

Rêves d'artistes

Partie 1

La toile volée



Texte
Cyril Richard

Mise en page
Paul Saccard

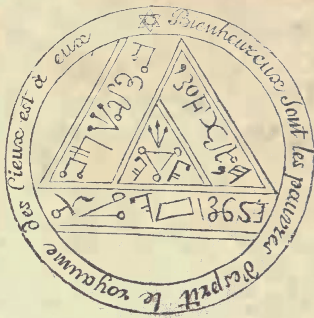
CTHULHU
L'Appel de
ARAÚJO 70
GUMSHOE

 **Silmarion.com**
© Les aventuriers du 4^e âge



Sarnath, vue d'artiste...





Rêves d'Artistes

La toile volée est le premier chapitre d'une campagne pour l'Appel de Cthulhu ou Cthulhu **GUMSHO**.

Ainsi, les profils sont laissés à la charge du Maître des Arcanes.

Cette campagne est prévue pour 3 à 4 joueurs et mènera nos investigateurs à la recherche d'œuvres d'art volées pour ensuite les plonger dans une quête onirique bien loin de leurs contrées...

Il est possible de la relier à celle de la Trace des Anciens. Pour cela rien de plus simple : lors de l'acte 4 dans les contrées du Rêve, à Dother, les investigateurs feront route avec un artiste à la recherche de la cité de Sarnath. Il dit l'avoir survolé en rêve et elle est ainsi devenue sa muse. Vous pouvez aussi animer ce personnage lors de l'acte 4. Cependant évitez que votre artiste joue l'acte 5 de la Trace des Anciens et ne doit apparaître dans cas, qu'une seule fois. Notre artiste ne peut pas voyager dans les Contrées du Rêve à volonté. Parfois, par l'utilisation d'une drogue ce dernier propulse son corps astral dans ces mondes oniriques.

Dans ce scénario vos Investigateurs auront la possibilité de s'y rendre physiquement.

À son retour de Sarnath il peindra l'un des plus grands tableaux de sa vie, une vue de la cité de Sarnath d'où transpire magie, mystère et terreur, une œuvre onirique saluée par la presse. Notre artiste exposera sa toile à Boston en compagnie d'autres peintres et voici que nous détenons l'évènement déclencheur de notre campagne.

Notre scénario démarre à Boston, ville où travaillent nos investigateurs. L'un des personnages de notre histoire a réalisé un superbe tableau en revenant des Contrées du Rêve. Le style particulier, l'ambiance, lui ont valu de belles critiques par la presse spécialisée et le droit d'exposer au sein du Museum of Fine Arts de Boston. Cela fait déjà une semaine que l'œuvre a rejoint la galerie. Vous pouvez animer ce passage avec l'inauguration de cette exposition. Elle est dédiée aux jeunes talents de Boston et aux anciens aussi. Une semaine plus tard, l'artiste est convié à la galerie. Le directeur, Mark Havenberg l'attend dans son bureau en début d'après midi.

En plus de l'artiste et du directeur sont présent 3 autres personnes. Voici nos 3 prétirés de l'aventure : un stagiaire en histoire de l'art, un enquêteur (pour les assurances), et un dilettante (qui est aussi le mécène de l'exposition).





La raison de leur venue

Le tableau de Sarnath, de notre artiste a été volé, la veille. Malgré le système de sécurité, les passages du vigile, Marc Taylor, l'œuvre a disparu. Il demandera donc à ce qu'il soit retrouvé. Il préfère ne pas ébruiter l'affaire car cela ferait mauvaise presse dans le milieu et plus personne ne voudrait laisser ses œuvres à la galerie. Un peu de psychologie révélera que l'homme ne dit pas toute la vérité.

Les indices à la galerie

Le conservateur

Le vol a eu lieu la veille. Plusieurs personnes semblaient intéressées par l'achat du tableau. Il donnera surtout un nom : John Davis. Un riche héritier de Boston. Il est facile de trouver son adresse dans un bottin et de prendre rendez vous avec lui.

