



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Appel de Cthulhu > Scénarios > **Mythic Babysitting : R'lyeh Jeunesse !**

## Mythic Babysitting : R'lyeh Jeunesse !

jeudi 1er septembre 2005, par [Lyagor](#)

Dans ce one-shot atypique pour l'Appel de Cthulhu, vous allez oublier les sectes de fanatiques, les recherches dans d'obscures bibliothèques et les enquêtes laborieuses, ici on voit grand, on voit pulp et on perd sa santé mentale par paquets de 12. Ici...On babysitte Cthulhu !

Avant toute chose, connaissez-vous "Mythic Babysitting" ? Non ? C'est un tort. Cet excellent setting, né sous la plume d'Elizabeth McCoy et de Walter Milliken et paru dans le non moins excellent supplément GURPS « All-Star Jam 2004 », part d'une idée simple mais géniale : les joueurs incarnent les membres d'une agence de babysitting un peu particulière puisqu'elle ne s'occupe que de cas « spéciaux » : garder le fils de Superman quand les parents sont hors du système solaire pour la soirée, babysitter Frankenstein junior ou changer les langes de la progéniture de King-Kong, tel est le quotidien des membres de la « Babysitters Unlimited ». Dans ce scénario, les personnages vont avoir le plaisir (?) de veiller sur le rejeton de la terreur de milliers d'investigateurs, celui qui a jamais dort dans son repaire abyssal : le grand Chtulhu en personne !

Si c'était le cas, les personnages deviendraient complètement fous au bout de 5 minutes de scénario, ce qui n'est évidemment pas souhaitable. Arrangez-vous plutôt en tant que gardien pour alléger les pertes de santé mentales afin que les personnages puissent voir la fin de l'histoire, quitte à les faire flirter avec la ligne rouge (Pour info, quand j'ai fait jouer ce scénar, l'un des joueurs n'avait plus qu'1 point de santé mentale à son actif à la fin. L'autre, plus verni, a réussi à en conserver 2.). Si vous voulez jouer l'effet de surprise, ne prévenez pas vos joueurs que la partie sera délirante et demandez-leur de créer des personnages spécialement pour ce scénar avec le prérequis suivant : les persos doivent être étudiants.

### Round 1 : Demence Dawn

Les personnages sont donc des étudiants. D'âge, de spécialités et d'aspirations différentes, peu importe. Ils partagent cependant un point commun : ils ont répondu, pour une raison X ou Y, à une petite annonce de la « Babysitters unlimited » et, après un entretien réussi, ont intégré avec fierté la prestigieuse structure. Les sots.

Il est vrai que travailler à la babysitters unlimited a de quoi, à première vue, mettre l'eau à la bouche : salaire au moins équivalent au triple de ce que reçoivent généralement les babysitters, assurance médicale intégrale offerte aux membres, transport jusqu'au lieu de travail également offert...Un rêve de babysitter. Les personnages ont subi une

### Comment aborder ce scénario ?

Entendons-nous bien : l'histoire que je vais vous décrire n'a qu'une ambition : faire passer un bon moment de délire et de détente à des joueurs de l'Appel de Cthulhu blasés (ils peuvent être joueurs d'autres jeux d'ailleurs, l'important c'est qu'ils soient blasés ;) ). Je conseille donc d'y jouer avec les règles normales de l'Appel de Cthulhu, bien que Mythic babysitting soit un setting made in GURPS, et donc sensé être joué avec les règles GURPS. Mais comme vous allez le constater, les règles ont peu d'importance, à une exception près : la santé mentale ne doit pas être jouée de manière classique.

formation de deux semaines pour leurs apprendre les rudiments du métier, ou compléter leur formation s'ils ont déjà de l'expérience dans le domaine de « garder bébé ». Formation un peu étrange d'ailleurs : l'accent semble être mis sur le secourisme et les situations d'urgences, et l'énoncé de certains cours est franchement bizarre (Exemple : « comment faire un garrot à une créature pourvue de 0/ 4 / une infinité de membres »).

