



AVENTURES À ARKHAM

LA PORTE DES SONGES

SCÉNARIO POUR CTHULHU DARK

AVENTURES À ARKHAM

LA PORTE DES SONGES

SCÉNARIO POUR CTHULHU DARK

BANDE-ANNONCE

Akrham, Nouvelle-Angleterre, 1926. Au terme d'une année d'internement dans diverses institutions psychiatriques de la région, cinq patients sont déclarés guéris par les autorités médicales et invités à quitter l'établissement. Ces cinq personnes qui, à priori, ne se connaissent pas reçoivent chacune une convocation chez un notaire. Un mystérieux rendez-vous qui pourrait bien leur ouvrir la porte des songes.

L'INTERNEMENT

Les PJ sont tous internés dans des institutions psychiatriques de Nouvelle-Angleterre:

- Le Sanatorium St Gregory d'Arkham, auprès du **Dr. Obadiah Crane**
- Le St. Mary's Hospital, dans le service du **Dr. Arthur Bradburry**
- L'hôpital psychiatrique de Boston du **Dr. John Crawford**
- La clinique privée du **Dr. Phineas Lockwood**
- Le service psychiatrique du **Dr. Robert Collins**, de l'hôpital de Kingsport

Autant de centres de soins renommés où ils ont été admis voici un an.

Aujourd'hui, après une année de soins, les autorités médicales estiment qu'ils sont guéris et qu'un retour à la vie normale, à l'extérieur de l'établissement leur serait bénéfique. Physiquement, ils sont tous aptes à reprendre le cours de leur vie.

Reste une amnésie complète de ce qui s'est passé avant leur internement.

Tout ce qu'ils savent est dans leur dossier médical: ils ont été admis dans l'institution après qu'on les ait découvert errant dans la campagne à l'ouest de la ville, dans un état de profonde confusion, un effondrement mental doublé d'une déshydratation et une fatigue physique extrême, autant de symptômes qui ont motivé leur prise en charge immédiate.

Après une année de soins et de repos, seule subsiste cette amnésie complète.

C'est d'ailleurs ce qui motive les médecins à autoriser la sortie des patients: un retour à une vie normale peut les aider à surmonter leur état et peut-être recouvrer tout ou une partie de leur mémoire.

C'est pour cette raison que chacun des PJ est convoqué ce matin dans le bureau du médecin-chef ou du directeur de l'établissement où il séjourne.

LES PJ

Les cinq patients (PJ) sont:

- **Thaddeus Langley**, interné au sanatorium d'Arkham
- **Chester Fenwick**, pris en charge par le St. Mary's Hospital
- **Prudence Whitcomb**, internée dans la clinique privée Lockwood
- **Basil Corbett**, soigné à l'hôpital psychiatrique de Boston
- **Winifred Penrose**, confiée au service psychiatrique de l'hôpital de Kingsport

Les PJ sont amnésiques; ils n'ont aucun souvenir de leur vie avant leur entrée à l'asile. Les descriptions qui vont suivre ne doivent pas être données aux joueurs. Ces informations seront distillées aux joueurs au fur et à mesure de l'histoire, selon les investigations menées par les PJ.

Thaddeus Langley est un homme d'une cinquantaine d'années, grand et sec, les cheveux prématurément blancs, un visage émacié, des traits creusés, marqué par de longues nuits sans sommeil; ses petites lunettes rondes glissent souvent sur son nez, qu'il remet en place d'un geste nerveux et répétitif.

Avant son internement, il était antiquaire à Arkham. Sa boutique se situait sur West River Street; elle a été relouée et ce qu'elle contenait en partie vendu pour couvrir les frais d'internement; le reste a été dispersé.

Thaddeus était un collectionneur d'artefacts liés à l'occulte.

Chester Fenwick travaillait comme bibliothécaire à l'université Miskatonic d'Arkham. Chester est un homme âgé d'une quarantaine, trapu, le teint pâle, un peu d'embonpoint, fruit d'une vie sédentaire passée entre les rayonnages des bibliothèques ou derrière un bureau; il tente, en vain, de cacher une calvitie avancée en lissant en arrière le peu de cheveux qu'il lui reste.

Il porte souvent un gilet élimé, souvent tâché de produits chimiques - la chimie est son violon d'Ingres - et dégage une odeur persistante d'encre et de solvants.

Prudence Whitcomb est une jeune femme d'une trentaine d'années, menue et plutôt jolie; un visage doux, agréablement symétrique, de grands yeux verts, un regard profond qui la prédestinait sans doute à la carrière de médium.

Elle s'habille avec sobriété et élégance, préférant les robes sombres aux coupes simples. Elle a un temps tenu un cabinet de consultation à Boston et animé des séances de spiritisme auprès de la bourgeoisie de Nouvelle-Angleterre.

Son don la prédestinait à œuvrer dans le milieu de l'occultisme.

Elle aime peindre à l'occasion.

D'aussi loin qu'il se souvienne, **Basil Corbett** a toujours été passionné d'occultisme et d'ésotérisme. Diplômé de l'université de Boston, il a un temps travaillé dans plusieurs musées où il s'est taillé une sérieuse réputation en tant qu'expert en manuscrits anciens, jusqu'au jour où il est tombé sur l'exemplaire du Nécronomicon détenu par l'université Miskatonic d'Arkham. La découverte de cet ouvrage si particulier a marqué le début d'un intérêt très particulier pour l'occultisme et les écrits interdits.

Basil est l'archétype même de l'homme que l'on oublie aussitôt qu'on l'a croisé. Son visage est neutre, presque interchangeable. Un physique plutôt quelconque et passe-partout de l'homme de quarante ans, costume trois-pièces bon marché, chapeau boule visé sur le crâne.

Winifred Penrose est une femme d'une vingtaine d'années, la plus jeune du groupe. Les joues rondes, une tignasse coiffée à la garçonne; elle porte le pantalon, comme un refus des conventions sociales de l'époque.

Elle aime la poésie et l'écriture et se rêve romancière. Avant son internement, elle était pigiste pour le Arkham Herald, un boulot alimentaire assez mal payé.

