

Cthulhu Ex Historia

Quatre Contextes de Jeu Alternatifs pour CTHULHU EXPRESS



Découvrez les mystères de l'Averoigne médiévale, l'indicible vérité derrière les légendes vampiriques des Carpates, les horreurs du Londres thatchérien et de son underground punk et les secrets oubliés de l'île de Ponape...

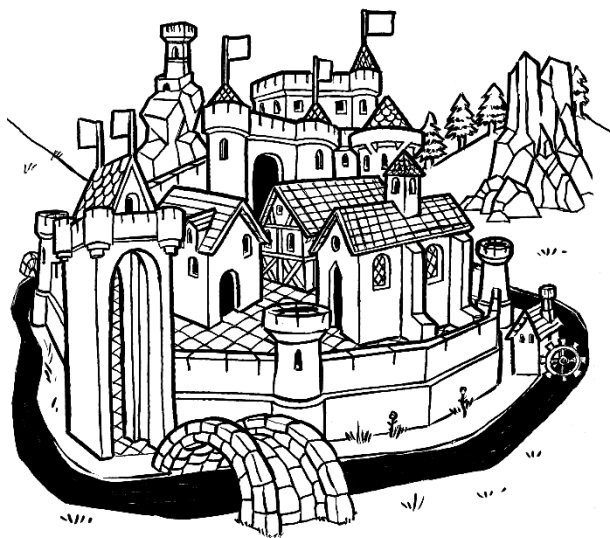
Olivier Legrand (No Future, Averoigne)

Cryoban (Ponape)

Yann « GCM » Morval (Upir)

Illustrations : Luigi Castellani (p 2 et 4, images acquises sous licence), Olivier Legrand par l'A.I. Midjourney (couverture et p 3, 5, 8, 9, 10, 11 et 14) et divers artistes.

L'AUVERGNE MÉDIÉVALE



Toile de Fond

Que diriez-vous d'explorer la province française oubliée d'Auvergne, après la Guerre de Cent Ans (années 1460-70), sous le règne de Louis XI ?

Comme vous le savez sans doute, Auvergne a été créée par **Clark Ashton Smith** et sert de cadre à plusieurs de ses nouvelles, situées à différentes périodes. Ce cycle informel se rattache au Mythe de Cthulhu par diverses références, à commencer par le fameux *Liber Ivonis* (Livre d'Eibon) et par le Grand Ancien Tsathoggua (*Sadoqua* en bas-latin médiéval), deux des apports majeurs de C.A. Smith à la mythologie lovecraftienne.

HPL lui-même aida à étoffer l'histoire de la région, en reliant son nom à la tribu gauloise fictive des Averones, dépositaire de secrets issus de l'antique Hyperborée et ayant apporté en Auvergne le culte de Sadoqua et le Livre d'Eibon...

Le **comté d'Auvergne** se situe dans le **sud de la France**, en terre de langue d'oc, quelque part (comme son nom peut le laisser penser) entre l'Auvergne et l'Aveyron. Ses principales villes sont **Vyônes** (capitale et siège de l'archevêché), au nord, et la petite ville fortifiée de **Ximes**, au sud – marquée par le souvenir de son évêque et saint-patron Azédarac (en réalité un adepte des arts ténébreux), reliée par une grand-route traversant la contrée. Citons également la petite ville de Périgon, avec son abbaye bénédictine et les villages de Moulins, Les Hiboux, La Frénaie, Touraine et

Sainte-Zénobie (siège d'un couvent). La principale rivale locale est l'Isoile, qui traverse des paysages de champs, de vignobles, de plaines, de forêts profondes et, au sud, de vastes marais.

L'Auvergne est une région maudite, une sorte de *pays de Lovecraft* transposé dans la France du temps jadis. Plutôt que de jouer des Auvergnais, il est donc sans doute préférable que les joueurs prennent le rôle de **voyageurs** amenés à se rendre en Auvergne pour quelque impérieux motif.

Les personnages pourraient, par exemple, visiter la région en tant qu'**émisaires** de quelque haut personnage, chargés de rencontrer le comte ou l'archevêque et découvrant, lors de leur visite, quelque mystère insondable ou horreur indicible, avant d'être finalement chargés par leurs maîtres d'enquêter (discrètement ou officiellement) sur les hérésies abominables, manifestations infernales et autres ténébreux mystères de la région.

Cette **approche inquisitoriale** permettra également aux personnages de mener leurs investigations en disposant d'une certaine autorité – mais aussi sous la coupe de cette dernière, ce qui pourra aussi parfois rendre leur situation plus délicate. Et n'oublions pas qu'au Moyen Âge, la justice est souvent aussi expéditive que cruelle...

En dehors de l'Eglise, le roi de France **Louis XI**, connu pour ses volontés d'hégémonie, serait tout à fait homme à envoyer des émissaires regarder d'un peu plus près ce qui se trame dans ce lointain comté, si délaissé par ses prédécesseurs...

L'ambiance est donc résolument médiévale, quelque part entre **Le Nom de la Rose**, **Notre Dame de Paris**, **La Passion Béatrice** et l'extraordinaire cycle de l'inquisiteur **Nicolas Eymerich** par Valerio Evangelisti – avec, bien sûr, un arrière-fond de secrets antiques et d'horreurs indicibles.

Et comme dans les nouvelles de Smith, les mystères lovecraftiens pourront également se combiner à un fantastique plus classique, ancré dans l'imaginaire médiéval : gargouilles, philtres, loups-garous, danses macabres et sabbats de sorcières...

Enfin, comme nous le verrons un peu plus loin, l'inexistence même de l'Auvergne, son absence (ou sa disparition ?) de la réalité historique pourra constituer un thème à explorer en jeu, sur fond de paradoxes temporels et de physique quantique...

Secrets Indicibles

Vestiges d'un Autre Monde

Le Gardien des Arcanes est évidemment libre de peupler sa version d'Averoigne de toutes les horreurs lovecraftiennes imaginables – mais par fidélité aux sources littéraires, il peut être intéressant de privilégier les éléments inventés par Clark Ashton Smith, à commencer par **Tsathoggua** (Sadoqua), le **Livre d'Eibon** (Liber Ivonis) et, à travers eux, ce que l'on pourrait appeler la *connexion hyperboréenne*, sous forme de vestiges (de diverses natures...) issus des fonds des âges...

Un Âge de Ténèbres

Ce cadre de jeu permettra également au Gardien d'exploiter les particularités socioculturelles du monde médiéval, à commencer par la **féodalité**, la toute-puissance de **l'Église**, **l'obscurantisme** et les **superstitions** aux relents de paganisme...

Rien n'interdit, par exemple, de supposer que sa famille noble dirigeante n'abrite en son sein quelque ténébreux secret, comme un lignage hybride ou un pacte ancestral avec **Sadoqua** et ses informes rejetons.