Bref, après cette formation brève mais intense, les personnages sont contactés chez eux pour leur première mission. Pas de détails explicites sur leur employeur : on viendra les chercher chez eux à 21 heures précises.

A l'heure dite, une luxueuse limousine noire s'arrête au domicile de chacun des personnages. Au volant de celle-ci se trouve la directrice de « Babysitters unlimited » : personne ne connaît son vrai nom, mais elle insiste pour qu'on l'appelle « Grand-mère ». C'est une dame d'un certain âge au visage strict mais ne manquant pas d'une certaine élégance dans les gestes. C'est elle qui a fait passer l'entretien au personnages, qui la connaissent donc. Elle s'exprime avec sobriété et le ton de sa voix est toujours exempt de la moindre émotion. Les personnages, s'ils ne se connaissent pas, peuvent faire connaissance sur le trajet. Grand-mère reste évasive quant à leur travail de ce soir et leur employeur. Si un des personnages s'étonne du nombre de babysitters engagés, elle consentira à dire que « ce genre de travail peut demander de l'énergie. J'ai jugé qu'ils était préférable que vous soyez plusieurs pour vous occuper de ce cas, ce qui sera plus confortable et agréable pour vous. Mais ne vous inquiétez pas : vous serez rétribués sur la base normale d'un babysitting individuel ».

A un moment du trajet, alors que les personnages sommeillent un peu, clignent des yeux ou s'abîment dans leurs pensées, la limousine et le paysage changent. Ils se trouvent désormais installés sur la banquette arrière d'un bathyscaphe dernier cri, et sous leurs yeux ébahis défilent les bancs de poissons et les nuages de krills d'un paysage sous-marin. Bien entendu, il y a entre Grand-mère (qui conduit l'engin, imperturbable) et les personnages une vitre de plexiglas invulnérable aux

coups de poings et de pieds. Si les personnages paniquent, Grand-mère leur dit d'une voix qui se veut rassurante que tout va bien, et qu'ils n'ont pas à s'inquiéter.

Le bathyscaphe commence une interminable descente dans les profondeurs obscures d'un océan terriblement vaste et inquiétant. Après des minutes d'angoisse moite, apparaît à la lueur des phares de l'engin amphibie un spectacle hallucinant : une ville sous-marine gigantesque, aux hautes tours cyclopéennes et à l'architecture malsaine. Même les plus petits poissons ont l'air vilain dans ce décor d'un vert malade. Si un des personnages a quelques connaissances en mythe de Cthulhu, il n'aura pas de peine à reconnaître la plus mythique des villes perdues : R'lyeh la légendaire.

Le bathyscaphe conduit par grand-mère s'arrête tranquillement en face de l'immense porte de la plus haute tour de la cité sous-marine. Sans se retourner, elle leur annonce qu'ils sont arrivés à destination. Les hublots du bathyscaphe s'ouvrent, laissant l'eau envahir l'intérieur en une fraction de seconde. L'horreur des personnages devrait être de courte durée car il se rendent compte que par une étrange mais heureuse incongruité, ils sont désormais capables de respirer sous l'eau. Le Bathyscaphe s'éloigne alors et Grand-mère leur souhaite bonne chance, précisant qu'elle viendra les rechercher à l'heure convenue.

Les personnages se trouvent donc à quelques milliers de pieds sous l'eau, au cœur de la ville la plus inquiétante de l'univers, devant ce qui semble être l'édifice dominant de la cité, et sont sensés être morts depuis longtemps pour diverses raisons d'ordre physiologique. Ca pourrait être pire : il pourrait pleuvoir.

Si l'un ou l'autre des personnages à l'idée saugrenue de remonter à la surface à la nage, il s'apercevra bien vite que sa faculté à respirer sous l'eau se limite à un étroit périmètre autour de la porte de la tour. Ils n'ont en réalité guère le choix. Il leur faut frapper à cette fichue porte.

