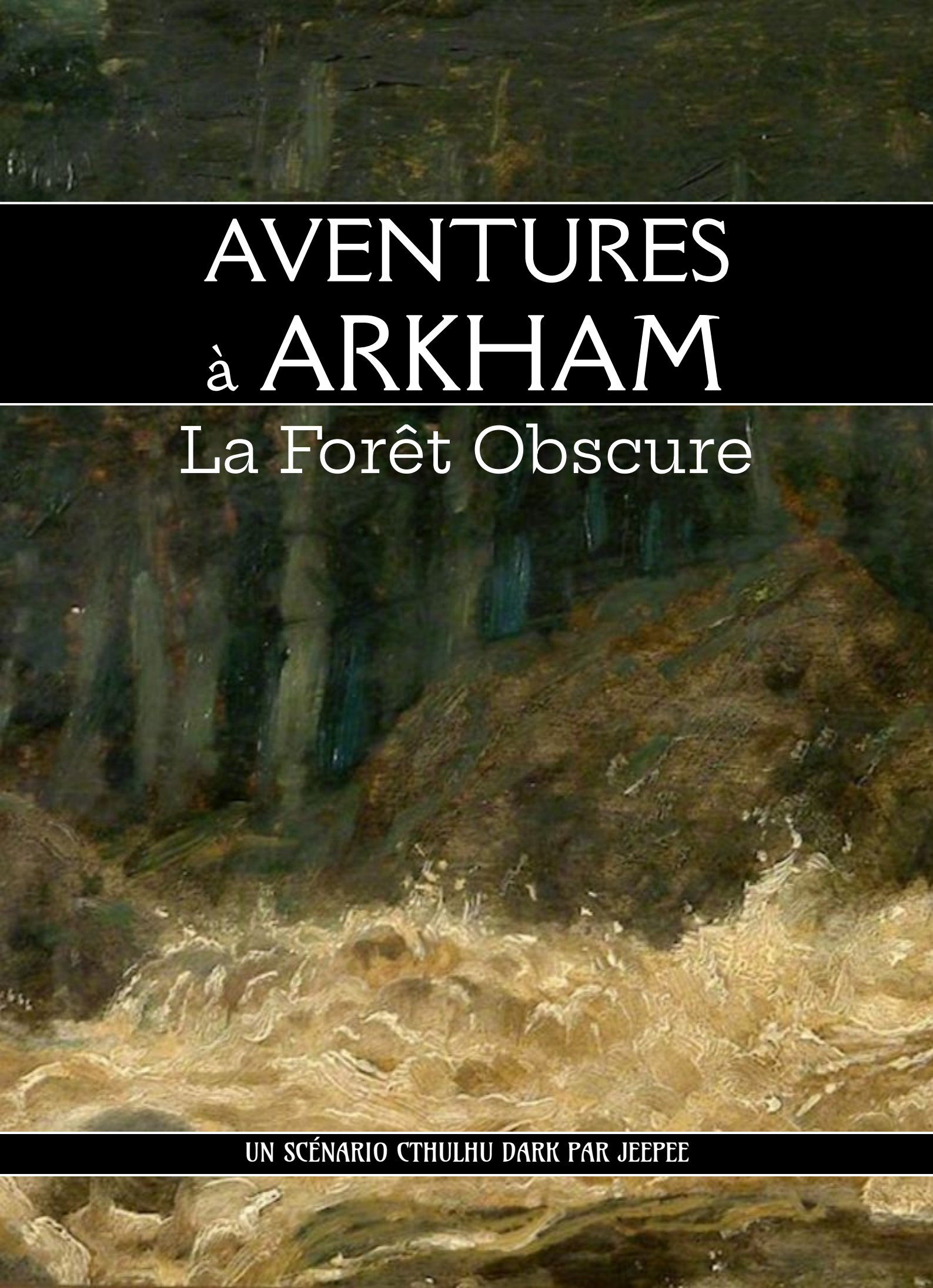




AVENTURES à ARKHAM

La Forêt Obscure

UN SCÉNARIO CTHULHU DARK PAR JEEPEE

Aventures à Arkham

La Forêt Obscure

Scénario pour Cthulhu Dark

Synopsis

Silas Cabot, un ami commun des PJ et grand amateur d'art, vient d'acquérir un nouveau tableau et il voudrait le faire expertiser. L'œuvre est signée d'un peintre connu mais il s'en dégage quelque chose de singulier que Silas lui-même ne peut clairement expliquer. Il soupçonne un faux et voudrait un avis contradictoire avant de pousser plus avant ses investigations.

Il a donc invité un groupe d'amis à venir passer quelques jours chez lui, dans son hôtel particulier de West Pickman Street.

Sources:

Les Mystères d'Arkham, supplément pour l'Appel de Cthulhu, 1991

Photos

<https://artinruins.com/property/union-station/>

<https://www.fordgarage.com/pages/1929taxi.htm>

<https://www.phmc.state.pa.us/Portal/Communities/Architecture/Styles/queen-anne.html>

A propos de Sydney H. Sime

https://fr.wikipedia.org/wiki/Sidney_Sime

<https://artuk.org/discover/artworks/a-river-in-scotland-12561>

L'invitation

Les PJ ont toutes reçu une lettre de leur ami commun Silas Cabot, lettre dont voici la teneur:

Mon cher, ma chère [nom du PJ]

C'est avec une certaine émotion que je prends ma plume pour enfin vous écrire, après de trop longues années de silence.

Maintes fois je me suis remémoré nos discussions enfiévrées autour d'une toile énigmatique ou d'un maître oublié, souvent jusqu'aux premières heures du matin.

Je n'ai pas oublié votre goût pour les choses étranges et singulières.

C'est précisément pour cette raison que je vous écris.

Je viens tout récemment d'entrer en possession d'une toile pour laquelle je souhaiterais votre expertise.

J'ai acquis ce tableau lors d'une vente privée, dans des circonstances assez particulières, à un prix somme toute assez modique, ce qui de prime abord m'a fait soupçonner un faux. Cela étant, l'œuvre est signée de la main d'un peintre contemporain connu et elle me semble parfaitement authentique, mais il s'en dégage quelque chose de singulier, quelque chose de fascinant que je n'arrive pas encore clairement à identifier.

Je pourrais prendre contact directement avec l'artiste, ce dernier étant encore bien vivant; mais il demeure en Angleterre et vous comprendrez que cette question d'authenticité est par nature assez délicate; c'est pour cette raison que je voudrais avoir votre avis avant de pousser plus loin mes investigations.

Je préfère ne pas vous en dire plus pour ne pas risquer d'altérer votre jugement.

Si ma proposition vous intéresse, je vous attendrai à mon domicile, au 14 West Pickman Street, à Arkham, dans le courant de la semaine prochaine.

N'ayez aucune inquiétude pour le logis et le couvert. Ma demeure compte bien assez de chambres vacantes et mon majordome est plutôt bon cuisinier.

Dans l'espoir d'avoir de vos nouvelles et de vous revoir bientôt.

Votre dévoué Silas Cabot

Vendredi 21 octobre 1921, Arkham, Massachusetts

Les PJ sont libres de répondre à leur ami par courrier ou par télégramme. Les services postaux du Massachusetts (en 1920) sont assez performants. Une lettre postée le matin pouvait déjà être livrée à son destinataire le soir même. La livraison d'un télégramme ne prend que quelques heures, dépendant de la distance entre le bureau de poste et le destinataire. On peut compter de 3 à 6 heures.

Silas Cabot

L'homme est un amateur d'art averti, bien connu sur la côte Est. Héritier d'une riche famille, il a consacré une grande partie de sa fortune personnelle à acquérir des œuvres d'art: sculptures et peintures principalement.

A une certaine époque, les PJ et lui étaient assez proches mais les années et les circonstances de la vie les ont éloignés. Parfois, les PJ remarquaient un article dans la presse parlant de ses dernières acquisitions ou d'une exposition dont il était le généreux mécène mais cela faisait des années qu'ils n'avaient plus de contact direct.

Il semble que l'homme soit toujours aussi fortuné, en témoigne l'enveloppe et le papier à lettre filigrané, et amateur d'œuvres d'art.

Si vous ne connaissez pas Arkham

Arkham, bien connue des lecteurs d'Howard Phillips Lovecraft, est une petite ville du Massachusetts, à deux heures de train de Boston. Elle est caractérisée par son université réputée, l'Université Miskatonic, et la rivière du même nom qui partage la ville en deux parties, l'une au nord et l'autre au sud.

Silas Cabot habite dans le quartier sud de la ville, à une rue du campus de l'Université Miskatonic.

Un billet de train Boston-Arkham, en deuxième classe, coûte \$1,50; il faut déboursier \$2,50 pour la première classe.

Une autre source d'informations sur la ville fictive d'Arkham est le supplément pour l'Appel de Cthulhu les Mystères d'Arkham où j'ai puisé des informations sur certains lieux emblématiques de la ville. Ce supplément, édité en 1991, n'est hélas plus disponible mais j'ai réussi à mettre la main sur un scan PDF qui m'a été très utile pour l'écriture de ce scénario.

Arrivée des PJ à Arkham

Il est probable que les PJ arrivent à Arkham par le train; mais il est également possible d'arriver à Arkham par une des nombreuses lignes de bus de la **Massachusetts Auto Stage Company**. Un choix moins onéreux mais un trajet plus long et moins confortable que le

train. Bien entendu, si un des PJ dispose d'une voiture, il peut rallier Arkham par la route.

