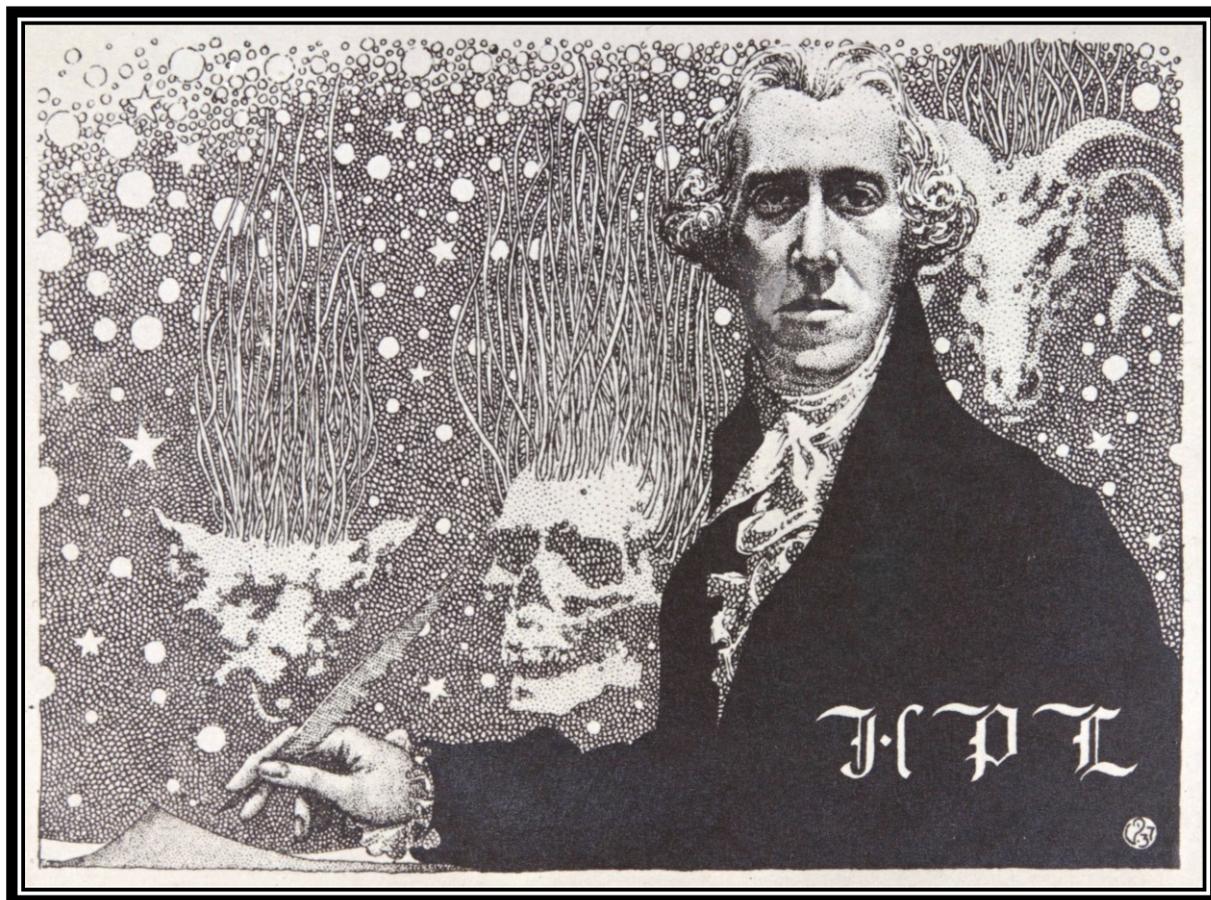


Cthulhu 1770

Investigations dans la Nouvelle Angleterre Coloniale

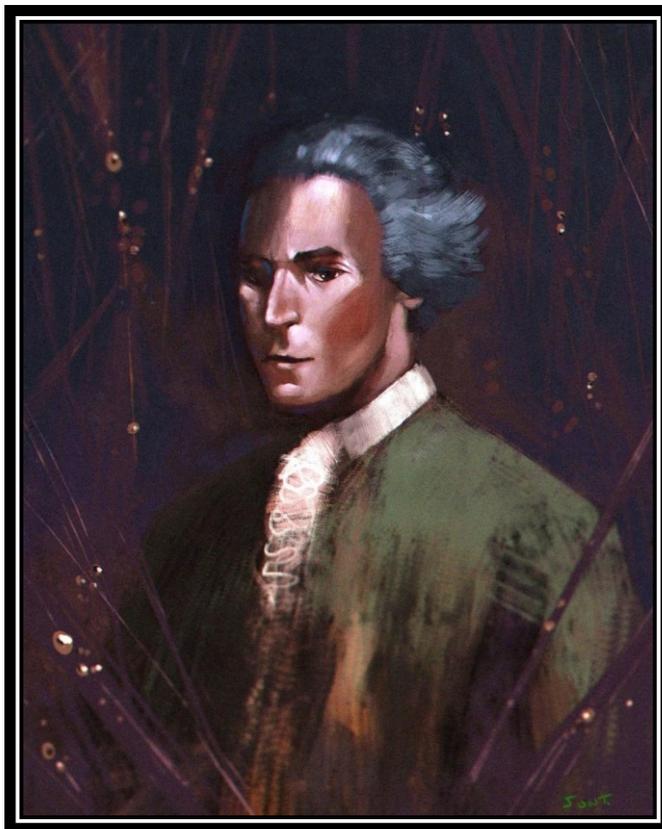


H.P. Lovecraft as an Eighteenth Century Gentleman - Illustration de Virgin Finlay © 1937

Une Toile de Fond pour Cthulhu Express

Par Olivier Legrand et Cryoban

Cthulhu 1770



Portrait de Joseph Curwen, par Jon Torres

(image utilisée avec l'aimable autorisation de l'artiste)

Ce document vous propose une *toile de fond* pour **Cthulhu Express** (ou pour n'importe quel autre jeu de rôle inspiré par les récits fantastiques du Mythe de Cthulhu créé par H.P. Lovecraft) : la Nouvelle Angleterre, à l'époque où celle-ci était encore une possession de la Couronne britannique, juste avant que la Guerre d'Indépendance ne donne naissance à une nouvelle nation, débarrassée de ses liens avec les vieilles puissances européennes...