L'EXAMEN FINAL

Chaque PJ est reçu par le médecin-chef ou le directeur de l'établissement où il séjourne. On leur explique qu'ils sont guéris et peuvent maintenant quitter l'établissement pour reprendre une vie normale, malgré l'amnésie dont ils sont encore frappés. Un retour à une vie à l'extérieur ne pourra être que bénéfique et peut-être les aider à retrouver leurs souvenirs perdus.

On leur remet quelques effets personnels, un certificat de sortie ainsi qu'une petite somme d'argent, assez pour tenir deux semaines, le temps de trouver un logement et un travail.

Dans ses effets personnels, **Basil Corbett** trouve **une chevalière frappée des lettres E et C**. Cette chevalière appartenait à **Ezekiel Crowe**, le précédent propriétaire du manoir que les PJ occupaient avant leur internement, mais pour l'instant, Basil ne sait pas d'où il tient cet objet ni ce qu'il signifie. Il ne découvrira peut-être plus tard.

En ce qui concerne l'étendue de leur amnésie, à ce moment de l'histoire, les PJ savent comme ils s'appellent ainsi que les circonstances de leur internement comme repris dans le dossier médical. On leur a dit quelle profession ils semblaient exercer avant leur arrivée dans l'établissement mais c'est à peu près tout.

On leur remet également à chacun une enveloppe: une **lettre de convocation**, pour dans deux jours, **chez maître Horace Tillinghast, notaire à Arkham**; son étude se situe sur North Peabody Avenue, en face du Liberty Square, au nord-est de la ville.

LIBRES

Les PJ sont libres d'occuper les deux prochains jours comme bon leur semble.

A priori, ils ne se connaissent pas mais vu qu'ils sont amnésiques, c'est difficile pour eux d'en être certains. Chacun espère en savoir un peu plus dans deux jours lors du rendez-vous chez maître Tillinghast.

Ils ont tous été internés dans des institutions d'Arkham ou de la région proche. C'est donc assez naturellement qu'ils se rendent à Arkham, en quête de leurs souvenirs, d'un logement ou d'un travail - avec l'argent qu'on leur a donné à leur sortie, ils estiment pouvoir subvenir à leurs besoins pendant deux semaines mais guère plus.

Thaddeus Langley sait qu'il était antiquaire à Arkham. Dans ses effets personnels, on a glissé un mot indiquant l'adresse de sa boutique sur West River Street; hélas, en se rendant sur place, il découvre que l'endroit a été reloué: c'est maintenant une boutique de tailleur pour hommes Whitmore & Sons. Le gérant, Thomas Whitmore, lui explique s'être installé il y a six mois. L'endroit avait été vidé après que le précédent propriétaire soit tombé gravement malade et interné. "Une bien triste histoire". En ce qui le concerne, le tailleur a eu affaire à un notaire de la ville, un certain Horace Tillinghast qui semblait s'occuper de gérer les biens du précédent propriétaire.

En effet, Horace Tillinghast s'est occupé de la gestion des biens des PJ après leur internement. Les PJ pourront interroger son clerc lors du rendez-vous.

Chester Fenwick travaillait comme bibliothécaire à l'université Miskatonic d'Arkham. Il peut reprendre contact avec ses collègues de la bibliothèque. S'il désire reprendre son poste, il doit prendre rendez-vous avec le bibliothécaire en chef, le professeur Henri Armitage. Hélas, il est en déplacement à l'étranger en ce moment.

Si Chester laisse une adresse, sa secrétaire lui promet de le recontacter dès le retour du professeur Armitage.

Prudence Whitcomb se trouve un logement provisoire dans une petite pension de famille sur East College Street.

Basil Corbett a trouvé dans ses effets personnels une chevalière portant les lettres E et C. Il peut se rendre auprès d'un prêteur sur gages pour la faire expertiser: elle est de bonne facture et on lui en offre 80\$, ce qui est une belle somme pour l'époque.

Winifred Penrose se rend au siège du **Arkham Herald**, sur Hyde Street, espérant récupérer son emploi. Le chef de rédaction, un certain Bert Simons, un homme ventripotent, le cigare au bec, lui envoie sa fumée dans la figure et lui explique qu'elle a été remplacée.

"Vous ne croyez quand même pas qu'on allait vous garder la place au chaud ma petite dame", conclut-il en poussant Winifred vers la sortie.

Les PJ sont libres d'entreprendre d'autres actions ou des recherches sur les circonstances de leur internement.

Il est possible de consulter les archives des journaux de la ville mais cela prendra une bonne journée, et pas mal de chance, pour trouver les informations suivantes:

- une note dans le **Miskatonic Gazette** relatant l'arrestation de plusieurs personnes errant dans les campagnes à l'ouest d'Arkham; les personnes étaient à ce point désorientées que les autorités ont jugé nécessaire une prise en charge immédiate par les services sanitaires, comprenez une entrée en institution. L'article se perd ensuite en conjectures sur les raisons et les circonstances de cette étrange affaire, parlant des méfaits de l'héroïne venue d'Europe et de l'opium importée d'Asie.
- Un autre article à la rubrique faits divers du **Sentinel of Arkham** mentionne l'assaut d'un manoir au sud-ouest d'Arkham, assaut mené par un groupe d'individus armés et déterminés. Des témoins parlent de plusieurs coups de feu et d'étranges lueurs au-dessus de la demeure en question.

LA VÉRITÉ

La vérité, c'est que **les PJ sont des cultistes**. Ils envisageaient d'utiliser les connaissances impies et les rituels d'un antique grimoire, le **Porta Somniorum**, pour invoquer une antique divinité connue dans le Nécronomicon sous le nom de **Yog-Sothoth**. Leur but: la connaissance ultime, même si chacun a une motivation personnelle à atteindre en invoquant le dieu ancien.

Ils sont devenus amnésiques suite à un rituel brutalement interrompu par un groupe d'investigateurs baptisés **les Veilleurs**.