Partons du principe que, quel que soit le moyen de locomotion choisi par les PJ, toutes arriveront à Arkham dans la soirée du lundi 24 octobre 1921, les un.es par le dernier train ou le bus, les autres par leur propre moyen.

Les rues de la ville sont encore humides d'une récente averse et alors que les nuages s'éloignent vers l'ouest, le train en provenance de Boston entre en gare d'Arkham. Dans un sifflement strident et un formidable nuage de vapeur, la motrice marque l'arrêt et le chef de gare annonce d'une voix forte bien que fatiguée: "Gare d'Arkham, terminus".

Les PJ descendent du train; il est presque 20h00. A cette heure, les quais et le hall de la gare sont presque déserts, hormis le chef de gare et un employé en train de fermer son guichet, et quelques navetteurs tardifs.

La nuit enveloppe la ville. Sur le parvis de la gare, les rayons d'une lune gibbeuse forment des miroirs dans les flaques d'eau, dans lesquels se reflètent les nuages rescapés de l'orage.

Insistez sur l'ambiance sombre et l'air froid et humide, et l'impression de solitude nocturne. Le ciel où les derniers nuages de l'averse laissent place à une lune voilée et où quelques étoiles scintillent, points perdus dans l'immensité, comme autant de menaces cosmiques ignorées de l'humanité. Hormis les PJ et deux taxis, les abords du quartier de la gare sont déserts; bien que les rues principales de la ville soient éclairées (lampadaires électriques), les hauts maisons qui bordent l'avenue projettent de larges zones d'ombre et les rues secondaires sont plongées dans une obscurité poisseuse, presque solide.

La gare s'étirent tout le long de **High Lane**: façade symétrique percée de hautes fenêtres, de larges baies et une entrée monumentale singeant quelque temple moderne. De chaque côté du bâtiment

central, on devine dans la pénombre du soir deux massifs bâtiments secondaires reliés au bâtiment principal par une allée à colonnades. Des bancs vides et une longue avenue déserte où deux taxis (des Ford-T) de l'**Arkham Motor Cab** attendent les derniers navetteurs pour la dernière course de la journée.



Si les PJ sont venus à Arkham en bus, ce dernier les aura déposés devant la gare à peine une demi-heure plus tôt; une pluie battante les accueille à leur descente du bus, les obligeant à se réfugier sous le vaste préau de la gare. Les PJ sont les seuls passagers sur cette fin de ligne, Arkham étant le terminus.

Le chauffeur du bus referme la portière et redémarre sans s'attarder. Les PJ voient le bus s'éloigner le long de l'avenue, continuer sur Armitage Street, ses feux s'estompant peu à peu dans la nuit.

Une demi-heure plus tard, le sifflement caractéristique annonce l'entrée en gare du dernier train venant de Boston.

Le parvis de la gare est désert, hormis deux Ford-T garées un peu en retrait le long du trottoir. Chacune des voitures porte l'enseigne de l'**Arkham Motor Cab**, la compagnie de taxis locale.

Si les PJ s'approchent, ils distinguent le point rougeoyant d'une cigarette dans l'un des taxis, côté conducteur, et une silhouette. Dans l'autre voiture, une silhouette mais qui semble affaissée sur le volant.

Les PJ ayant un moyen de locomotion personnel (une automobile) pourront se rendre directement à l'adresse de Silas Cabot, 14 West Pickman Street.



Un petit tour en taxi

Dans le premier taxi, un homme fume une cigarette; sa face ridée émerge de l'obscurité dans un rougeoiement enfumé tandis qu'il tire sur sa cigarette. Ses yeux sont comme exorbités; son crâne est en partie caché par une casquette qu'il porte en arrière. Il porte un veston en tweed usé sur une chemise claire. Il passe un bras par la portière et interpelle les PJ.

"Bien le bonsoir m'sieurs dames, sale temps hein...", fait-il en pointant un doigt vers le ciel.

"Si vous cherchez un taxi, je suis votre homme. J'connais la ville comme ma poche et à c't'heure, vous n'trouverez plus grand monde pour vous emmener à bord, si j'puis dire."

"Où c'est que je peux vous emmener?"

Le vieux taximan - il s'appelle **Wilbur Bishop** - exerce ce métier depuis des années et connaît la ville comme sa poche.

Il propose: "À l'occasion, j'pourrais vous servir de guide si vous voulez. Histoire d'vous faire découvrir n'tre belle ville d'Arkham"

Dans le second taxi, un homme est affaissé sur le volant.

L'individu semble dormir. Si les PJ le réveillent, l'homme sursaute et baisse vivement sa vitre: "Oh... pardon... excusez-moi"

Il semble assez jeune, à peine la vingtaine, avec une fine moustache et la tignasse en bataille.

"Vous savez, la journée a été longue... et il n'y a plus beaucoup de clients à cette heure-ci..."

Il semble hésiter un instant puis reprend: "Où puis-je vous déposer?"

Le jeune taximan se nomme **Howard Osborne**. Il est étudiant à l'Université Miskatonic - il y étudie l'histoire et la littérature anglaise - et travaille comme taxi le soir pour payer ses études.

Le prix de la course est de 50 cents, plus le pourboire.

Selon que les PJ laissent un pourboire substantiel, le taximan leur indiquera l'adresse d'un bon restaurant, d'une salle de spectacle, d'un cabaret ou d'un bar clandestin

Restaurants:

- Anton's Restaurant, sur Powder Mill Street
- Le Crawford's Restaurant, à l'angle de Garrison et Armitage Street
- Chez Tante Lucy, sur Armitage Street

Théâtre/cabaret:

- Le théâtre Manley, sur Gedney Street; music-hall et cinéma

Bar clandestin:

- le Speakeay, sur Nord Garrison Street

Le taxi démarre et s'éloigne de la gare en remontant l'avenue, pour tourner tout de suite à droite, pour couper Water Street et prendre le pont Garrison qui enjambe la rivière Miskatonic.

Par les vitres du taxi, les PJ aperçoivent les rives de la rivière, dont les contours sont plongés dans l'obscurité et une brume nocturne que les rayons de la Lune arrivent à peine à percer.

Le moteur vrombit et le taxi franchit le pont pour continuer sur South Garrison Street.

Les rues sont désertes mais éclairées à intervalles réguliers par des lampadaires électriques, preuve de modernité.

Les PJ comptent quatre rues; le taxi tourne à droite dans la cinquième rue. Le taxi ralentit et vient s'arrêter devant une haute

grille derrière laquelle on devine un parc urbain, les troncs et les ramures de grands arbres, sans doute des ormes ou des platanes, et derrière les arbres, la silhouette d'un manoir.

Les PJ sont arrivés à destination: 14, West Pickman Street, à Arkham.

Le manoir Cabot

A leur descente du taxi, les PJ se retrouvent devant une haute grille qui défend l'accès d'un petit parc urbain au fond duquel se dresse le manoir Cabot.

Le parc est planté de grands arbres, hautes silhouettes à la ramure dégarnie par l'automne, se balançant doucement dans le vent du soir. Aucun bruit, hormis le crissement des pas des PJ sur les graviers de l'allée menant au manoir.

Les PJ ont l'impression d'être observés. Pourtant le parc est désert, plongé dans une pénombre brumeuse, baigné par le voile diaphane des rayons de la Lune.

Un parfum terreux chatouille les narines des PJ, une odeur sans doute produite par l'averse qui a détrempé le sol couvert de feuilles mortes du parc. Une senteur organique de terre fraîche et de matière végétale en décomposition.

En remontant l'allée, les PJ commencent à détailler le manoir Cabot: une bâtisse victorienne, dans le style de la Reine Anne, avec des toits pentus percés de mansardes, une façade asymétrique flanquée d'une grande tourelle hexagonale côté gauche, une plus petite et ronde sur le côté droit, de hautes fenêtres en saillie, un porche couvert, un premier étage comportant de nombreuses chambres à en juger par le nombre de fenêtres, un second étage réparti sous les toits et dans la tourelle hexagonale.

Un peu à l'écart dans le parc, on devine plus qu'on ne voit un second bâtiment, apparemment une ancienne écurie reconvertie en garage et en logement pour les domestiques.

Il y a de la lumière au rez-de-chaussée.

Il ne reste plus aux PJ qu'à avancer et frapper à la porte.



Un hôte bien étrange

Un homme grand mais voûté ouvre aux PJ. Son visage cireux est parcouru de rides profondes, encore accentuées par la lumière jaunâtre de la lampe à pétrole qu'il tient à la main. L'individu doit avoir dans la septantaine, peut-être plus... Il considère les PJ de la tête au pied puis lance un "Oui, vous désirez ?"

Aux PJ de se présenter à l'individu qui semble bien être un genre de majordome.

"Oui... tout à fait... Monsieur Cabot vous attend dans le Grand Salon".

"Laissez-moi vous débarrasser !"

"Monsieur Cabot ne peut vous accueillir lui-même... veuillez me suivre"

L'homme s'avance dans le large hall d'entrée d'une allure dégingandée, le dos rond, les jambes s'agitant sous lui comme les pattes désarticulées d'un pholque (araignée à grandes pattes, très commune dans les maisons).