Bien que C.A. Smith ne l'ait pas lui-même associé à la région, le culte de **Shub Niggurath**, la Chèvre Noire aux Mille Rejetons, pourrait lui aussi y être implanté, l'Averoigne étant aussi une terre d'anciens mystères druidiques.

Quant à la figure ambivalente de **saint-Azédarac**, à la fois évêque révérend et sorcier démoniste, elle pourrait être le modèle de quelque ordre secret existant au sein du clergé d'Averoigne...

La Contrée Qui n'Existait Pas

Enfin, le Gardien pourrait décider d'explorer le mystère de **l'oubli d'Averoigne**, de son inexplicable disparition des sources historiques comme de la mémoire collective...

Considéré sous un angle conspirationniste, cet étrange effacement pourrait résulter d'une forme particulièrement extrême de *damnatio memoriae* organisée par l'Église et le pouvoir royal, suite à quelque croisade secrète menée contre d'abominables sectes adorant de monstrueuses divinités... à moins qu'il ne soit la conséquence métaphysique de quelque rituel ou expérience spatio-temporelle liée à Yog Sothoth, ayant *retranché* la région de notre réalité ?



Dans l'œuvre de Smith, l'Averoigne existe encore en tant que telle au moins jusqu'à l'époque de la Révolution (voir la nouvelle *La Fin de l'Histoire*) mais le Gardien a toute liberté pour imaginer le sort ultime de *son* Averoigne... Et si la contrée maudite avait, d'une façon ou d'une autre, survécu à sa disparition de l'Histoire, dans quelque réalité parallèle ou dimension en marge du Temps ?

Enfin, le Gardien qui ne souhaite pas explorer cette dimension pourra simplement jouer la carte de l'imaginaire et de l'uchronie : après tout, dans notre monde, Arkham n'existe pas non plus...

Personnages Médiévaux

Traditionnellement, la société médiévale était divisée en trois ordres : ceux qui travaillent, ceux qui combattent et ceux qui prient. Dans un tel contexte, l'appartenance au **clergé** ou à la **noblesse** donnera aux personnages une certaine marge de manœuvre (ou tout au moins le pouvoir de mener leurs enquêtes), mais un groupe composé de brigands ou, pourquoi pas, une troupe de baladins et de jongleurs itinérants pourrait aussi constituer une option intéressante, de même qu'un petit collège de clercs et d'érudits invités, par exemple, à fonder une université à Vyones.

L'essentiel est de constituer un groupe cohérent, pouvant se mouvoir au sein des mêmes cercles sociaux ; une équipe plus diversifiée est toutefois possible si les joueurs sont prêts à accepter des relations inégalitaires (voire des rapports *maîtres-serviteurs*) au sein du groupe. Vous trouverez, page suivante, quelques **profils types** d'investigateurs médiévaux.



La vie au moyen-âge était autrement plus rude et ne laissait que peu de temps aux activités de loisir : pour cette raison, un investigateur médiéval ne possèdera **pas de passe-temps**, à l'exception des Nobles (voir ci-dessous).

En outre, seuls les personnages avec une EDU de 13+ sont considérés comme **lettrés** – une condition d'accès impérative pour un certain nombre de métiers et de rôles, marqués (L). On pourra utiliser les règles sur les langues données dans l'encadré p.3 de *Cthulhu Express*, en privilégiant le Latin, puis le Grec ancien, l'Hébreu et l'Arabe.

Enfin, le **pouvoir de la Foi** pourra également être pris en considération, pour les personnages avec une force d'âme supérieure à la moyenne – c'est-à-dire, en termes de jeu, avec un score d'au moins 13 en Pouvoir (voir page suivante).

Investigateurs Typiques

Baladin : Jongleur ou ménestrel itinérant. 3 points de bonus à répartir entre DEX, INT et CHA. Avantage sur les tests liés à son art, aux représentations et aux prestations en public.

Brigand : Bandit de grand chemin ou des forêts... 3 points de bonus à répartir entre FOR, CON, DEX. Avantage sur les tests liés à la dissimulation, à la vigilance et au brigandage.

Chevalier : Chevalier-errant ou inféodé à un seigneur. 3 points de bonus à répartir entre FOR, CON, DEX et CHA. Avantage sur les tests liés au combat et à l'équitation.

Clerc (L) : Lettré, membre du clergé ou officier de justice. 3 points de bonus à répartir entre INT, EDU et CHA. Avantage sur les tests liés au droit, aux archives et aux écritures.

Homme d'Armes : Soldat ou mercenaire. 3 points de bonus à répartir entre FOR, CON et DEX. Avantage sur les tests liés au combat, au corps-à-corps comme à distance.

Inquisiteur (L) : Religieux membre de la Sainte Inquisition et (le plus souvent) de l'ordre des Dominicains. 3 points à répartir entre INT, EDU, POU et CHA. Avantage sur les tests liés à l'autorité, à l'intimidation, à la psychologie et à la religion.

Médecin : Homme de l'art ou guérisseur. 3 points de bonus à répartir entre INT, POU et EDU. Avantage sur les tests liés aux remèdes, aux soins des blessures et des maladies, etc.

Moine (L) : Membre d'un ordre monastique (Franciscains, Dominicains, Bénédictins etc.), errant ou rattaché à une abbaye. 3 points à répartir entre INT et EDU. Avantage sur les tests liés à la religion, à la foi et aux livres.

Noble : Aristocrate féodal. 3 points de bonus à répartir entre les caractéristiques choisies par le joueur. Avantage sur les tests liés à l'autorité. Ces personnages sont les seuls à pouvoir posséder des *passe-temps* (au nombre de deux).

Savant (L) : Homme de science et érudit – sans doute à la fois philosophe, naturaliste, historien, astronome, etc. 3 points de bonus à répartir entre INT et EDU. Avantage sur les tests liés au savoir dans *deux domaines* au choix.

Serviteur : Valet, servante, etc. Un personnage-joueur avec ce profil sera normalement au service d'un autre membre du groupe. 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.

Troubadour (L) : Poète et compositeur – à ne pas confondre avec un vulgaire ménestrel ! 3 points de bonus à répartir entre INT, EDU et CHA. Avantage sur les tests liés à la poésie, à l'éloquence, à la musique, à la courtoisie et au charme.



Règles Médiévales

Le Pouvoir de la Foi

Chaque point de POU au-dessus de 12 donnera au personnage 1 point de **protection spirituelle** permettant de réduire les pertes de SAN, de la même façon qu'une armure permet de réduire les dommages physiques.

Chaque fois qu'un personnage franchit un cap de 10 points en **Savoir Interdit**, ce score de protection baisse d'un point.