Conformément à l'esprit de **Cthulhu Express**, ce matériel est présenté de façon compacte et concise, à raison d'un sujet différent par page et d'un total de 8 pages de contenu – exactement comme les règles de base de **Cthulhu Express**. Ce mini-supplément ne doit donc pas être considéré comme un ouvrage de référence détaillé, mais comme une aide de jeu présentant à grands traits un *background* historique.

Bonne lecture et bon jeu !

Section des Joueurs

- | | |
|---------------------------------|-----|
| 1. <i>Un Peu d'Histoire</i> | p 3 |
| 2. <i>Au Temps des Colonies</i> | p 4 |
| 3. <i>Rôles et Professions</i> | p 5 |
| 4. <i>Une Autre Époque</i> | p 6 |

Section du Meneur de Jeu

- | | |
|--------------------------------|------|
| 5. <i>L'Ombre de Salem</i> | p 7 |
| 6. <i>Secrets Indicibles</i> | p 8 |
| 7. <i>Le Retour du Sorcier</i> | p 9 |
| 8. <i>Marche à la Guerre</i> | p 10 |

1. Un Peu d'Histoire



Le Mayflower

Au Commencement...

La partie du continent américain qui sera connue sous le nom de Nouvelle-Angleterre semble avoir été peuplée aux alentours de 9 000 ans avant J.C. mais nous savons bien peu de choses sur ces peuplades venues du continent asiatique.

Vers l'an 1000 après J.C, des explorateurs vikings installent très probablement plusieurs comptoirs le long des côtes et les contacts avec les indigènes de la région sont le plus souvent très violents. Cependant, ces premiers colons disparaissent assez rapidement et mystérieusement dans les brumes de l'histoire, ne laissant derrière eux que quelques vestiges matériels, des tombes silencieuses et des légendes.

Un Nouveau Monde

La Nouvelle-Angleterre telle qu'on la connaît, est le fruit de l'installation des colons arrivés avec le *Mayflower* en 1620. Les Pères Fondateurs, partisans du puritanisme le plus radical, débarquent dans le Nouveau Monde avec l'intention d'y fonder leur nouvelle Jérusalem, loin du Vieux Continent, de sa supposée permissivité morale et des persécutions religieuses du roi d'Angleterre Jacques 1er.

La Nouvelle-Angleterre comprend quatre colonies anglaises : le New Hampshire, Massachusetts Bay, Rhode Island et le Connecticut (pour plus de détails, voir p 4). Elles font toutes parties des *Treize Colonies* fondatrices avec la Virginie, le Maryland, la Caroline du Nord et du Sud, le Delaware, le New Jersey, New York, la Pennsylvanie et la Géorgie.

Les terres cultivables étant relativement réduites dans cette région, les colons ont rapidement développé une importante flotte de commerce et de pêche au point de peu à peu concurrencer les anglais y compris dans le domaine de la traite des esclaves, qui contribuera de façon notable au développement de grands ports comme Plymouth et Boston.

Une Période Troublée

En 1770, Boston, la principale ville de la région, est agitée par un violent vent de colère. Les autorités britanniques qui administrent les colonies américaines exigent des taxes de plus en plus difficiles à accepter pour les colons. La révolte gronde et, en Mars, la foule se met à lancer des pierres sur des soldats britanniques qui finissent par riposter avec leurs fusils, tuant huit civils. Un procès aura tout de même lieu, dans des conditions difficiles, se soldant par la condamnation de deux Anglais pour homicide involontaire.

Le *Massacre de King Street* marque le début d'une tension qui ne fera que croître entre les anglais et les colons. Il est encore aujourd'hui considéré comme un des points de départ de la révolution américaine.

Les relations de la Nouvelle-Angleterre avec la Couronne ne feront que se dégrader, menant à l'apparition de sociétés secrètes de *Patriotes* à buts révolutionnaires, indépendantistes et humanistes. C'est dans ce contexte qu'aura lieu, en 1773, la *Boston Tea Party*, action au cours de laquelle des Bostoniens déguisés en Indiens s'en prennent à des navires de la fameuse *Compagnie Anglaise des Indes Orientales* venue à Boston pour y vendre son thé.

Vers l'Indépendance

À partir de là, l'escalade de la violence entre les insurgés et les autorités britanniques mènera aux premiers engagements militaires décisifs en Avril 1775. Grâce à leur réseau d'espionnage, les *Patriotes* obtiennent les plans d'une opération prévue par les Anglais pour confisquer les stocks d'armes des rebelles. Les troupes britanniques du général Percy seront finalement battues et encerclées dans Boston par une armée de volontaires venus de toute la Nouvelle-Angleterre. Ce siège historique marquera la toute première victoire de George Washington, le futur premier président des Etats-Unis, et la libération de la Nouvelle-Angleterre.

Le 4 Juillet 1776, la Déclaration d'Indépendance, rédigée par Thomas Jefferson, Benjamin Franklin John Adams, Roger Sherman et Robert Livingston, est officiellement adoptée. En 1780, alors que la guerre d'Indépendance se poursuit, le Massachusetts se dote de la première Constitution d'état du pays en se basant sur les travaux de John Adams, appelé à devenir le second président des Etats-Unis.

Mais ceci est une autre Histoire...