En suivant le majordome, les PJ remarquent que le hall d'entrée est encombré de caisses et de cartons de grandes tailles. Il y a aussi des cadres de toutes les tailles, et les quelques meubles - des consoles -

sont également encombrés par des statues, des sculptures de toutes les sortes, mélange improbable de bronzes anciens et de figures de marbre blanc, noir ou morderé. Une incroyable collection d'objets d'art occupe la moindre place libre, laissant à peine le passage pour une personne. Dans le fond du hall, un escalier aux marches elles-aussi encombrées d'objets hétéroclites. Les murs eux-mêmes semblent faits de la juxtaposition de tableaux de tous styles et de toutes époques.

Le majordome, remarquant le regard curieux des PJ, expliquera d'une voix où on devine un agacement contenu: "Monsieur est grand collectionneur, comme vous l'aurez sans doute remarquer."

Le domestique introduit les PJ dans une grande pièce (sans doute le Grand Salon) elle aussi encombrée de caisses, de tableaux empilés ça et là ou fixés aux murs.

De grandes fenêtres, aux rideaux en partie tirés (ce qui explique que les PJ aient aperçu de la lumière) donnent sur le parc à l'avant et sur un des côtés de la maison. A droite en entrant, les PJ remarque une large porte vitrée (la vitre est faite de petits vitraux colorés et légèrement gaufrés) fermée, donnant sur une pièce voisine (dont les PJ ignorent la nature pour l'instant).

Plusieurs lampes à pétrole dispensent une lumière chiche (si les PJ posent la question, le majordome expliquera qu'avec l'orage, le courant a été subitement coupé et qu'il compte aller voir dès le lendemain matin au disjoncteur principal qui se trouve dans une cabine au fond du parc, côté West High Street); au centre de la pièce, un large canapé flanqué de deux fauteuils Club, face à un feu ouvert, manteau de cheminée Art Déco, sur lequel de petites statuettes sont posées. Derrière le pare-feu, quelques bûches noircies se consomment doucement.

Face aux braises mourantes, un homme en fauteuil roulant, affaissé sur le côté gauche.

Le majordome s'approche de lui d'un pas rapide.

"Monsieur, vos invités sont là".

L'homme dans la chaise roulante a un léger sursaut.

Son domestique fait pivoter la chaise, positionnant le maître de maison face à vous.

Silas Cabot (car il s'agit bien de lui) a la cinquantaine bien marquée, des traits tirés, un regard qui semble perdu dans le vague, une fine moustache qui mériterait d'être mieux taillée, ça et là quelques touffes de poils vestiges d'une barbe rasée de manière très approximative, une calvitie naissante; il est vêtu d'un costume trois pièces, la cravate desserrée, aux pieds des chaussons en mohair gris.

Après un moment pendant lequel il semble émerger du sommeil, Silas Cabot reconnaît les PJ; rappelons qu'ils se connaissent, même s'ils ne se sont plus vus depuis longtemps.

"Ah oui... mes amis, soyez les bienvenus chez moi... Veuillez excuser ma tenue disons quelque peu négligée..."

"Je suis très heureux que vous ayez pu venir... vraiment."

"J'ai eu récemment quelques problèmes de santé qui m'ont cloué dans cette maudite chaise..."

"J'espère que vous avez fait bon voyage."

"Mais voyons... quelle heure peut-il être", dit-il en sortant une magnifique montre à gousset de la poche de son gilet. "Oh il est déjà fort tard et je manque à tous mes devoirs d'hôte... Prenez place", en invitant les PJ à prendre place dans le canapé et les fauteuils.

Puis se tournant vers son majordome: "Archi... apporte donc un encas à nos invités, et de quoi boire... un peu de thé ou de café serait parfait". Archi fait une légère grimace de désapprobation: "Certainement Monsieur", et il quitte le salon, laissant les PJ avec leur hôte.

"Il faut excuser **Archibald**; il est à mon service depuis une éternité et n'aime pas trop qu'on change les habitudes et votre arrivée tardive semble bien le contrarier quelque peu... mais il s'y fera, ne vous inquiétez pas"

S'en suit une conversation entre Silas et les PJ au cours de laquelle le riche collectionneur s'étalera longuement sur sa très grande collection; à en juger par la quantité d'objets d'art que les PJ ont pu apercevoir jusqu'ici, et si les autres pièces du manoir sont elles aussi encombrées de la sorte, la collection est en effet hors du commun.

"J'avoue que cette collection commence à prendre des proportions qu'on pourrait qualifier d'extravagantes..."

“J’ai souvent pensé à confier une partie de tout ça - et il fait un large mouvement du bras, englobant le contenu de la pièce, et plus - à un musée... mais d’un autre côté, j’aime être entouré de tant de belles choses, vous comprenez”

“Et ne pensez pas qu’il n’y a aucun ordre dans tout ça... je tiens un registre très précis de toutes mes acquisitions.”

A un moment, Archibald revient avec un plateau couvert de sandwichs qu’il pose sur la table basse au milieu du salon.

Un second plateau suit le premier, supportant théière, cafetière et tasses en porcelaine. Il fait rapidement le service puis prend congé.

Si les PJ interrogent Silas sur la raison de leur venue, c’est l’estimation d’un tableau nouvellement acquis, Silas leur expliquera avoir acheté il y a quelques semaines un tableau à un marchand d’objets d’art d’Arkham, un certain **Andréas Ver Hoven**, qui tient un magasin et une petite salle de vente au 451, West Main Street (Les Mystères d’Arkham, page 48).

Ce tableau est renseigné comme étant de la main d’un certain Sidney Herbert Sime, un peintre anglais très prometteur.

“J’ai noté tout ça dans mon registre... il est dans mon bureau.”

Le tableau

Le bureau est la pièce voisine du Grand Salon.

Silas demande l’aide des PJ pour le “pousser” jusqu’à la pièce voisine, séparée du salon par une large porte vitrée.

C’est une pièce plus petite mais encombrée d’objets, de cartons, de toiles entreposées contre les murs. Un bureau occupe le côté gauche de la pièce, avec un fauteuil en cuir à haut dossier, dos à une grande fenêtre aux rideaux tirés, donnant vraisemblablement sur le côté de la maison.

Sur le mur en face du bureau, un espace dégagé; plutôt singulier puisque les autres murs sont couverts à l’excès de cadres.

On dirait que Silas a voulu mettre en évidence l’unique tableau fixé à ce mur.

“Voyez, voici le tableau en question”

“Mon registre est sur le bureau, là... Auriez-vous l’amabilité de me le donner et d’approcher un peu la lumière...”

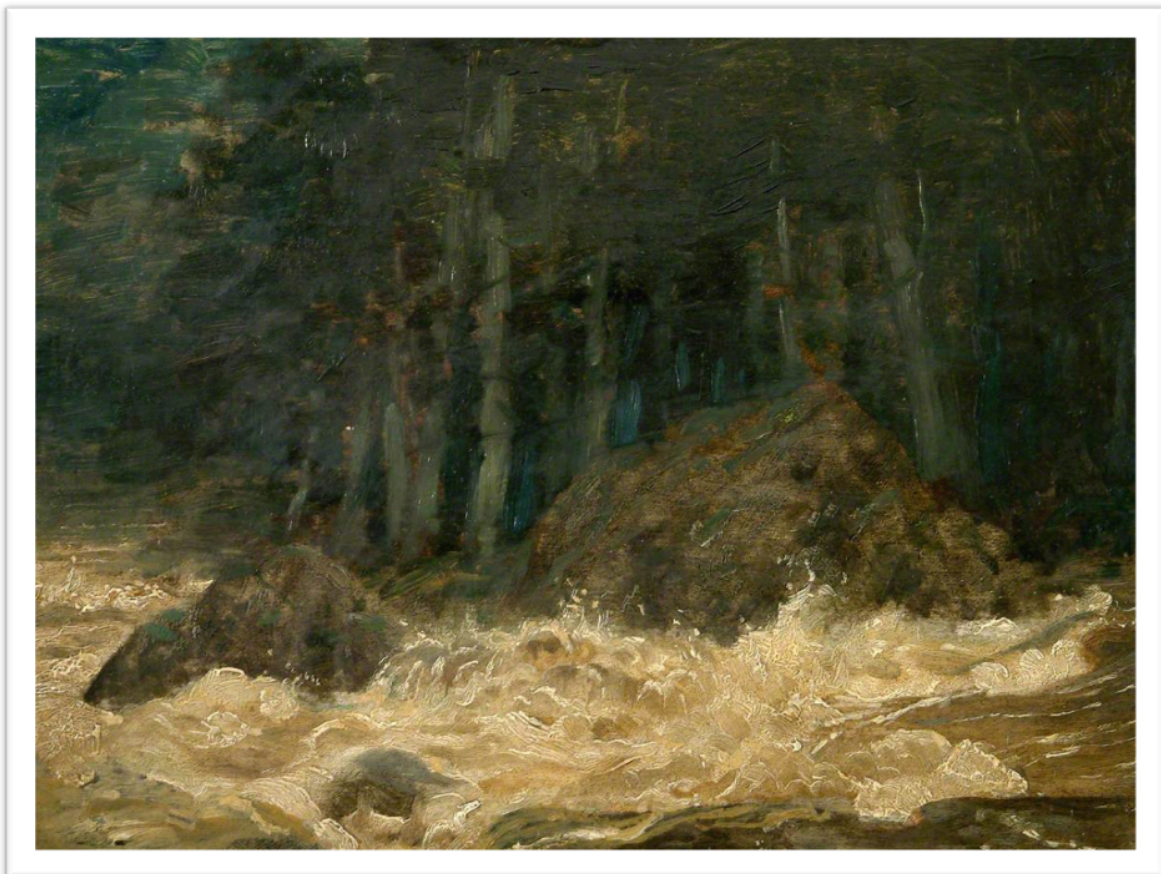
Le registre mentionne bien l'achat de la peinture en question fin septembre à la salle de ventes d'art Ver Hoven.