En outre, chaque fois que le personnage est **frappé de folie** (même le temps d'une scène), sa Foi pourra s'en trouver ébranlée ou, au contraire, renforcée : on lance alors 1D3 deux fois de suite, en ajoutant le premier résultat et en soustrayant le second. Le score de protection spirituelle du personnage pourra donc être ajusté de -2 à +2 points.

Armes & Armures

Comme mentionné dans *Cthulhu Express*, une **épée** fera 1D6+2 points de dommages. Il en va de même pour la **lance**.

Les **armes les plus lourdes** (épée bâtarde, hache d'armes, masse d'armes, etc.) ou les **armes d'hast** maniées à deux mains (lance, hallebarde, etc.) feront 1D6+4 pts de dommages, leur maniement dépendant toujours de la Force.

Du côté des **armes de jet**, un javelot ou une flèche fera 1D6+2 pts de dommages, contre 1D6+4 pour un carreau d'arbalète. Arcs et arbalètes bénéficient du bonus de +1D6 pour les tirs à *courte portée*.

L'arc peut atteindre une *longue portée* (test *extrême*) et l'arbalète une *portée moyenne*.

La **protection des armures** sera de 2 points pour une armure de cuir renforcé, 4 pour une cotte de mailles et 6 pour une armure de plates complète.

Le port d'une cotte de mailles *désavantagera* le personnage sur toutes les actions liées à la légèreté.

Une armure de plates, quant à elle, *désavantagera* elle aussi le porteur sur tous les tests représentant des actions physiquement fatigantes, y compris les tests de combat – sauf pour les chevaliers et les hommes d'armes, habitués à se battre en armure.

Enfin, le **port d'un bouclier** permet au personnage d'être *avantagé* sur tous ses tests de défense.



Intrigues

Pour finir notre tour d'horizon de l'Averoigne médiévale, voici quatre amorces de scénarios, à développer au gré de votre inspiration...

L'Abbaye Maudite

Plusieurs moines de l'abbaye de Périgon ont mystérieusement disparu... Le monastère est en fait bâti sur un ancien temple druidique – un secret connu d'une poignée de moines se livrant en secret à des rites impies.

La Peste Blême

Une terrible peste ravage Averoigne... et certaines de ses victimes se relèvent d'entre les morts, semant chaos et terreur dans les campagnes. D'où vient ce mal infernal... et comment y mettre fin ?

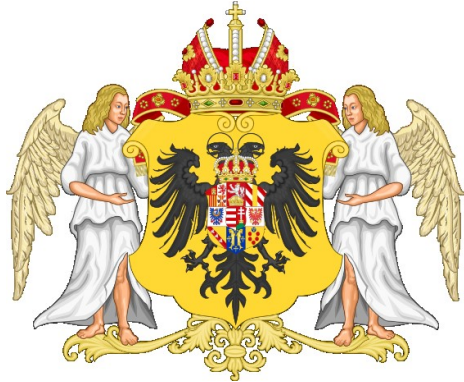
Le Poète Exilé

Après une dernière condamnation et une très probable évasion, le poète-truand François Villon disparaît de l'Histoire vers 1463. Il a, bien évidemment, trouvé refuge en Averoigne. Et s'il devenait un personnage-joueur ?

Le Dieu Crapaud

De plus en plus de paysans disparaissent dans les marais d'Averoigne... Certains rejoignent un culte démoniaque, voué au monstrueux Sadoqua, les autres sont enlevés pour être sacrifiés au sinistre dieu-crapaud.

Vampir



Toile de Fond

Le contexte choisi est l'Empire d'Autriche en 1747, alors que la Guerre de succession d'Autriche touche à sa fin. Les armées de l'impératrice Marie-Thérèse sont engagées aux Pays-Bas autrichiens contre la France de Louis XV, les puissances européennes refusant que la jeune femme succède à son père sur le trône des Habsbourg...

L'Empire a déjà perdu la riche Silésie, cédée à la Prusse et la Bohême a été ravagée par les armées françaises, prussiennes et bavaroises. La guerre dure depuis sept ans et, dans les provinces frontalières, des troubles viennent affaiblir un peu plus une autorité impériale vacillante...

Une épidémie de *vampirisme* sévit en Hongrie au cœur des Carpates : on signale des morts sortant de leurs tombes et s'en prenant aux vivants pour boire leur sang. Des villageois et villageoises terrifiés attaquent des innocents, s'en prennent aux étrangers et aux fonctionnaires impériaux.

La peur gagne l'Europe ; on trouve d'ailleurs trace de cette vague de *terreur vampirique* dans le célèbre article *Vampires* du célèbre *Dictionnaire philosophique* de Voltaire...

La situation inquiète suffisamment Vienne pour que l'impératrice demande à son médecin personnel, le très rationnel Gerard van Swieten, d'envoyer des investigateurs sur place pour faire le tri entre la superstition crasse et les faits avérés, ceci afin d'apaiser le peuple en démontrant que cette panique

vampirique ne repose *in fine* que sur des peurs irraisonnées. Leur voyage va les mener dans la vallée de Stakčín, où une vieille famille d'aristocrates hongrois règne depuis neuf siècles sur une mosaïque de sujets slovaques, polonais, juifs, allemands et ruthènes, dans des villages montagnards isolés au fond d'une vallée sinistre...

Secrets Indicibles

Il y a bel et bien des « vampires » dans la vallée reculée de Stakčín, mais ils sont assez différents de ce que le folklore local pourrait laisser supposer...

Le margrave de Stakčín, Maximilian Vecsès est issu d'une antique famille noble hongroise qui fait remonter ses origines au grand-prince Árpád. Il est aussi issu d'une longue lignée marquée par l'inceste et la consanguinité : sa femme (qui est aussi sa sœur) et leurs deux enfants survivants (les autres étant morts en bas âge) souffrent de [protoporphyrurie érythro-poïétique](#) : ils et elles sont pâles, anémiés, fatigués et ne supportent pas la lumière du jour.

Mais tout a changé depuis que Vecsès a commencé à parler avec Blanka Varady, une « sorcière » qui croupissait dans une geôle depuis que l'on avait trouvé des os d'enfants dans sa mesure au fond des bois - en réalité une adoratrice de Shub-Niggurath. Ses fidèles, une poignée de paysans et paysannes slovaques et de forestiers ruthènes dégénérés se cachent dans la montagne depuis qu'elle a été arrêtée ; cannibales, ils survivent en dévorant ceux et celles qui s'égarer dans la vallée.

Après avoir passé un accord avec le margrave (sa vie en échange de ses services) – et bien consciente qu'elle a trouvé de nouveaux fidèles –, Blanka a évoqué un Vampire Stellaire. Cette abominable créature se nourrit des prisonniers du margrave ou de pauvres hères isolés. Par l'intermédiaire de la sorcière, qui le contrôle partiellement, l'être venu d'ailleurs restitue une partie du sang absorbé au margrave, à son épouse et à leurs deux enfants. Les Vecsès sont toujours aussi pâles et souffrent encore de la lumière du jour mais ils ont maintenant la force d'un auroch (les armoiries du margrave) et la vitesse d'un faucon (l'animal préféré du margrave).

