

Où tout commence par un étrange dialogue

- Par les cornes de Belzébuth! Millord! Millooord! Où sont les tickets pour Cthuland? Tu vas nous mettre en retard!

- Les voici, Maître, les voici... Puis-je vous faire remarquer, ô grandissime Gwô, que vos admirateurs attendent pour la séance quotidienne de compliments.

- Qu'ils repartent ! Aujourd'hui nous allons nous détendre... Et où est donc passé ce plan du Massachusetts ? Ne serait-il pas sous un exemplaire de mon excellent: Gwô, Ma Vie, Mon Œuvre?... Mais oui... Millord! Laisse tout tomber, je l'ai tr... (BRAAaoooum...) Nom d'un Ghâgh globuleux! Millord, si tu as cassé le superbe bronze Gwô, un Penseur en Armure de mon ami le Rôdeur, tu vas m'entendre...

- Ne fous inquiétez surtout pas, Maître fé-néré, fe l'ai rattrapé...

- Bon, on y va... et enlève cette masse d'armes de ta bouche, ça fait désordre.

A mourir de rire...

Cthuland est l'incarnation terrestre d'un Dieu inférieur fantasque et morbide: Yark Ythoth, une créature d'Azathoth. Maître des tortures et des souffrances, Yark Ythoth est un dieu aux mille facettes dont la raison d'être est « l'humour noir ». Adoré par de nombreux adeptes sous des visages et des concepts différents, Ythoth est « l'enfant accidentel » du Sultan des Démon. Il y a des milliards d'années, en un lieu défiant toute imagination humaine, Azathoth détruisit l'une des plus belles races de l'univers. Il fit exploser successivement chacun de ses représentants avant d'engloutir leur planète. Un son dément sortit alors des entrailles du dieu, marquant sa satisfaction devant l'abominable spectacle. De ce « rire » sardonique issu d'Azathoth, naquit Yark Ythoth. Nyarlathotep recueillit alors Ythoth et l'enferma dans une portion de l'espace-temps où il prit la forme d'un terrain vierge et désolé où errait un clown aux larmes de sang...

Dans les entrailles d'un dieu

La forme matérielle de Yark Ythoth est complexe. A la fois contenu et contenant, il est lieu, atmosphère, créatures ou mélodies: à la fois Cthuland et certains de ses habitués. De par sa nature profondément maléfique, il a peu à peu attiré d'autres monstruosité. Au carrefour des dimensions spatiales et temporelles, des plans d'existence et des routes qui conduisent aux rêves, Cthuland est maintenant une foire permanente où se retrouvent les personnages les plus étranges, les objets les plus incongrus et les inventions les plus folles. Baraquements aux formes tourmentées, attractions macabres et curiosités oniriques sont réunis dans cet espace supra cosmique. Pour s'y rendre, il faut disposer des tickets noir et sang distribués par Nyarlathotep au gré de ses interventions terrestres. Cthuland est lié à l'emplacement d'un ancien cimetière indien aux environs de Dunwich, Massachusetts. Peu d'initiés connaissent la véritable nature de ce lieu sordide, persua-

dés que seuls les "clowns tristes" sont les maîtres de cérémonie. Et s'il est impossible de décrire précisément tous les attraits de cette foire en perpétuel renouvellement, nous allons en détailler les plus fidèles exposants...

Où l'on découvre que tuer n'est pas jouer

- Voilà donc ce fameux Cthuland... Pas de quoi fouetter un Millord. N'est-ce pas ?

- Certes, certes, grandissime Gwô! Par quoi commençons-nous, ô Maître ?

- Hum, voyons... Va donc voir dans cette échoppe s'ils possèdent un exemplaire de mon célèbre Gwô ou la Raison maîtrisée: dix leçons pour augmenter votre Quota Instinctif, pendant que je cours m'am... ins-truire dans ce musée de cire.

Poupées de cire, poupées de sang...

Au frontispice de cette vaste galerie, un bas-relief de corps enchevêtrés dorés à l'or fin, forme un curieux avertissement: « Ecce Illi qui faciem Mortis ceperunt, quod eam nimis amaverant » (Voici ceux qui ont pris le visage de la Mort, pour l'avoir trop aimée). De part et d'autre de l'allée centrale, bordée par des colonnades de marbre noir sculptées de figures démoniaques, de grandes alcôves rococos abritent d'étranges saynètes: des massacres de toutes sortes perpétrés par de splendides automates de cire aux patronymes tristement célèbres : J. Curwen, De la Poer dernier du nom, E. P. Derby, K. Mason, N. et W. Wateley. Somptueusement modelés dans une cire élaborée à partir de poudre d'ossements et de graisse humaine, ce sont des merveilles de mécanique réalisées par Erik Van Eycke, un ingénieur maudit. Sous l'influence de facteurs occultes, ces reproductions fidèles peuvent prendre vie pour s'attaquer sauvagement à toute personne rencontrée. Ces chefs-d'œuvre voyagent constamment de part le monde et ne sont que rarement réunis... mais il n'est pas rare d'en retrouver dans une collection privée ou lors d'une exposition.