Le prix est indiqué et semble plutôt dérisoire.

A la lumière chiche des lampes à pétrole, les PJ peuvent détailler le tableau.

Le registre indique le titre de l'œuvre: "Une rivière en Ecosse", signée de **Sidney Sime**, 1900.

On y voit une rivière aux flots tumultueux, des rochers et une forêt sombre en arrière-fond. Un paysage assez banal.



"Je vous avoue une certaine perplexité par rapport à cette toile... un paysage assez banal me direz-vous... mais vous auriez tort de penser cela. Croyez-moi... j'ai étudié cette toile, je l'ai scrutée pendant de longues heures et... comme dire... elle recèle quelque chose d'indéfinissable... quelque chose d'intrigant..."

Silas perd son regard dans la toile, ne trouvant plus ses mots.

Il a sur le visage cet air de fascination du faon pris dans les phares d'une voiture, subjugué.

Puis, il se reprend: "Où en étais-je ? Ah oui, remarquable... vous serez d'accord avec moi n'est-ce pas..."

Un PJ amateur d'art pourrait identifier le peintre: Sidney Herbert Sime est un peintre anglais plutôt connu, et vivant actuellement en Angleterre. Ses œuvres sont empreintes de fantastique, de mystère et d'une certaine féerie, illustrant notamment les écrits de Lord Dunsany. Il était un des peintres préférés de HP Lovecraft, cité dans Le Modèle de Pickman et L'Appel de Cthulhu.

Bien que contemporaines, les toiles de Sime se monnaient à un certain prix, bien plus élevé que le prix indiqué dans le registre. C'est sans doute ce prix modique qui a intrigué Silas Cabot et lui a fait soupçonner un faux (raison de la venue des PJ à Arkham).

Si les PJ veulent mener une première expertise, Silas prétexte qu'il se fait tard et que tout semblera plus clair après une bonne nuit de sommeil, et qu'aucun examen sérieux ne peut être mené à la lueur de lampes à pétrole. Il promet aux PJ un accès privilégié à la toile dès le lendemain matin.

Il appelle Archibald: "Il se fait tard. Veuillez conduire nos invités à leurs chambres, puis revenez m'installer pour la nuit"

Silas explique aux PJ que depuis qu'il est en chaise roulante, il ne peut plus monter les escaliers menant à sa chambre, et il ne peut se résoudre à demander à Archibald de le porter à l'étage.

Il a donc installé un lit de fortune dans le Grand Salon (les PJ n'ont pas remarqué le lit de fortune caché sous un large couvre-lit en patchwork, dans un coin du salon).

Première nuit au manoir Cabot

Archibald guide les PJ jusqu'aux chambres, au premier étage.

L'escalier est encombré de statuettes et de petits paquets emballés dans du papier craft ou des cartons. L'étage ne fait pas exception.

Les murs des couloirs sont chargés de tableaux de toutes tailles.

Les chambres ressemblent à des entrepôts et les PJ ont juste assez d'espace pour se mouvoir jusqu'à leur lit.

Chaque chambre dispose d'un lit et d'un petit lavabo, encore faut-il se frayer un chemin dans le fatras qui encombre chaque chambre.

Selon la position de la chambre, la fenêtre donne sur l'avant, l'arrière ou les côtés de la maison.

A l'avant de la maison et sur les côtés, on aperçoit les silhouettes des arbres qui se balancent doucement...

Le ciel est dégagé; quelques nuages et une lune croissante...

- ☐ Les PJ les plus attentifs remarquent que les nuages dans le ciel nocturne ne bougent pas, ou très peu. Lorsque les PJ sont arrivés au manoir quelques heures plus tôt, un vent léger poussait les derniers nuages de l'averse vers l'ouest... là, il semble que le vent soit tombé.

En ouvrant la fenêtre (fenêtre à glissière vers le haut) et en se penchant à l'extérieur, on constate qu'en effet, il n'y a pas la moindre brise. L'air est immobile et chargé de la fraîcheur nocturne. MAIS les branches des arbres se balancent doucement. On perçoit même de légers craquements de leurs ramures.

Cette découverte peut avoir un effet sur la santé mentale des PJ.

- ☐ Un PJ qui loge dans une des chambres donnant sur l'arrière du manoir peut apercevoir au fond du parc, près du mur, un petit bâtiment qui est sans doute la cabine électrique mentionnée par Archibald. Derrière le mur, du côté sud du parc, on aperçoit le haut des maisons sur West High Street, et quelques lampadaires électriques bien allumés...

- ☐ Un PJ qui se relève la nuit et descend au rez-de-chaussée sera intrigué par le fait qu'il y a une faible lumière dans le bureau de Silas Cabot et le fait que la porte vitrée est entrouverte.

S'il pénètre dans le bureau, il trouve Silas dans son fauteuil roulant, face au tableau, le fixant comme un faon pris dans les phares d'une voiture, subjugué, immobile, la respiration régulière d'un dormeur, mais les yeux bien ouverts.

Par la fenêtre, derrière Silas, les rayons obliques de la Lune traversent la pièce, éclairant le tableau comme un projecteur.

Si le PJ referme les rideaux, plongeant la pièce dans la semi-obscurité, Silas émet un faible raclement de gorge puis se réveille... il est confus, encore dans un demi-sommeil. Il accepte que le PJ ne reconduise à son lit de fortune dans le grand salon.

Investigations

La nuit se passe sans autre péripétie et le lendemain, Archibald frappe doucement à la porte des PJ pour leur annoncer que le petit déjeuner est servi à la cuisine.

Il y a en effet une cuisine (que les PJ n'avaient pas encore visitée) au rez-de-chaussée, à l'arrière du bâtiment.

Là encore pas mal de cartons, de statuettes et de cadres grossièrement emballés et appuyés ça et là sur les murs... mais peut-être moins que dans le reste de la maison.

Archibald a préparé un solide petit déjeuner, de quoi requinquer les PJ.

Le majordome explique que son maître a déjà déjeuné (il se lève très tôt... a-t-il seulement fermé l'œil de la nuit). Il est dans son bureau si les PJ le cherchent.

□ L'étrange rêverie de Silas

Silas Cabot est dans son bureau, dans sa chaise roulante, face au tableau. Lorsqu'un PJ entre, il le trouve là, en train de regarder fixement le tableau, comme subjugué, le regard dans le vague, la respiration régulière d'un dormeur mais il a les yeux bien ouverts. Puis Silas sursaute légèrement et semble sortir de sa rêverie, s'aperçoit de la présence du PJ et le salue, l'air ailleurs. Il demande au PJ de le reconduire au salon.

Mode "bac à sable"

Aux PJ de se fixer un plan d'actions et de se répartir les tâches.

A partir d'ici, le scénario passe en mode "bac à sable".

Ils sont libres de visiter le manoir ou d'aller en ville. Ils peuvent interroger Silas et le majordome Archibald.

Leur mission première reste d'expertiser le tableau mais d'autres mystères peuvent les distraire de cette tâche initiale.

Examiner le tableau

Le tableau est-il authentique ?

Les PJ peuvent examiner la toile de près et peut-être la décrocher du mur pour l'examiner sous toutes les coutures - même si Silas se montre contrarié et leur demande avec insistance de replacer la toile à sa place une fois leur expertise achevée.

Sur un test en vue d'expertiser le tableau:

- ☐ Le tableau est bien repris au catalogue du Musée des beaux-arts de Boston. D'après la description et les informations au catalogue, ce tableau est authentique.
- ☐ Un examen minutieux de la toile et de la qualité des pigments utilisés semble confirmer son authenticité, même si on peut détecter une finesse de fabrication singulière, visible seulement au microscope. Ce tableau se distingue des autres productions de Sydney Sime par une trame très fine qui donne au sujet une qualité chromatique totalement inédite.
- ☐ Un échantillon (très petit) soumis à des analyses chimiques poussées révèle qu'il y a dans les pigments du sulfure de strontium, une substance qui "brille" sous certaines lumières; ce composé pourrait donner l'impression que le tableau change sous certains éclairages, comme les rayons de lune par exemple.
- ☐ Un des arbres représentés sur le tableau présente d'étonnantes caractéristiques: un tronc qui semble se diviser en quatre branches, comme des pattes; des filaments semblent surgir de protubérances végétales comme on en trouve sur les saules têtards.
- ☐ En examinant longuement le tableau, un PJ repère une silhouette entre les arbres, une silhouette humaine, celle d'un homme... à la loupe, il s'aperçoit que l'homme porte un costume trois pièces et ressemble singulièrement à Silas Cabot.
- ☐ En regardant longuement le tableau, un PJ sensible pourrait être comme hypnotisé, transporté dans une étrange forêt, près d'une rivière tumultueuse... lorsqu'il revient à lui, plusieurs heures se sont écoulées.

Rendre visite à la salle de vente Ver Hoven

Pourquoi a-t-il été vendu à un prix aussi dérisoire ?

Une visite à la salle de vente d'art d'Andréas Ver Hoven, 451 West Main Street, peut apporter des réponses.