## Round 2 : Meet the parents

Quelques secondes après que les personnages aient actionné le heurtoir du lugubre portail, les battants s'écartent brusquement, révélant l'énorme silhouette d'une créature à la peau verdâtre et dégoûtante, aux membres puissants terminés de griffes noires luisantes et à la tête de poulpe obèse : le grand Cthulhu en personne ! Il s'adresse aux personnages dans un dialecte infâme et leur fait signe d'entrer d'un geste qui se veut rassurant mais qui ne parvient qu'à être terrifiant. Heureusement pour nos héros, on leur a remis à leur arrivée à la Babysitters Unilimited un petit gadget (ressemblant à un kit mains libres pour téléphone portable) capable de traduire instantanément tout langage ou dialecte dans leur langue natale. Bien sûr ils n'avaient pas pris cette affirmation au sérieux à l'époque, mais force est de reconnaître qu'une fois mis en marche, il traduit les gargouillements gutturaux de celui qui gît en rêvant en un phrasé parfaitement compréhensible. Sans passer par la case des présentations d'usage, Cthulhu introduit les personnages dans son humble demeure, et commence à inonder les personnages de paroles et de postillons suintant des tentacules qui lui tiennent lieu de bouche. Extraits :

« Ah, je suis bien content que vous soyez venus ! Vous savez ce que c'est, il suffit que madame et moi soyons invités par les Mi-go une fois dans l'année pour les profonds décident de ce mettre en grève ce jour-là. De nos jours, on peut plus se fier au petit personnel... »

« Et puis je dois vous avouer une chose : j'adore les humains. Bien qu'en général ce soit l'inverse qui se produise ! (rire cyclopéen) C'est **profond** ce que je dis là. (rire cyclopéen). »

« Oui, le petit a encore besoin d'être gardé quand nous nous absentons...Il a beau être le fils de celui qui à jamais dort, il nous fait encore des nuits difficiles (rire cyclopéen). »

« Ma compagne se prépare dans la salle de bains...Elle peut passer des heures à se faire horrible devant son miroir vous savez. Ah, ces

femmes...Soyez gentils, quand elle sortira, dites-lui qu'elle est horrible. »

**Note** : entraînez-vous au rire cyclopéen avant la partie, ce n'est pas si facile qu'il n'y paraît.

Quand la porte de ce qui semble être une poche extra-dimensionnelle mais qui doit en fait correspondre à la salle de bains s'ouvre, madame Cthulhu entre en scène et adresse un « Alors ? » timide à son mari, qui s'empresse de répondre : « Repoussante ! Ma chérie, tu es tout simplement immonde. Regarde l'état des babysitters, je suis sûr que tu leur a fait perdre au moins 10 points de santé mentale ! N'est-ce pas jeunes gens ? »

Il est difficile de trouver quelque chose qui rappellerait, même très vaguement, l'adjectif « féminin » en madame Cthulhu, mais la distinction des genres est heureusement facilitée par la présence de bigoudis dans les tentacules et d'un vernis à ongles rouge vif (dont il vaut mieux ignorer l'origine exacte) sur les griffes de madame. Une fois que les personnages l'ont rassurée sur l'état dégradé de leur santé mentale, elle leur donne les consignes pour garder le petit en leur absence :

- lui donner à manger toutes les 2 heures (il y a deux grands bols de bouillie indicible dans le frigo). Mais il ne faut pas lui en donner trop d'un coup, ça le fait vomir.

- s'il s'agite ou fait trop de bruit, il y a un martinet à clous accroché dans la chambre. En général, il suffit de lui donner un des jouets dans le coffre qui se trouve dans sa chambre pour le calmer.

- s'il fait des salissures ou qu'il vomit, il faut lui changer sa litière en varech, il y en a une réserve dans l'armoire de la cuisine.