Maximilian a besoin de victimes pour nourrir le Vampire Stellaire, s'il veut que celui-ci continue à les « sustenter », lui et ses proches.

Sur les bons conseils de la sorcière, le margrave s'est doté d'une garde rapprochée de morts-vivants pour se fournir en sang. Pour ce faire, il donne de son sang à des cadavres suffisamment frais : ces derniers reviennent alors d'entre les morts, mutiques, ayant oublié jusqu'à leur identité et obéissant aveuglément à leur maître, le margrave.

Seul souci : les revenants (les *Upir* comme on les appelle dans la contrée) sont eux-mêmes animés d'une soif obsédante de sang qui les fait, par moments, échapper à l'autorité du margrave et les pousse à s'en prendre aux vivants.

Ce que le margrave ignore ou feint d'ignorer, est que ses créatures conservent une certaine volonté propre. Grâce à un rituel de leur cru, elles sont en effet capables de transmuter le sang de leur victime en un ichor nauséabond chargé de la même abominable puissance que celui de leur maître.

Cette substance mutagène permet à ces créatures d'entretenir indéfiniment leur vie contre-nature. Elle est également la source de leurs capacités physiques surhumaines.

Les attaques se multiplient, plongeant la région dans l'effroi. Les nouvelles sont arrivées jusqu'à Vienne et l'impératrice et ses conseillers ont décidé qu'il était plus que temps d'intervenir : à présent, aux investigateurs de jouer...

Personnages

Les personnages des joueurs sont les membres de l'expédition organisée par le pouvoir impérial. Dans l'idéal, chacun devra avoir un lourd secret, un talon d'Achille ou quelque travers personnel susceptible de compliquer les choses. Voici six archétypes appropriés.

Le **vieux médecin traditionaliste**, adepte des saignées, sangsues et autres humeurs. Il se distingue par son embonpoint de bon vivant et de sédentaire ayant profité des plaisirs culinaires qu'offre la capitale autrichienne. Catholique convaincu, il essaye sans trop y parvenir de maîtriser sa gourmandise par la prière et la confession.

La **jeune médecin ambitieuse** et moderniste, férue de science, d'hygiène et de progrès. Animée par une soif inextinguible de connaissance, elle veut prouver sa

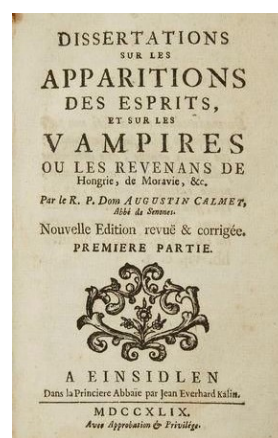
valeur au monde entier, quitte à se faire passer pour un homme afin de pouvoir pénétrer le cercle des vieilles badernes de la médecine autrichienne. Libre-penseuse, elle ne s'intéresse guère à la religion et voit l'existence de Dieu avant tout comme une question philosophique.

L'**ancien officier** noble, blessé à la guerre et criblé de dettes de jeu. Amputé d'un membre à cause d'un boulet prussien, il s'est laissé emporter par le désespoir et a failli se supprimer... mais son esprit combatif a fini par reprendre le dessus et, en bon catholique, il souhaite désormais remettre de l'ordre dans sa vie.

Le **hussard vétérans**, combattant et cavalier aguerrri, vaillant mais vieillissant. Arrivé de sa lointaine Hongrie pour servir l'empire et lutter contre les ottomans qui ont détruit son enfance. Il a été de tous les combats mais aujourd'hui même son feu intérieur brûle encore, son corps fatigué. Porté par son courage et sa foi catholique inébranlable, il est bien décidé à continuer à servir l'impératrice même en dehors des champs de bataille.

La **courtisane-espionne**, aventurière rompue aux intrigues et aux subterfuges. Issue d'une famille de l'aristocratie Hongroise, elle est bien décidée à se faire une place à la cour impériale et à ne pas terminer dans un couvent comme le prévoit sans doute son père. Pour elle tous les coups sont permis, car elle sait fort bien qu'on ne lui fera pas de cadeaux en retour.

Le **prêtre-exorciste**, issu de l'ordre des Dominicains, animé d'un zèle fanatique. Cet Italien fait figure de rigoriste, même au sein de son ordre, ce qui l'amena de façon presque naturelle à pratiquer des exorcismes et à surveiller de très près les hérétiques (luthériens), schismatiques (orthodoxes) et, bien sûr, des infidèles. Le Malin prend bien des visages et il sait que le Mal ne réside pas toujours là où croit le percevoir.



PS : Cette version d'*UPIR* constitue une mouture compactée et légèrement remaniée (un palimpseste apocryphe ?) du texte original de **Yann Morval**, que vous pouvez découvrir [ici-même](#).

NO FUTURE

AVERTISSEMENT : POUR ADULTES



TOILE DE FOND

Au-delà d'un gouffre dans la nuit souterraine, un passage conduit jusqu'à un mur de briques cyclopéennes. Derrière ce mur se dresse Y'gonolac qui attend d'être servi par les créatures dépenaillées et dépourvues d'yeux qui hantent les ténèbres. Long fut son sommeil derrière le mur et ceux qui rampent sur ces briques passent sur son corps sans savoir qu'il est Y'gonolac. Mais quand son nom est prononcé et lu, il vient alors pour être adoré ou pour se repaître et prendre l'apparence et l'âme de ceux qu'il dévore. Car ceux qui ont de mauvaises lectures et tentent de l'imaginer appellent le Mal, ainsi Y'gonolac peut revenir marcher parmi les hommes et attendre que la terre soit entièrement dévastée, que Cthulhu se lève de sa tombe prise dans les algues...

Les Révélations de Glaaki

Ce contexte pour *Cthulhu Express* est centré sur l'abominable Grand Ancien Y'gonolac ; il a pour cadre l'Angleterre de la fin des années 70 et du début des années 80, c'est-à-dire le début de l'ère Thatcher et le début de la fin du mouvement *punk*. Si, en tant que MJ, vous vous sentez accroché par ce concept, nous vous conseillons de lire au préalable tout ce que vous pourrez dénicher sur Y'gonolac – à commencer par la nouvelle du génial

Ramsey Campbell dans lequel ce Grand Ancien un peu particulier (oui, même à l'aune des Grands Anciens) apparaît pour la première fois : *Sueurs Froides* (*Cold Print*, en v.o.), disponible entre autres dans le deuxième tome de l'anthologie *Légendes du Mythe de Cthulhu* chez Pocket, et dont est tirée la citation reproduite ci-dessus.