Andréas Ver Hoven est un vendeur d'arts d'origine hollandaise; il s'exprime dans un anglais impeccable mais avec un léger accent. C'est un petit homme rondouillard, moustache et bouc soigneusement taillé, portant gilet et nœud papillon.

Il reçoit les PJ dans un petit bureau dont trois des murs sont couverts d'étagères supportant un grand nombre de fardes datées.

A l'évocation de Silas Cabot, un sourire se dessine sur son visage: "Monsieur Cabot... un de mes meilleurs clients, je peux l'affirmer"

Il ne fera aucune histoire pour sortir le registre de vente où figure la transaction liée au tableau.

"Le prix singulièrement bas s'explique par le fait que c'était une vente publique; je n'étais que l'intermédiaire, ne touchant qu'une très petite commission... une vente publique suite au décès sans héritier du précédent propriétaire du tableau..."

Andréas hésite un peu puis accepte de donner l'identité du précédent propriétaire: un certain **Rupert Donovan**, de New York.

"Je n'en sais guère plus. On m'a dit que monsieur Donovan avait été victime d'un accident... mais vous savez, dans les grandes villes comme New-York, tout peut arriver. Je préfère de loin notre bonne vieille Arkham."

- Un PJ curieux peut contacter les autorités new-yorkaises (police, journaux, morgues) pour en savoir plus sur les circonstances du décès de Rupert Donovan. Il découvrira que Rupert Donovan a été retrouvé mort dans la zone boisée de Central Park; son corps semblait avoir été disloqué, comme écrasé; l'enquête a été classée sans suite faute d'indices probants. Rupert n'ayant pas laissé de testament et n'ayant pas d'héritier connu, ses biens sont devenus la propriété de l'Etat et une partie a été mise en vente. C'est lors d'une de ces ventes que Ver Hoven a acheté le tableau.

Andréas Ver Hoven est également en possession d'une liste des précédents propriétaires du tableau.

Il explique: "ce genre de certificat est une procédure assez récente, pour éviter les faux, vous comprenez"

Les précédents propriétaires connus du tableau sont:

- Rupert Donovan (Etats-Unis, New-York)
- Edward Ashcombe (Etats-Unis, Boston)
- La vicomtesse Claire de Brissac (France)
- Sir Reginald Cavendish (Angleterre)

☐ Le nom de Edward Ashcombe pourrait dire quelque chose à un des PJ: l'homme a fait la première page du Boston Telegraph il y a un an; son corps avait été retrouvé dans une forêt au nord de Boston, disloqué, comme écrasé par une masse énorme. Il était antiquaire à Boston.

☐ Se renseigner sur les autres personnes de la liste prendra plus de temps car cela nécessite un courrier outre-Atlantique mais c'est possible en écrivant à l'ambassade des Etats-Unis dans les pays cibles, pour peu que les PJ aient des contacts ou leurs entrées dans les chancelleries.

Les réponses des chancelleries seront les mêmes à chaque fois: la personne recherchée est malheureusement décédée dans des circonstances singulières: leur corps disloqué a été retrouvé en forêt; faute d'indices, l'affaire a été classée sans suite.

Visiter le reste du manoir Cabot

Le manoir Cabot est une grande bâtisse possédant de nombreuses pièces, couloirs et passages, ainsi qu'une cave.

Le plan est en annexe de ce scénario.

Le rez-de-chaussée

Le hall d'entrée

Grand hall d'entrée encombré de caisses, de cadres et de tableaux appuyés sur les murs; les murs eux-mêmes sont couverts de tableaux de toutes tailles et de tous styles.

Les consoles sont encombrées de statues et d'objets d'art en tout genre. Un escalier mène à l'étage. Une petite porte sous l'escalier mène vraisemblablement à la cave.

Une grande double porte à gauche donne sur le grand salon.

Une porte à droite, entrouverte, laisse deviner une petite pièce meublée de deux fauteuils de cuir et d'un guéridon, avec un petit bar; sans doute un fumoir.

Au fond du hall, une porte donne sur la cuisine.

Le grand salon

Pièce principale du rez-de-chaussée, canapé, fauteuils Club en cuir, une grande table, quelques meubles de style et un lit de fortune dissimulé sous une couverture en patchwork.

Une cheminée style Art Déco et une petite bibliothèque.

La pièce est encombrée de cartons, de tableaux appuyés ou suspendus aux murs; la table et les quelques meubles sont également encombrés de statuettes, d'objets d'art.

Sur le mur nord, une grande porte vitrée; la vitre est gaufrée, dissimulant la nature et le contenu de la pièce adjacente.

le bureau de Silas Cabot

Encore une pièce encombrée d'un fatras d'objets en tout genre.

Il y a également plusieurs bibliothèques, elles aussi débordant de livres et de catalogues, des fardes de carton fermées par des cordelettes, des caisses d'archives un peu partout.

Un bureau massif occupe le côté gauche de la pièce, avec un fauteuil en cuir à haut dossier, dos à une grande fenêtre aux rideaux tirés, donnant vraisemblablement sur le côté de la maison.

Au mur, en face du bureau, le tableau, suspendu au mur dans un espace qui semble avoir été spécialement dégagé pour mettre en valeur la toile signée Sydney Sime.

La cuisine

Avec une porte donnant sur l'arrière du manoir, la cuisine est grande et fonctionnelle, avec deux larges cuisinières et des étagères remplies de boîtes de conserve, de pots et de paquets. Il y a une grande table et assez de chaises pour que toute une maisonnée puisse y prendre son petit-déjeuner. C'est d'ailleurs là que les PJ sont conviés à prendre leurs repas.

Le fumoir

Petite pièce cozy comportant deux fauteuils club au cuir usé, un petit bar et un guéridon. Idéal pour s'isoler et discuter en toute discrétion. C'est dans cette pièce que Silas finissait ses soirées entre amis, à l'époque où il n'était pas malade et où il recevait encore des amis. Depuis des années, cette pièce ne sert plus et une couche de poussière s'est accumulée sur les meubles.

Le petit salon

Encore une pièce transformée en entrepôts: des caisses, des cartons, des cadres, certains vides.

Le manoir dispose de toilettes au rez-de-chaussée ainsi que dans la salle de bain à l'étage (un luxe pour l'époque).

La cave

La cave est divisée en trois parties: une réserve accessible par l'extérieur via une porte donnant sur l'arrière du manoir, une grande cave où sont entreposés des caisses et des cadres emballés dans des toiles cirées pour éviter qu'ils ne soient attaqués par l'humidité, et une petite cave à vins où subsistent quelques bouteilles.

Le 1^e étage

Au premier étage, quatre chambres, dont une a été aménagée en bureau; c'était le bureau de Silas avant qu'il ne se retrouve en chaise roulante. L'ancienne chambre de Silas n'est plus occupée.

Le manoir dispose d'une salle de bain, avec baignoire et toilettes (un luxe pour l'époque).

Le 2^e étage et le grenier

Le dernier étage est en partie sous les toits, avec une chambre d'ami, une chambre mansardée et plusieurs greniers. Là encore, des caisses, des cartons, des toiles empilées ça et là, recouvertes de grands draps que la poussière et les toiles d'araignée ont rendu gris.

La mansarde abrite un petit secrétaire et un coffre rempli de vieux papiers et de quelques livres anciens.

Parmi les livres anciens figurent quelques volumes intéressants d'un point de vue d'un libraire mais rien qui sorte de l'ordinaire, hormis un petit codex relié en cuir qui semble être une

traduction en allemand du **Livre d'Eibon**; l'ouvrage parle en outre des **Contrées du Rêve**, un lieu onirique accessible uniquement par le biais du sommeil, et d'une cité nommée **Ulthar** où les chats sont légions... et d'**une forêt enchantée**, belle et brillante le jour, mais peuplé de monstres et d'ignobles engeances la nuit venue, lorsque la Lune baigne les sous-bois de ses rayons laiteux.

Aller jeter un oeil à la cabine électrique

Au fond du parc, une petite construction en briques abrite l'équipement assurant l'alimentation électrique du manoir.

La fée électrique arrive par un premier câble venant de la rue, passe par un disjoncteur pour continuer jusqu'au manoir par un second câble aérien. A première vue, le câble semble intact.

Les PJ constatent que le disjoncteur principal a été relevé; difficile de dire si c'est suite à une action volontaire ou à une surcharge de l'installation, auquel cas le disjoncteur saute automatiquement pour éviter une surcharge. Cela peut arriver si la foudre frappe tout près...

Les PJ n'étaient pas présents au manoir lors de l'orage de la veille mais ils peuvent interroger Archibald ou Silas Cabot à ce sujet. Aucun ne se souvient que la foudre soit tombée si près du manoir mais cela reste possible.

Examiner les arbres du parc

Les arbres du parc sont des ormes et des platanes pour la plupart, certains assez vieux si on en juge par les boursouflures et les cicatrices de tailles et d'élagages anciens.

Un PJ ayant quelques connaissances en botanique ne détectera rien de notable. En cette saison - nous sommes en octobre - ils ont perdu quasiment toutes les feuilles. La couche de feuilles au sol est épaisse et il s'en dégage une forte odeur d'humus.

Si en plein jour, ce parc n'a rien d'intrigant, à la nuit tombée, avec les rayons de lune et les ombres, l'imagination peut aisément jouer des tours et travestir des arbres inoffensifs en créatures antédiluviennes et fantasmagoriques.

