

Morts, les enfants

par Faenyx

Ce scénario est prévu (à l'origine) pour l'Appel de Cthulhu, à ceci près qu'il met en scène des enfants. Il peut servir de scénario d'initiation au jeu d'horreur, à ceci près qu'il n'utilise pas le Mythe de Cthulhu.

Si le Gardien des Arcanes veut tenter l'expérience, je lui recommande de faire jouer cette histoire au début du XXème siècle, quelque part en Nouvelle-Angleterre (ou ailleurs). Les personnages-joueurs qui se sortiront indemnes de cette aventure pourront, une vingtaine d'années plus tard, devenir des Investigateurs « adultes », et des PJ plus classiques, mis à part cette faille dans leur passé...

Introduction

Les personnages incarnés par les joueurs, tous âgés d'une dizaine d'années, se retrouvent, comme chaque été, dans le camp de vacances de Milford. Là, comme l'année dernière et les années précédentes, ils vont passer un mois, dans le camp de toile que dirigent les religieuses de la Fraternité Saint Lawrence et quelques volontaires.

Comme chaque année, les activités proposées (ou plutôt imposées) aux enfants oscillent entre randonnées, jeux collectifs et sermons religieux. La cinquantaine de petits campeurs qui se retrouvent à Milford forme une véritable petite société enfantine, avec ses bons et ses mauvais côtés.

Parmi les compagnons de vacances des PJ, se trouvent :

- Emmert Fimbleton, huitième rejeton d'une famille de Boston. Très intelligent (et conscient de sa supériorité), ce fils de nantis profite de toutes les occasions pour ridiculiser les autres enfants.

- George W. Peterson, fils d'un magnat de l'industrie pétrolière. Aussi stupide qu'arrogant, George est un véritable boulet. Curieusement, il s'attachera aux PJ...

- Henry Smith, orphelin depuis peu, est l'archétype de l'enfant perturbé. Il fuit la compagnie des autres gosses et se réveille toutes les nuits en hurlant...

Ce ne sont que quelques exemples de PNJ. Le Gardien a, bien entendu, toute latitude quant à l'ajout d'autres PNJ en culottes courtes. De même, les journées sont chargées, pour les jeunes campeurs. Le Gardien devra donc faire en sorte que les occupations soient multiples : jeux de piste, corvées de nettoyage, cours de chant, etc.

Le camp de toile où résident les enfants jouxte une grande propriété, très calme. L'immense maison qui s'y trouve est entourée d'un grand parc, qui a dû connaître de meilleurs jours. Dans ce parc, se trouve un grand labyrinthe végétal, sur le modèle de ceux existant dans certaines propriétés bri-

tanniques. Le labyrinthe circulaire est doté de deux issues, l'une à l'Est, l'autre à l'Ouest. Il est peu entretenu et traîne une réputation de lieu dangereux, que les enfants aiment entretenir.

Les habitants de la propriété sont Douglas et Mary-Ann Thomas, deux octogénaires riches, entourés d'une cohorte de serviteurs. La présence des jeunes campeurs est une occasion rare de divertissement pour ces vieillards que la vie a privés de progéniture et d'espoir...

Souviens-toi, l'été dernier...

Quelques jours après leur arrivée au camp, alors que, déjà, des factions et des bandes se créent, les PJ vont, à l'occasion d'une randonnée (destinée plus à épuiser les campeurs qu'à leur faire découvrir les merveilles de la nature), ressentir une sensation d'angoisse et de peur. Le malaise est diffus, néanmoins, et se dissipera vite, une fois la randonnée terminée. Cela dit, les PJ sont les seuls à ne pas profiter pleinement des bienfaits de la marche à pied. La nuit suivante, alors que tous les enfants dorment profondément, ils seront réveillés par des gémissements et des pleurs d'en-

fant. Une fois totalement éveillés, cependant, ils n'entendront plus que le vent dans les branches des sapins...

Le lendemain, les sœurs prépareront pour les pensionnaires une petite fête. Peu après, vient, en effet, le jour de la Saint-Lawrence et la coutume veut que le camp fête l'occasion par un spectacle et un goûter. Sœur Elizabeth, qui régit le camp précisera bien que le spectacle sera à la hauteur de celui de l'an passé. Seulement, en ce qui concerne les PJ, la Saint-Lawrence de l'an passé ne leur a laissé aucun souvenir. A bien y réfléchir, c'est tout leur séjour de l'an dernier dont ils n'ont aucune trace.