Marc Taylor

Le vigile semblera gêné et pour cause : la veille il s'est endormi. Un passage par son bureau révélera (en fouillant un peu) que le vigile est un peu adepte de la bouteille. Médecine peut aussi révéler cela. Le vigile s'est assoupi après avoir terminé sa bouteille de whisky.

Marc Taylor a aussi remarqué qu'un homme était venu plusieurs fois lors de l'exposition surtout pour admirer

le tableau en particulier. Il semblait comme subjugué par la composition : « Comme si le tableau lui révélait certaines choses Monsieur, je ne saurais dire, je ne connais rien à l'art mais c'était comme si il était hypnotisé par ce dernier ».

Il fera une description rapide de l'homme : blond, grand aux yeux verts vifs et d'un certain standing.

Le livre d'or de l'exposition

Il révélera quelques mots concernant le tableau dans lequel l'artiste est encensé. Un mot dira ceci :

« je reconnais ici tout l'art d'un artiste qui semble par son coup de pinceau nous livrer les secrets de songes oniriques et torturés. Il semble nous emmener avec lui vers ces contrées sublimes et fantastiques ».

le mot n'est pas signé mais a pour but de rendre curieux l'artiste, comme si celui qui l'avait écrit savait d'où venait son inspiration.

L'emplacement du tableau

Il montre que le voleur a pris grand soin de décrocher le tableau.

Le musée

La porte arrière de la galerie, qui passe par la réserve a été crochetée. La porte n'est pas très compliquée à ouvrir. Elle mène vers l'arrière du bâtiment, dans une petite ruelle entre deux immeubles. Des traces au sol montrent qu'une voiture devait se tenir là hier dans la nuit.





Après cela ils se rendront surement chez John Davis, ce riche héritier qui s'intéressait au tableau. Ce dernier n'est pas facilement joignable. Il est possible de prendre rendez vous avec son secrétaire qui leur proposera une entrevue pour le lendemain matin.

John Davis

C'est le dandy par excellence. Chatain, bien coiffé, homme d'affaire de Boston et riche héritier de la famille Davis qui détient de grandes manufactures, principalement liées au travail du cuivre. L'homme a une quarantaine d'année et est heureux de rencontrer l'artiste. Sa toile a été pour lui une révélation. Cette architecture représentée, ces paysages assourdissants... Il ne tarie pas d'éloge sur l'artiste et il dit vrai. Il aimerait

devenir l'heureux propriétaire du tableau et comptait se rendre à la galerie le lendemain pour proposer une offre à l'artiste : 10 000 dollars pour sa toile.

Si les investigateurs lui parlent de la disparition de la toile, il les enverra vers un certain William Hill, situé au 37 Sunset street. C'est un ami à lui qui s'intéresse à l'art moderne et connaît le milieu. Si la toile de l'artiste est à vendre en sous main, il est possible que ce dernier le sache.

À partir de maintenant s'offre deux possibilités au Gardien des Arcanes pour la suite de l'investigation :

- Les Investigateurs partent à la rencontre de William Hill.

- Ils n'ont rien dit sur le vol et les journaux relateront le cambriolage chez un autre artiste à Boston : Georges Baker.

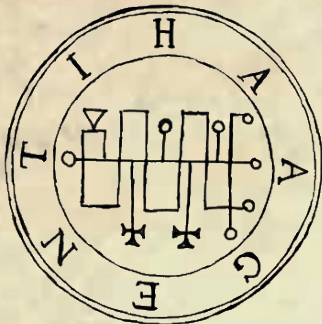
William Hill

Âgé d'une cinquantaine, il s'intéresse à l'art sous toutes ses formes. Il est collectionneur mais sa préférence va aux œuvres plus anciennes et européennes. C'est un ancien commissaire-priseur aux enchères de Boston, qui connaît bien le milieu du marché noir illégale d'œuvres d'art. Il sera atterré du vol de l'œuvre et fera son possible pour avoir des informations mais il ne promet rien. Cependant, il trouve étrange que



John Davis





deux artistes, à courte intervalle, se fassent voler une œuvre. Et pour cause, ce matin dans les journaux il a découvert qu'un certains Georges Baker, artiste contemporain de Boston a été cambriolé la veille. L'artiste aurait surpris son voleur. Une altercation a eu lieu entre les deux hommes. Ce dernier se trouve à l'hôpital de Boston car la rencontre avec son agresseur a mal tourné. Georges Baker est effectivement à l'hôpital au soin intensif.

