

SCÉNAR

L'APPEL de CTHULHU

LAPIN DE CTHULHU

L'angoisse en chocolat

Pâques.

Comme chaque année à la même époque, vous avez reçu un colis de votre vieille tante Marthe. Elle vous envoie un de ses fameux lapins en chocolats qu'elle prépare elle-même, là-bas, dans son village abandonné de Cornouailles. Ah ! Tante Marthe... Une fameuse pâtissière. Vous défaites précipitamment le paquet et croquez sans plus attendre une des oreilles

du rongeur chocolaté. Un goût de moisi vous emplit la bouche. Ou bien tante Marthe a perdu la main, ou les postes ont laissé traîner le paquet pendant quelques semaines dans un centre de tri plein de courants d'air. Vous buvez un verre pour faire passer le goût et allez vous coucher. Vous penserez tout de même à envoyer une carte de remerciements.



Au matin, vous vous sentez bizarre, affaibli. De plus, vous avez une furieuse envie de vous gratter. Sous la douche, vous découvrez un fin duvet gris sur votre torse. C'est lui qui vous cause ces démangeaisons. Vous avez beau frotter, ça ne part pas. Inquiet, vous vous rendez chez un docteur. Il vous examine, adopte un air concentré, diagnostique une allergie au pollen, vous prescrit une boîte de pilule mais vous recommande tout de même d'aller voir un dermatologue. Le dermatologue se révèle un peu plus compétent. Il arrive, au prix d'efforts répétés et grâce à l'utilisation de petits scalpels (-1 SAN), à vous arracher une parcelle ensanglantée de cette matière. Après examen, elle se révèle être une espèce de mousse ou d'algue en pleine phase de croissance. Et elle semblerait considérer votre corps comme un parfait fertilisant. Une petite visite chez un botaniste confirme l'hypothèse, mais personne ne semble connaître cette étrange plante ni ne peut expliquer le fait qu'elle parasite un organisme humain. Dans la journée, elle s'est développée jusqu'à recouvrir votre cage thoracique. Les spécialistes vous conseillent différents sirops, cataplasme et onguents et, en désespoir de cause, d'attendre l'automne, période durant laquelle la mousse ne manquera certainement pas de faner.



Note : Ce scénario est prévu pour un unique joueur.



En fin de journée, vous rentrez chez vous. Une odeur de champignons pourris emplit votre salon. Vous en localisez vite la source, il s'agit du lapin à l'oreille cassée. Vous l'examinez de plus près (un coup de marteau fera l'affaire). Sa paroi interne est recouverte d'une moisissure grise et odorante très semblable à celle qui vous recouvre maintenant le thorax, l'abdomen et une partie du dos (celle qui est difficile à gratter). Pas besoin d'être un génie pour établir le rapprochement. Vous saisissez le téléphone et appelez Marchare, le village le plus reculé de Lizard Head, le coin le plus marécageux de la Cornouailles, la région la plus au sud de l'Angleterre, le pays le plus à l'ouest de l'Europe. Ça ne répond pas. Marchare ne dispose que d'un seul téléphone, dans son bureau de poste (qui sert aussi de mairie et de quincaillerie), et souvent l'entretien de la ligne laisse à désirer. Vous décidez donc de vous rendre sur place, pour la première fois de votre vie, et tenter d'élucider l'étrangeté de votre état pour, si possible, trouver un remède.

MARCHARE

Pour accéder à ce bled oublié de la civilisation, il faut tout d'abord se rendre à Plymouth (en train ou en bateau). Là, il faut louer une voiture pour pouvoir atteindre Truro, une petite ville côtière. Avec un peu de chance, on peut y trouver quelqu'un qui a entendu parler d'un lieu nommé Marchare et qui en connaît la direction approximative. En cheminant vers le Sud, on traverse champs, labours et prairies verdoyantes. Au bout d'une trentaine de kilomètres la terre devient trop meuble pour permettre le passage d'une automobile. Le sol s'humidifie et prend une consistance spongieuse ; on entre dans les marais. On n'a pas à s'enfoncer bien profondément dans ce marécage, jusqu'aux genoux environ, pour apercevoir une fumée noire qui s'échappe d'une longue bâtisse décrépie. Si ce n'est pas Marchare, il va quand même falloir s'y arrêter car le soir tombe.