Les Veilleurs sont:

- le **notaire Horace Tillinghast**
- **Dr. Obadiah Crane**, directeur du sanatorium d'Arkham
- **Dr. Phineas Lockwood**, psychiatre et responsable d'une clinique privée dans les environs d'Arkham
- **Samuel Appelton, clerc de notaire**, employé d'Horace Tillinghast
- **Walter Higgins, chauffeur de taxi** et homme de main de Tillinghast

Le rituel a été déjoué par les Veilleurs mais ils n'ont pas réussi à mettre les mains sur le grimoire utilisé par les PJ.

Les Veilleurs ont cherché le grimoire, en vain.

N'ayant pas trouvé le grimoire après des mois de recherche, Tillinghast a imaginé un plan audacieux: libérer les PJ de leur internement et les remettre dans les conditions d'avant le rituel; leur rendre la demeure qu'ils occupaient sur Hill Street et attendre de voir ce qui se passe.

Après l'internement des PJ, les Veilleurs ont fouillé le manoir de fond en comble mais n'ont pas trouvé le grimoire, le **Porta Somniorum**.

L'unique ouvrage lié à l'occulte qu'ils ont trouvé sur les lieux est un in-folio de **Johann Albrecht Keller**, un occultiste allemand du XVIIe siècle. Il envisage de le rendre aux PJ pour voir comment ils vont s'en servir.

Les PJ seront sous surveillance et les Veilleurs interviendront dès que les PJ auront dévoilé la cachette du Porta Somniorum.

Le plan initial est de détruire le codex mais Tillinghast commence à se demander s'il ne pourrait pas utiliser le grimoire à ses propres fins.

LE PORTA SOMNIORUM

Le grimoire n'est pas dans ce monde: il est caché dans les Contrées du Rêve, un monde onirique accessible au-delà des portes du sommeil.

Pour y accéder, il est nécessaire de dormir.

Chester Fenwick, chimiste amateur, a mis au point une formule pour garantir un sommeil long et profond. La formule, tirée d'un in-folio ancien, est retranscrite dans le carnet de notes de Fenwick, qu'il cache dans un tiroir à double fond, dans son laboratoire situé au grenier du manoir.

C'est **Basil Corbett**, expert en manuscrits anciens, qui a décrypté les feuillets de l'in-folio de **Johann Albrecht Keller**, un occultiste allemand du XVIIe siècle (1612–1679).

Les PJ ont découvert qu'il existe un monde onirique, les Contrées du Rêve, accessible par le sommeil, un sommeil profond qu'il est possible de favoriser par l'usage de certaines drogues, que Chester s'est empressé de fabriquer dans son laboratoire improvisé.

Johann Albrecht Keller révèle également l'endroit où repose le Porta Somniorum - qu'on peut traduire par la Porte des Songes - le grimoire que les PJ convoitent, et le chemin pour y accéder.

L'in-folio relate aussi l'histoire du Porta Somniorum.

Le **Porta Somniorum** est un codex apocryphe rédigé par un certain **Laurentius, un moine du XIe siècle**. Il n'en serait pas l'auteur mais le traducteur en latin.

Le texte original sera un manuscrit arabe ramené en France après les croisades.

Le Porta Somniorum repose dans la bibliothèque-jardin de la **cité d'Ilek-Vad**, appelée aussi la **Cité des Mille Délices**.

C'est une cité de marbre pâle et de pierres irisées, aux jardins luxuriants, aux bassins tièdes et parfumés, baignée d'une lumière douce, crépusculaire.

L'air y est lourd de parfums exotiques, chargé d'une langueur narcotique.

On n'y ressent nulle urgence, ni peur, seulement la tentation de s'y abandonner.

Les habitants sont beaux, raffinés et élégamment vêtus.

Tous s'expriment avec une douceur et une politesse infinie, de prime abord hospitaliers mais avec un détachement qui semble inhumain. En les voyant errer, languissant dans les rues de la cité, on croirait voir des spectres.

Le véritable péril d'Ilek-Vad: une incapacité à la quitter, une envie d'y demeurer éternellement. Pourtant rien ne semble vouloir retenir les visiteurs. Ilek-Vad n'a rien d'une prison conventionnelle. C'est un refuge qui devient tombeau.

Au plus profond d'un des nombreux parcs de la cité que se dresse le **Sanctuaire**, là où sont gardés maints artefacts dont le Porta Somniorum, la Porte des Songes, un ouvrage venu jadis du monde des humains, rédigé par quelque mage arabe et retranscrit par le moine Laurentius.

C'est là, dans cet écrin de beauté et d'oubli que le moine a déposé son précieux codex avant de glisser dans les replis de l'oubli éternel d'Ilek-Vad.

Le Porta Omniorum est uniquement lisible à Ilek-Vad.

Le ramener dans le monde réel aurait des conséquences tragiques.

Les Gardiens du sanctuaire ne s'opposent pas aux visiteurs venus consulter les merveilles qui y demeurent.

Le pouvoir de la cité est à lui seul une garantie que personne jamais ne pillera les richesses d'Ilek-Vlad.

Pour parvenir jusqu'au codex, les PJ doivent résister à l'oubli et aux plaisirs de la cité, conserver un désir non satisfait qui fera office d'ancre ou de fil d'Ariane pour retrouver la sortie du labyrinthe onirique, refuser de se fondre dans l'oubli bienheureux qui baigne la cité.

Les **Gardiens** ont l'apparence d'érudits de la Grèce antique dont le visage est caché par un masque d'or. Ils se déplacent sans bruit, à pas mesurés.

Les PJ ne peuvent le savoir mais Ilek-Vlad est sous la protection de **Nyarlahotep**, le messager des **Dieux Très Anciens**. Si les PJ tentent de défier les règles de la cité, ils devront affronter les Gardiens, et dans tous les cas attireront sur eux l'attention de **Nyarlahotep**.

LE RENDEZ-VOUS CHEZ LE NOTAIRE TILLINGHAST

Deux jours sont passés et c'est le jour du rendez-vous chez le notaire Horace Tillinghast, sur North Peabody Avenue, en face du Liberty Square, au nord-est de la ville.

C'est un quartier plutôt aisé: un alignement d'hôtels particuliers autour d'un grand parc arboré bien entretenu.