Conseils pour les débutants

L'Encyclopédie transuniverselle n'est pas un scénario, mais plutôt une « boîte à outils » où vous trouverez pêle-mêle: des lieux étranges, de nouvelles créatures, des objets technologiques ou magiques... et une toile de fond humoristique pour rendre l'ensemble agréable à lire. Piochez-y ce qui vous plaît pour agrémenter vos parties. Si vous souhaitez transformer Cthuland en véritable aventure, nos Instantanés ci-dessous vous donneront quelques idées de départ.

Lire ou survivre, il faut choisir...

Formidable monument de la connaissance et du savoir est l'autre de l'étrange Miss Plumpudding, vieille fille sinistre à la mise impeccable. Sous un chignon à la perfection surnaturelle, des lèvres pincées et des petites lunettes, se cache l'esprit tortueux et maladif d'une sorcière brûlée en 1382. Lovée dans ce

sanctuaire aux dimensions inconnues (certains de nos enquêteurs sont toujours portés disparus), elle règne sur des milliers d'ouvrages littéraires, historiques ou sataniques. Nulle séparation, nulle étagère ne vient déranger la fantastique architecture, tout entière constituée de livres. Romans, encyclopédies, essais, recueils sont les matériaux mêmes de cette surprenante bibliothèque. Tout n'est qu'amoncellement d'ouvrages, murailles de textes, voûtes de grimoires, arches et ogives de volumes rares. Par endroits, de véritables pièces semblent aménagées au cœur d'une collection de dictionnaires ou de recueils ésotériques dont la consultation peut entraîner un effondrement fatal. Avec un peu de courage et beaucoup de chance, on y découvre de nombreux trésors ou des classiques en versions inédites... et meurtrières.

✓ **Les fleurs du Mal**, de Charles Baudelaire (1857). Chaque page de ce sulfureux recueil de poèmes a été copieusement saupoudré d'une fine couche de pollen de Rosa Nigra Maleficae. Dès la première consultation, le lecteur inhale ces spores maudites dont la germination et le développement dans l'estomac provoquent des troubles croissants: une somptueuse rose noire (découverte lors de l'autopsie de notre malheureux Premier Archiviste) prend racine dans les viscères n'entraînant tout d'abord qu'une vague gêne pendant quelques jours, puis de violentes et paroxystiques douleurs, et enfin, en quelques semaines, une mort atroce par déchirement interne. Il n'existe pas d'antidote connu mais l'Elixir dit de « Cruydhalle » (corporation d'apothicaires brugeois du XVII^e siècle) ralentirait la croissance de la plante permettant une intervention chirurgicale précoce.

✓ **Les dieux ont soif**, d'Anatole France (1912). Sous des apparences anodines, ce livre est une véritable fenêtre sur les mondes oniriques et effroyables des Dieux extérieurs. Le lecteur, s'il n'a pas conscience du fait, se sent de plus en plus faible à chaque nouvelle consultation et pour cause: il perd une grande partie de son énergie vitale drainée par les puissances cosmiques. Pour le consulter sans complication? Nous avons commandé en vain une invention aux jumeaux Frank & Stein Shelley (voir plus loin)... Peut-être aurez-vous plus de chance?

✓ **Les châtiments**, de Victor Hugo (1853). Subtilement entrelacées avec les célèbres vers, des lignes invisibles (un peu de poudre d'Ibn-Ghasi suffira à les révéler) et démoniaques pervertissent rapidement le subconscient du lecteur. Dès la première lecture, celui-ci a la conviction intime d'être responsable de tous les malheurs de ses proches. Gagné par cette forme de paranoïa, il s'inflige, en secret, de « justes » punitions rédemptrices (flagellations, mutilations...) qui peuvent aller jusqu'au suicide. Le remède est simple: une petite séance de Valet de Sigmund (voir plus



loin)...

✓ **La métamorphose**, de Franz Kafka (1916). Chef-d'œuvre de minutie et de malveillance, ce petit ouvrage relié pleine peau secrète une drogue apparentée à la morphine. Chacune de ses pages est bordée d'une fine lame d'acier qui inflige au lecteur de minuscules et indolores plaies, permettant le passage de la drogue directement dans le sang. Cette substance, que nos services techniques s'acharnent à identifier, produit instantanément un état de dépendance et pousse ainsi à consulter sans cesse l'ouvrage. Par ailleurs, elle induit un état d'onirisme nocturne qui projette le lecteur dans les parties les plus sombres des Contrées du Rêve.