Seconde nuit au manoir Cabot

Lors de leur seconde nuit au manoir Cabot, un des PJ est réveillé en pleine nuit par un bruit de vitre brisée, suivi très vite par le bruit

d'objets chutant sur le plancher et d'un grincement, comme si on déplaçait un meuble, venant du rez-de-chaussée.

Quelqu'un a brisé la vitre de la fenêtre du petit salon, et sans doute a-t-il trébuché dans le fatras qui encombre la pièce, provoquant les bruits perçus par le PJ.

En descendant l'escalier prudemment, le ou les PJ aperçoivent une silhouette qui s'avance prudemment dans le hall, s'approchant de la double porte donnant sur le grand salon.

Si l'intrus est alerté par la présence des PJ, il tentera de fuir par là où il est entré, se précipitant vers le corridor puis le petit salon, trébuchant une fois encore dans un petit fauteuil et les cartons entreposés dans la pièce.

Les PJ peuvent tenter de l'intercepter par l'extérieur en passant par la porte de devant, ou par la porte de service à l'arrière du manoir.

L'individu aura la possibilité de fuir vers l'avant de la propriété en rejoignant la rue Pickman, ou de courir jusqu'au mur au fond du parc pour sauter dans High Street.

Dans les deux cas, les PJ pourront le poursuivre et tenter de l'arrêter.

Si l'intrus réussit à s'échapper, il tentera une autre approche dans les prochains jours, en se présentant au domicile de Silas Cabot en tant qu'amateur d'art, très intéressé d'acheter un certain tableau, offrant une belle somme d'argent, se montrant trop insistant.

Un PJ qui aurait aperçu l'intrus pourrait le reconnaître ou du moins avoir de sérieux soupçons.

L'intrus est un homme d'une quarantaine d'années; chemise, gilet, pantalon de velours, bottines à lacets, un manteau sombre et un béret. Il se nomme **Samuel Ashcombe**. Il est le frère du défunt Edward Ashcombe, un des précédents propriétaires du tableau.

Son but: trouver le tableau et le détruire, de préférence en y boutant le feu.

D'abord quelque peu paniqué d'avoir été capturé, il avouera vite aux PJ le but de son incursion dans le manoir.

D'après ses dires, le tableau serait la cause de la mort de son frère Edward. Peu de temps après avoir acquis le tableau,

Edward a commencé à avoir un étrange comportement, restant des heures à contempler le tableau, de jour comme de nuit, comme subjugué, rêvant les yeux ouverts. Au fil des semaines, sa santé a commencé à se détériorer: manque de sommeil, perte d'appétit (il mangeait à peine), catatonie des membres inférieurs...

A plusieurs reprises, son frère disparut et on le retrouva dans les bois, à plusieurs kilomètres de la maison, sans qu'il ait le moindre souvenir de comment il s'était retrouvé là... alors même qu'il avait déjà perdu l'usage de ses jambes.

Pour toute explication, Edward racontait juste qu'il s'était promené dans les bois, sans but, et qu'il s'était égaré.

Puis vinrent les terreurs nocturnes. Il passait pratiquement toutes ses nuits à contempler le tableau, assis dans son fauteuil roulant. Quelques jours avant sa mort, il s'était mis à hurler en pleine nuit, en proie à une terreur sans nom...

A son réveil, il tenait des propos incohérents à propos d'un **Bouc Noir** et de ses serviteurs qui se cachent dans la forêt obscure et qui tentent de l'attraper... "leurs membres visqueux claquaient à mes oreilles et j'entendais leurs sabots frapper le sol derrière moi mais je courais vite et ils n'ont pas réussi à m'attraper"

"Mais tôt ou tard, ils m'auront... avant que je puisse franchir l'orée de la **Forêt Enchantée**... et rejoindre la sécurité des hauts murs de la cité d'**Ulthar**.... ils vont me rattraper et m'écraser de leurs pattes monstrueuses..."

Edward avait visiblement perdu la raison.

Samuel s'était résigné à le faire interner... mais le malheureux périt quelques jours plus tard. Son corps disloqué fut retrouvé dans la Lynn Woods Reservation, à l'est de Boston.

Et une fois de plus sans aucune explication plausible quant à sa présence si loin de son domicile, sans compter le fait qu'Edward était incapable de se déplacer seul, cloué qu'il était à son fauteuil roulant.

La police classa l'affaire sans suite.

Peu de temps après, le tableau fut acquis par un acheteur anonyme (Rupert Donovan) à l'occasion d'une vente publique et Samuel perdit sa trace jusqu'à il y a quelques semaines où il l'a

retrouvé dans un catalogue de ventes de la maison Ver Hoven d'Arkham.

L'histoire de Samuel fournit plusieurs indices que les PJ peuvent exploiter:

- ☐ Les mentions de **Bouc Noir** et d'**Ulthar** figurent dans le **Necronomicon**, dont l'Université Miskatonic possède un exemplaire; il s'agit d'une édition en latin, traduite par le Dr. Olaus Wormius, imprimée en Espagne au XVe siècle.
- ☐ Le Bouc Noir serait un des noms d'une entité ancienne connue sous le nom barbare de **Shub-Niggurath**, divinité incarnant une fécondité malsaine et corrompue, associée à la forêt primale et à la nature primitive.
- ☐ Les serviteurs de Shub-Niggurath sont nommés **les Mille Chevreaux**. Rejetons malfaisantes, ils se présentent comme des végétaux, arbres contrefaits présentant des excroissances d'écorce et des longues lianes, tentacules visqueux avec lesquels ils se saisissent de leurs proies pour les porter vers d'ignobles bouches béantes.
- ☐ Les rejetons craignent le feu, qui semble l'unique moyen de les détruire.
- ☐ Ulthar est une cité mythique évoquée dans le **Livre d'Eibon**, dont l'Université Miskatonic possède une traduction anglais incomplète.
- ☐ La **Forêt Enchantée** est également mentionnée dans le Livre d'Eibon. Il serait possible d'accéder à cette forêt pour le truchement du rêve... le tableau de Sydney Sime serait une clé vers cette Contrée du Rêve.

Les confidences du majordome

Le troisième soir, Archibald se confiera à un des PJ: il avouera au PJ son inquiétude concernant l'état de santé (mentale) de son maître.

"Monsieur ne dort quasiment plus et passe ses nuits à scruter - je n'ai pas d'autres mots - le tableau qu'il a acheté dernièrement"

"Cela m'inquiète beaucoup car outre le fait qu'il ne dort plus, il ne mange presque rien et semble totalement absorbé par cette toile".

"On le croirait comme hypnotisé, les yeux grand ouverts, la respiration régulière comme celle d'un dormeur... cela commence à

me faire peur, et je suis au service de monsieur depuis bien des années, et croyez-moi, j'en ai vu des choses étranges..."

Troisième nuit au manoir Cabot: la Forêt Obscure

Et en effet, les dires du majordome sont la triste réalité.

Si un des PJ se relève durant la nuit et descend dans le grand salon, il trouvera le lit de camp vide; Silas est dans son fauteuil roulant, face au tableau.

Silas a le regard fixé sur la toile, la respiration régulière comme s'il dormait, les mains crispées sur les accoudoirs en bois de son fauteuil. Il ne bouge pas.

Par la fenêtre ouverte, les rayons de la Lune éclairent le tableau d'une lueur spectrale presque surnaturelle.

En examinant le tableau plus attentivement, on remarque certains détails saisissants. Ce n'est bien sûr qu'un effet d'optique dû à la lueur singulière de l'astre nocturne, ou à une trop grande imagination mais on dirait parfois que les arbres bougent, que certains troncs se déplacent; à chaque clignement des yeux, de petits détails ont changé et on distingue une silhouette humaine au milieu de l'ombre du sous-bois, un homme qui semble courir, un homme qui ressemble curieusement à Silas Cabot.

Et puis le PJ se retrouve lui-même dans cette forêt plongée dans une nuit spectrale, de larges troncs tels les colonnes de quelque temple antique, des craquements provoqués par la course d'un homme en pleine panique; l'homme se dirige vivement vers le PJ qui reconnaît Silas Cabot, et derrière lui, des troncs en mouvement comme les pattes d'immenses créatures sylvestres, des troncs qui semblent de diviser en quatre pattes distinctes entre lesquelles d'ignobles boursouflures végétales dessinent une bouche verticale garnis de dents pointues, et des lianes telles des tentacules s'agitent dans tous les sens, cherchant à agripper une proie.

Une telle vision mettra une fois de plus à rude épreuve la santé mentale des PJ. Face à une créature aussi terrifiante, la fuite semble être l'unique issue.

Du point de vue d'un témoin extérieur, Silas et le PJ concerné sont immobiles face au tableau, le regard fixe et la respiration devenant de plus en plus rapide, comme s'ils couraient.

En examinant le tableau, on distingue non seulement une étrange créature mi-animale, mi-végétale, se déplaçant vivement sur quatre ignobles pattes, une bouche béante et des tentacules flagellant autour de boursouflures formant comme des têtes de saules têtards. Et devant cette saisissante apparition, deux hommes (ou femme) prenant la fuite: Silas Cabot et le PJ "endormi".

Les implications d'une telle découverte seront lourdes de conséquences sur l'équilibre psychique des PJ.

L'unique moyen de sortir les deux malheureux de leur transe est d'occulter la fenêtre, plongeant la pièce de l'obscurité et empêchant les rayons cosmiques de frapper la toile.

Le secouer ne servira pas à grand-chose. Les sortir de force de la pièce les plongera dans une affliction encore plus grande.

