

~ LES SERVITEURS ~

Un scénario pour *L'Appel de Cthulhu*

Tout commence un après-midi d'automne 1919. Un des personnages reçoit une lettre d'une amie d'enfance qui l'implore de venir au plus vite à Boston. Le ton est alarmant et ne souffre aucun délai. Une fois sur place, la jeune femme annonce aux PJs que son père, le professeur Paul Dumbar Lang, un éminent professeur en archéologie paléolithique, a quitté la ville il y a plus d'une semaine et n'a plus donné signe de vie...

Si les joueurs acceptent d'effectuer quelques recherches (ont-ils le choix ? et d'ailleurs, une jeune femme en pleurs ne se voit rien refuser), ils chercheront sans nul doute du côté de l'Université et des activités professionnelles du professeur. Gagné. Le doyen leur annoncera que Paul Dumbar travaillait depuis plusieurs mois sur un parchemin particulièrement ancien et semble-t-il assez intrigant. Le parchemin avait pour précédent propriétaire un certain Wilfrid Voynich, qui a passé l'essentiel de son existence dans une petite ville du Massachusetts, Flaxton, dont le nom n'évoque rien d'autre aux PJs qu'un trou perdu perpétuellement dans le brouillard et sous la pluie... Le Professeur avait décidé de mener sur place quelques investigations sur lesquelles il n'avait pas donné de précisions...

Autant le dire tout de suite, Voynich n'est pas la dernière réincarnation du Vampire des Carpates, et toute recherche dans cette direction ne donnera rien ou alors si, des rumeurs dénuées de tout fondement, histoire de pousser la paranoïa un peu plus loin. On peut imaginer un homonyme, Georges Voynich, condamné à mort en 1884 pour cannibalisme. Ce dernier ne résidait pas à Flaxton mais à une trentaine de kilomètres, peut-être un lointain cousin ?

FLAXTON, UN COIN D'AMERIQUE COMME ON EN VOUDRAIT MOINS

La petite ville (5000 habitants en comptant tous les hameaux des environs)

est coupée du monde ou presque et se meurt lentement. Les mines de charbon ont été exploitées jusqu'à l'épuisement complet des ressources et les compagnies minières sont allées chercher les affaires ailleurs. Une ligne de chemin de fer relie encore la ville à Boston, mais le train ne s'y arrête plus guère que trois fois par semaine. L'atmosphère est morne et même le temps semble avoir oublié de s'écouler normalement. Les PJs seront pourtant accueillis avec joie par les hôteliers du lieu, trop ravis de pouvoir louer quelques chambres et parler un peu des événements de Boston. Ils montreront un intérêt évident pour les questions que pourront leur poser les PJs, faisant tout leur possible pour deviner la raison de la présence de ces derniers à Flaxton (et elle va vite, la rumeur...).

Guide du touriste averti

On l'aura deviné, il n'y a pas grand chose à voir à Flaxton, et pourtant...Un visiteur curieux trouvera quantité de lieux propres à faire frémir les âmes endurcis et les aventuriers de toutes sortes. Le GdA doit donner ici tout son talent en faisant transpirer une atmosphère glauque et angoissante. Car il règne vraiment dans cette ville maudite un esprit malin qui tournera peut-être la tête des PJs...

• L'asile de Carnby

Situé à 6 km de Flaxton et entouré de hauts murs, il s'étale comme une grosse verrue au sommet d'une colline boisée. Y pénétrer est extrêmement difficile tant la sécurité est grande au sein de l'établissement. Certains malades sont en effet considérés comme extrêmement dangereux et les visites sont réduites au strict minimum. Il n'est pas rare de trouver dans le bâtiment des hommes enchaînés ou complètement drogués pour être mieux contrôlés par leurs gardiens. Un joueur averti pourra peut-être faire remarquer qu'il est étrange de trouver un asile auprès d'une si petite ville et il aura raison. Les archives de la ville pourront

achever de semer le doute et la peur dans l'esprit des PJs.