Les PJ avisent un homme poussant une brouette dans une des allées du parc, sans doute un jardinier de la municipalité. Quelques passants, un nounou poussant un landau, un autre homme assis sur un banc, bien habillé, en partie dissimulé derrière son journal, sans doute le **Miskatonic Gazette**; plus loin, un taxi garé en bas de la rue. Son chauffeur fume une cigarette, debout près de sa voiture.

L'étude du notaire Tillinghast est un imposant hôtel particulier, façade large, hauts murs de briques rouges et pierre bleue autour de larges fenêtres, une grande porte de bois sombre.

Une secrétaire à la mine maussade accueille les PJ, sans trop leur prêter attention, une attitude froide et distante. Elle les pousse dans une salle d'attente.

On laisse les PJ poiroter un moment dans la salle d'attente.

Un jeune homme fait son entrée dans la salle d'attente.

Il est jeune, 25 ans tout au plus. Un visage imberbe, de longs traits fins, les yeux cernés, des cheveux blonds gominés, un trois-pièces bon marché.

Il se présente: "**Samuel Appelton**. Je suis un employé de maître Tillinghast."

"Maître Tillinghast s'excuse de ne pas pouvoir vous recevoir en personne. Un empêchement de dernière minute."

"Qu'à cela ne tienne, il m'a transmis votre dossier et je peux tout à fait me charger de vous en exposer la teneur", explique-t-il en vous montrant ostensiblement une large enveloppe de papier craft.

Le jeune clerc vous enjoint à le suivre dans une des pièces de l'étude.

Après vous avoir invités à vous asseoir, il ouvre l'enveloppe à l'aide d'un coupe-papier ouvragé.

Il a un instant d'hésitation.

"Permettez-moi d'abord de vérifier vos identités. Le contenu de cette enveloppe est à destination de [il énumère les identités des PJ]

"Maintenant les formalités administratives derrière nous, excusez-moi encore pour cela, nous pouvons examiner ensemble le contenu de l'enveloppe".

Et sur ces mots, il étale le contenu de l'enveloppe sur son bureau.

"Comme vous pouvez le voir, il s'agit d'un titre de propriété, celui d'une demeure sise **Hill Street, au sud-ouest d'Arkham**: il s'agit d'un manoir qui vous appartient."

La bâtisse est un manoir de style victorien, une magnifique demeure que vous aviez acquis ensemble il y a deux ans environ."

"Le manoir vient avec un petit parc, délimité au sud-est par un chemin creux reliant Hill Street et Boundary Street."

"L'endroit est assez isolé, entouré de petites collines boisées, très tranquille."

Si les PJ demandent plus de détails sur la propriété, Appelton pourra leur donner le nom de l'ancien propriétaire: Ezekiel Crowe.

L'enveloppe contient également une clé: **la clé du manoir**.

"Ces documents ont été déposés à notre étude il y a un peu plus d'un an."

Cela correspond à la date de l'internement des PJ.

Si les PJ se confient à Samuel Appelton, ce dernier leur confie: "je devine que cet immeuble vous appartenait avant votre... comment dire... maladie. C'est plutôt une

bonne chose que vous puissiez en reprendre possession aujourd'hui, maintenant que votre santé le permet."

"Si vous n'avez plus de questions, je vais prendre congé de vous", conclut Appelton. Les PJ peuvent interroger Samuel Appelton.

LE TAXI DE WALTER HIGGINS

Le jeune clerc de notaire vous propose: "Je peux vous appeler un taxi si vous le désirez. Hill Street est à l'autre bout de ville, de l'autre côté du Miskatonic. Il va de soi que nous prenons cette course à nos frais."

Appelton sort du bureau et demande à la secrétaire d'appeler un taxi.

La femme se lève, sort dans la rue et fait un signe. Très vite, un taxi vient se garer devant l'entrée de l'étude notariale.

Si les PJ ont été attentifs, ils reconnaissent le chauffeur qui fume une cigarette, debout près de sa voiture, en bas de la rue.

Si les PJ interrogent le clerc de notaire ou la secrétaire, il ou elle explique que ce chauffeur travaille depuis des années avec l'étude et qu'il est de coutume qu'ils conduisent les clients ça et là en ville.

Une fois dans le taxi - les PJ sont un peu serrés - les PJ donnent l'adresse au chauffeur. La voiture démarre et descend la rue.

Le chauffeur est un homme d'une quarantaine d'années, casquette visée sur le crâne. Il engage la conversation avec les PJ.

"Walter Higgins, pour vous servir, m'sieurs, dames"

Si les PJ discutent avec lui pendant le trajet, il leur raconte être chauffeur de taxi depuis dix ans; il connaît bien la ville. Il a commencé à bosser après son retour de la guerre en Europe.

" Une sacrée guerre. J'ai bien failli y rester. J'en ai gardé un joli souvenir: un éclat d'obus dans le genou. Depuis je boite mais ça ne m'empêche pas de conduire un cab, rassurez-vous."

Si les PJ déclinent l'offre de taxi d'Appelton, ils sont libres de se rendre à Hill Street par leur propre moyen: à pied ou en taxi; dans ce cas, ils devront payer la course eux-mêmes. En sortant de l'étude du notaire, ils peuvent héler un taxi: ça sera le taxi de Walter Higgins.

La course est assez courte, à peine vingt minutes, et les PJ arrivent au manoir sur Hill Street.

LE MANOIR

Le taxi repart, descend la rue puis disparaît derrière le virage.

Les PJ sont face au manoir; un des PJ a la clé en poche.

Le manoir est une grande et imposante bâtisse dans le plus pur style victorien, avec un étage et un grenier derrière une toiture très pentue, mansardes et œil de bœuf. La porte d'entrée en façade est abritée par un petit porche.

Pour y accéder, une petite grille en fer forgée, rouillée, qui délimite le jardin à l'avant de la maison. La végétation a poussé: des hautes herbes ont envahi les parterres et les liserons se sont entortillés autour de la grille.

L'aspect extérieur du manoir laisse deviner des pièces au plafond haut, éclairées par de grandes fenêtres. En faisant le tour de la propriété, les PJ découvrent un petit parc laissé à l'abandon, en friche, avec des buissons sauvages, des îlots d'orties et de ronces, un petit muret de pierre qu'on devine derrière les hautes herbes et plus loin une clôture au bois vermoulu marquant les limites de la propriété.