Qualifier de village Marchare serait faire une bien grande insulte aux petits bourgs si sympathiques de nos campagnes. Quelques maisons aux planches vermoulues se battent pour des mètres carré de sol sec. Les joncs poussent sur la place centrale (le carré central formé par les bâtiments encore en état), moustiques et autres araignées d'eau s'en donnent à cœur joie. Cet

endroit était encore vivable avant qu'une digue sur le Fidel, le ruisseau voisin, ne s'écroule, mais personne dans la région n'a pu se résoudre à débloquer des fonds pour sa reconstruction, il y a déjà 25 ans de cela !. Le petit village côtier s'est transformé en bourbier puis a été déserté. Il ne reste plus que des ruines pourries et quelques inconditionnels qui, pour des raisons diverses, ne veulent pas partir: les Mc Loughlin, les Strensy, les Pennington et les Ghouls.

LES STRENSY

Marthe Strensy, 65 ans, est la tante de notre héros. Dire «Les Strensy» est un peu exagéré car oncle Henri est mort il y a de cela 25 ans. Il était pêcheur. Le jour où la digue s'est effondrée, il a été emporté par le courant et on n'a jamais retrouvé son corps. Il a fort heureusement laissé de l'argent à tante Marthe pour qu'elle puisse subvenir à ses besoins. L'origine de cette somme est jusqu'à ce jour restée un mystère. Marthe vit donc seule et la mort de son mari, du fait de l'amour qu'elle lui portait, a sérieusement entamé son capital de points de santé mentale. Elle désire rester à Marchare pour ne pas s'éloigner de la dépouille mortelle d'Henri. Le seul contact quelle a gardé avec le reste du monde, en dehors de Marchare, se résume aux quelques cartes que lui envoie épisodiquement son neveu, et, bien sûr, les lapins en chocolat.

Tante Marthe habite une baraque délabrée sentant fortement le renfermé et la friture. Depuis 25 ans, elle occupe son temps à broder. Aussi est-il impossible de trouver un centimètre carré de la maison qui ne soit pas recouvert d'un napperon, parfois de deux. Cela aide un peu contre l'humidité. Mr Mc Loughlin («un homme charmant») lui apporte quotidiennement du poisson et lui coupe du bois («un homme charmant, vraiment»). Il est probable qu'elle aura beaucoup de mal à croire que cet étranger habillé bizarrement et parlant avec un drôle d'accent est bien son neveu. Tous savent que son neveu est un homme important de la grande ville, qu'il ne perdrait pas son temps ni son argent à parcourir la campagne. Non mais !

LES MC LOUGHLIN

Là encore une exagération. Mc Loughlin, 57 ans, (même lui a oublié son prénom) vit seul. C'est son grand

cœur qui le pousse à rester. Qui sinon s'occuperait de Marthe ? Il l'aime en secret depuis toujours, mais sa timidité malade et les facultés déclinantes de son aimée les empêchent, lui de faire sa déclaration, et elle de la comprendre. Il n'en est pas moins vrai que tous deux passent la majeure partie de leur temps ensemble, elle à broder et lui à fumer des joncs. Il est bien sûr un grand admirateur du mythique neveu de Marthe dont la carrière enjolivée et déformée est un des sujets principaux de leurs discussions («Et vous savez, il est tellement renommé qu'il reçoit des commandes du Palais Royal...»), quand ils ne parlent pas des voisins.

