la liberté	35
• S'il vous plait, gardez le cap.....	36
• L'examen de la momie.....	36
• Les larmes d'un clown	36
• Le fantôme de Hammersmith	37
• Ce qui est caché sous la peau.....	37
• Les âmes de Briarcroft	38
• Double meurtre	38
• Il y a de l'or dans ces collines, là-bas	39
• Des actes ! Pas des mots	39
• Douze plumes noires	40
• Une toile blanche	40
• Le cabinet Phthonus	41
• Retour sur l'île du docteur Moreau	42

PUBLICATIONS STYGIAN FOX

• La curieuse affaire de Bill-Les-Poings-Nus ..	44
• Le réveil d'Ophelia	44
• Des yeux comme des boules de feu.....	45
• Souper avec le démon.....	46
• Cauchemar sur le Necropolis Express	47
• Les péchés de St Senara	47
• L'affaire du voyageur de l'ombre	48

CTHULHU ETERNAL

• Reflets d'étoiles dans le caniveau	49
• Le décès de sir Ashby Phipps.....	50

CTHULHU HACK

• Terra insana.....	51
---------------------	----

Chaosium
pour l'édition originale américaine
<https://www.chaosium.com/>

Edge, pour l'édition française de L'appel de Cthulhu
<https://edge-studio.net/>

Autres éditeurs actuels et anciens

Stygian Fox (États-Unis)
<https://stygianfox.com>

Pegasus Press (Allemagne)
<https://pegasus.de>

Cubicle 7 (Grande Bretagne)
<https://www.cubicle7games.com>

Cthulhu Reborn Publishing (Australie)
<https://cthulhureborn.wordpress.com/>

Les XII singes (pour le système de jeu Cthulhu Hack)
<https://www.les12singes.com>

Cthulhu eternal (système de jeu Cthulhu eternal)
<https://cthulhueternal.com/>

Site de vente de jeux de rôle en ligne
pour se procurer les scénarios en .pdf
<https://www.drivethrurpg.com>

Sites de fans et de joueurs

Yog-sothoth (Etats-Unis)
yog-sothoth.com

Trouver Objet Caché (France)
tentacules.net

Castarolera (Espagne)
<http://castarolera.blogspot.com>

Le Grog, guide du rôliste galactique (France)
<http://www.legrog.org>

jdrvirtuel, Communauté de jeu de rôle virtuel (France)
jdrvirtuel.com

ETUDES EN JAUNE
#1

Version 3 corrigée et complétée
NOVEMBRE 2023

RÉDACTION, MISE EN PAGE
YELLO

MERCI À
ALBANCROMMER
POUR LES CORRECTIONS

PUBLICATION DE FAN
A BUT NON LUCRATIF

DISCORD
yello8485

YOUTUBE
Yello jdr