2. Au Temps des Colonies

Les Quatre Colonies

À l'époque qui nous intéresse, le territoire de la Nouvelle-Angleterre est divisé en quatre grandes colonies, dont l'économie est principalement basée sur la pêche, le bois et le commerce des fourrures. Voici un très rapide aperçu de chacune d'elles, avec son nom officiel et sa date de fondation.

La **Province de la Baie de Massachussets**, la plus ancienne des quatre, a été fondée en 1630. Son territoire inclut également le Maine et ses villes principales sont Boston, Plymouth, Salem, Quincy, Lexington et Concord – ainsi que les villes fictives d'Arkham, Kingsport, Dunwich et Innsmouth.

La **Colonie de Rhode Island et des Plantations de Providence** a été fondée en 1636. Alors que les trois autres colonies sont d'obédience congrégationaliste et puritaine, Rhode Island a fait le choix de la liberté religieuse. Ses villes principales sont Providence, Newport et Portsmouth.

La **Colonie du Connecticut** a elle aussi été fondée en 1636. Ses villes principales sont Hartford, New Haven, Wethersfield et Windsor.

La **Province du New Hampshire** date de 1638. Ses villes principales sont Dover et Exeter. Jusqu'en 1760, elle fut souvent impliquée dans des conflits armés avec la Nouvelle France et les Indiens locaux.

Les Colons et les Autres

Dans la Nouvelle-Angleterre de cette époque, la **mentalité coloniale** typique se caractérise d'abord par le *repli sur soi* – à l'échelle de la communauté, de la famille et de la conscience de chacun.

Aux yeux de leurs habitants, et tout particulièrement des plus *puritains*, les villes et les villages sont des îlots de civilisation au sein de vastes territoires recelant encore bien des lieux mystérieux, sauvages et hostiles. Et ce qui vaut pour l'espace géographique s'applique également à l'espace psychologique : l'Inconnu est là, tout près, à la lisière, et tout ce qui vient de *l'extérieur* est susceptible de constituer une menace potentielle. Même chez les *esprits éclairés*, la notion de *frontière* (au sens le plus large du terme) est omniprésente et la *communauté* marque souvent les limites de l'existence humaine.

Au centre de cette vision du monde se trouvent Dieu et l'homme blanc protestant. En dehors des veuves fortunées, les femmes n'ont que rarement voix au

chapitre et les étrangers (Français, catholiques, etc.) sont le plus souvent vus avec une certaine suspicion. Restent deux populations à la fois très présentes et quasi-invisibles : les indigènes amérindiens et les esclaves venus d'Afrique. L'**esclavage** fait partie du quotidien et l'idée même de son abolition semble tout à fait impensable, sauf pour les Quakers et les *esprits éclairés* les plus sensibilisés aux nouvelles et extravagantes idées des Encyclopédistes français.

Quant à ceux que les colons nomment les **Indiens**, ils ont été massivement repoussés hors de leurs terres natales, contraints à une migration vers le nord et la Nouvelle-France. Dans les années 1600, la région abritait environ 60,000 indigènes ; ce nombre n'a cessé de baisser, les tribus étant décimées par les nouvelles maladies venues d'Europe, les conflits armés et les exodes forcés. Au temps des premiers contacts avec les colons, des relations pacifiques d'entraide et de commerce avaient été établies, mais ceci ne dura qu'un temps, logique coloniale oblige...

Arkham, 1770

On partira du principe qu'Arkham se situe à environ une journée de cheval au nord de Boston, la grande capitale de la colonie du Massachussets. Si, depuis les années 1750, sa population et son économie sont en pleine expansion, Arkham est toujours une petite ville, beaucoup moins importante que Boston ou même Kingsport – qui est toujours, à cette époque le centre économique de la *Lovecraft country*.

Créée à la fin du XVII^{ème} siècle par des *esprits éclairés* désireux de s'affranchir du puritanisme qui régnait alors à Boston et à Salem, Arkham a donc, à l'époque, moins d'un siècle d'histoire derrière elle – mais cette histoire est déjà marquée par le mystère et l'Indicible, puisque c'est là que sévirent Keziah Mason et son familier Brown Jenkin, de sinistre mémoire, dans les années 1690 (voir page suivante et la nouvelle *La Maison de la Sorcière*).

La pittoresque petite ville aux toits à pignons peut constituer une excellente base d'opérations pour un groupe de personnages-joueurs - lesquels pourraient tout à fait appartenir aux *esprits éclairés* ayant fondé, dans les années 1760, le modeste **Miskatonic Liberal College**, destiné à devenir, plus tard, la prestigieuse université du même nom. Dès le début de son histoire, l'institution semble avoir été la gardienne de plusieurs ouvrages recelant un savoir interdit – à commencer par le *Necronomicon*, dont l'acquisition et la garde pourraient d'ailleurs donner matière à quelques passionnants scénarios...

3. Rôles et Professions

Dans ce contexte historique, il est préférable que les Investigateurs soient issus de la bonne société locale plutôt qu'originaires de territoires plus ruraux ou sauvages (afin que ces territoires conservent leur côté inconnu et inquiétant s'ils sont explorés en jeu) ; ils pourraient, par exemple, appartenir aux familles fondatrices d'Arkham. Autre option intéressante : jouer des envoyés de la Couronne britannique venus enquêter discrètement au sujet d'étranges rumeurs sur la ville d'Arkham ou ses environs, parvenues aux oreilles de Sa Majesté George III...

Aristocrate : Membre de la *gentry* locale ou de la noblesse anglaise. 3 points de bonus à répartir entre EDU et CHA. Avantage sur les tests liés à l'étiquette et à l'influence sociale.

Artisan : Issu du peuple ou de la bourgeoisie, ce type de personnage joue toujours un rôle utile et respecté au sein de sa communauté. 3 points de bonus à répartir entre FOR, DEX et INT. Avantage sur les tests liés à l'exercice du métier choisi.