- pour nous contacter, vous pouvez utiliser le trapézoèdre rutilant à l'étage. Le numéro pour nous joindre est le 06 ΩΣ ΛΓ ΔΩ.

- si vous êtes au rez-de-chaussée et que quelque chose d'anormal se passe à l'étage une créature (une larve stellaire de Cthulhu) apparaîtra au plafond de la salle de séjour. Elle ne peut pas communiquer, mais sa seule présence indique que quelque chose ne va pas avec le petit.

C'est à peu près tout. Bien sûr, les personnages

peuvent demander à voir l'adorable bambin avant le départ de ses parents. Dans l'énorme berceau de sa chambre à l'étage, le rejeton ressemble à un très gros ver à la peau noirâtre et caoutchouteuse et dont les extrémités du corps sont respectivement un bouquet de tentacules et une sorte de bec qui s'ouvre et se referme sporadiquement dans un claquement agressif. Difficile d'imaginer qu'on puisse ressentir des sentiments parentaux développés envers une chose pareille, nous sommes bien d'accord.

Après ces recommandations d'usage, le couple mythique est sur le départ car « Avec le trafic qu'il y a sur la voie lactée, on se sera jamais à l'heure sur Pluton ». Deux derniers détails à l'intention des babysitters :

- s'ils veulent se sustenter, le frigo est bien garni (le tout est de ne pas se faire sustenter par ce qui se trouve à l'intérieur du frigo, évidemment).
- s'ils veulent se divertir, ils peuvent allumer l'abîme d'infinie noirceur dans le salon, les programmes sont généralement intéressants.

### Round 3 : Home sweet home.

Une fois les prévenants et tentaculaires parents partis vers d'autres cieux, les personnages peuvent à leur guise faire le compte de leur santé mentale perdue ou le tour du propriétaire. Un petit descriptif des lieux s'impose donc :

Il est ardu de décrire l'intérieur de la demeure Cthulhu en usant uniquement du vocabulaire de cette dimension. Imaginez un lieu où les adjectifs non-euclidien, cyclopéen, visqueux, caoutchouteux, glauque, immonde, verdâtre, boursoufflé, purulent, turgescents, oppressant et sale seraient enfermés et entreraient en collision aléatoirement dans leur agitation désespérée pour trouver une éventuelle sortie. Par un effet d'optique curieux et illogique, la demeure, qui semblait parfaitement adaptée à la taille de ses grands anciens propriétaires, semble s'être ajustée à la taille de ses présents locataires humains. Les pièces sont à la fois immenses et modestes, les portes et fenêtres éloignées et pourtant proches... Toutes les

perceptions sont abusées dans cet environnement démentiel. Les motifs indistincts qui ornent les murs semblent quant à eux doués d'une volonté propre et donnent aux personnages leur tournant le dos l'impression d'être observés avec avidité.

Plus concrètement, le living-room dans lequel se trouvent actuellement les personnages est richement et hideusement décoré de peintures et sculptures diverses, sans doute les cadeaux de générations d'adorateurs humains un peu dérangés. Dans le fond de la pièce on peut apercevoir une sorte de mini-bar dont les bouteilles sont tenues par de petites mains griffues incrustées dans le bois. Le mur faisant face au mini-bar est vierge de toute décoration, mais une télécommande trône sur le sol non loin de lui.