MAIS l'étrange ne se limite pas au tableau et au monde du rêve.

A l'extérieur du manoir, un cri retentit soudain: celui du majordome.

En sortant, les PJ constatent que le malheureux domestique est au prise avec des longues lianes qui lui enserrant le corps.

Autour du manoir, les arbres sont agités, leurs branches se balancent frénétiquement, sans pourtant qu'il y ait le moindre souffle de vent.

La vision des PJ est la même que sur le tableau: d'ignobles boursouflures déforment les troncs et des tentacules visqueuses fouettent l'air, à la recherche de proies, tandis que des bouches impies ouvrent les troncs en deux, dévoilant d'effroyables mâchoires de créatures qui ne sont pas de notre monde.

Peut-être que c'en est trop pour les PJ. La folie les guette.

Un PJ averti et ayant parcouru les lignes du sinistre **Necronomicon** reconnaîtra un rejeton de l'antique divinité **Shub-Niggurath**, celui qu'on appelle de **Bouc Noir aux Mille Chevreux**. Hormis le feu, rien ne peut les tenir en respect.

Contempler de telles engeances peut plonger le plus solide des hommes dans les noires abysses de folie.

Le tableau

Le tableau de **Sydney Sime** est la clé menant à la forêt enchantée dont les frondaisons s'étendent à l'est d'**Ulthar**.

Sans doute le peintre a-t-il été influencé par quelque sinistre entité lorsqu'il a peint cette Rivière en Ecosse.

Chacun des propriétaires du tableau a été subjugué par sa beauté et son pouvoir, pouvoir soutenu par la nature très particulière des pigments utilisés contenant du sulfure de strontium.

Chacun des propriétaires a été happé par le pouvoir de la toile, plongeant toujours plus loin dans les profondeurs de la Forêt Obscure, s'étiolant à petit feu dans le monde réel, devenant chaque jour et chaque nuit de plus en plus faible, allant jusqu'à perdre l'usage de leur corps - Cabot et Ashcombe se sont retrouvés en chaise roulante à force de faiblesse.

Et finalement ne pouvant échapper aux **rejetons de Shub-Niggurath** qui hantent la forêt, ils ont tou.te.s. fini broyé.e.s, écrasé.e.s., disloqué.e.s. par les sinistres entités; aucun.e n'a réussi à atteindre les remparts d'Ulthar, cité restant à jamais hors de portée.

Ce funeste destin peut également frapper les PJ s'ils n'y prennent pas garde. Si le feu peut tenir les rejetons à distance, seule une formule du **Livre d'Eibon** ou du **Necronomicon** pourra les repousser. En ce qui concerne le tableau, il est possible de le détruire par le feu, tout simplement mais qui voudrait anéantir un tel artefact, capable de projeter le rêveur dans les mystérieuses Contrées du Rêve, un monde certes dangereux mais baigné de magie, et où les secrets de l'univers sont à la portée des simples mortels, s'ils en ont le courage ou la folie. Car oui, il est possible d'arpenter les Contrées du Rêve et de rejoindre l'antique Kadath, et d'y interroger les Anciens Dieux mais toute connaissance a un prix que peu de gens sont prêts à payer.

Si la situation devient incontrôlable, vous pouvez faire intervenir **Samuel Ashcombe** si ce dernier a échappé aux PJ; il mettra le feu au tableau, en même temps que le manoir, détruisant à jamais l'artefact ainsi qu'un nombre incalculable d'oeuvres d'art uniques.

Epilogue

Il y a plusieurs fins possibles à cette sombre histoire.

Une fin "heureuse" serait que les PJ se résignent à brûler le tableau, contre l'avis de Silas Cabot qui tentera autant que possible de les persuader de renoncer à leur plan.

Les PJ peuvent être victimes du tableau, comme Silas, ou encore, menés par leur curiosité, tenter une exploration des Contrées du Rêve, à leurs risques et périls.

Les PJ peuvent aussi être terrassés par les rejetons de Shub-Niggurath dont la puissance va aller grandissante, même dans le monde réel. Une fin tragique possible serait que les rejetons finissent par détruire le manoir, écrasant les PJ sous les décombres, à moins qu'ils ne les écrasent dans le parc, les PJ allant rejoindre les statistiques des affaires classées et des morts non élucidées.

Si les PJ laissent Silas Cabot à son triste sort - issue peu probable vu que l'homme est leur ami - ce dernier sera retrouvé mort dans le parc, derrière le manoir, le corps disloqué, comme les précédents propriétaires du tableau. Faute d'héritiers, les biens de Silas Cabot seront mis en vente par l'honorable notaire, Maître Hutchison.

Et le tableau ira à un nouveau propriétaire...

Au terme de ce scénario, les PJ (et les joueuse.s) auront découvert la nature singulière de certains tableaux, l'existence d'une Contrée au-delà du mur du sommeil, un pays peuplé de créatures aussi étranges que dangereuses et qui peuvent parfois surgir dans le monde réel. Ils découvriront l'existence d'une semi-divinité nommée Shub-Niggurath et de ses rejetons malfaisants.

Ils découvriront aussi, peut-être, des ouvrages tels que le Livre d'Eibon, et le sinistre Necronomicon.

Ils auront également, selon leurs investigations et tribulations, arpenter les rues d'Arkham.

Ainsi se conclut cette première aventure des Secrets d'Arkham.

En annexes:

- quelques photos à montrer à vos joueureuse.s.
- le plan du manoir
- une carte d'Arkham
- des investigateur.trice.s prêtiré.e.s (illustrations d'Oliver Odmark
<https://www.artstation.com/artwork/DxJrB9>)

FORD-T



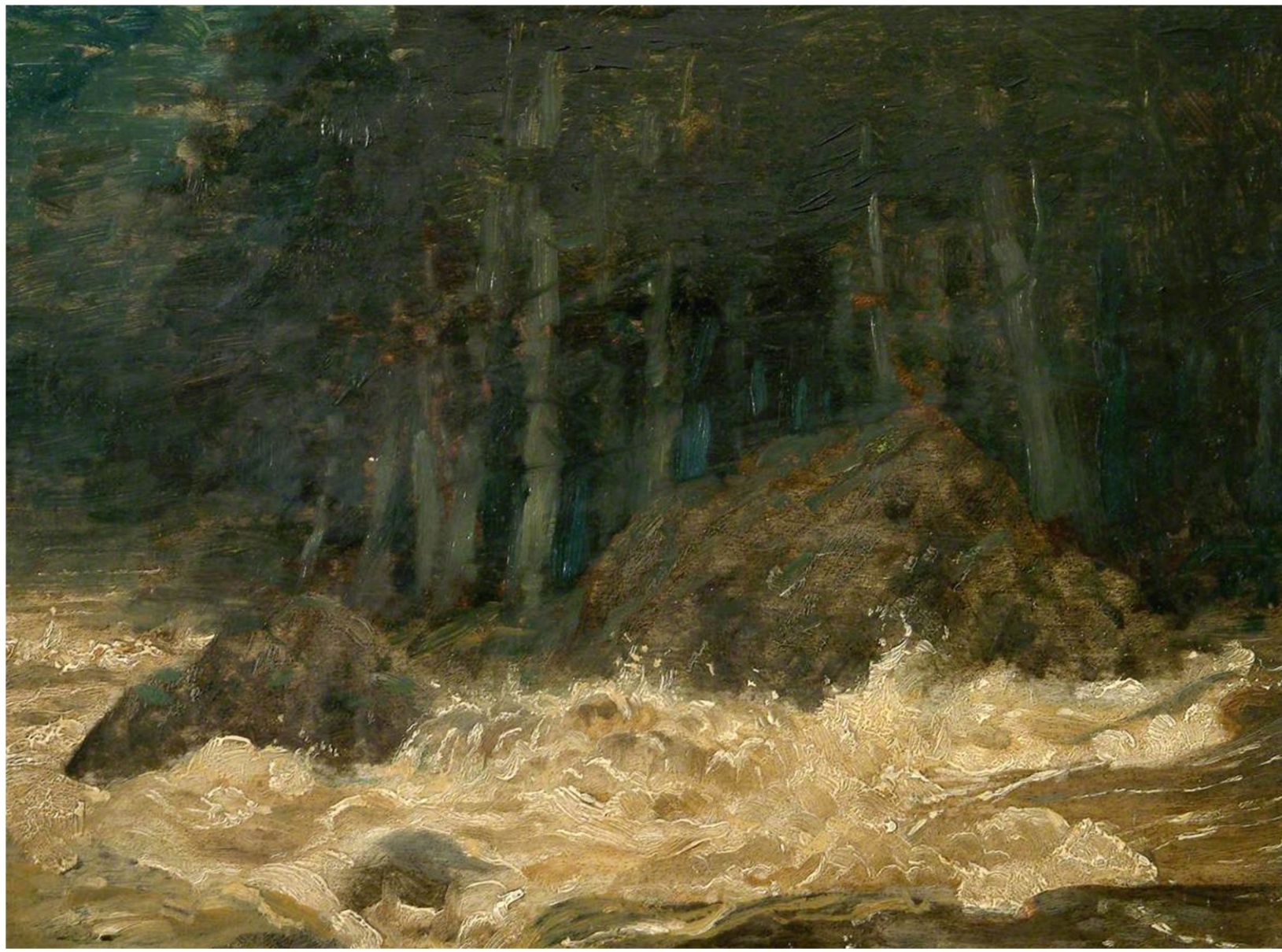
Gare d'Arkhām



MANOR CABOT



une rivière en écosse (SYDNEY SIME, 1900)