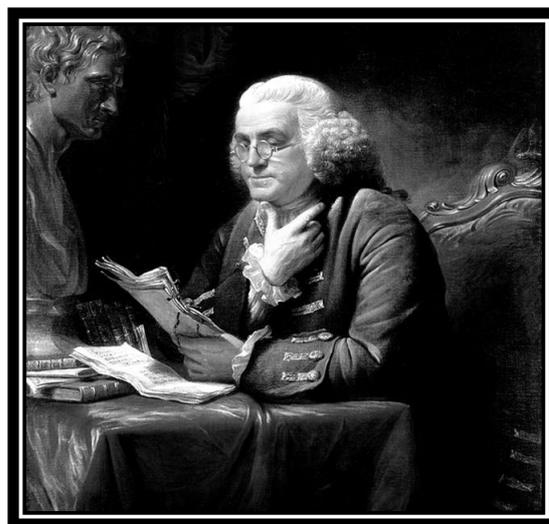
Coureur des Bois : Trappeur ou explorateur ; profil peu adapté aux investigations urbaines – et souvent vu comme un « aventurier » peu recommandable par la bonne société. 3 points de bonus à répartir entre FOR, CON et DEX. Avantage sur les tests liés aux armes blanches (couteau), aux armes à feu, au pistage et à la survie dans les terres sauvages.

Ecclesiastique : Le personnage est un pasteur de l'église protestante congrégationaliste (voir p 6). 3 points de bonus à répartir entre INT, POU et EDU. Avantage sur tous les tests liés à la religion et à l'autorité exercée sur les croyants.

Excentrique : Dilettante et touche-à-tout (quatre *passes-temps* au lieu de deux), issu de la *gentry*, de la grande bourgeoisie locale ou venu de l'étranger. Généralement vu avec une certaine méfiance par la bonne société puritaine. 3 points de bonus à répartir entre les caractéristiques choisies par le joueur.

Homme de Lettres : Honnête homme, érudit, amateur de livres, peut-être écrivain lui-même. 3 points de bonus à répartir entre INT et EDU. Avantage sur les tests liés à un domaine de prédilection (comme par exemple l'histoire locale ou l'occultisme) ainsi qu'aux recherches livresques.

Homme de Loi : Magistrat, avoué ou officier de la Couronne. 3 points de bonus à répartir entre INT, EDU et CHA. Avantage sur les tests liés au droit, à la paperasse et à l'autorité juridique.



Homme de Science : Savant, chimiste, naturaliste etc. 3 points de bonus à répartir entre INT et EDU. Avantage sur les tests liés à un domaine de prédilection (chimie, histoire naturelle, etc.), à la logique scientifique ou à ses applications techniques.

Marin : Officier de la marine marchande. Seuls les capitaines et les seconds sont considérés comme vraiment respectables sur le plan social. 3 points de bonus à répartir entre FOR, CON, DEX et CHA. Avantage sur tous les tests liés à la navigation.

Médecin : Profession très indiquée pour enquêter de façon informelle sur des faits étranges. 3 points de bonus à répartir entre INT et EDU. Avantage sur tous les tests liés au domaine médical.

Militaire : Officier dans les forces armées de la Couronne britannique, en poste dans les colonies ou en retraite. 3 points de bonus à répartir entre FOR, CON, DEX et CHA. Avantage sur les tests liés au maniement des armes blanches et des armes à feu, ainsi qu'à la tactique militaire et au commandement.

Négociant : Riche marchand appartenant à la respectable bourgeoisie locale – ou, à l'inverse, étranger venu faire des affaires en Nouvelle Angleterre... 3 points de bonus à répartir entre INT, EDU et CHA. Avantage sur tous les tests liés au commerce et à l'entregent.

Serviteur : Valet, servante etc... voire esclave. Un personnage-joueur avec ce profil sera normalement au service d'un autre PJ (décision à considérer avec le MJ). 3 points de bonus à répartir entre FOR, CON, DEX et INT. Avantage sur tous les tests liés à deux de ces caractéristiques, au choix du joueur.

4. Une Autre Époque

Les différences entre les années 1770 et les années 1920-1930 sont évidemment innombrables. Nous nous contenterons d'examiner ici celles qui sont susceptibles d'influer de façon significative sur les situations de jeu les plus classiques.

Voyages et Transports

Le mode de transport le plus rapide est le cheval, qui permet de couvrir une trentaine de miles par jour de voyage (soit environ 45 km), une moyenne qui pourra être augmentée si l'on voyage au grand galop ou diminuée dans les territoires sauvages. Quant aux attelages, ils se déplacent à peu près à la même vitesse mais ne permettent pas de voyager au grand galop sur de longues distances et ne peuvent pas toujours accéder aux destinations les plus reculées.

Armes à Feu

Les pistolets et les fusils du 18^{ème} siècle ne tirent qu'un seul coup avant de devoir être rechargés (ce qui prend au moins un tour de combat). Pour cette raison, il est assez habituel, quand on est armé, de porter sur soi une paire de pistolets. Les dommages sont de 1D6 pour un pistolet et de 2D6 pour un fusil (avec l'habituel bonus de +1D6 à *courte portée*).

Médecine

La médecine de l'époque reste impuissante face aux risques d'infection et ignore beaucoup de choses sur l'hygiène, la contamination, etc. En termes de jeu, et à la discrétion du MJ, cet état de fait pourra être reflété en considérant que tout acte de soin pratiqué par un médecin exigera toujours un test (standard, difficile ou extrême, selon l'état du patient et les circonstances) et ne va jamais de soi.