En plus de la porte qu'ont empruntée les personnages pour entrer, trois issues se dessinent dans les murs du living-room :

- une porte mène à la cuisine. Le sol de celle-ci est couvert d'un carrelage blanc des plus classiques et le frigo ainsi que les divers appareils ménagers présents ici ne dépareilleraient pas dans une cuisine bêtement humaine. Cependant, le plan de travail faisant face au frigo est garni d'un assortiment morbides de membres tranchés et d'organes de provenances variées. Si on les observe trop attentivement, les organes se mettent à remuer, à tomber sur le sol dans un bruit flasque et à errer sans but précis sur le carrelage de la cuisine. Dans le frigo, on trouve les deux grands bols de bouillie indicibles convenus ainsi que différents mets frais ou en conserve portant des noms des plus exotiques : boudin noir de Shudde M'ell, lait de chèvre à 3 pattes, larve de tsottaguah en gelée, piment rouge Hatsuréen... il y a même du sorbet d'Ithaqua pour le dessert !
- une autre porte s'ouvre ce qui ressemble à des toilettes / salle de bains. Rien de bien particulier à signaler ici, si ce n'est que la chasse d'eau expédie directement les déchets corporels dans une autre dimension et qu'il ne fait pas bon rester trop près du trou une fois les commissions terminées.
- la dernière issue est l'escalier qui mène à l'étage. Il est évidemment non-euclidien et son ascension est très délicate, les marches semblant

sournoisement mouvantes et se faisant un plaisir d'accrocher les pieds des visiteurs dans les plis de leur revêtement en moquette rouge.

Au premier étage, les investigateurs aventureux trouveront :

- la chambre des parents Cthulhu. Mieux vaut éviter de parler de la décoration de ce lieu ou de la nature des draps qui recouvrent le lit. En fouillant un peu les tiroirs des commodes et la garde-robe, il est possible de trouver quelques bricoles amusantes, telles des photos de monsieurs et madame quand ils étaient jeunes et qu'ils venaient de se rencontrer lors d'un tournoi de beach-volley interstellaire, ou le livre d'or signé par la plupart des grands anciens et des dieux extérieurs lors de leur mariage.
- la chambre de fiston Cthulhu. Assez chichement décorée, on y trouve un énorme berceau d'ébène contenant le petit monstre, ainsi qu'un grand coffre de bois contenant les jouets de bébé : des statuettes ressemblant étrangement à des « GI Joe », mais représentant des monstruosité innommables tout droit sorties de l'imagination torturée d'un artiste gothique dépressif et masochiste ou de Franquin. Un martinet à clous est accroché à l'un des murs.
- la bibliothèque. Véritable paradis pour tout occultiste digne de ce nom, cette pièce est incroyablement et illogiquement spacieuse. Les étagères bardées de livres se dressent à perte de vue vers un hypothétique plafond. Il règne en ce lieu des odeurs de moisissure, de décomposition et de sueur de chacal fermentée pendant deux ans en fût en chêne. Il est facile de se perdre à jamais dans ces rayons de savoir s'étendant à l'infini et on croise d'ailleurs de temps à autres le squelette poussiéreux d'un audacieux dévoré par ses lectures. Les livres d'ici, remplis de savoirs interdits et de sortilèges mauvais, sont dangereux. Leurs pages peuvent se détacher de leur support pour tenter d'étouffer le lecteur et les sortilèges qu'elles contiennent peuvent très bien vouloir s'infiltrer dans l'esprit de ceux qui les lisent. Les livres peuvent aussi simplement aspirer le lecteur vers une autre dimension. Une vilaine.
- un débarras. Simple placard à balais version cyclopéenne, on y trouve tout et n'importe quoi. Il y a même des choses qui semblent vivantes, c'est

dire.

Un escalier (du même genre que le premier, sauf que la moquette est d'un kaki douteux) mène au deuxième étage. Les personnages encore avides de sensations fortes (on se demande bien comment) y trouveront :

- le bureau de Monsieur Cthulhu. Il contient pour celui qui sait déchiffrer le profond la somme de toutes les conspirations passées présentes et futures de celui qui à jamais dort. Il y en a même quelques-unes de Nyarlathotep, sans doutes oubliées là au détour de quelque visite dimensionnelle entre confrères.
- la salle de torture et de sacrifices incantatoires divers. Pour l'heure, cette pièce est plutôt vide, seuls quelques profonds attendent patiemment la torture en pendouillant, attachés par les poignets à une corde en varech les maintenant au dessus du sol. Si on les libère, ils manifestent leur gratitude en attaquant immédiatement les personnages. C'est ingrat un profond, on ne le dira jamais assez.
- un escalier menant sur ce qui devrait être le troisième étage, mais qui par une curiosité architecturale ne connaît pas de fin et se perd sur des kilomètres de spirales hypnotiques et labyrinthiques propre à rendre fou l'inconscient qui s'y risquerait. A éviter, donc.