- *Nom d'un adorateur bulboïde! Que t'est-il encore arrivé, Millord? Tu es dans un état!*

- *Fe fais pas... F'ai voulu attraper un exemplaire de Servir est ma joie et tout f'est effondré...*

- *Je te l'avais pourtant dit... Nous sommes ici pour que TU travailles, alors un peu de sérieux, que diable!*

- *Fe fais, fe fais... D'ailleurs, f'ai réussi à fous ramener un exemplaire des Châtiments de Fictor Hugo...*

- *Heureuse initiative, mon bon Millord... Je vais le lire pendant que tu rends une petite visite à de grands scientifiques afin que je puisse achever mon Gwô et les Grands Hommes: relativisation des esprits supérieurs...*

Instantanés

Il ne fout pas vendre la peau de l'investigateur...

Une vague de crimes s'abat sur Paris lors de l'Exposition Universelle de 1900. Les victimes sont retrouvées dépecées dans la Seine. Les investigateurs sont alertés par un riche artiste dont la fille vient de disparaître. Ils la retrouveront, vivante, dans une mystérieuse secte où l'on sacrifie des animaux écorchés vifs... et dont certains membres semblent s'enrichir un peu trop vite depuis quelque temps! L'un d'eux, disciple du docteur Novless, récolte des peaux humaines de qualité pour un dilettante friand de collections macabres et d'incantations impies.

La pelle de Cthulhu

Géniale invention des frères Shelley, cette pelle mécanique possède l'étrange propriété de produire, lorsqu'on l'utilise, de langoureuses vibrations destinées à attirer des larves stellaires du Grand Ancien et, pourquoi pas, Cthulhu en personne. Cette petite merveille a été malencontreusement prêtée au grand chantier du métro new-yorkais. Nos Investigateurs découvriront-ils tout cela lors de leur enquête sur de mystérieux enlèvements dans les sous-sols de la ville? Interviendront-ils à temps? Et qui va se charger de rapporter la pelle aux deux frères?

Où l'on apprend que la science n'est que ruine de l'âme...

Les secrets du docteur Novless

Dans cette baraque de planches noires ornées de représentations naïves et multicolores de dissections, un capharnaüm de créatures empaillées prend la poussière. C'est le domaine du docteur Novless, un pe-

tit être difforme qui a abandonné l'étude de la médecine pour la thanatologie. Passé maître dans l'art de la conservation des cadavres animaux, il est réputé pour son travail d'orfèvre. Mais c'est dans l'arrière-boutique que se trouvent ses plus belles réalisations: de splendides naturalisations d'êtres humains et de créatures inférieures. Il a mis au point un procédé révolutionnaire de dépeçage et de conservation de la peau humaine qui garde toute sa souplesse et son teint. Ainsi, il adore revêtir (au sens propre du terme) la personnalité de ses victimes dont il endosse l'apparence. Mais sa petite taille ne lui permet que d'utiliser les dépouilles enfantines. Cependant, la récente découverte des carnets secrets d'un célèbre réanimateur de cadavres lui a redonné l'espoir: il a ainsi rendu « vie » à ses écorchés qu'il « habille » parfois de l'une de ses peaux pour abuser ses semblables. Ces créatures cauchemardesques, baptisées novkhors, n'ont plus rien de commun avec l'humanité et obéissent aveuglément à leur géniteur.

Frères de science

La lumière froide des ampoules poussiéreuses se reflète dans les carreaux de faïence de ce laboratoire modèle du parfait petit savant fou. C'est ici que les jumeaux Shelley, Frank et Stein, se livrent à des expériences scientifiques tous azimuts. Frank, sous ses airs de bon fils de famille et ses splendides redingotes, collectionne les honneurs de l'université de Neurochirurgie de Paris. Stein, négatif chafouin de son frère, est un spécialiste des phénomènes électriques et électromagnétiques. En outre, il collectionne les femmes... ou plus exactement leurs mains... Manie détestable qui a la propriété d'agacer son frère, qui l'aide malgré tout à enfouir les dépouilles. En dehors de ces quelques travers, ce sont de géniaux inventeurs. Voici un court extrait de leur catalogue :

✓ **Le Valet de Sigmund**. Baptisée ainsi par pure dérision et référence au célèbre psychanalyste, cette impressionnante machinerie occupe une pièce tout entière. Elle comporte une civière métallique reposant dans un étrange cercueil de verre et reliée à un conglomérat de cornues et autres alambics géants, par un enchevêtrement inextricable de conduites en cuivre et de fils électriques. Mise au point par Frank, elle permet de soigner de manière durable et fiable toute personne atteinte de folie passagère. Il suffit d'attacher le patient sur la table de cuivre et de disposer d'une source électrique suffisante. Les inventeurs prétendent qu'elle fonctionne correctement dans 60% des cas...