En arrière plan, de petites collines boisées, un rideau d'arbres cachant en partie la ville d'Arkham qui s'étend au nord-est.

A l'est de la propriété, invisible depuis la maison, un chemin creux relie Hill Street à Boundary Street.

Sur le côté gauche de la maison, en suivant une allée envahie d'herbes folles, on découvre une trappe donnant sur les caves.

A l'arrière de la maison, une porte de service donnant vraisemblablement sur les cuisines.

En faisant le tour de la maison, les PJ remarquent que les fenêtres du rez-de-chaussée peuvent être fermées par des volets dont les panneaux sectionnels sont maintenus ouverts par des arrêts de volet en fer forgé.

Une des larges fenêtres a été condamnée à l'aide de planches clouées.

L'endroit semble totalement désert. Aucun bruit si ce n'est le vent dans les arbres proches. Les maisons les plus proches sont à deux cents mètres vers le nord et le sud-ouest en suivant la route, ou au-delà de la zone boisée sur Boundary Street.

En examinant attentivement certains volets, les PJ découvriront plusieurs impacts de balles, notamment autour de la fenêtre condamnée.

A l'étage, une des vitres est brisée.

Les PJ peuvent avoir fait des recherches sur le manoir, ou avoir interrogé le clerc de notaire sur l'histoire de la demeure. Étant amnésiques, il n'est pas anormal qu'ils se montrent curieux concernant un manoir dont ils sont apparemment les propriétaires mais dont ils n'ont aucun souvenir de l'achat ou d'y avoir séjourné.

Voici les informations qu'ils pourront obtenir.

Le manoir appartenait jadis à une riche famille d'Arkham, dont le dernier représentant est mort il y a presque un siècle. La propriété a ensuite été occupée de manière très sporadique, et chaque fois par des locataires qui n'avaient guère les moyens d'entretenir une telle demeure, ce qui a eu pour conséquence que la lente décrépitude des lieux.

Le dernier propriétaire, un dénommé **Ezekiel Crowe**, est mort peu de temps après avoir cédé son bien à Thaddeus Langley.

Ezekiel Crowe a été assassiné par Thaddeus, son corps brûlé dans la chaudière puis ses cendres dispersées dans le parc derrière le manoir. Mais ça, Thaddeus n'en a aucun souvenir. Les PJ pourront peut-être soupçonner le tragique destin d'Ezekiel Crowe en examinant l'état de la chaudière. Sachant qu'un des PJ (**Basil Corbett**) a conservé la chevalière du défunt, on peut aisément en déduire que la disparition de l'ancien propriétaire des lieux n'est pas étrangère aux agissements passés des PJ. Laissez les PJ avancer leurs propres déductions et douter.

Le manoir est organisé en 4 niveaux:

- le rez-de-chaussée
- le premier étage
- le grenier
- la cave

Les paragraphes qui suivent décrivent chaque lieu, chaque pièce ainsi que les indices ou éléments que les PJ peuvent y trouver. Laissez-les fouiller l'endroit, se familiariser avec les lieux et faire leurs suppositions.

Le manoir est abandonné depuis plusieurs mois.

Il règne partout une forte odeur de moisi et d'humidité froide.

Bien que ni la porte d'entrée, ni la porte de la cuisine ou la trappe de la cave n'aient été forcées, toutes les pièces ont été fouillées; cela ne fait aucun doute.

LE REZ-DE-CHAUSSÉE

Les pièces du rez-de-chaussée sont:

- le hall d'entrée
- le salon
- le bureau
- la cuisine
- la réserve

Les différentes pièces sont reliées par un corridor.

LE HALL D'ENTRÉE

Une console sur laquelle repose une petite sculpture de bronze représentant un homme barbu dont le front est ceint d'un fin bandeau doré; un PJ un peu érudit reconnaîtra Hypnos, le dieu du sommeil.

Une grande armoire contenant encore deux manteaux et un parapluie.

Un escalier aux marches garnies d'un tapis donne accès à l'étage.

Sous l'escalier, une petite porte très discrète donne accès à la cave.

LE SALON

Un canapé, deux petits fauteuils de cuir style Chesterfield, une table basse, un guéridon renversé, une grande horloge, des tableaux au mur représentant des paysages et des natures mortes.

La grande fenêtre du salon a été brisée puis condamnée avec des planches.

En examinant un des fauteuils: un impact de balle. Idem dans un des murs.

LE BUREAU

Un bureau en acajou, plusieurs chaises dont certaines sont renversées, deux étagères sur lesquelles on trouve quelques livres, reliures cuir; le reste des ouvrages est éparpillé dans la pièce. On a des livres d'histoire, quelques encyclopédies, un ouvrage de médecine.

Les étagères ont été déplacées comme pour vérifier les murs derrière.

Le bureau a plusieurs tiroirs qui ont été retirés et dont le contenu a été retourné sur le meuble lui-même: parmi les fournitures de bureau éparpillées un peu partout, un calepin de notes.

La page de garde du carnet de note porte les initiales TL.

Si les PJ doutent encore, ils peuvent comparer leur écriture avec celle du calepin. C'est le carnet de notes de Thaddeus.

Un lit de camp contre l'un des murs.

C'est là que dormait **Thaddeus Langley**.

LA CUISINE

Une cuisinière à charbon, des armoires pleines de vaisselles, des casseroles, des verres, des couverts; une petite réserve de charbon pour la cuisinière.

Une porte vitrée donne sur l'arrière de la maison. Elle est verrouillée mais en fouillant les tiroirs de la cuisine, les PJ trouvent la clé de la porte de service.

LA RÉSERVE

Un petite pièce dédiée au stockage des denrées alimentaires: des conserves, des bocaux, quelques bouteilles, du pain rassi, un sac de pommes de terre dont la majeure partie a germé.

Il y a une fenêtre étroite donnant sur le côté de la maison, à peine assez large pour laisser passer un homme.

LE CARNET DE NOTES DE THADDEUS LANGLEY

Le carnet trouvé dans le bureau est un compte rendu des événements survenu au cours de l'année 1924.