Religion et Foi

La Nouvelle Angleterre coloniale est imprégnée par la foi protestante et le puritanisme des fameux pères-fondateurs. La forme dominante de protestantisme qui y règne est le *congrégationalisme*, qui donne une autonomie presque totale à chaque paroisse dans la gestion de ses affaires, y compris juridiques. En pratique, l'immense majorité des paroisses s'est donc affranchie de l'autorité de l'Église anglicane.

Dire que l'époque est marquée par la foi serait un doux euphémisme. Certes, le siècle des Lumières est aussi passé par la Nouvelle Angleterre et a quelque peu dissipé l'ombre des procès de Salem (1692) mais la société coloniale reste profondément imprégnée

de puritanisme ; fanatisme et obscurantisme sont loin d'avoir disparu, tout spécialement au sein des communautés les plus reculées. Rappelons que le puritanisme protestant se définit par son austérité morale, son strict respect des commandements de la Bible et un rejet de tout ce qui pourrait inciter au plaisir ou détourner du droit chemin de la foi.

Dans un tel contexte culturel, pouvoir et sagesse sont considérés comme l'apanage exclusif des hommes blancs protestants, de préférence de souche anglaise ou néerlandaise : les étrangers, les catholiques, les femmes et (évidemment...) les indigènes ou les esclaves n'ont pas voix au chapitre.

Enfin, le MJ pourra demander à chaque joueur de décider si son personnage est un *puritain* ou se considère, au contraire, comme un *esprit éclairé*. Ceci pourra influencer sur ses réactions lorsque sa Santé Mentale sera mise à mal (voir ci-après) : un *puritain* aura tendance à se réfugier dans la foi et le fanatisme, alors qu'un *esprit éclairé* réagira davantage comme un individu issu d'une époque plus moderne.

Santé Mentale

Comme nous l'avons vu plus haut, les convictions du personnage auront une influence directe sur la façon dont il vivra ses confrontations avec l'Indicible et ses éventuelles crises de folie. Ainsi, lorsqu'un *puritain* est frappé de folie, il bascule presque toujours dans un zèle religieux fanatique ou dans un délire nourri par sa foi (obsession du Diable et des sorcières, visions et hallucinations, voix divines etc.).

Il n'existe, à l'époque, aucune forme de médecine psychiatrique, les rares asiles (comme le tristement célèbre Bedlam de Londres) s'apparentant plus à de sinistres prisons qu'à des lieux de soins. En termes de jeu, de tels endroits ne permettent ni de regagner de la Santé Mentale, ni de guérir d'une folie à durée indéfinie. Les asiles restant, en outre, très rares dans les colonies, un Investigateur dérangé a donc fort peu de chances de se retrouver *interné*. Du reste, lorsque la folie se manifeste chez un individu, elle est le plus souvent niée, cachée ou minimisée par les membres de son entourage et se trouve ainsi parée d'une forme *socialement acceptable* par la communauté : foi exaltée et zèle fanatique pour un *puritain*, étranges manies, lubies et excentricités pour un *esprit éclairé*.

Enfin, il est conseillé d'utiliser la règle optionnelle sur le sang-froid (voir *Cthulhu Express* p 12), qui pourra refléter aussi bien la force d'âme du *puritain* que la rationalité combattante de l'*esprit éclairé*, deux façons bien différentes d'affronter l'Indicible.

5. L'Ombre de Salem

« (...) la vieille Keziah Mason, dont nul n'a jamais pu expliquer l'évasion in extremis de la prison de Salem. C'était en 1692 – le geôlier devenu fou bredouilla qu'un petit animal à fourrure, aux crocs blancs, s'était échappé de la cellule de Keziah, et Cotton Mather lui-même fut incapable d'interpréter les courbes et les angles barbouillés sur la pierre grise des murs avec un liquide rouge visqueux. »

H.P. Lovecraft, *La Maison de la Sorcière*

Sorcelleries

L'affaire des sorcières de Salem, qui remonte à 1692, a laissé une profonde empreinte dans la Nouvelle-Angleterre coloniale – et plus encore dans sa version lovecraftienne. Cet événement historique se trouve en effet à la racine de deux de ses récits majeurs liés au Mythe de Cthulhu : la nouvelle *La Maison de la Sorcière* et le court roman *L'Affaire Charles Dexter Ward*. Les paragraphes qui suivent partent du principe que le meneur de jeu connaît bien ces deux œuvres ; si tel n'est pas le cas, nous en conseillons évidemment la (re)lecture à tout MJ intéressé par la *toile de fond* présentée dans ces pages...

Aux yeux d'un esprit moderne, les procès en sorcellerie de Salem furent surtout une affaire de fanatisme religieux, d'obscurantisme puritain et de psychose collective... Dans l'univers de Lovecraft, cette interprétation reste tout à fait valide mais constitue en réalité une façade, un voile cachant une vérité plus sinistre, que l'on peut résumer ainsi : les véritables sorciers ont quitté Salem avant que les choses ne prennent un tour critique. Protégés par leur position sociale ou, tout simplement, par leurs pouvoirs occultes, ils ont eu la possibilité d'échapper à la vindicte puritaine en se réfugiant dans les deux villes les plus libérales de la Nouvelle-Angleterre¹ : Providence pour le nécromant **Joseph Curwen** et Arkham pour la sorcière **Keziah Mason**...

L'Affaire Joseph Curwen

Dans *L'Affaire Charles Dexter Ward*, Lovecraft évoque ainsi le parcours du sinistre Curwen :

« Il avait fui Salem pour se réfugier à Providence (ce havre de tous les êtres libres, originaux et dissidents) au début de la grande persécution des sorcières ; il craignait d'être accusé de pratiquer la magie, en raison de son existence solitaire et de ses expériences chimiques ou alchimiques. »

¹ Rappelons que Providence est la capitale de la colonie du Rhode Island, la seule à avoir fait le choix de la liberté religieuse. Dans l'univers de Lovecraft, Arkham (qui n'est jamais mentionnée dans

Plus tard, bien sûr, on découvrira que Curwen était un véritable adepte des arts ténébreux – ce qui lui permit de bénéficier d'une longévité proprement aberrante. Il trouvera finalement (?) la mort en 1771 (soit près de 80 ans après l'affaire de Salem !) lorsqu'un groupe de citoyens de Providence décidera d'investir par la force sa propriété (pour plus de détails, voir *L'Affaire Charles Dexter Ward*).