Nouvelle culte, publiée pour la première fois en 1969, *Cold Print* fut, à bien des égards, un texte fondateur : du point de vue de l'œuvre de Campbell, sans aucun doute LE plus grand auteur d'horreur britannique vivant, ce récit marque la transition entre ses nouvelles de jeunesse, que lui-même qualifie de pastiches de Lovecraft, et des récits plus originaux qui vont devenir sa marque de fabrique...

Du point de vue du Mythe de Cthulhu, cette nouvelle est un des tout premiers récits à recycler certains de ses éléments les plus emblématiques (le Grand Ancien, le livre maudit, le culte secret...) dans un univers a priori très éloigné de celui de Lovecraft : une réalité urbaine sordide, avec ses ruelles glauques, ses pubs crasseux, ses clochards, ses junkies et ses pornographes...

A la fin de *Cold Print*, le personnage principal rencontre une fin atroce, dévoré par les fameuses bouches de Y'gonolac, lequel avait pris possession du corps d'un libraire louche de Brichester¹ et cherchait, parmi les amateurs de *littérature interdite* (au sens propre du terme), un humain à l'esprit assez pervers pour devenir son grand-prêtre...

Nous sommes en 1979, dix ans plus tard, et le règne d'Y'gonolac a déjà commencé. Pour le moment, le pouvoir du Dieu Sans Tête reste délibérément *underground*, surtout cantonné aux milieux liés au monde de la nuit, à la pornographie et à diverses subcultures existant en marge de la société britannique. Insidieusement, Y'gonolac étend son ombre, exacerbant les vices et les perversions de ceux qui cèdent à son influence corruptrice, se propageant comme un cancer dans les coulisses d'un pays déjà gangréné par la crise.

¹ Ville anglaise fictive inventée par Ramsey Campbell, qui est à Liverpool (sa ville natale) et Manchester ce qu'Arkham est à Boston et Providence.



SECRETS INDICIBLES

Ce n'est pas Y'golonac qui crée la violence sociale, la misère morale, l'aliénation urbaine... mais son influence agit comme un amplificateur infernal, un accélérateur d'horreur, boostant des phénomènes psycho-sociaux d'origine humaine jusqu'à les transformer en cauchemars physiques et en monstruosité bien réelles... Voici quatre éléments historiques (certifiés 100% authentiques) et leur réinterprétation via le *filtre Y'golonesque*.

BONDAGE

Chacun sait, en Angleterre, que certains parlementaires conservateurs (les Tories, le parti de Margaret Thatcher) ont toujours eu une prédilection pour le bondage et l'humiliation, louant les services de **dominatrices** hauts de gamme pour assouvir leurs fantasmes masochistes. Dans le contexte qui est le nôtre, certaines de ces maîtresses de la douleur sont en réalité des Vestales du Dieu Sans Tête...

UNDERWORLD

Malcolm McLaren, manager des Sex Pistols et inventeur (au moins sur le plan commercial) de l'esthétique punk possédait également une boutique de mode à Londres appelée SEX (ensuite rebaptisée *World's End*) où l'on pouvait alors acheter toutes sortes de fringues directement inspirées du *bondage* et conçues par sa compagne de l'époque... une certaine Vivienne Westwood (eh oui...).

Les individus qui gravitent autour du **mouvement punk** historique (musiciens, managers, fans, éditeurs de fanzines, critiques rock...) se trouvent donc sans le savoir à la lisière d'un monde caché, sur lequel plane l'ombre (sans tête) d'Y'golonac...

HOOLIGANS

Crise économique oblige, la période est marquée par une montée de la violence urbaine, politique et footballistique : c'est la « grande époque » des **skinheads** néo-fascistes et (déjà) des **hooligans**... *Orange Mécanique* est aussi passé par là...

Une légende urbaine tenace de cette période évoque un petit groupe hardcore de supporters de l'équipe de foot de Chelsea, les *Chelsea Smilers*, ainsi nommés parce qu'ils taillaient les deux joues (le *sourire*) de victimes choisies au hasard si elles s'avéraient incapables de répondre à des questions de quizz sur leur équipe.

Et si les **Chelsea Smilers** étaient *tout autre chose* – des créatures d'Y'golonac, par exemple ?

RIPPER

La période fut également marquée par différents **scandales de corruption policière** – notamment à Londres, où l'on découvrit que plusieurs officiers de la Metropolitan Police, sous prétexte de *contrôler* la production et la diffusion de publications pornos, avaient ni plus ni moins *pris le contrôle* d'une partie de cette industrie lucrative !

Dans le nord de l'Angleterre, la série de meurtres commis par l'**Eventreur du Yorkshire** sur des prostituées et des femmes isolées, mit en lumière l'inefficacité, l'inaction voire une certaine forme d'indifférence des autorités policières locales, abimant de façon durable l'image de la police dans cette partie du pays (si le sujet vous intéresse, lisez les quatre romans policiers de David Peace intitulés *1974*, *1977*, *1980* et *1983*, ou regardez la mini-série télé qui en a été tirée, *The Red Riding Trilogy*).

Dans le contexte de *No Future*, un tel mélange de corruption policière, d'industrie pornographique et de meurtres en série pourrait tout à fait constituer la *pelure d'oignon* extérieure d'une vaste intrigue impliquant une secte d'adorateurs d'Y'golonac, dont les ramifications s'étendraient à la fois au sein de l'institution policière et du monde de la nuit...



PERSONNAGES

There is no such thing as society.

Margaret Thatcher, premier ministre du Royaume Uni

Dans ce contexte, les personnages possèdent une huitième caractéristique, déterminée de la même façon que les autres : l'**UNDERGROUND** (UND), qui reflète leur connaissance du monde de la nuit, de la faune urbaine et de divers cercles marginaux.

Plus ce score sera élevé, plus le personnage sera *streetwise* et connaîtra l'*autre côté* de l'existence – et plus il sera lui-même connu dans les milieux underground ou interlopes. L'UND pourra être testée chaque fois que le personnage devra faire appel à ses contacts interlopes ou à son expérience de la rue, pour éviter les ennuis, se procurer des marchandises illégales ou encore connaître toutes sortes de trucs ignorés du grand public et des gens respectables.

Chaque personnage-joueur devra également posséder un **vice de prédilection** (ex : l'alcool, l'héroïne, le jeu, le sexe, le bondage, la violence, etc.), auquel il ne pourra résister qu'avec des tests de POU, plus ou moins difficiles selon son état et la nature de la tentation.

Voici dix **profils-types**. Il existe bien évidemment d'autres possibilités, dont certaines sont déjà couvertes dans les règles de base de *Cthulhu Express* (détective privé, médecin, etc.).

MUSICIEN/CHANTEUR PUNK

3 points de bonus à répartir entre DEX, CHA et UND. Avantage sur les tests liés à la provocation et à la scène musicale punk.