Avoir perdu tout souvenir de l'été dernier va perturber les PJ et, à n'en pas douter, ils vont chercher à combler cette faille dans leur passé. Voici quelques pistes exploitables :

- l'examen des dossiers d'inscription pourra leur confirmer leur présence dans le camp l'année dernière. Néanmoins, leurs dossiers sont tous annotés de la main de Mère Carla (qui dirige la Fraternité Saint Lawrence) de la mention « A surveiller l'année prochaine » ;
- en réussissant à pénétrer dans l'infirmerie, les PJ pourront mettre la main sur leurs dossiers médicaux et découvriront qu'ils ont tous, l'an dernier, été vus par un certain Dr Elijah Johns ;
- nulle part, que ce soit dans les papiers officiels du camp, ou simplement dans l'annuaire de la région, n'est fait mention d'un Dr Johns.

Attention, mener cette petite enquête n'est pas chose aisée. N'oublions pas que les bambins sont censés participer aux activités prévues par les sœurs (les préparatifs de la fête, ainsi que des jeux et des corvées plus ou moins réjouissantes). Il leur faudra donc réussir à déjouer la surveillance des religieuses pour mener à bien leurs investigations.

Escapade (nocturne) dans le labyrinthe

Au soir de cette journée d'enquête, les PJ seront informés par leurs camarades de campement qu'une de traditions de Saint-Lawrence va être respectée durant la nuit. L'un des plus jeunes pensionnaires, pour son premier été ici, doit, pour prouver sa valeur, entrer dans la propriété des Thomas et traverser le labyrinthe. Le garçon, un certain Anthony Scarfetta, semble être un dur-à-cuire, malgré son jeune âge, et il est impatient de montrer qu'il est capable de subir ce bizutage.

Avec une dizaine d'autres vêtements, les PJ accompagneront donc, avec des allures de conspirateurs, Anthony jusqu'à l'entrée du labyrinthe. Franchir la haie qui sépare le terrain de la Fraternité de la propriété des Thomas est un jeu d'enfant, échapper aux sœurs est plus corsé et pourra donner quelques sueurs froides aux jeunes intrépides.

Bravache, Anthony Scarfetta pénétrera dans le labyrinthe et toute la petite bande foncera vers la sortie de celui-ci, bien décidée à l'attendre.

Après de longues minutes d'attente, un cri d'effroi retentira dans la nuit, en provenance du cœur du labyrinthe. La plupart des enfants fuira les lieux, en direction des tentes qu'ils n'auraient jamais du quitter. Seuls les plus courageux (ou les plus curieux) resteront sur place : il s'agit, bien entendu des personnages, ainsi que de Henry Smith. Après quelques tergiversations, il leur faudra se rendre à l'évidence : quelque chose est arrivé à Anthony.

Le visiteur sans visage

Et, pour savoir ce qui a pu arriver, il n'existe qu'une solution : entrer dans le dédale végétal. Pour cette partie du scénario, le Gardien aura à cœur d'utiliser un plan (somme toute assez commun) de labyrinthe qu'il gardera pour lui seul. Les personnages sont,

rappelons-le, des enfants : les haies formant le labyrinthe sont de hauts murs de buis, à leur échelle. De plus, il fait nuit et, ne serait-ce que pour cette raison, ils devront avancer en aveugles...

Traversant les ronces, griffés par les branches, se guidant aux gémissements et aux pleurs qui leur parviennent, les PJ réussiront, finalement, à rejoindre Anthony. Celui-ci est prostré, en sanglots, dans un recoin du labyrinthe, en proie à une intense peur. A quelques pas de lui, un autre enfant dévisage les arrivants. Son visage, ou ce qu'il en reste, porte une hideuse plaie, comme celle qu'aurait fait une arme à feu. Voyant les personnages, il se tourne vers eux et, d'une voix sépulcrale, prononce ces quelques mots : « *Pourquoi m'avoir tué ?* ».

Face à la vision, les personnages sont, bien entendu, saisis d'horreur et pourraient, à l'instar de Smith, fuir à toutes jambes.

Cependant, une évidence s'impose à eux : ils ont effectivement tué le garçon.