Dans le contexte de notre toile de fond coloniale, la date de 1771 est capitale, puisqu'elle se situe au début de notre période de référence : « l'affaire Curwen » constitue donc un événement *extrêmement récent*... et, pour ceux qui ont eu connaissance de ses aspects les plus sinistres, une *preuve* (même pour les *esprits éclairés* !) de l'existence de forces occultes aussi puissantes que dangereuses pour l'humanité : de quoi motiver la création d'un cercle confidentiel d'investigateurs déterminés à lutter contre de telles forces et ceux qui les utilisent...

De Salem à Arkham

On retrouve la même logique dans le cas de la sorcière Keziah Mason, réfugiée à Arkham.

Dans *La Maison de la Sorcière*, nouvelle située à Arkham, H.P. Lovecraft évoque « l'immuable cité d'Arkham, hantée de légendes, où les toits en croupe tangent et ploient les uns contre les autres au-dessus des greniers où se cachaient les sorcières pour échapper aux soldats du roi, dans le sombre passé de la province. »

Dans les années 1770, ce *sombre passé* est encore très proche et les futures *légendes* des années 1920 sont encore en train de prendre naissance : leur matière première n'est autre que les événements que nos courageux investigateurs seront amenés à vivre au cours de leurs enquêtes et de leurs aventures...

On aura, en outre, remarqué que la citation ci-dessus mentionne des *sorcières au pluriel*. Il est donc tout à fait probable qu'il existe, dans l'Arkham des années 1770, un culte secret, lié à la fameuse évadée de Salem et à son démoniaque familier Brown Jenkin ou à quelque autre maître-sorcier imaginé par le meneur de jeu. Un tel culte constituerait un parfait adversaire pour un cercle d'investigateurs liés au Miskatonic Liberal College – avec notamment pour enjeu la possession du *Necronomicon*... C'est sur de telles prémices qu'est bâti le synopsis présenté p 9.

« L'Affaire Charles Dexter Ward » constitue une sorte de pendant fictionnel de Providence : comme la ville natale de l'auteur, Arkham est censée avoir été fondée par des esprits éclairés réfractaires au puritanisme...

6. Secrets Indicibles

Nombre d'événements étranges jalonnent l'histoire de la Nouvelle-Angleterre, en particulier depuis 1692, la fameuse année des sorcières de Salem...

La Petite Maison dans la Forêt

Une petite communauté de puritains fanatiques vit en autarcie dans la forêt proche d'Arkham. En 1768 le capitaine de vaisseau Ebenezer Holt qui passait par hasard sur leur territoire fut brutalement assassiné pour une raison obscure. Les ermites trouvèrent dans ses bagages un livre traitant de rites cannibales, dans lequel ils découvrirent un horrible rituel leur permettant de prolonger leur vie. Depuis des voyageurs disparaissent parfois dans cette région des bois. (Source : *L'Image dans la Maison Déserte*)

Les Skraelings

Selon certaines sagas islandaises, Erik le Rouge et ses vikings mirent pied au Vinland, que d'aucuns identifèrent bien plus tard comme la côte Est du continent nord-américain. Elles racontent comment les guerriers du nord affrontèrent les Skraelings, les « choses maigres » - c'est-à-dire, pour la plupart des érudits, les Indiens de la région... mais s'il s'était agi de tout autre chose ? Ceux que les Algonquins nomment Mandoag, « l'Ennemi », ont toujours été là, avant même la venue des premiers humains... Nul ne sait comment les vikings réveillèrent ces horreurs endormies, qu'ils tentèrent en vain de combattre avant d'être anéantis. Seuls quelques vieux sages Iroquois savent encore comment leurs ancêtres parvinrent à repousser le mal des temps anciens...

Les Rescapés de Salem

Dans les collines au sud d'Arkham se trouve la propriété de la famille Carter. Edmund Carter faisait lui aussi partie de ceux qui s'enfuirent de Salem en 1692... En 1781, William Carter disparaîtra de façon inexplicable, après avoir pénétré dans un bosquet d'ormes non loin de chez lui, avec autour du cou une grande clef argentée - un objet qui, au contraire du disparu, sera retrouvé quelque temps plus tard...

Non loin de chez les Carter se trouve un vieux chalet désormais à l'abandon. C'est l'ancienne demeure de Goodie Fowler arrivée elle aussi... de Salem. Elle fut finalement pendue par un groupe de citoyens non identifié en 1704. Mais on commence à murmurer que son fantôme serait de retour dans les collines... (Source : *À travers les Portes de la Clé d'Argent*)

Une vieille femme qui se fait appeler Keziah peut parfois être rencontrée au détour des chemins de la Nouvelle-Angleterre ou en périphérie des villes, en particulier Salem et Arkham... À demi-folle, elle raconte d'étranges histoires, décrivant des lieux qui n'existent nulle part... ou pas encore. Elle est parfois accompagnée d'un petit singe (ou d'un gros rat ?) qui se cache sous ses jupons et qu'elle appelle Mr Brown.