ROCK CRITIC/JOURNALISTE UNDERGROUND

3 points de bonus à répartir entre UND et INT. Avantage sur les tous tests liés à la recherche d'informations, quelle que soit la méthode.

RUDEBOY/SKINHEAD

3 points de bonus à répartir entre FOR, CON et UND. Avantage sur les tests liés à la bagarre, à la violence et à l'intimidation.

MANAGER/GÉRANT DE CLUB

3 points de bonus à répartir entre INT, CHA et UND. Avantage sur les tests liés aux affaires (sous toutes leurs formes) et à la négociation.

ÉTUDIANT AUX BEAUX-ARTS

3 points de bonus à répartir entre INT, EDU, DEX et CHA. Avantage sur les tests liés à la création, à l'actualité et à l'histoire de l'art.

CHERCHEUR EN SOCIO/PSYCHO

3 points de bonus à répartir entre INT et EDU. Avantage sur tous les tests liés à la socio, à la psycho et aux sciences humaines en général.

FLIC DES MOEURS

3 points de bonus à répartir entre FOR, DEX, INT et UND. Avantage sur les tests liés aux enquêtes de terrain, à la manipulation et à la violence.

DEALER/PETITE FRAPPE

3 points de bonus à répartir entre UND, DEX et INT. Avantage sur les tests liés aux trafics, à la clandestinité et à la survie urbaine.

ESCORT/PROSTITUÉ(E)

3 points de bonus à répartir entre UND et CHA. Avantage sur les tests liés à la séduction, à la survie urbaine et à la prostitution.

VIDEUR/GARDE DU CORPS

3 points à répartir entre FOR et UND. Avantage sur les tests liés à la bagarre et à la vigilance.



INTRIGUES

We're not into music; we're into chaos.
Johnny Rotten, chanteur des Sex Pistols

Les amorces narratives suivantes se présentent sous la forme de *faits divers* étranges et souvent sordides, sur lesquels les investigateurs pourraient être amenés à enquêter ou auxquels ils pourraient être mêlés de façon plus personnelle... Leurs titres sont (évidemment) tirés de la discographie des Sex Pistols.

Décors conseillés : Londres ou, bien sûr, Brichester – ou bien Birmingham, Liverpool, Manchester, Newcastle...

BODIES

Une nouvelle revue porno hard appelée *Nameless* commence à circuler sous les comptoirs des sex-shops, avec des photos où certains « modèles » des deux sexes présentent des particularités anatomiques tout à fait répugnantes, voire inhumaines... sans trucages et avec comme unique décor un mur de briques en sous-sol.

Et tout porte à croire que la chose est réalisée dans la ville-même des personnages. Conçu par des serveurs d'Y'golonac, *Nameless* est destiné à accrocher un certain type de lecteurs afin de les attirer peu à peu vers d'autres lectures interdites, comme celle des *Révélation de Glaaki*. Et si, sur certaines photos, les PJ identifiaient une de leurs connaissances, disparue un an plus tôt ?

SUBMISSION

Un respectable parlementaire Tory a été retrouvé pendu dans sa garçonnière, nu et la tête dans un sac plastique. Le suicide ne semble faire aucun doute, le politicien ayant récemment tenu en public, et à plusieurs reprises, des propos incohérents sur un *dieu sans tête*.

Un tabloïd vient, par ailleurs, de révéler que l'austère conservateur louait les services d'une dominatrice très prisée, qui vient juste de disparaître mystérieusement. Toutes sortes de gens aimeraient faire la lumière sur cette ténébreuse affaire – discrètement ou non...

ANARCHY IN THE U.K.

Au lendemain d'une nuit d'émeute d'une violence sans précédent, plusieurs personnes ont été retrouvées assassinées et atrocement mutilées dans des parkings souterrains, des toilettes publiques ou des passages souterrains... Sur les murs figurait toujours le même graffiti écrit en lettres de sang : Y RULES ! Mais qui donc est ce mystérieux « Y » ?

L'enquête policière réussit à remonter jusqu'à un gang de skinheads local, dirigé par un certain Skrew, au passé judiciaire et psychiatrique chargé et qui demeure bien évidemment introuvable. Selon certains de ses proches, Skrew avait *pas mal changé* récemment...

THE GREAT ROCK 'N' ROLL SWINDLE

Revelations Records, un nouveau label rock, avec ses propres studios, vient de faire son apparition. Le producteur, un certain Mr. Y (prononcé *why*) cultive son mystère mais ceux-qui-savent voient en lui le nouveau Malcolm McLaren.

Les rares personnes à l'avoir rencontré en chair et en os le surnomment également *Mr. Big* ou, de façon un peu moins flatteuse, *Elephant Man*. Il vient juste de lancer un nouveau groupe, *Headless*, annoncé comme les prochains Sex Pistols et fer de lance d'une mystérieuse *nouvelle vague* baptisée *junk*, censée envoyer le punk (et tout le reste du rock) aux oubliettes de l'Histoire.

Pas de concerts en vue pour l'instant mais un album en préparation, que les *chosen few* ayant assisté aux enregistrements qualifient d'ores et déjà de totalement *apocalyptique*. Bien évidemment, la presse rock et les fanzines underground veulent en savoir plus !

Et si la fin du monde était pour 1980 ?

Ponape : Malo e Cthulhu !



Toile de Fond

Au large de l'Indonésie, dans l'océan Pacifique, des dizaines d'îles et d'atolls ont été colonisées par les humains dès 2 000 ans av. J.C. Ce contexte de jeu pour *Cthulhu Express* s'intéresse à l'île de Ponape (*Pohnpei* de son nom actuel), bien connue des experts du Mythe de Cthulhu, principalement au travers de l'œuvre mystérieuse du capitaine A.E Hoag, les *Écrits de Ponape*, basée elle-même sur des parchemins écrits en Naacal, l'écriture sacrée du continent légendaire de **Mu**.

L'histoire se déroule aux alentours de l'an 1100. A ce moment-là en Europe, les troupes musulmanes Almoravides sont entrain de conquérir du territoire en Espagne. En Orient, la Première Croisade des chrétiens se termine avec la prise de plusieurs citées dont Jérusalem. Sur Ponape, plusieurs groupes polynésiens vivent librement sans système sociétal ni autorité particulière – une forme d'anarchie plus ou moins paisible selon les périodes.

Mais les choses qui paraissent immuables depuis des siècles, pourraient bien changer avec l'arrivée de deux étrangers de grande taille et d'aspect physique très différent des habitants de l'île, les frères **Olisihpa** et **Olosohpa** dont certains diront rapidement qu'ils sont sans nul doute des sorciers.