Georges Baker

Ce jeune artiste de rue de vingt ans est plutôt portraitiste. L'attaque du cambrioleur à créer une commotion cérébrale et ce dernier ne se réveillera pas avant quelques jours (2 jours pour être exact). Cependant les investigateurs pourront apprendre son adresse et aller fouiller chez lui : 127 Winter Street.

127 Winter Street

Il s'agit là d'une petite maisonnée, sans prétention. Vu de l'extérieur elle ne paye pas de mine et semble un brin délabrée.

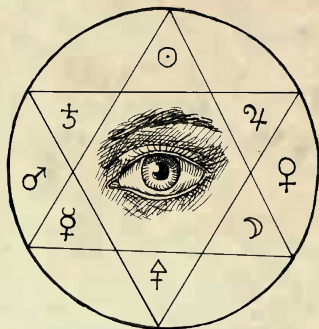
L'intérieur révèle les lieux d'un artiste torturé. Une odeur particulière monte au nez des investigateurs dès qu'ils pénètrent les lieux. Pharmacologie, ou Chimie révéleront une odeur d'opiacée. Plusieurs éléments sont trouvables par nos Investigateurs si ces derniers se donnent les moyens de fouiller un peu. L'intérieur de la maison est assez anarchique, un bazar sans nom et fouiller prendra pas mal de temps.

Les portraits

Il présentent le travail de l'artiste : portraits d'hommes et de femmes. Chaque dessin est daté. Un de ses derniers est le visage d'un homme blond aux yeux saillants. La date est assez récente, 6 à 7 jours auparavant.



Aaron Brown



Le carnet de dessins bien caché

Ce carnet contient des crayonnés très différents de l'artiste avec la représentation d'une cité colorée d'où s'élève ce qui ressemble à un grand temple dédié à diverses divinités. L'artiste reconnaîtra Ulthar (ayant déjà fait un passage par là bas, il reconnaîtra la cité sans souci). Cet indice est là pour éveiller les soupçons sur le cambrioleur. Ce dernier semble s'intéresser à ce qui émane des Contrées du Rêve. Mais pourquoi ?

Un journal intime dissimulé

Parmi des livres en vrac, les joueurs découvrent un ouvrage aux pages arrachées remplacé par une boîte. Elle contient un carnet de notes et de l'opium. L'artiste s'adonne à la prise d'opiacée depuis assez longtemps. Il semblerait que cette substance lui permette de voir des choses qui l'inspirent. Il parle de ces voyages oniriques en des terres inconnues mais aussi de la venue d'un homme chez lui. Il semble s'intéresser à son travail surtout à un portrait de chat. L'œuvre est introuvable sur place. L'homme lui a proposé de l'argent pour le vendre mais Baker ne vend pas ses œuvres issues de ses rêves. Il y est attaché. Il note qu'il est surtout attaché au portrait du « Général des Chats d'Ulthar ». L'homme s'était présenté comme étant Aaron Brown, un collectionneur New Yorkais.

A partir de maintenant les investigateurs se sentiront suivis. Et

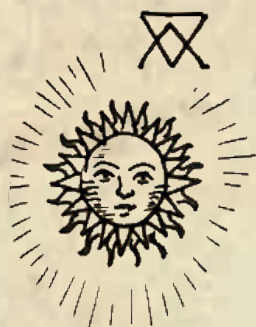
c'est bel et bien le cas. Deux hommes les surveillent. Aaron Brown n'est pas vraiment un collectionneur. Il s'agit d'un dilettante, artiste raté qui a eu accès à certains savoirs. Ils recueillent les œuvres des Contrées du Rêve pour créer un passage vers ces contrées, dans le monde physique. Mais nous y reviendrons plus tard.