Cette redoutable sorcière a signé un pacte avec l'Homme Noir, l'avatar de Nyarlathotep, qui lui a notamment conféré le pouvoir de projeter son esprit à travers le temps. Il lui arrive parfois de sacrifier une victime humaine pour les besoins de ses travaux qui consistent, en ce moment, à prendre le contrôle d'un certain Walter Gilman qui vivra à Arkham dans 150 ans. (Source : *La Maison de la Sorcière*)

Joseph Curwen, Edmund Carter, Keziah Mason, Goodie Fowler... et combien d'autres ? Ces adeptes des arts interdits se connaissaient-ils ? Combien de nouveaux convertis ont-ils attiré dans leurs cultes contre-nature ? Combien de sorcières et de sorciers ont-ils été initiés sous les frondaisons d'Arkham ou dans le silence des bibliothèques de Providence ? Ont-ils quelque Grand Plan pour le futur ?

Le Cercle Maudit

Entre Dunwich et Arkham, non loin de la rivière Miskatonic, se trouve la forêt Billington, au cœur de laquelle se dresse un cercle de pierres.

Selon un pamphlet anonyme écrit au début du siècle, *Des Sortilèges Diaboliques de Démon aux Formes Inhumaines faits en Nouvelle Angleterre*, ce cercle aurait été érigé par le maître des lieux, un certain Richard Billington avec l'aide d'un « sorcier indien » de la tribu des Wampanaug nommée Misquamacus. Il disparut mystérieusement après une série de morts inexplicables qui secouèrent la région (n'importe quand entre 1650 et 1750, au choix du meneur de jeu). Si l'on en croit les Wampanaug, Billington aurait été « dévoré par une créature du ciel ». Quant à ses descendants, qui occupent toujours sa maison, ils n'abordent jamais ces sujets avec qui que ce soit.

En réalité, Richard Billington *existe toujours*, sous une forme inhumaine et grotesque, emporté dans une autre dimension puis *transformé* par d'indicibles forces. Qui sait à quels sombres projets il continue d'œuvrer en secret et quelles Horreurs pourraient encore se manifester au milieu du mystérieux cercle de pierres ? (Source : *Le Rôdeur devant le Seuil*)

7. Le Retour du Sorcier

« Simon Orne vécut à Salem jusqu'en 1720, année où les gens commencèrent à s'étonner de ne jamais le voir vieillir. Lui aussi disparut ; mais, trente ans plus tard, un homme qui était sa vivante image et prétendait être son fils, vint revendiquer la possession de ses biens. Satisfaction lui fut accordée sur la foi de certains papiers manifestement rédigés et signés par Simon Orne. Jedediah Orne continua à vivre à Salem jusqu'en 1771, date à laquelle le révérend Thomas Barnard et quelques autres, après avoir reçu des lettres de citoyens de Providence, le firent disparaître à jamais. »

H.P. Lovecraft, *L'Affaire Charles Dexter Ward*

L'intrigue qui suit, conçue pour servir de point de départ à une chronique de *Cthulhu 1770*, se situe à Arkham en 1772. Elle est directement enracinée dans celle de *L'Affaire Charles Dexter Ward*, puisqu'elle met en scène un des personnages évoqués dans ce roman : le sorcier Simon Orne... Idéalement, les investigateurs devront être affiliés au Miskatonic Liberal College d'Arkham. Autre élément central : le fameux exemplaire du *Necronomicon*, destiné à être conservé par la Miskatonic University (voir la nouvelle *L'Abomination de Dunwich*).

Le Disparu de Salem

L'année 1771, à Providence, fut marquée par la mort du sorcier Joseph Curwen – mort qui fut suivie, à Salem, par une autre expédition punitive dirigée contre un des alliés du sorcier : un autre adepte des arts ténébreux nommé Jedediah Orne, alias Simon Orne (voir citation ci-dessus). Mais nous savons que sa disparition en 1771 n'eut rien de définitif – car le sorcier, qui avait déjà trompé la mort une première fois, était toujours en vie en 1922... Entre ces deux dates : de nombreux voyages et de nombreux noms d'emprunt... Et si l'homme que les habitants de Salem croyaient avoir fait « disparaître à jamais » avait, un an après l'expédition du révérend Barnard, refait surface à Arkham, sous une nouvelle identité ?

La Quête du Livre

Orne prétend désormais être *George Blaine*, riche érudit et excentrique anglais ayant décidé de venir s'établir en Nouvelle-Angleterre. Son physique passe-partout lui a permis d'adopter une apparence différente ; certes, une personne ayant pu observer de près le sorcier de Salem pourrait trouver à Blaine un vague air de famille... mais il n'a pas le choix ! Pourquoi donc avoir pris le risque de rester si près de Salem ? Parce qu'il y a à Arkham quelque chose dont Orne veut s'emparer à tout prix : un exemplaire du *Necronomicon*, dans la traduction latine d'Olaus

Wormius, plus complète que la version anglaise du Dr. John Dee... Ce livre maudit, qui appartenait à son allié Curwen, échappa de justesse avec quelques autres à un autodafé vengeur pour finalement arriver entre les mains du doyen du Miskatonic Liberal College d'Arkham, le docteur Abraham Bishop, le mentor des personnages-joueurs, lesquels ignorent néanmoins la présence du *Necronomicon* à Arkham, tout au moins au début du scénario...

Habitué aux subterfuges, Orne ne va évidemment pas agir au grand jour. Du reste, même à Arkham, les sinistres événements survenus à Providence et à Salem l'année précédente sont encore dans tous les esprits... Son plan est simple : lier contact avec Bishop et les autres membres du Miskatonic Liberal College (dont les investigateurs) et s'attirer leurs bonnes grâces par le don de quelques recueils rares (n'incluant évidemment aucun livre maudit propre à attirer les soupçons sur sa personne), afin de faire main basse sur le *Necronomicon*...