LES PENNINGTON

Ceux là sont bien deux. Harold, 52 ans, et Horace Pennington, 27 ans, le père et le fils. Harold cumule les fonctions de maire, postier, propriétaire du bazar et chauffeur. Horace est destiné à prendre la succession de son père et Harold lui apprend les trucs du métier. Cela lui prend le plus clair de son temps car Horace n'est pas particulièrement malin... Il est même très bête. Mrs Pennington est partie de ce trou après l'inondation, mais son mari, du fait de ses «Rrrresponsabilités» dit-il, se devait de rester. Il n'a pas de nouvelles d'elle depuis lors, mais se conforte dans l'idée qu'elle est malheureuse et voudrait revenir, mais ne le fait pas pour ne pas encourir ses reproches. Derrière ses moustaches et son regard glauque, Harold Pennington n'est pas un être sympathique. Comme il sait qu'il ne peut plus impressionner personne au village par son statut (à part son idiot de fils), il se fera supérieur et toisera l'étranger (après s'être assuré qu'il ne s'agissait pas d'un ministre en tournée) et lui fera bien sentir la différence de leurs classes respectives («Nous ne sommes pas du même monde, voyez-vous»). Sa position est renforcée par le fait qu'il est le seul à posséder un moyen de transport, un vieux tracteur gigantesque et une carriole servant de remorque. C'est lui qui va à «La Ville» pour prendre nouvelles, marchandises (fil à broder bleu pervenche), et nourriture. Horace apprend en secret à conduire le tracteur pour devenir le deuxième homme le plus important du village. Il sait où son père cache la clé de contact (dans la caisse de la quincaillerie). Bientôt, il osera mettre le contact.

Le rez-de-chaussée de la mairie est



encombré d'outils en mauvais état, de conserves avariées et de rares échantillons de poussière du XIXème siècle. Harold appelle cet endroit le comptoir général

LES GHOULS

Quand les Ghouls se sont installés dans la région il y a de cela deux ans, les autres les ont trouvées plutôt bizarres. La chocolaterie, qui avait été une des rares constructions à ne pas subir trop de dégâts pendant l'inondation, venait de fermer suite à la mort de son propriétaire, le brave Ted Murchison. Lorsque Fred Ghouls («quel nom bizarre, vous ne trouvez pas ?») proposa à Pennington de remettre en activité la 'Marchare Murchison Exquisite Chocolate Company', Harold n'hésita pas un instant. En effet, la prospérité de sa région commençait à stagner. Profitant du stock présent et d'un petit prêt de la mairie, Fred remis l'entreprise sur pied et le commerce avec «La Ville» put reprendre son cours normal. Harold va chaque mois vendre à Truro la production de Fred et en profite pour faire les achats pour le village et prendre le (rare) courrier (et sa paye !). Fred est le seul membre de la famille Ghouls à se montrer en public. C'est peut-être aussi bien ainsi car il n'est pas vraiment beau : chauve, à la peau grise et légèrement brillante. Ses avant-bras sont très poilus (de longs poils bruns) et il semble ne s'être jamais coupé les ongles. Il sent mauvais et exhale une odeur fétide lorsqu'il parle, tout en laissant échapper un filet de salive noire de la commissure de ses lèvres. Parler semble être un exercice très pénible pour Fred qui s'exprime avec une voix gutturale et gargouillante à la fois, ce qui n'aide guère à la compréhension de ses propos. De toute façon il n'est pas très liant. Fred est une goule (on ne peut rien vous cacher à vous). La famille Ghouls comprend le père (Fred), la mère (GloubShmorgl), les deux bébés (Houjkmobl et RgloupHooB) et le parrain (Henri). Ils vivent dans la chocolaterie, le long bâtiment. Seuls Fred et parfois Henri en sortent pour couper du bois ou pêcher. Les autres sont en permanence rassemblés près des cuves contenant le chocolat chaud.