Les deux hommes sont là pour récupérer des croquis de Baker et ce ne sont pas des enfants de cœur. Une fois leurs trouvailles faites ils pénétreront dans la maison et une confrontation aura lieu. Ils seront armés de battes de baseball et leur principale arme sera l'intimidation. Improvisez la scène. Ils veulent les croquis de l'artiste, ceux représentant Ulthar entre autres et le portrait de leur employeur s'ils le voient. C'est eux qui ont tabassés Baker la veille. Créez les profils en fonction de vos Investigateurs. Ils tenteront de fuir dès qu'ils seront mis à mal et si vos joueurs s'en sortent et les retiennent (par un peu d'intimidation) ils pourront les interroger.

Ce que leur diront les 2 hommes

Ils travaillent pour Brown. Ce dernier les paie pour retrouver des œuvres un peu particulières. Eux-mêmes ne connaissent rien à l'art. Brown est reparti hier sur New York, après avoir récupéré un tableau. Ils peuvent donner l'adresse de ce dernier : 166 sur la 9ème avenue. Sa résidence





est située non loin de Central Park. Cependant il faudra fortement négocier avec eux pour ne pas qu'ils préviennent leur patron. Brown les paye très bien et à la moindre occasion ils l'appelleront.

New York

Le voyage pour aller à New York peut se faire soit en bus, en train ou en voiture, peu importe la méthode : il faut compter environ 6h de trajet.

Aaron Brown sera au courant de leur venue et fera en sorte de leur mettre des bâtons dans les roues le temps de préparer ce qu'il a à faire. Ce qu'ignore les investigateurs c'est qu'Aaron Brown possède un chalet du côté de Boonton non loin de Pyramid Mountain Natural Historic Area.

166 sur la Dème avenue

Il s'agit d'un hôtel particulier. Sonner à la porte ne les mènera à rien. Un portier (Elijah Harris) leur répondra cependant. Monsieur Brown n'est actuellement pas là : il est parti la veille. Avec un peu de persuasion ils apprendront que Brown semblait assez presser depuis son retour et qu'il a préparé une grande Ford Model A pick up. Un tout nouveau modèle selon le portier. Brown semblait emmener plusieurs affaires avec lui.

Voici nos investigateurs dans une impasse. Il ne leur reste qu'à fouiller l'appartement pour y trouver des

indices. Pour cela il faudra pénétrer cet hôtel particulier.

Plusieurs possibilités

Ils peuvent soudoyer le portier ; il faudra cependant y mettre le prix et négocier âprement la chose. Sinon, en faisant le tour du bâtiment ils trouveront un escalier de service menant au second étage. L'appartement est au 3ème. L'escalier mène à un couloir mais pour cela il faudra crocheter la serrure.

Procéder comme cela en plein jour est un peu compliqué, d'autres appartements donnent sur la rue arrière. N'hésitez pas à placer un pick pocket dans la ruelle ou autre personnage mal intentionné.

L'appartement de Brown

Il y a là plusieurs éléments à découvrir :