• Les archives

Elles sont situées sous l'hôtel de ville, dans une cave qui a été aménagée récemment. Le budget étreint de la municipalité ne permettait pas la construction d'un nouveau bâtiment, surtout pour abriter des archives que tout le monde s'efforce d'oublier. En effet, depuis bientôt un siècle, la petite ville est le théâtre de faits particulièrement sanglants et défie toutes les statistiques établies. Dans les deux années précédentes, citons pêle-mêle :

- un corps sans tête retrouvé dans le bassin de retenue de Brynn Maur.
- un garçon de 14 ans interné pour avoir tué des moutons à coups de hache.
- un prêtre condamné à 5 ans de prison pour actes contre nature sur mineurs.
- un homme dans une maison de retraite qui a incinéré 2 compagnons en versant de la paraffine sur leur lit et en y mettant le feu.
- un enfant de 8 ans ayant donné à sa sœur dans de grands éclats de rire des glaces saupoudrées de mort aux rats.

On le voit, Flaxton est vraiment un lieu propice à l'invention en matière criminelle...

• Les mines

Des années d'exploitation minière dans les collines environnantes ont fait de ces dernières un véritable gruyère qu'il est imprudent voire inconscient d'explorer sans un guide et un matériel parfaitement adapté. Les galeries sur le point de s'effondrer sont nombreuses et les puits sans fond cachés par l'obscurité sont autant de pièges mortels. De plus, il n'y a vraiment RIEN à découvrir dans les entrailles de la terre et que des mauvais coups à recevoir. Si les PJs sollicitent les gens du pays, ces derniers feront leur possible pour les mettre en garde, renforçant peut-être sans le savoir l'intérêt des joueurs pour ces galeries souterraines...

• Des phénomènes étranges

Le temps s'écoule lentement dans la région, au propre comme au figuré. Les PJs peuvent constater que leurs montres se bloquent souvent et prennent du retard. Les appareils mécaniques tombent en panne plus souvent qu'ailleurs.

• Les marais et l'île noire

Au nord-ouest de la ville se trouve une vaste étendue marécageuse avec en son centre un îlot de terre noirâtre qui ne figure pas sur les cartes mais que les paysans habitant non loin et amateurs de pêche à la grenouille pourront décrire aux PJs. La végétation y est rare est rabougrie et même les animaux semblent éviter les environs. Un vieil homme pourra raconter l'histoire du vieux Bob qui est parti pêcher et dont on n'a retrouvé le corps sans tête il y a de ça quelques mois (cf. *Les archives*). Dans leur quête de l'étrange, les PJs pourraient décider d'explorer les marais (ils ne trouveront aucun habitant volontaire pour les accompagner, mais on leur prêtera volontiers une barque). S'ils naviguent jusqu'au centre des marais, ils tomberont inmanquablement sur l'îlot de terre noire. L'atmosphère y est calme et constamment baignée d'une brume épaisse. Une pierre plate d'un noir profond occupe le centre de l'île. Si les PJs s'en approchent, ils aperçoivent à sa surface un enchevêtrement de figures géométriques gravées dans la pierre et légèrement en relief. Si un des joueurs a la mauvaise idée de toucher de la main cette œuvre étrange, les figures géométriques s'illuminent, provoquant l'apparition de Vagabonds Dimensionnels, des visiteurs (1D6) assez peu sympathiques...

"....il y avait une forme noire géante, abominable, qui n'était pas complètement un singe, ni complètement un insecte. Sa fourrure était lâche sur sa charpente et l'embryon de tête qu'il avait, rugueux, à l'œil mort, se balançait comme ivre, d'un côté à l'autre. Ses pattes de devant étaient tendues, avec des serres largement écartées, et l'ensemble du corps était raidi dans une attitude de méchanceté meurtrière, malgré l'absence d'expression de sa face..."

S'ils en sont là, c'est que les PJs sont tombés dans un des rares pièges tendus à travers les dimensions par ces créatures d'un autre monde. La seule et unique solution sera certainement de fuir, à moins que les personnages ne soient particulièrement bien armés (y compris psychologiquement). Les Vagabonds ne chercheront pas nécessairement à étripier (du moins dans un premier temps...) leurs victimes mais plutôt à les agripper afin de les entraîner dans une dimension plus, disons désagréable, pour un être humain normalement constitué. La présence de ce piège n'a pas de lien vraiment direct avec la trame de l'histoire mais pourra être attribuée à l'ambiance plutôt propice de ce lieu pour le surnaturel.