L'HISTOIRE

Loin de mourir lors de l'inondation (pas si ancienne qu'on le dit en fait, mais bon), Henri Strensy a été recueilli par les Ghouls et emmené dans leurs

cavernes où il a été soigné et, après quelques mois, est devenu goule (selon un processus bien connu). Désespéré d'être par sa condition séparé de Marthe (qui ne manquerait pas de repousser un être devenu aussi répugnant), il passa des années à l'épier dans l'espoir de trouver une solution. Chaque jour, sa rancœur montait contre ce joli cœur de Mc Loughlin. Lorsque la chocolaterie ferma, il conçut un plan diabolique. Il avait passé plusieurs années à enseigner des rudiments d'anglais à Fred, et ses efforts allaient enfin être récompensés. Comme Fred et GloubShmorgl voulaient avoir des enfants, Henri leur fit comprendre que la chaleur des cuves de chocolat serait bien plus propice à leur développement que les intempéries de la côte. Séduit par cette idée, Fred tua un voyageur, prit ses vêtements et alla faire sa proposition à Pennington, Henri ayant peur d'être reconnu s'il s'y rendait lui-même. Quand il furent installés, Henri attendit que les enfants naissent. Il savait que chaque année sa femme achetait un lapin en chocolat pour Pâques. Ce qu'il ignorait, c'est que chaque année, au lieu de le manger, elle l'envoyait à son neveu chéri. Or, Henri avait appris qu'une autre méthode pour transformer un humain en goule était de lui faire consommer un peu de ce produit que secrètent les mères ghoules pour nourrir leurs enfants en bas âge. Il s'agit d'une mousse grise qui pousse littéralement sur leur peau. Il en mit donc dans le lapin destiné à Marthe, pensant que quand elle serait devenue une goule elle ne pourrait plus le repousser (ne vous ai-je pas dit que lui aussi était un peu atteint ?). Bien sûr, il sera extrêmement difficile de faire avouer à Marthe qu'elle a acheté le lapin et ne l'a pas fait elle-même. Elle a sa fierté et s'en veut d'avoir menti à son neveu adoré, mais pas au point d'avouer.

Et dans tout ça, comment notre héros va-t-il guérir ? Il n'y a pour lui qu'un seul moyen. S'il observe par une des lucarnes l'intérieur de la chocolaterie, il verra les deux bambins se nourrir en arrachant de leurs dents pointues des bandes de mousse de la peau de leur mère. Il doit s'arranger pour qu'ils en fassent autant pour lui. L'entreprise est bien sûr délicate car si Fred ou GloubShmorgl s'aperçoivent que leur secret est découvert, ils peuvent parfaitement décider de tuer tout le monde à Marchare (sauf Marthe, protégée par Henri).

Le joueur peut se faire un allié de Mc Loughlin s'il comprend toute l'affaire et

L'APPEL de CTHULHU

la lui explique avec des mots simples. Il peut aussi recevoir de l'aide d'Henri s'il le surprend en train de rôder autour de la maison, attendant que la métamorphose de sa femme s'effectue. S'il le reconnaît (il y a des photos de lui dans la maison de Marthe et celle-ci n'a pas manqué de les faire voir à son neveu) sans s'évanouir, Henri lui proposera le marché suivant : il s'arrange pour éloigner Fred et créer une diversion pour distraire la mère, mais auparavant, le joueur doit s'arranger pour faire absorber à Marthe la mousse des ghoules. Cruel dilemme...

L'investigateur peut aussi s'arranger pour détruire la chocolaterie (avec le tracteur, en l'incendiant...) et profiter de l'affolement pour kidnapper un des bébés. De toute façon, les bébés sont tout le temps affamés et laissent à peine le temps à la mousse de repousser sur leur mère. Aussi s'ils en trouvent ailleurs, ils la mangeront sans s'intéresser à ce qu'il y a dessous. L'inconvénient est que la peau de notre héros est un peu moins dure que celle d'une goule et que l'opération le laissera sanguinolent (perte de 6 à 12 points de vie). Il a donc intérêt à bien prévoir son coup.

Quelques détails encore : Henri ne mangera jamais la mousse (il n'aime pas ça). Si le joueur tente de l'arracher par ses propres moyens, il y parviendra mais il se fera très mal et de toute façon la mousse repoussera. Seule la salive des bébés ghoules neutralise cette mousse, pour faciliter leur digestion. Il n'y a pas d'arme à feu à Marchare. Enfin, s'il est besoin de le préciser, Marthe ne consentira jamais à devenir une goule !

Étienne
Kedoulan