Un Meurtre Mystérieux

Malheureusement pour lui, un ami et collègue des personnages-joueurs, qui avait croisé Orne deux ans plus tôt à Salem, va le reconnaître. Pour éviter d'être démasqué, le sorcier envoie alors *quelque chose* (une créature d'un autre plan ? un familier à la Brown Jenkin ?) tuer l'importun avant qu'il ne dévoile la vérité. Ce meurtre constituera pour les investigateurs le point de départ du scénario : à vous de développer la piste qui les mènera jusqu'au véritable coupable, dont le but, rappelons-le, est de s'emparer du Livre, projet que nos héros devront à tout prix contrecarrer.

Orne n'hésitera pas à réutiliser sa créature meurtrière ou d'autres moyens surnaturels contre nos héros, s'il se sent menacé ou entravé dans ses projets : il n'a aucune intention de s'éterniser à Arkham et doit agir vite. Pour ne pas diriger d'emblée tous les soupçons vers le nouveau-venu, la première scène pourra être un dîner donné par Blaine pour ses nouveaux amis du College, petit cercle incluant les investigateurs ainsi que la victime, dont l'absence sera remarquée avant que l'on apporte la nouvelle de son meurtre...

À partir de là, pendant que les investigateurs mènent leur enquête sur les circonstances singulières de ce tragique événement, Orne continuera à se rapprocher de son but – le *Necronomicon*. Le vénérable doyen Bishop a donc de fortes chances d'être sa prochaine victime... mais le sorcier ignore l'endroit où le prudent érudit a caché le livre maudit, afin d'éviter qu'il ne tombe *entre de mauvaises mains*...

8. Marche à la Guerre

En 1770, les treize colonies américaines, bien que disposant de beaucoup d'autonomie, sont toujours gouvernées par la Couronne britannique.

Prélude à la Guerre

L'Angleterre est sortie victorieuse des guerres contre la France pour le contrôle du Canada, mais son endettement est énorme et ce sont les colonies qui ont dû supporter l'essentiel de cet effort financier et humain. Aussi quand le roi George III émet de nouvelles taxes pour renflouer les caisses anglaises, les colons s'insurgent, ce qui mènera au *Massacre de King Street* à Boston (voir page 3). À partir de cette date, la sédition s'organise et les actes de résistance se multiplient. Ils sont d'abord politiques avec l'envoi d'une pétition au Roi ou économiques avec l'organisation de boycotts des produits britanniques jusqu'à ce que la violence éclate en 1775.

Les Sociétés Secrètes

Les Francs-maçons américains, nourris des idées des Philosophes des Lumières, jouèrent un rôle décisif dans la guerre d'indépendance : Benjamin Franklin, John Adams mais aussi George Washington étaient des leurs, tout comme le gouverneur-général anglais Cornwallis et le général américain Benedict Arnold qui trahit les rebelles. Mais la Franc-maçonnerie ne fut pas la seule société secrète impliquée dans ces événements. En réaction à la présence des troupes anglaises, les contestataires mirent en place divers groupes secrets afin de pouvoir préparer et mener à bien leurs actions clandestines. Créées localement et regroupant des individus aux intérêts communs, ces sociétés devinrent rapidement la principale source de renseignements sur les Anglais.

Les Fils de la Liberté, la société secrète la plus connue et la plus importante, regroupe initialement des commerçants, des artisans et des avocats. Née à Boston, elle élargit son recrutement et s'étend bientôt aux treize colonies. Pour se reconnaître entre eux, les Fils portent une médaille gravée d'un arbre.

Mais on trouve également toutes sortes de sociétés secrètes plus modestes, dans les universités ou parmi certaines professions ou classes sociales – y compris chez les esclaves africains, dont certains mettent en place réseaux d'entraide et filières d'évasion.

Certaines de ces sociétés n'ont eu aucun rôle actif dans la guerre, mais toutes participent à cette culture du secret qui caractérise les activités des premiers *Patriotes* américains.

Les Espions

L'espionnage joua un rôle de premier plan dans la rébellion américaine et dans la guerre qui suivit, avec des techniques préfigurant déjà les guerres secrètes modernes : infiltration, contre-espionnage, messages codés, signaux secrets, etc.

Si les Anglais se contentaient le plus souvent de renseignements purement militaires, les *Patriotes* mirent en place réseaux et comités spéciaux chargés d'analyser les informations recueillies et de mettre sur pied de véritables opérations clandestines.

Directement contrôlé par George Washington, le *Culper Ring* fut le premier service d'espionnage d'Amérique. Ses agents, dont la mystérieuse « nom de code 355 », non identifiée à ce jour, accomplirent de nombreux faits d'armes et démasquèrent le général Arnold qui s'apprêtait à livrer une place forte stratégique aux Anglais.

Les Étrangers

La guerre dépassa rapidement les frontières des colonies. Pour leur malheur, les Anglais firent appel à des mercenaires allemands, les fameux Hessiens, ce qui ne fit qu'attiser la colère des colons, indignés que le roi puisse ainsi envoyer des troupes étrangères contre ses propres sujets. Sur les 30,000 Hessiens engagés dans le conflit, plus de la moitié moururent.

La France tarda à s'impliquer dans la guerre contre son ennemi de prédilection... mais les troupes de Lafayette et Montcalm jouèrent à partir de 1778, un rôle décisif au bénéfice des *Patriotes*.

Les Oubliés de l'Histoire

Des esclaves africains prirent également part au conflit, et ce dans les deux camps, souvent contre la promesse (rarement tenue) d'une libération...

Les femmes jouèrent également un rôle important du côté des *Patriotes* et ce dans tous les domaines, que ça soit l'espionnage, la logistique, le médical mais également au combat, certaines allant jusqu'à se vêtir en hommes pour pouvoir se battre.

Enfin, qui sait de quelle façon le conflit affecterait les activités des sorciers, sorcières et autres cultistes présents au sein de la société coloniale ? Loin de gêner leurs sinistres agissements, la guerre pourrait contribuer à installer un climat de chaos propice à masquer bien des choses...

Arkham et sa Région