VAGABONDS DIMENSIONNELS

FOR 19
INT 7
CON 17
POU 11
TAI 19
DEX 11
PV : 18
Bonus aux dommages : 1D6
Armes : griffes 30%, 1D8 + bd (2 att./round)
Armure : 3 points
Perte de SAN : 0/1D10

Si les joueurs se tirent de cette mauvaise passe, ils seront certainement persuadés qu'il se passe vraiment des choses étranges à Flaxton, et que le Diable en personne semble y avoir élu domicile... Ils ne seront pas loin de la vérité.

VISITE CHEZ LE PETIT-FILS DE WILFRID VOYNICH

Retrouver la trace de la famille Voynich ne sera pas bien compliqué. Une ou deux visites à l'Etat civil permettront de retrouver la trace de son dernier descendant, Philip Douglas, qui a toujours résidé à Flaxton.

Ce dernier, âgé d'une soixantaine d'années, ancien militaire à la retraite, n'ouvrira pas sa porte volontiers et les PJs devront se montrer extrêmement rassurants pour obtenir de lui toutes les informations qu'il détient. Il habite une petite maison au toit en piteux état, à la sortie de la ville, sur la route de Boston. Il passe le plus clair de son temps en compagnie de ses chiens (il en a cinq !) qu'il dresse à la chasse mais aussi à l'attaque des indésirables ("...dans cette ville de fous, on n'est jamais trop prudent !"). Son fusil chargé se trouve toujours à proximité, et la paranoïa semble l'avoir envahi depuis déjà quelques années.

Il avouera bien vite avoir hébergé le Professeur durant quelques jours, mais il n'a plus de nouvelles de lui depuis déjà une semaine. Pourtant, la plupart de ses affaires sont restées là, dont sa malle de voyage et un équipement comparable à celui utilisé par les mineurs de la région.

L'ancien colonel permettra aux PJs de jeter un œil sur les affaires du professeur, mais il refusera de leur confier quoi que ce soit. Il a en effet donné sa parole de garder précieusement tout l'équipement et préférerait mourir plutôt que manquer à son engagement. Les PJs pourront cependant parcourir les dernières notes du Professeur et contempler un objet pour le moins singulier : un petit sarcophage d'or, couvert de hiéroglyphes, qui abrite une petite pierre bleue translucide contenant en son cœur un petit insecte à peine perceptible, pas plus gros qu'une larve de mouche...

Les hiéroglyphes pourront être assez facilement traduits par un spécialiste :

"...Chercheur de Sagesse, Serviteur [Fils] de Yugr [Yoag] Setheth, Libérateur du Peuple [des esclaves] de l'eau, Porteur des Esprits de Nar-Loth-Tep, enfant de Toth, Chercheur de Sagesse..."

Les joueurs seront certainement tentés de harceler de questions l'ancien militaire, mais le malheureux, qui ne connaît rien aux choses ésotériques, ne saura que répondre dans un premier temps, puis considérera les PJs comme des fous furieux si ces derniers insistent trop lourdement. Il se pourrait alors qu'il

les chasse sans ménagement de sa demeure, voire qu'il appelle les autorités locales (un shérif incompetent aidé de trois adjoints à moitié alcooliques, qui n'aiment pas les "étrangers").

La meilleure attitude sera la discrétion la plus totale. Les PJs peuvent trouver chez leur hôte des traces d'un passé assez singulier. Ainsi, la bibliothèque du retraité comporte un ouvrage (hérité de son grand-père) intitulé *Le Livre de Mu*, qui traite d'une race prédatrice inconnue : Les Lloigors. De plus, le sol de la cave de la maison comporte des traces noirâtres (très anciennes) qui n'évoquent rien de bon... Le bon colonel ne sait rien de tout cela et met ces indices sur le compte "...de l'excentricité de mon grand-père, que les gens du village n'ont jamais pu comprendre et qui a disparu mystérieusement...".

LES NOTES DU PROFESSEUR

Ce dernier a couvert son carnet de voyage d'une écriture serrée à peine déchiffrable, pleine de références inconnues pour les PJs. Il évoque vers la fin du texte certaines pages d'un ouvrage intitulé *De Vermis Mysteriis*, qu'il semblait vouloir emprunter dès que possible à l'Université de Arkham.