Le point le plus haut de l'île est le **Mont Nahnaud** qui culmine à environ 780 m d'altitude. Située dans la zone tropicale du globe, l'île est un des endroits les plus humides au monde. Elle abrite une flore riche et dense constituée des forêts luxuriantes aux plantes très diverses. Les espèces animales endémiques sont essentiellement des oiseaux, des chauves-souris et quelques lézards. Avec le temps, des cochons, dont beaucoup sont devenus sauvages, et des chiens ont été introduits sur l'île

La plupart des habitations humaines sont situées le long du littoral regroupées de façon anarchique selon les alliances et accointances du moment. Les petits villages ainsi constitués sont généralement faits de bois, de terre et de végétaux séchés.



La population survie grâce aux activités de pêche, les lagons sont riches en poissons, crustacés et tortues, ce régime est complété par de la cueillette et un peu d'agriculture.

La vie religieuse est rythmée par la célébration de quelques divinités de la nature comme *Nahn Sapwe*, le dieu du Tonnerre ou divers esprits élémentaires de l'île qui vivent dans la roche ou les cours d'eau. Les habitants ont connaissance de l'existence de cultes plus anciens dans l'île dont certains vestiges mégalithiques subsistent encore dans la jungle, mais nul ne sait vraiment de quoi il retourne. Ces vestiges sont entourés de mystère et d'une crainte superstitieuse.

Secrets Indicibles

L'île de Ponape est un lieu très ancien qui fut habité par les habitants du continent de Mu qui s'étendait sur une grande partie du pacifique avant d'être englouti à jamais par les flots.

Les Deux Sorciers

Olisihpa et **Olosohpa** sont des sorciers disposant de connaissances interdites.

Sont-ils des descendants du peuple de Mu, peut-être des Olmèques, venus retrouver un passage vers le royaume englouti ? Des sorciers Incas ayant localisé Ponape par de savants calculs ? Des membres du peuple des Hommes-Serpents, sortis d'une longue torpeur ? Les possibilités sont laissées à votre appréciation de MJ.

Un de leurs objectifs est de prendre le contrôle de l'île ceci peut se passer avec la coopération des habitants ou sans... Historiquement, Olosohpa deviendra le premier roi de ce peuple et donnera naissance à une lignée qui durera 400 ans.

Quoi qu'il en soit, les deux personnages se sont installés dans le sud-ouest de l'île dans la zone interdite là où aucun habitant de Ponape n'oserait mettre les pieds, à **Nan Madol**.

La Cité Maudite

Nan Madol est un lieu ancien livré à la peur et à l'abandon. C'est aussi une incroyable cité bâtie dans l'océan sur des îlots entièrement artificiels. Les bâtiments à la géométrie non-euclidienne sont constitués d'empilement de colonnes hexagonales de basalte noir taillées et sculptées d'ornements incompréhensibles.

Cette vaste cité s'étend sur une lagune entière. Un habitant de l'époque de Mu aurait immédiatement reconnu l'architecture de Nan Madol comme étant similaire à celle d'une autre cité de triste renommée : **R'lyeh**, la citée prison qui ne se trouve qu'à une journée de navigation de Ponape.

Les premiers humains arrivant sur l'île ont été subjugués par la grandeur décadente de la cité en ruines ; si les plus perspicaces se sont empressés de quitter les lieux, quelques-uns n'ont pu résister à l'appel silencieux de ces vieilles pierres et ont disparus à jamais dans les profondeurs de sombres souterrains. Plus récemment, de jeunes habitants de Ponape à l'esprit aventureux jurent avoir observé les deux sorciers en train de rebâtir certaines parties de Nan Madol, en levant les colonnes de pierre à l'aide de grandes créatures ailées...



Les Offrandes aux Profondeurs

Une fois tous les cinq ans, à l'équinoxe d'été, les habitants de Ponape se rendent au large de Nan Madol en une procession d'embarcations fleuries.

Les participants chantent une mélodie transmise depuis la nuit des temps, tout en frappant l'eau avec de grandes feuilles de palmiers. Ils jettent ensuite à l'océan les offrandes préparées pendant l'année écoulée.

Ce rituel étonnant, qui ne fait pas partie de leur corpus religieux, est un acte primitif et ancien destiné à apaiser ceux que les indigènes nomment **le Peuple de Profondeurs** afin que ceux-ci favorisent leurs pêches et les protègent des calamités et des terreurs surnaturelles venues de l'océan...

Mais ce rituel d'apparence anodine cache un sombre secret. Dans la nuit qui suit la cérémonie, deux jeunes gens de l'île, un homme et une femme, choisis au hasard sont enlevés par les prêtres afin d'être enchaînés au sommet de **Nahnalaud** et là, au cœur de la nuit, une procession du peuple des Profondeurs vient s'emparer des captifs afin de les ramener dans leur royaume sous les vagues et perpétuer ainsi leur espèce à travers les âges.

Personnages

Pour mieux coller au contexte proposé, l'EDU sera remplacée par le Savoir (SAV), qui englobe toutes les connaissances transmises par l'entourage, la communauté et la vie (nature, traditions, etc.).

La notion de santé mentale est une notion moderne, qui n'aurait pas de véritable signification au sein des cultures dites primitives, où la pensée symbolique, mythique et magique laisse peu de place à nos concepts de rationalité ou même de réalité au sens où nous entendons ce mot.

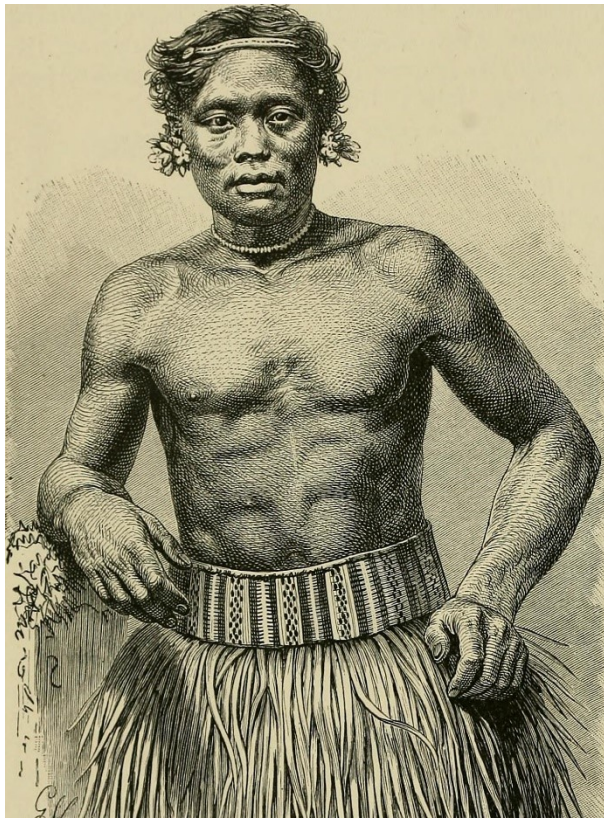
Le score de SAN sera donc remplacé par un score de DESTIN (DES), qui sera *déterminé et utilisé exactement de la même façon en termes de jeu*, mais à travers un filtre interprétatif différent.