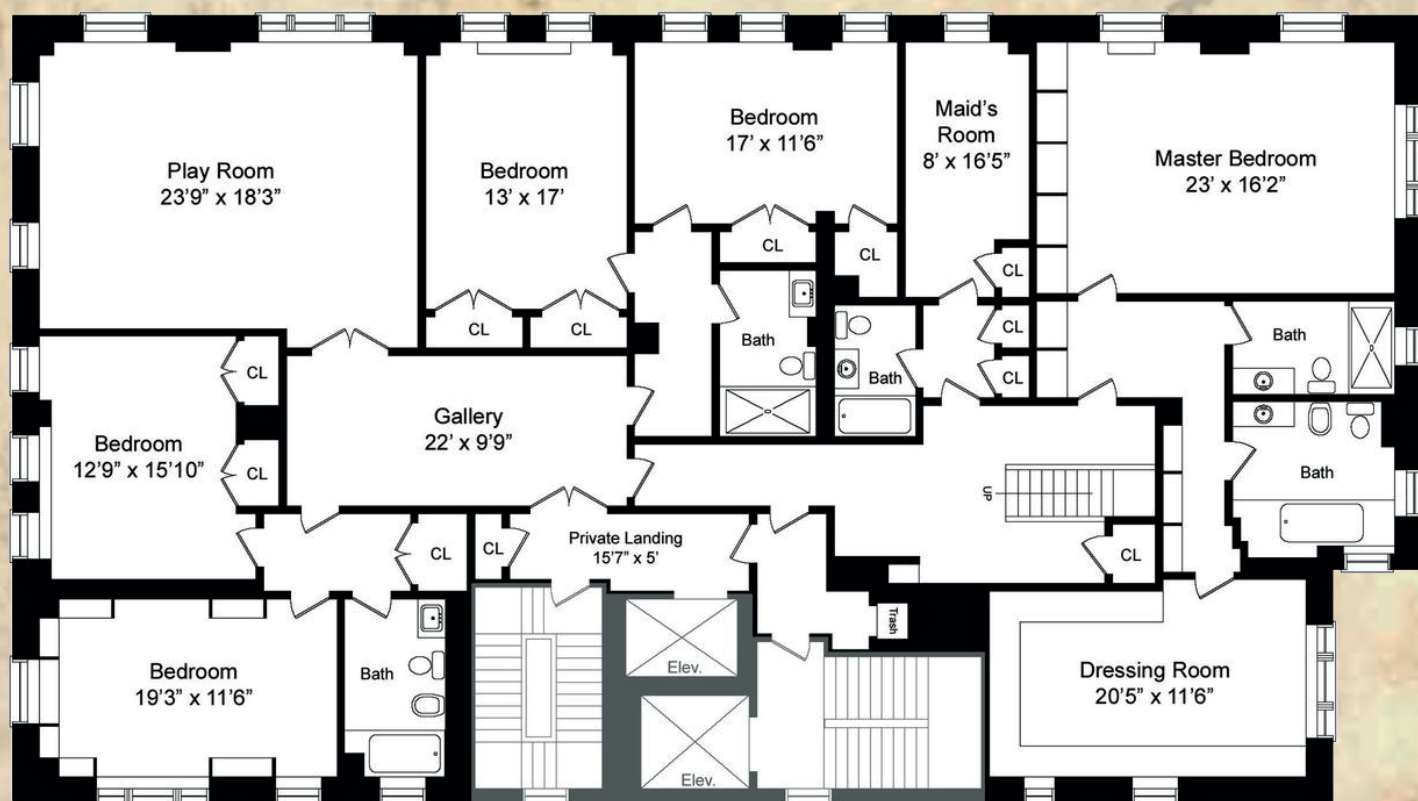
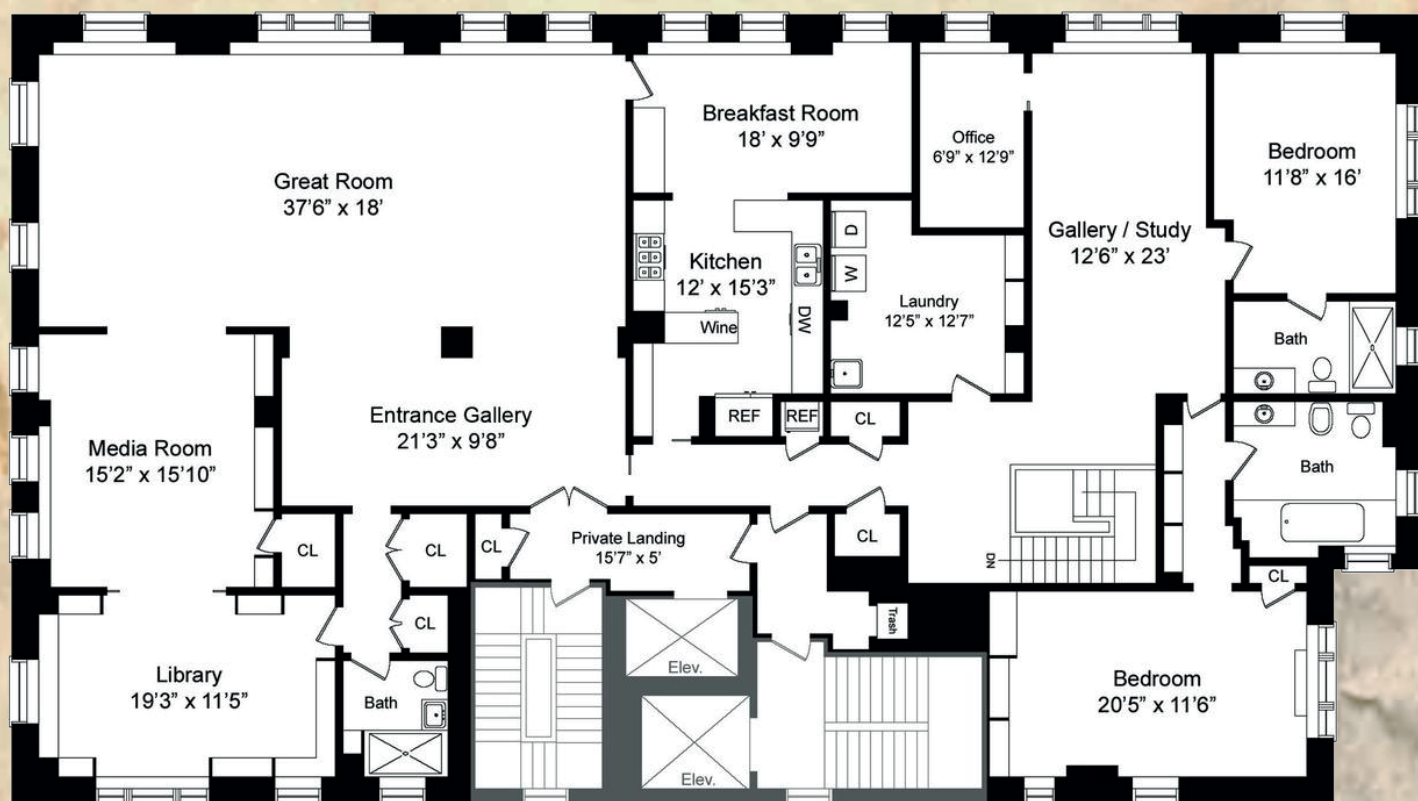
- Un carnet à dessin contenant des crayonnés signés Brown mais ces derniers manquent cruellement de talent et plusieurs sont raturés.
- Une bibliothèque dans laquelle se trouve un exemplaire du témoignage de Randolph Carter. Cet ouvrage semble avoir été beaucoup lu au vu de l'usure des pages. Le lire prendra plusieurs heures. Il s'agit du récit d'un rêveur et de sa découverte de la cité de Kadath. Plusieurs notes présentent Kadath comme étant la cité la plus énigmatique des rêves,