Thaddeus y relate l'achat de la maison; il indique que bien que réticent, le précédent propriétaire n'a pu refuser l'offre qui lui avait été proposée.

Il relate l'installation du groupe dans la maison et le rôle de chacun dans ce qu'il appelle "leur quête".

Il précise que les directives laissées par Albrecht Keller dans son recueil ont été difficiles à déchiffrer mais que finalement Fenwick a trouvé le dosage parfait pour assurer un voyage long et sans heurt.

S'en suit plusieurs pages relatant l'exploration de ce qu'il appelle "l'autre côté".

Après plusieurs tentatives, Prudence et lui se sont approchés de la grande cité.

Ils ont admiré ses tours majestueuses et ses jardins nimbés de brume et de lumière.

"Le but est proche. La Porte est proche", écrit-il.

Une note datée de novembre 1924 indique qu'il a enfin pu accéder à ce qu'il appelle le Porta Somniorum, qu'on peut traduire par la Porte du Sommeil, mais qu'il n'a pu l'emporter.

Il a retranscrit de mémoire les formules et les strophes de l'ouvrage mais il faudra encore plusieurs voyages pour compléter le rituel. Il se plaint que cette méthode est par trop lente et fastidieuse et regrette que les gardiens au visage d'or ne le laissent pas emporter l'ouvrage.

Plus loin, Thaddeus annonce que le temps presse et que lui et ses compagnons ne sont pas certains de pouvoir finaliser le rituel à temps.

"On nous surveille. Ils sont à notre recherche depuis plusieurs mois; je pensais les avoir semés en nous installant dans cette demeure à l'écart de la ville mais hélas, ils nous ont retrouvés. Difficile de deviner quand ils passeront à l'action mais nous sommes trop proches de notre but ultime pour tout déménager maintenant."

La dernière note, datée du 3 janvier 1925, annonce que le rituel est pour ce soir.

"Nous touchons au but. Bientôt **Celui qui est la Clé et la Porte** sera parmi nous" sont les derniers mots rédigés d'une main fébrile.

RECHERCHE ANNEXE

Un des PJ ayant déjà eu accès au **Nécronomicon** pourrait identifier **Yog-Sothoth**.

Basil Corbett pense pouvoir accéder à l'ouvrage impie dont un exemplaire est détenu par l'université Miskatonic.

LE PREMIER ÉTAGE

Il y a quatre chambres du 1er étage.

L'escalier arrive sur un palier d'où les quatre pièces sont accessibles.

Derrière une porte, un petit escalier plus raide donne accès au grenier.

LA CHAMBRE N°1

Contient deux lits, une table de nuit, une garde-robe et une chaise.

La pièce semble avoir été fouillée. Il y a des habits au sol et les portes de la garde-robe sont restées ouvertes.

Les habits sont tous des habits d'homme: veste, pantalons, quelques chemises et des vêtements de corps.

Les matelas ont été retournés et lacérés; les couvertures et les draps ont été jetés au sol. Une des vitres a été brisée, laissant entrer la pluie.

Il y a une grosse couche de poussière dans cette pièce, rendue humide près de la vitre brisée.

Un examen plus approfondi révèle un impact de balle au plafond. Un tir de l'extérieur a brisé la vitre et la balle est venue se ficher dans le bois du plafond.

C'est la chambre que partageaient **Basil Corbett** et **Chester Fenwick**.

LA CHAMBRE N°2

Contient un lit, une petite garde-robe, une console avec un miroir, un peigne laissé sur le bord de la console, un coffre ouvert dont le contenu - des habits - a été éparpillé dans la pièce.

Tous les habits sont des habits de femme: plusieurs robes et chemisiers, quelques foulards, des mouchoirs brodés avec des initiales WP.

Dans le coin près de la fenêtre dont les volets sont fermés, un petit bureau.

Dans le bureau, des feuillets reliés ensemble par un lacet pour former un cahier. On dirait un manuscrit, celui d'une espèce de roman.

Par terre, sous le lit, un recueil de poésie avec des initiales notées sur la page de garde: WP

La pièce est en désordre; des traces évidentes de fouille et au moins une année de poussière accumulée.

C'est la chambre de **Winifred Penrose**.

LA CHAMBRE N°3

Contient deux lits et les restes d'un équipement médical (poches stériles, aiguilles, matériel de perfusion); comme si des patients avaient été alités et mis sous perfusion. Une étagère a été renversée et il y a des morceaux de verre un peu partout dans la pièce.

En examinant les éclats de verre, on peut en déduire que ce sont les restes de bouteilles qui devaient se trouver sur l'étagère. Certains débris comportent des restes d'étiquettes avec des formules chimiques notées, sans doute pour identifier le contenu des bouteilles.

Cette chambre servait de lieu de sommeil pour les expéditions dans les Contrées du Rêve. Les dormeurs étaient plongés dans un sommeil artificiel profond grâce à une solution préparée par Chester Fenwick, le chimiste de la bande.

LA CHAMBRE N°4

Contient un lit, une console avec un miroir brisé, un peigne.

Une penderie dont les portes sont restées ouvertes. Des vêtements de femme éparpillés au sol. Des cartes d'un jeu de tarot également éparpillées dans la pièce. Le tiroir de la petite table de nuit a été retiré et son contenu renversé sur le lit: des feuillets sur lesquelles on a esquissé des dessins: celui d'un paysage de collines boisées avec au centre, ce qu'on devine comme étant une cité ceinte de hautes tours. Il y a une certaine naïveté dans le trait.

Dans un coin de la pièce, un chevalet renversé, des pinceaux et une palette de peintre encroutée de peintures sèches depuis longtemps, et un tableau représentant un paysage bucolique aux étranges couleurs et au centre une cité ceinte de hautes tours, avec des jardins nimbées de brume et de lumière.

C'est la chambre de **Prudence Witcomb**.

LE GRENIER

Le grenier est divisé en deux parties: une petite chambre mansardée et un espace plus grand, sous les combles, aménagé en laboratoire.

LA CHAMBRE MANSARDÉE

Une petite chambre mansardée avec un cadre de lit sans matelas, un coffre contenant de vieux habits d'homme: vestes, pantalons, chemises, des mouchoirs brodés avec les lettres EC.