Plus le DES est élevé, plus le personnage a foi en son destin et se pense « béni » par les dieux et les ancêtres... mais cette confiance peut se trouver mise à mal lorsqu'il est confronté aux Horreurs du Mythe, porteuses d'une forme de mal cosmique absolu. Lorsque le personnage devient « fou », il ne perd pas la « raison » mais se pense maudit, dépossédé de son destin et donc de son pouvoir de décision, temporairement ou de façon indéfinie. Plus le score de DES sera bas, plus le personnage sera convaincu d'être victime de force néfastes.

Les personnages sont des habitants de Ponape où tout le monde vit au jour le jour en se consacrant aux tâches nécessaires à la survie de tous. Parfois des disputes, des crimes et mêmes de petites guerres se déclenchent brutalement entre les habitants mais les choses se résolvent rapidement par la discussion ou dans le sang. La survie prime sur le reste.

L'arrivée des deux frères a commencé à imperceptiblement modifier les choses dans l'île. Bien qu'ils aient peu de contact avec les habitants, ils ont néanmoins besoins de l'aide de la population pour se nourrir et se procurer certains matériaux de base. En outre tout le monde n'est pas insensible aux charmes exotiques de ces étrangers ou à leur vision de la société qu'ils veulent créer sur Ponape.

Vous trouverez page suivante des profils type pour les habitants et habitantes de Ponape.



Pêcheur / Plongeur : 3 points de bonus à répartir entre DEX et CON. Avantage sur les tests liés aux actions en milieu marin et à la connaissance de la faune et flore marine

Laboureur / Cueilleur : 3 points de bonus à répartir entre FOR et SAV. Avantage sur les tests liés aux de survie et de connaissance de la géographie de Ponape

Guerrier / Messager : 3 points de bonus à répartir entre FOR et DEX. Avantage sur les tests liés aux combats et à la vigilance. En l'absence de gibier sur l'île, la chasse n'était pas une profession, cependant le maintien des communications entre les communautés était vital et parfois dangereux.

Guérisseur / Prêtre : 3 points de bonus à répartir entre INT, POU et SAV. Avantage sur les tests liés aux soins et à la connaissance du monde occulte

Artisan / Artiste : 3 points de bonus à répartir entre INT, DEX et SAV. Avantage sur les tests liés à l'artisanat et aux formes d'art pratiqués sur l'île.

Paria : 3 points de bonus à répartir entre FOR, CON, DEX et POU. Avantage sur les tests liés à la discrétion, la débrouillardise et à la rapine

Intrigues

Les amorces narratives suivantes se présentent sous la forme d'évènements étranges et souvent inquiétants, sur lesquels les PJ pourraient être amenés à enquêter ou auxquels ils pourraient être mêlés de façon plus personnelle.

Ceux des Profondeurs

Depuis quelques semaines plusieurs pêcheurs ont disparu en mer de façon incompréhensible. Cela s'est produit à différents endroits de l'île.

Pour le moment seuls les prêtres les plus sages se doutent de quelque chose, mais les proches de certains disparus commencent à s'interroger et les informations commencent à circuler dans l'île.

Bientôt, quelqu'un pourrait comprendre qu'il se passe quelque chose de grave qui concerne tout le monde. Les prêtres dans le secret vont tout faire pour maintenir la chape de plomb car révéler l'horrible réalité est impensable.

Les PJ vont ainsi se retrouver à enquêter sur les disparitions et peut-être découvrir l'existence du **Peuple des Profondeurs**. Ces derniers sont-ils mécontents ou alors est-ce que ce sont les agissements des sorciers de **Nan Madol** qui poussent les **Profonds** à s'en prendre aux humains ?

Prélude à la Guerre

Le corps affreusement mutilé d'un habitant de l'île a été retrouvé à l'orée de la jungle non loin d'une zone d'habitation.

La victime rentrait chez elle après avoir passé la soirée au village voisin pour célébrer un mariage. Le problème est que le corps présente des blessures caractéristiques d'une attaque de requin. Rapidement certains croient à une mise en scène macabre mais la réalité est plus inquiétante.

Une petite troupe de guerriers venue de la Papouasie voisine a débarqué secrètement sur l'île et la victime les a croisés au mauvais moment. Il s'agit d'un groupe d'éclaireurs qui se cache dans la jungle et observe les habitants de Ponape afin de préparer l'arrivée d'une troupe plus importante qui leur permettra de prendre possession de l'île.

Parmi ces guerriers envahisseurs, plusieurs d'entre eux sont bénis par l'esprit du **Grand-père Requin** et ils peuvent se transformer en créature redoutable mi-homme, mi-requin.

Ponape ne pourra jamais résister seule à une telle force d'invasion, il va peut-être falloir faire une alliance de circonstance avec les redoutés sorciers de **Nan Madol** pour avoir une chance de sauver l'île

Le Roi Sorcier

Les PJ ou leurs proches découvrent dans la jungle ou sur un rocher en mer avec surprise le corps inanimé d'un des deux frères Sorciers. Il est inconscient et porte plusieurs blessures.

Après l'avoir secouru et soigné, il faudra réunir un conseil afin de décider de son sort. Beaucoup se méfient de l'étranger, qu'ils voient comme un porteur de malheur ; d'autres, en revanche, sont d'avis de l'accueillir comme l'hospitalité l'exige, cet homme n'ayant à priori jamais fait de mal aux habitants de l'île.

Quelle que soit la décision que prendra le Conseil, le sorcier rescapé étonnera tout le monde lorsqu'il expliquera que son frère a perdu la raison et qu'il s'apprête à ouvrir une très ancienne porte qui pourrait libérer une entité cosmique qui a été enfermé à R'lyeh. Il demande l'aide des villageois pour mettre un terme à ce projet qui menace l'existence même de tout ce qui existe sur et dans le grand océan. Lui-même n'en a plus la force, ses blessures sont trop graves et il mettra de long mois à récupérer. Rapidement les esprits s'enflamment, certains veulent marcher sur Nan Madol, d'autres sont plus circonspects car nul ne sait ce qui les attend dans ces ruines d'un autre âge.

Il faudra peut-être convaincre les différents villages de s'allier, mais certains sont peut-être déjà tombés sous la coupe du dernier sorcier de Nan Madol ? Ou alors il vaut peut-être mieux qu'un petit groupe tente de pénétrer dans les ruines pour en découvrir les secrets à l'insu du frère restant.

Qui de Olisihpa ou Olosohpa subsistera ? Est-ce qu'un Roi Sorcier finira par régner sur Ponape ?