Le deuxième étage possède également une large fenêtre proposant un panorama magnifique -façon de parler- de la ville de R'lyeh. A noter que bien qu'aucune fenêtre ne possède de vitre, la demeure des Cthulhu est étanche. Ce qui n'empêche pas le sol et les murs d'être visqueusement boueux par endroits, bien sûr.

## Round 4 : Get this party started.

Maintenant que les personnages sont familiarisés avec les lieux, leurs ennuis peuvent véritablement commencer. Voici une liste de petits événements qui viendront égayer ce baby-sitting particulier. Aucun n'est obligatoire et l'ordre n'a pas toujours d'importance (si ce n'est pour le dernier).

### 1) La becquée à Bébé



Deux heures après le départ des parents Cthulhu, le bébé se met à hurler dans un curieux mélange d'ultrasons, d'infrasons et de sons normaux mais désagréables. Il est temps de lui donner à manger, mais ce n'est pas une simple affaire. Premièrement, chacun des bols de bouillie indicible est énorme et nécessite deux personnages pour être transporté. Ensuite, cette bouillie remue (de temps à autres une petite seiche tente de sauter par dessus le rebord du bol d'un bond gracieux) et semble tacher les vêtements et la moquette. De plus, grimper l'escalier qui mène à l'étage est très périlleux quand on manipule un large récipient de liquide instable, et une maladresse malencontreuse est vite arrivée. Enfin, une fois arrivés dans la chambre du monstre, les personnages devront déterminer quel orifice est supposé être la bouche de la chose (en fait il s'agit du bouquet de tentacules) et à trouver un moyen de lui donner la becquée sans y perdre un membre. Et à ne pas lui en donner trop bien sûr, sinon il vomit.

## 2) Coup de fil

Quelques instants après cet épisode culinaire, un sonnerie évoquant l'orgue de Notre-dame, le chant des baleines et le galop d'un troupeau de bisons nains retentit en provenance du premier étage. Il émane d'un curieux cristal flottant dans l'air de la chambre des parents, cristal paré de couleurs vives dont certaines sont hors du spectre. La majorité, en fait. Il s'agit du trapézoédre rutilant qui sonne tel un banal téléphone. Si les personnages trouvent le moyen de décrocher, ils entendent la voix de madame Cthulhu demander des nouvelles, leur apprendre qu'ils sont bien arrivés sur Pluton et leur donner deux ultimes recommandations :

- après chaque repas, ne pas oublier de faire faire son rot au petit.
- ne surtout pas utiliser l'abîme d'infinie noirceur (le mur lisse dans le salon avec la télécommande) en fin de compte, car il arrive que les utilisateurs peu habitués soient aspirés vers des mondes lointains, même que c'est une gageure pour les récupérer après.

## 3) Jouets

Alors que les personnages tentent de souffler un

peu, les hurlements de bébé retentissent de plus belle. Il semble très agité dans son berceau. Il existe plusieurs moyens pour le calmer, de la violence du martinet à la douceur des immondes jouets. Si on lui redonne à manger, il vomit à coup sûr.