Aaron Brown

166 sur la 9ème avenue





celle des anciens dieux : une cité magnifique, un lieu d'art, de poésie, de connaissances.

- Plusieurs feuillets, tous des témoignages d'hommes et de femmes avec leurs rêves décrivant des contrées inconnues peuplées de créatures étranges.

- Une lettre écrite en allemand par un ésotériste Germanique. Il décrit un rituel pour pénétrer les Contrées du Rêve. Pour cela il faut, selon lui, plusieurs œuvres de rêveurs. Ces dernières portent en elle une énergie mystique reliant la réalité aux rêves. Il existe plusieurs lieux en ce monde qui sont des frontières entre les deux mondes. L'auteur prévient que ses recherches sont dangereuses. Pour cela il faudra bien sur traduire la lettre en question.

- Un bureau dans lequel les Investigateurs trouveront les papiers de l'acquisition d'une maisonnée au sein du Pyramid Mountain Natural Historic Area avec une pseudo adresse : Taylortown 511.

La suite de leurs aventures les mènera là bas. En passant par une bibliothèque ils découvriront rapidement où cela se situe : à deux heures de route de New York en voiture. Aucun bus, aucun train ne mène là bas. L'endroit semble quasi désert et Taylortown ressemble une petite bourgade de l'état de New York.

Taylortown

Village situé en dehors de la grande agglomération de New York, il compte une poignée d'âmes. C'est un lieu de tourisme pour New Yorkais en mal de nature, ou pour maisons secondaires. C'est aussi le dernier village où les Investigateurs pourront trouver un commerce et de quoi loger avant de s'aventurer sur les chemins sinueux de Pyramid Mountain pour retrouver Brown.

Sur place ils trouveront un commerce, le Hill Market et un motel, le Taylor Motel.

Hill Market

Tenu par un certain Willem Dempsey, ils peuvent s'y équiper et apprendre quelques trucs au sujet de Brown. Le Hill Market fait aussi office de station service et de garage. Le pick up n'est pas passé inaperçu si on lui pose la question. Pour cela il faudra être persuasif car Brown a laissé un bon pourboire pour que le tenancier taise son passage, prétextant vouloir sa tranquillité en vacances. S'ils savent s'y prendre, les infos révéleront que Brown est passé par là il y a deux jours (ou plus selon le temps passé par les investigateurs sur New York). Il a emprunté une route forestière qui mène à son chalet dans le parc. Il est sûrement venu chasser et passer des vacances au vert.





l'embranchement.

Dempsey vend de quoi contenter nos Investigateurs : pistolets et fusils si ils possèdent un permis de port d'arme ou de chasse en règle. Le magasin vend aussi de la corde, du matériel de camping, des lampes, etc. Improvisez selon les besoins de vos investigateurs, les stocks disponibles en permettant aux joueurs de glisser un bakchich pour se procurer une arme de chasse avant de partir car la suite leur réserve bien des surprises. Le tenancier ne sait pas grand-chose de plus sur Brown ni sur son chalet mais aiguillera les investigateurs vers le motel pour la nuit.

Taylor Motel

Mackenzie Stanley dit Mac, comme il aime être appelé est le propriétaire des lieux. Il est curieux, toujours à l'écoute de tout et posera des tas de questions aux investigateurs.

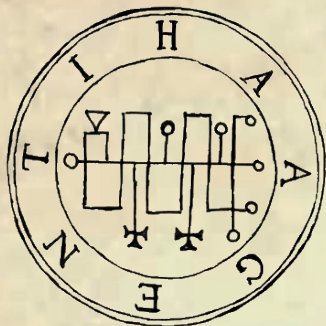
Après de grandes négociations ou quelques billets bien placés, il parlera. Mac a vu le pick up de Brown effectivement. Brown possède un chalet dans le Park. De ces riches qui chassent dira-t-il... Il indique qu'il a d'ailleurs deux chiens de chasse. Le vieux Bill s'en occupe quand il est absent. Pour aller au chalet il faut emprunter une piste forestière d'environ 6h de marche dans la forêt. Le chalet est un peu en retrait de la piste forestière et il faut faire très attention pour ne pas louper

À partir de maintenant improvisez jusqu'au chalet. Nous arrivons à la fin de notre partie 1. Rien n'empêche les Investigateurs d'utiliser des chevaux qu'ils trouveront chez le vieux Bill (qui n'aura rien à leur dire de plus que Mac).

À leur arrivée les deux chiens sont là et aboieront s'ils arrivent en voiture voir à cheval. Il leur faudra improviser la discrétion et vous MJ la perception des deux animaux. La route est parcourue en pleine forêt et l'ombrage important au sein des grands séquoias et autres résineux d'Amérique donne une drôle d'impression.