LE LABORATOIRE DE CHIMIE

De grandes tables, des béchers, des flacons, des tubes à essai, des burettes, des pipettes et des becs Bunsen. Une étagère supportant des livres de référence. Un bureau avec des fardes en carton dont le contenu a été éparpillé dans la pièce.

Il s'agit du laboratoire de **Chester Fenwick**, le chimiste de la bande.

Un des tiroirs à un double fond dans lequel est caché un petit carnet: les notes de Fenwick avec la formule de ce qu'il a baptisé la **Solution du Rêveur**.

LA CAVE

La cave est divisée en plusieurs petites pièces reliées par des couloirs.

LA CHAUFFERIE

Une réserve de charbon, une large chaudière, une trappe donnant sur l'extérieur, sur le côté de la maison. Elle est fermée par un lourd verrou.

C'est ici que le corps d'Ezekiel Crowne a été brûlé après avoir été assassiné par les PJ. Ses cendres ont été éparpillées dans le jardin. Vu l'époque des faits, difficile de trouver des traces de ce drame ancien.

Un examen de la chaudière montre plusieurs fissures dans le foyer en fonte.

Cela peut arriver quand on pousse trop fort une chaudière, pour obtenir une température plus élevée que celle que la fonte peut supporter.

Cela pourrait laisser penser qu'on a voulu brûler quelque chose qui nécessite une énorme température, comme un corps humain (plus de 800°).

LE CELLIER

Ancien cellier contenant encore quelques bouteilles. En fait, il y a une enfilade de petites pièces. Celles du fond ont été aménagées en laboratoire.

LE LABORATOIRE SECRET

Une enfilade de petites pièces, jadis celliers, aménagées pour former un genre de laboratoire.

Plusieurs tables, quelques tabourets, un banc renversé, des feuilles éparpillées au sol sur lesquelles on a gribouillé des symboles inconnus; plusieurs grands tableaux en ardoise (comme des tableaux d'école) sur lesquels on a également tracé des symboles et des glyphes inconnus.

Dans une des caves, on a tracé un pentacle sur le sol, en partie effacé, et disposé des bougies qui sont renversées.

LA BIBLIOTHÈQUE SECRÈTE

Cette pièce secrète contient la **transcription incomplète du Porta Somniorum** rédigée par Thaddeus et Prudence suite à leurs visites de la Contrée du Rêve.

C'est précisément ce que recherchent **les Veilleurs**, à défaut de mettre la main sur le grimoire lui-même qui ne peut être retiré du sanctuaire d'Ilek-Vad.

Cette transcription contient les formules du rituel d'invocation de **Yog-Sothoth**.

VISITE DE SAMUEL APPELTON

Le lendemain de leur arrivée au manoir, les PJ reçoivent la visite de **Samuel Appelton**. Le clerc de notaire vient leur apporter un paquet qu'il avait omis de leur remettre. Samuel ne pourra s'empêcher de rester, attendant que les PJ ouvrent le mystérieux paquet.

Ce paquet contient l'**in-folio de Johann Albrecht Keller**, ouvrage qui appartient aux PJ et que les veilleurs ont confisqué. Le but des veilleurs est de pousser les PJ à dévoiler la cachette du **Porta Somniorum**. Des Veilleurs vont surveiller leurs faits et gestes, prêts à intervenir dès que les PJ auront retrouvé le grimoire.

L'ouvrage ancien devrait éveiller l'intérêt de **Basil Corbett**.

Dès les premières pages, des souvenirs lui reviendront; il est certain d'avoir déjà feuilleté ces pages, d'avoir décrypté cette écriture élégante, celle de **Johann Albrecht Keller**, occultiste allemand du XVIIe siècle (1612–1679).

VISITES RÉGULIÈRES DE SAMUEL APPELTON

Samuel Appelton viendra régulièrement prendre des nouvelles des PJ, prétextant vouloir s'assurer qu'ils ont bien pris possession de leur bien.

Lors d'une de ses visites, Samuel remettra à un des PJ une lettre envoyée par le **Dr. Obadiah Crane**. Le médecin prend des nouvelles de son patient (un des PJ).

Ayant noté l'adresse du notaire, il prend la liberté d'adresser ce courrier au PJ par l'intermédiaire du notaire. Il ne veut pas se montrer importun.

SOUS SURVEILLANCE

Walter Higgins, le chauffeur de taxi, surveille les PJ.

Il a garé son taxi sur Boundary Street et s'approche du manoir par un petit chemin creux. S'il se sent repéré, il prend la fuite.

UNE OMBRE DANS LA NUIT

Une nuit, un des PJ aperçoit une silhouette derrière la clôture du jardin. Si le PJ sort de la maison et tente d'intercepter la mystérieuse sentinelle, celle-ci prend la fuite. Une voiture l'attend un peu plus loin sur la route, invisible depuis la maison derrière un virage de la route.

Si il est rattrapé, le visiteur inconnu s'identifie: il s'agit du **Dr. Phineas Lockwood**; il expliquera avoir eu l'adresse par Samuel Appelton et être venu prendre des nouvelles du PJ qui est son patient.

LA FOLIE D'HORACE TILLINGHAST

Horace Tillinghast compte mettre la main sur le grimoire, pas une transcription; quand il se rendra compte que le grimoire est hors de sa portée, il n'hésitera pas à menacer les PJ, allant jusqu'à les forcer à se rendre dans la Contrée du Rêve pour en rapporter le précieux grimoire, malgré les gardiens et les conséquences que ça peut entraîner.

Si Tillinghast estime que les PJ peuvent présenter un danger physique pour les **Veilleurs**, il n'hésitera pas à s'armer et à engager des hommes de main pour le seconder.

Horace Tillinghast commence doucement à envisager de garder le **Porta Somniorum** pour lui-même, alors que le but des Veilleurs était au départ de détruire le grimoire impie.