## 4) Torpeur

Après ces quelques émotions, les personnages peuvent prendre un peu de repos. Certains se sentent glisser dans une langoureuse torpeur...le sommeil qui ne tarde pas à les gagner se peuple de rêves d'abord très indistincts puis de plus en plus désagréables et hostiles. En fait, le petit, qui est le fils de celui qui chuchotte dans les rêves rappelons-le, a reçu quelques dons héréditaires de son paternel, et teste ses capacités naissantes sur les personnages qui font de parfaits cobayes. Il ne peut pas leur faire grand mal de la sorte, mais l'impression, par exemple, d'être réduit à la taille d'un jouet dans le berceau du fils Cthulhu peut leur flanquer une belle frayeur.

## 5) L'attaque des clones

Un chuintement suintant se fait entendre en provenance du plafond de la salle de séjour. Une masse informe et gélatineuse vient d'y apparaître et manifeste sa présence aux personnages à grands coups d'onomatopées disgracieuses. Il s'agit d'une larve stellaire de Cthulhu, ce qui équivaut à dire que quelque chose ne tourne pas rond avec le bébé ! Alertés, les personnages peuvent inspecter la chambre de fiston, mais curieusement tout y semble calme, et le petit monstre, lové sur lui-même dans une position de repos, paraît presque mignon. Alors qu'ils s'apprêtent à quitter la chambre, un mouvement furtif du côté de la porte attire leur attention : rampant à toute vitesse, une copie conforme de Cthulhu Junior tente de se faufiler vers l'escalier menant au deuxième étage !

En réalité, pour une raison échappant à toute logique biologique, bébé Cthulhu est en train de se dupliquer. De plus en plus rapidement, des clones sortent par des pores de son corps larvaire. Ils sont de taille variable, mais jamais plus gros que l'original. Ils rampent partout, tentent d'explorer la

maison comme tout bébé turbulent digne de ce nom et ne sont agressifs que quand on les contrarie. Bref, une petite partie de plaisir attend les personnages pour remettre un peu d'ordre dans ce chaos. Il est fort probable qu'ils se résignent à barricader la porte de la chambre de bébé en attendant que ça passe. Au bout d'un peu plus d'une heure, une vision d'horreur attend l'audacieux qui regardera par le trou non-euclidien de la serrure : des centaines de babys Cthulhu se tortillent et s'entremêlent en poussant des cris inhumains dans une mer caoutchouteuse de tentacules noirs et luisants. Si on appelle les parents pour leur faire part de la nouvelle (et si maman Cthulhu n'a pas débranché son portable), les parents seront ravis d'entendre cette évolution de leur fiston (« Il a commencé à se répliquer ? Quel bonheur ! ») et leur conseillent de ne pas paniquer, affirmant qu'ils seront bientôt de retour.

### **Note : combattre les fils Cthulhu ?**

Aucune caractéristique n'est officiellement prévue au cas où les personnages finiraient par combattre un ou plusieurs des petits monstres. Disons que, de la taille d'un gros serpent, Cthulhu junior nécessite l'intervention de deux humains bien bâtis pour être totalement maîtrisé et immobilisé. Les clones varient en taille et sont en général plus faibles. Les plus petits sont très fragiles, marcher dessus équivaut à les tuer à coup sûr (et ça tâche la moquette aussi). Cthulhu junior se bat essentiellement avec le bec qui orne l'une des extrémités de son corps, mais ses tentacules peuvent à l'occasion excréter un acide corrosif. Les tentacules sont plus sensibles aux coups que le reste du corps, et il rompra le combat s'il est touché à cet endroit.