L'été dernier.

Le fantôme s'avance vers eux, tandis que la terreur les paralyse. Dès qu'il les « touche », ils s'évanouissent.

Froid sommeil

La période d'inconscience qui suit peut être jouée ou simplement contée. Si elle doit être jouée, les choix des PJ sont, bien souvent limités...

Les personnages, ainsi qu'un autre garçon, sont dans une tente (identique à celle du campement). Il fait nuit et ils chuchotent. Chacun montre aux autres un objet qu'il a réussi à subtiliser à un adulte. Les PJ sont libres d'innover, mais il s'agit de trésors « enfantins » (bijou emprunté à la mère, bible volée à Sœur Nellie, etc...). Battant tout le monde à plate couture, le garçon exhibe fièrement un revolver et dit l'avoir pris dans le

bureau de son père. La petite bande regroupe ensuite tous ces trésors dans un coffre de bois.

Les complices filent ensuite vers le labyrinthe (qui semble beaucoup mieux entretenu) et rejoint l'emplacement même où a eu lieu l'apparition. Là, ils décident de cacher le coffre. Avant cela, ils jettent un dernier coup d'œil à leur trésor. Là (n'oublions pas qu'il s'agit d'enfants), ils ne résistent pas à l'envie de prendre une fois encore l'arme en main, à faire semblant de se menacer, à jouer une dernière fois aux gangsters, dans le cadre sans pareil du labyrinthe.

Bien entendu, l'inévitable drame arrive : un coup part et touche mortellement le garçon à la tête...

Note : le Gardien pourra improviser de moult façons pour arriver à cette fin, si les joueurs sont peu coopératifs. L'arme peut tomber au sol, à la suite d'une maladresse, et le coup partira accidentellement. De toute façon, il s'agit d'un accident...

Les PJ, face à la mort de leur compagnon, fuiront, au cœur de la nuit, sans voir où ils mettent les pieds, et finiront par tomber et perdre conscience.

Le Dr Johns

Des chuchotements accompagnent le réveil pénible des PJ.

Des voix murmurent à leur chevet : « *C'était une erreur... Ils n'auraient pas du revenir...* ».

Quand ils ouvrent les yeux, c'est pour découvrir Mère Carla, dont l'air sévère est, pour une fois, teinté d'une réelle inquiétude. Ils sont allongés, près d'Anthony Scarfetta, dans l'infirmierie de la Fraternité. Une poignée de religieuses les veille, l'air affolé. Derrière les femmes, un homme au visage en lame de couteau les regarde. Il porte un costume gris et un nœud papillon rouge. Les PJ ont déjà vu cet individu, mais n'arrivent pas à se rappeler quand. Il s'avance vers les enfants et, d'une voix grave, se présente : « *Bonjour, je suis le Docteur Johns. Tout cela ne sera bientôt même plus*

un vilain souvenir... ».

Tout oublier...

Emule du Professeur Freud, Elijah Johns pratique la psychanalyse sur des enfants et a recours, fréquemment à l'hypnose. Dans le cas des PJ, il a affaire à une sévère rechute. Il va donc hypnotiser chacun des bambins et tâcher de leur faire oublier tout ce qui s'est passé cette nuit. Vous l'aurez compris, il a déjà pratiqué cet art sur eux, l'an passé, suite à l'accident qui coûté la vie à l'un des pensionnaires de la Fraternité.

Le lendemain matin, les parents des jeunes Investigateurs viendront récupérer ceux-ci et ils seront envoyés, pour la suite des vacances, dans leurs familles respectives. Officiellement, ils ont montré des signes d'allergie respiratoires, au contact des plantes présentes autour du campement et ne peuvent donc rester, ni même envisager de revenir à Saint Lawrence.

Bien entendu, aussi profondément enfouis fussent-ils, les souvenirs de ce qui s'est passé dans le labyrinthe continueront de les hanter longtemps. Et si ces interrogations expliquaient pourquoi, des années plus tard, ils allaient devenir des Investigateurs ?

* * * * *

Rappel : ce 8^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmt-forum.com/>), sur les éléments donnés par Hikaki (en sa qualité de gagnante du 7^{ème} concours) :

- thème : le labyrinthe ;
- élément : un papillon (ou une aile de papillon).