Les PJs trouveront également une carte assez détaillée des marais et des collines environnantes, les Gray Hills, avec une demeure entourée sur la carte. Cette dernière se trouve à l'écart de la ville, au cœur des collines. Renseignements pris en ville, il s'agit de la Maison des Mayer, une famille qui a très mauvaise réputation et dont le fils cadet, Simon Mayer, est enfermé à l'asile de Carnby pour avoir mis le feu à l'église de Flaxton et profané plusieurs sépultures.

CE QUI SE PASSE REELLEMENT A FLAXTON

Si Flaxton est un lieu de déchéance depuis presque un siècle, c'est parce que les Lloigors y exercent une influence morbide et constante. Ces êtres invisibles, qui peuvent parfois prendre l'apparence de gros lézards, contrôlent plusieurs habitants de Flaxton et des environs. Leur arrivée coïncide avec la

disparition de Wilfrid Voynich, un écrivain empli de curiosité qui a malencontreusement créé un Portail vers l'Autre Monde, attirant ainsi ces créatures maléfiques, entraînant sa perte et le malheur pour les habitants de la région.

"...Les Invisibles venus des Etoiles. Ces derniers étaient absolument étrangers à notre Terre et leur chef s'appelait Ghatanothoa, le noir. Ils prenaient parfois une forme, telle celle du monstre de la tablette [...] mais ils n'existaient que comme tourbillons de puissance à l'état naturel".

Le Retour des Lloigors"

Colin WILSON

Livre des règles 5^{ème} édition, p. 112

Le Portail originel se trouve dans le sous-sol de la maison des Mayer, qui est un véritable camp retranché. Les trois frères qui habitent ici ne laissent jamais la maison inoccupée et ont dressé des chiens de combat qu'ils lancent sur quiconque ose s'approcher de la maison à moins de 200 m. Ils sont armés de fusils et disposent également d'un stock impressionnant de dynamite, récupérée lors de la fermeture des mines et de la liquidation du matériel. Plusieurs Lloigors rôdent en permanence dans les collines environnantes, prêts à attaquer les curieux. Les PJs disposent d'une arme pour éviter leurs attaques : le petit sarcophage en or, qui est un objet sacré aux pouvoirs immenses. S'ils se procurent le livre *De Vermis Mysteriis*, ils pourront découvrir aux pages indiquées par le Professeur un rituel permettant de détruire le Portail des Lloigors grâce au sarcophage.

Mais auparavant, il faudra se débarrasser des occupants de la maison et la tâche risque d'être compliquée. Elle le sera d'autant plus si les PJs sont allés voir auparavant Simon Mayer à l'asile de Carnby. Sentant la menace que font peser les personnages sur ses Maîtres et bénéficiant du pouvoir de ces derniers, il parviendra à s'échapper et se lancera sur les traces des joueurs. On peut alors imaginer un final digne de *Scream* où le fou furieux fera tout pour égorger ses proies.

LE PROFESSEUR LANG

Ce dernier n'a pas survécu aux mauvais traitements imposés par les frères Mayer. Les PJs pourront retrouver son corps dans la cave de la maison, à moitié dévoré par les chiens (Jet de SAN !).

LE FINAL

Si tout va bien pour les joueurs, ils ont découvert la source des malheurs qui accablent la région, se sont procuré les détails du rituel qui permettra de détruire le Portail et se sont débarrassé des très psychotiques frères Mayer. Il leur reste donc à utiliser le petit sarcophage pour bannir à jamais les Lloigors présents dans le pays et libérer les habitants de leur emprise. Cela doit être la partie la plus stressante du scénario. Le GdA doit faire sentir aux joueurs l'affrontement immense des forces en présence et l'incertitude la plus totale quant à son issue. La santé mentale des PJs sera mise à rude épreuve et l'on peut douter qu'aucun d'entre eux ne sorte indemne d'une telle expérience.....

Je laisse au GdA le soin de définir les détails du rituel de bannissement, mais on peut imaginer la lecture d'un texte du livre *De Vermiis Mysteriis* combiné à la destruction du sarcophage qui permet la création dudit Portail un siècle plus tôt.