### **6) Traîtrise venue de l'espace**

Alors que les personnages tentent vainement de remettre la main sur les tentacules des derniers clones fuyards, une silhouette humanoïde passe rapidement devant l'une des fenêtres du rez-de-chaussée. Si on essaye de voir de quoi il en retourne en scrutant l'extérieur ou si on contemple le panorama depuis la fenêtre du deuxième étage,

on peut s'apercevoir que le terme « humanoïde » était en fait assez impropre pour qualifier les choses qui entourent désormais la demeure. Leur corps de crustacé porte une énorme paire d'ailes membraneuses, qu'on confond parfois avec des nageoires dorsales, et plusieurs groupes de membres articulés. Non content de leur permettre de voler dans l'atmosphère terrestre, leurs ailes sont paraît-il capables de leur faire traverser l'espace : des Mi-gos ! Toute une horde de Mi-gos patibulaires cerne la maison, avec l'intention évidente de lancer l'assaut dans les secondes qui suivent. Ils viennent pour supprimer le fils Cthulhu après avoir éloignés les parents à l'aide de la diversion d'un cocktail mondain. Ils portent des armes bizarroïdes qu'on jureraient sortis d'une mauvaise série Z dans années 60, en plus dangereux. Comme les personnages vont pouvoir très vite s'en rendre compte, elles tirent des rayons verdâtres désintégrant.

Il faut agir vite et bien. Moults options s'offrent aux personnages : contacter les parents le plus vite possible en est une raisonnable, se planquer dans un coin en attendant que ça passe, chercher des armes ou des artefacts dangereux dans le bureau, la bibliothèque ou le débarras, se barricader à l'intérieur de la chambre de bébé, lâcher la horde de mini-cthulhus sur les Mi-gos et compter les points... Cette scène est l'acte final de ce scénario, autant que ce soit grandiose, pulp, que les membres tranchés et les points de santé mentale coulent à flots !

### **7) Qu'est-ce qui se passe ici ?**

Au bout de longues minutes d'un chaos indescriptible, les personnages voient débarquer, à leur grand soulagement, deux silhouettes titanesques visiblement de mauvais poil : les parents sont de retour, et ils ne sont pas contents, ça non. Pour les Mi-gos, c'est la débandade. Ceux qui ne parviennent pas à fuir à temps sont impitoyablement massacrés, broyés, pulvérisés, voire violentés. Une fois le carnage passé, ils se ruent comme un seul ho...euh grand ancien vers la chambre du (des) petit(s). Si au moins une poignée des mini-cthulhus a survécu à l'attaque des mi-gos



la mission des personnages est une réussite, et les parents les remercient chaleureusement (et visqueusement). Entre deux pamphlets de colère à l'intention de ces fourbes de Mi-go et au désordre qui règne maintenant dans le séjour, monsieur Chtulhu se dirige vers le débarras et en extrait quelques artefacts (un par personnage) qu'il remet aux personnages pour les remercier de leur travail de ce soir. Le nécronomicon, un collier d'appel de maigres créatures de la nuit ou un trapézoèdre rutilant portable peuvent faire partie de ces « petits cadeaux ». Une résurrection rapide pour les personnages qui seraient décédés peut aussi faire l'affaire. Bon d'accord, les personnages ressuscités de la sorte deviendront des profonds dans les mois qui suivent, mais c'est déjà ça, pas vrai ?

Alors que les personnages, sans doute un ou deux pieds du mauvais côté de la ligne de l'équilibre mental, sortent de la demeure des Chtulhu, un batyscaphe piloté par grand-mère les attend

impassiblement. Elle demande d'un ton affable si tout s'est bien passé, puis entame le trajet du retour. Encore une nuit glorieuse pour la « Babysitters unlimited » !

## Conclusion

Ainsi s'achève ce scénario « R'Iyeh jeunesse ! ». Inutile que les personnages espèrent faire les gros titres des journaux avec cette histoire, nul ne les croira, à part les membres expérimentés de la babysitters unlimited bien sûr. Concrètement, ils ont touché pour ce travail un joli petit pactole en plus des cadeaux des parents reconnaissants, ce qui compense la perte de leur santé mentale. Ils sont maintenant des membres appréciés de la prestigieuse corporation, et qui sait, peut-être les appellera-t-on dans quelques jours pour garder le petit Hercule, ou veiller sur les triplés de l'homme invisible... De beaux challenges en perspective !