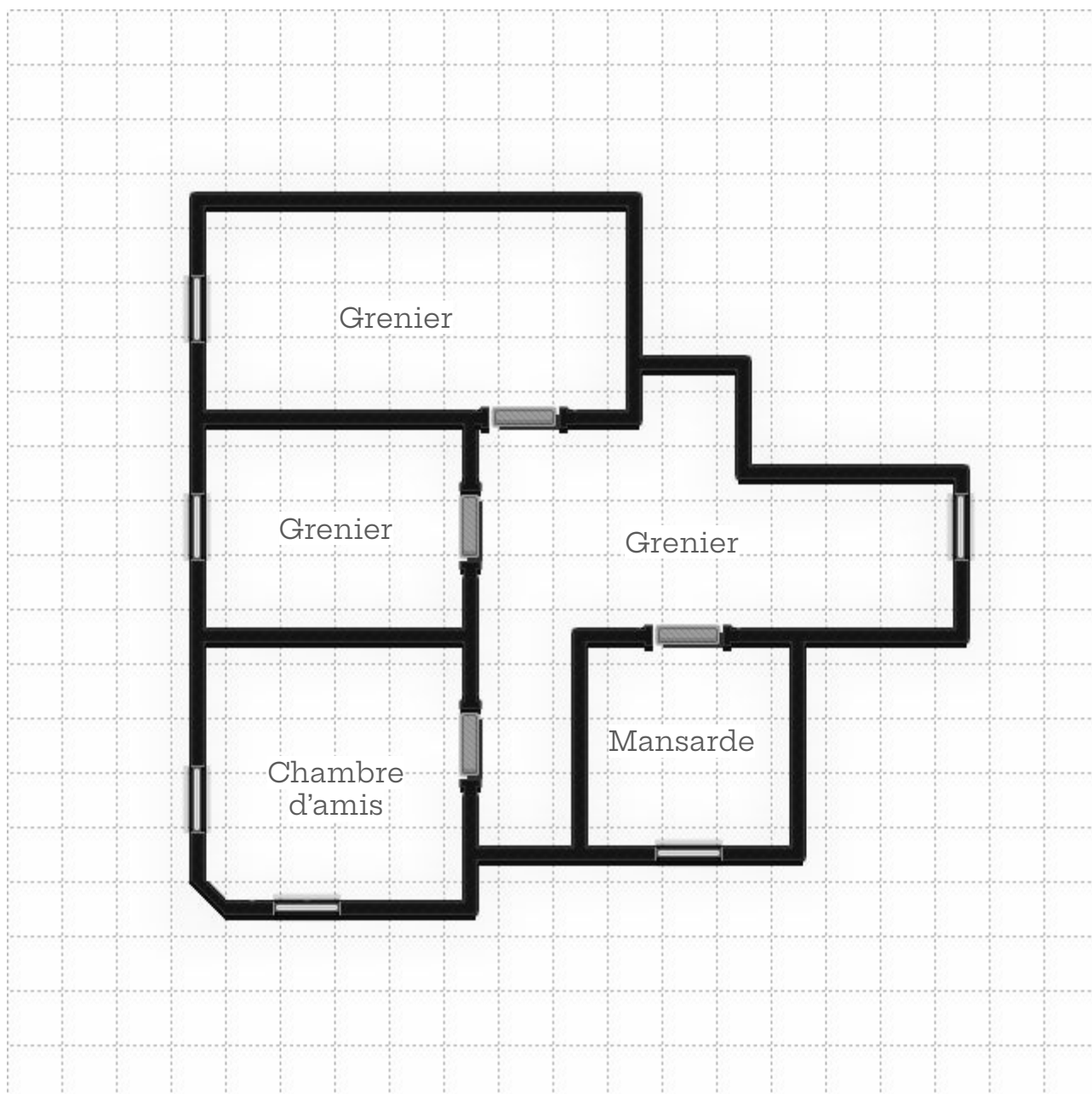




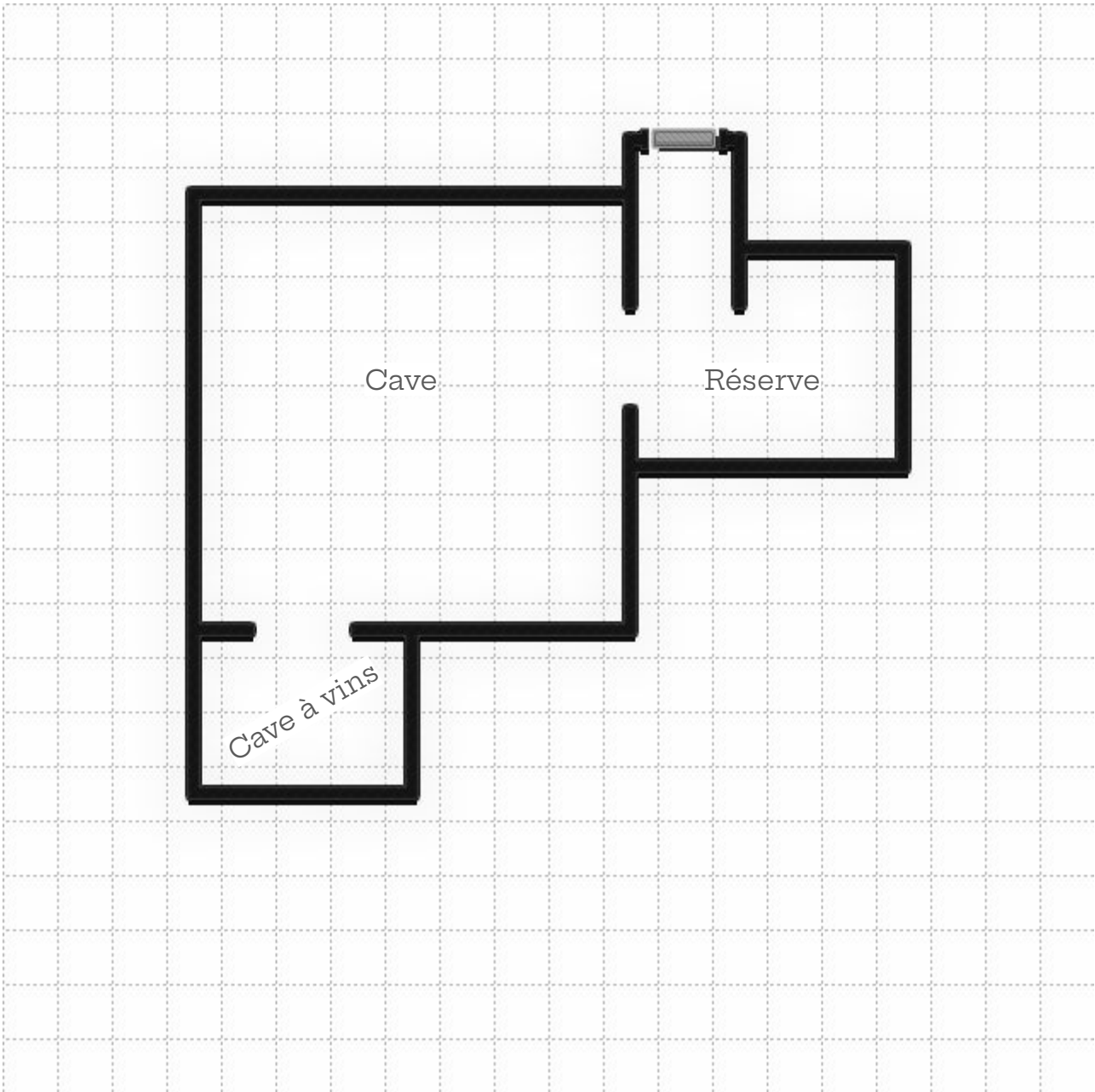
Rez-de-chaussée



1er étage

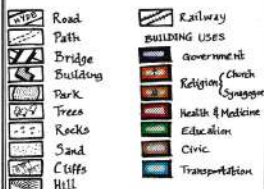


2ième étage



Caves

Key



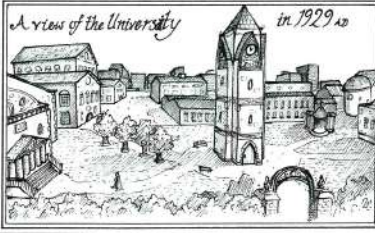
A Map of the Grand City of

ARKHAM

c. 1930

LOCATIONS OF INTEREST

1. Pumping Station
2. Chamber of Commerce
3. Arkham Gazette
4. Arkham Advertiser
5. Arkham Station
6. St. Gregory's Sanitarium
7. The Armory
8. Courthouse & Jail
9. AS Telephone Exchange
10. 1st Cab Company
11. Arkham Transport Adm.
12. Arkham Public Library
13. Miskatonic Broadcasting Co.
14. AM Telegraph Office
15. Ice House
16. Temple Dairy
17. Aston Field
18. Copely Bell Tower
19. Liberal Arts Building
20. Upman Hall
21. Department of Science
22. Crane Library
23. Natural History Museum
24. St. Mary's Hospital
25. School of Medicine
26. City Hall
27. Y M.C.A.
28. Miskatonic Club House
29. Arkham Historical Society
30. Latin Institute





Libraire



Antiquaire



Journaliste



Ancien boxeur