✓ **Le Vampirâme**. Perfectionnement ultime et pervers du Valet, le Vampirâme ressemble à un chapeau melon de cuivre dont on aurait ôté les bords. Tel un cordon ombilical, un réseau complexe de tuyaux souples de couleurs et de matériaux hétéroclites sort de la partie postérieure de cette coupole. A l'autre bout, une fiole de cristal permet de recueillir l'essence de la victime. Car cet engin diabolique permet de « vider » une personne de ses connaissances, de ses souvenirs et de son âme. Il suffit d'appliquer le « casque » sur la tête de la victime pendant quelques dixièmes de seconde. Particulièrement intéressé par

les « récoltes » de son frère, Frank a choisi un autre axe de recherche: il a mis au point une méthode de conservation et de ré-injection des personnalités collectées. Il distille le liquide obtenu, le déshydrate et l'enferme dans une minuscule capsule dont les parois se dissolvent lentement au contact du sang. Ainsi, l'injection intraveineuse d'une ou plusieurs de ses capsules permet d'induire des transformations psychiques et parfois physiques chez le porteur. Ses plus beaux succès ont été obtenus à partir de distillats d'esprit de goules...

«*Mon pauvre Millord! Que t'ont encore fait ces monstres ? Et que signifie cet affreux couvre-chef? Non, non, ne dis rien... Je sais combien tu souffres... C'est moi le monstre, je ne...*»

Où tout commence et réciproquement...

- *... suis pas digne d'être le Maître... Je dois expier mes fautes... N'insiste pas, tu m'entends... Tu es Maître Millord, le plus grand, le plus...*

- *Gwô! Gwôôô! Où sont les tickets pour Cthuland? Tu vas nous mettre en retard.*

- *Gwô, tu m'entends ? L'heure de la sieste est finie... Réveille-toi! Nous avons du travail... Et où est donc passé ce plan du Massachusetts ?*



Caractéristiques

York Ythoth, autre Dieu inférieur

Voir caractéristiques p.91 des règles de la Vè édition.

Yark Ythoth n'est pas un dieu agressif. Il est un lieu multidimensionnel dont les attaches sur les différents plans sont fixes (les alentours de Dunwich sur Terre, par exemple). Il n'est donc pas destiné à être combattu, mais, si des investigateurs en mal d'affrontement décident de détruire Cthuland (véritable incarnation du dieu), il a le pouvoir de créer autant de « clowns tristes » (caractéristiques identiques aux goules p.104) armés de neurofouet (caractéristiques p.110) qu'il possède de points de vie. Si toutes ces Créatures sont détruites, Yark Ythoth expulse tous les occupants de Cthuland dans leurs dimensions d'origine.

Les automates de cire

Caractéristiques identiques aux personnages des contes de Lovecraft p.138 à 142, avec une armure à 5PV.

Le docteur Novless

FOR 8	CON 18	TAI 8	INT 19
POU 15	DEX 18	APP 8	EDU 23
SAN 0	PV 13		

Armes: scalpel 90%, 1d6 ; couteau de boucher 70% 1d6.

Compétences: toutes compétences ayant un rapport avec la médecine (70%), la boucherie (60%) et l'herboristerie (45%).

Les novkhors

Toutes caractéristiques à 3d6+6

Déplacement 9

PV 20

Armes: faucille 70% 1d6.

Compétences: toutes compétences en rapport avec l'ancien métier de la victime.

Armure: insensibilité à l'empalement et demi-dégâts pour les autres.

Perte de San: voir un novkhor sans peau lait perdre 2/1d6+2.

Les Shelley. Frank & Stein

FOR 15/12	CON 16/14
TAI 12/14	INT 20/18
POU 14/14	DEX 13/13
APP 12/12	EDU 25/26
SAN 0/0	PV 28/28

Armes: armes blanches 60%.

Compétences: toutes compétences de médecin à 60% pour Frank, toutes compétences de professeur en physique à 70% pour Stein.

Le Valet de Sigmund

Cette ingénieuse machine permet, dans 60% des cas, de récupérer 3d6 points de San. Dans 30% des cas, le patient est automatiquement atteint de folie temporaire et dans 10 % des cas, il est électrocuté (dom. 2d6).

Le Vampirâme

Quelques secondes suffisent à drainer l'esprit (INT, POU, EDU) de la victime, la transformant en zombie de manière irréversible. Quant aux expériences de « ré-injections », elles ne donnent que des résultats partiels lorsqu'elles sont pratiquées sur des personnes normales et aboutissent à d'atroces mutations.