LE PRIX DE LA FOLIE

Les conséquences si on vole le grimoire et qu'on le rapporte dans le monde réel sont simples:

- Les gardiens poursuivront les PJ dans les Contrées du Rêve, puis dans leurs rêves s'ils dorment.
- Si les PJ ne rapportent pas le grimoire, les gardiens s'incarneront dans le monde réel et n'auront de cesse de pourchasser les profanateurs, les châtier et ramener le précieux codex au sanctuaire.

Ces conséquences sont les mêmes pour les PJ que pour les Veilleurs. Le contact avec les Gardiens risque de pousser les humains à la folie.

RECHERCHES

A tout moment, les PJ peuvent entreprendre des recherches sur les circonstances exactes de l'acquisition du manoir, sur les événements précédant leur internement ou sur eux-mêmes.

Les PJ peuvent reprendre contact avec le docteur responsable dans l'établissement où ils ont été pris en charge.

Dans tous les cas, il s'agira d'un des PNJ suivants:

- **Dr. Obadiah Crane** (membre des Veilleurs)
- **Dr. Phineas Lockwood** (membre des Veilleurs)
- **Dr. Arthur Bradburry** (St. Mary's Hospital)
- **Dr. John Crawford** (Hôpital Psychiatrique de Boston)
- **Dr. Robert Collins** (hôpital de Kingsport, service de psychiatrie)

Sachant que certains d'entre eux sont des veilleurs, les renseignements obtenus risquent d'être biaisés.

Les informations suivantes leur seront fournies: on a retrouvé les PJ dans un état de profonde confusion, errant dans la campagne à l'ouest d'Arkham.

Un état de déshydratation et de fatigue nerveuse grave, nécessitant une prise en charge médicale.

Thaddeus et Prudence avaient de très nombreuses traces de piqûres sur les bras; le médecin soupçonne une dépendance à la morphine ou à l'héroïne.

L'état de délabrement mental des sujets a provoqué une amnésie chez les patients.

Avec un peu d'insistance, les PJ apprendront que leur libération et leur retour à la vie normale a été proposé avec insistance par les docteurs Crane et Lockwood.

AUX PORTES DE LA FOLIE

Lorsque les PJ seront très proches d'avoir percé le secret de l'accès aux Contrées du Rêve, les Veilleurs se montreront plus insistants et moins prudents.

L'état mental des PJ risque d'être fortement affecté au fur et à mesure de leurs découvertes, surtout quand ils se rendront compte que peu de temps avant leur internement, ils menaient des recherches très spéciales, sur des sujets sortant de l'ordinaire.

Idem si les PJ commencent à soupçonner ou sont sûrs d'être les assassins d'Ezekiel Crowe.

Chaque révélation en rapport avec l'occulte sera une opportunité de les faire glisser doucement vers la folie.

LES CONTRÉES DU RÊVE

Les premières incursions dans les Contrées du Rêve s'accompagneront au réveil d'une torpeur, tant le retour au monde réel est douloureux.

La folie les guette à chaque voyage de l'autre côté.

Une certaine dépendance commencera à se développer; chez certains des PJ, cette sensation de dépendance n'est pas étrangère. Pour Prudence, elle a l'impression très forte d'avoir déjà contempné ces paysages oniriques, sentiment confirmé par le tableau dans la chambre n°4.

ET ENSUITE...

Les PJ disposent de tous les éléments pour reconstituer l'impensable, à savoir qu'ils sont les méchants de l'histoire, les cultistes avides de connaissances impies et cherchant à invoquer une entité dans notre monde pour assouvir leur soif de connaissances.

L'in-folio de **Johann Albrecht Keller** est clair: le **Porta Somniorum**, la Porte des Songes, renferme des rituels d'invocation, dont celui de **Yog-Sothoth**.

Laissez-les rassembler les indices et émettre des hypothèses.

Les **Veilleurs** quant à eux les surveillent et attendent leur heure.

A un moment, **Horace Tillinghast** va s'impatienter. Les veilleurs se montreront imprudents et les PJ vont commencer à soupçonner que tous ces gens ne sont pas là par hasard, qu'ils sont au centre d'un plan.

Si au début, le scénario est assez dirigiste - ce qui est nécessaire afin de lancer l'intrigue et de s'assurer que les PJ disposent bien des éléments de départ - la suite une fois dans le manoir prend une tournure plus libre, en mode bac à sable.

Certains événements viendront ponctuer l'histoire, soit pour relancer soit pour conforter les PJ dans leurs investigations.

L'exploration des Contrées du Rêve ne doit pas être négligée. Ce monde onirique devrait émerveiller les PJ, et en même temps les terrifier, notamment l'aspect

étrange des Gardiens au masque d'or. Les PJ seront peut-être tentés de prendre les avertissements des Gardiens à la légère.

Faites preuve de fermeté s'ils enfreignent les lois d'Ilek -Vad.

Les PJ ne sont pas à l'abri des conséquences de leurs actes.

Voler la Porte des Songes les conduira inévitablement à la folie et la mort.

Invoquer **Yog-Sothoth** risque d'avoir les mêmes tragiques résultats, et si d'aventure ils devaient échapper à la mort, ils perdront la raison et se retrouveront avec de la chance dans l'établissement qu'ils avaient quitté au début de cette histoire.

Une autre possibilité est que les PJ se repentent, détruisant l'in-folio et leurs notes, rendant l'accès aux Contrées du Rêve impossible, s'opposant frontalement aux Veilleurs.

Yog-Sothoth connaît la fin.

« grands globes de lumières s'agglutinant vers l'ouverture (...) pour s'unir et former cette horreur fantastique et hideuse de l'espace extérieur, ce rejeton du néant des temps originels, ce monstre amorphe et tentaculaire qui était celui qui guettait sur le seuil, dont le masque était comme un amas de globes iridescents, Yog-Sothoth le malfaisant, qui bouillonne comme le limon originel dans le chaos nucléaire, à jamais au-delà des frontières les plus éloignées du temps et de l'espace ! »

August Derleth

Tiré du document <http://storygame.free.fr/YOGSOTHOTH.pdf>

L'Appel de Yog Sothoth, Réflexions et spéculations sur un dieu extérieur

Olivier Legrand (2022)

Illustration de couverture: Bates motel

<https://www.viewbug.com/member/rejeanbrandt>