Mackenzie Stanley dit Mac



Plus ils approcheront du chalet plus l'ambiance changera. Une légère brume s'élève du sol, surement du à l'humidité ambiante mais une certaines connaissance de la nature révélera que le phénomène n'est pas très naturelle. Dans les fourrés ils pourront apercevoir une créature étrange. Si ils arrivent en voiture par la piste cette dernière traversera la route sous leurs yeux. Un test en conduite sera nécessaire, une fois percutée, pour ne pas terminer dans un arbre.

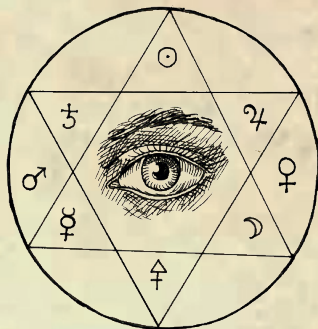
La créature est en fait une araignée mais de taille assez grande et de couleurs rougeâtre. À pied ou à cheval ils pourront l'apercevoir et la fuir. Cette dernière les attaquera que si elle se sent en danger. Test de santé mentale bien sur. Sa carapace est assez imposante et par quelques connaissance en Zoologie ou en Nature, les Investigateurs pourront

évoquer à une espèce ancienne, voir préhistorique. Cette créature s'est échappée des Contrées du Rêve car Brown ouvre actuellement un portail avec les œuvres accumulées, au fur et à mesure de leur arrivée sur les lieux.

Une fois le chalet en vue, les joueurs ressentent la peur de l'extérieur. La brume s'élève de plus en plus suivie d'un froid qui s'intensifie. Les deux chiens aboieront à leurs approches et les Investigateurs percevront une lumière émanant d'un chalet de bois. C'est une construction typique d'Amérique du Nord en rondin de bois.

Brown est à l'intérieur et vient de terminer ses préparatifs en ouvrant un espace temps créant ainsi une entrée dans les Contrées du Rêve. Un froid immense commence à envahir la zone. Ils verront l'homme par une fenêtre ; des bruits étranges





envahissent la forêt et la brume devient de plus en plus opaque...

Sur le côté un apprentis accueille le pick up de Brown.

Dans son chalet, Brown admire les œuvres volées avec un grand sourire sur son visage. Si les aventuriers débarquent à l'intérieur il sera surpris et tentera d'attraper un fusil accroché contre un mur. L'œuvre de l'artiste est bel et bien là. Elle n'est pas abimée.

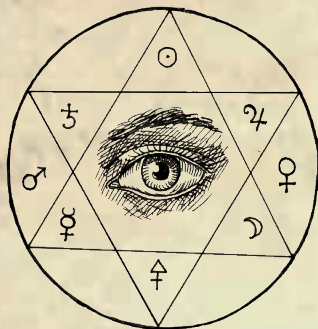
Brown n'est pas agressif et juste en quête de Kadath ; il désire s'y rendre. Ils pourront discuter avec lui et ce dernier leur proposera de les accompagner. En fait ils n'ont pas le choix. Depuis l'instant où ils sont entrés dans le chalet, ils ont franchit sans le savoir, le passage menant aux Contrées du Rêve et ne peuvent faire marche arrière.

Il leur expliquera sa quête de Kadath, sa volonté de voir le château d'Onyx, de rencontrer les Anciens Dieux de la cité, d'avoir accès à toute la connaissance oubliée et de vivre là bas pour découvrir l'art des cités du rêve.

Bien sur cela ne sera surement pas du goût des Investigateurs entraînés malgré eux. Oui mais voilà ! Dès qu'ils regarderont vers l'extérieur, à travers la brume, ils verront des terres inconnues. La sombre forêt de conifères a laissée place à un plateau désertique de roches battues par les vents.

Brown pense qu'il s'agit du Plateau de Leng. S'ils veulent rentrer chez eux Brown ne connaît pas le chemin de retour ni la façon de revenir dans leur dimension. Ils sont entrés dans les Contrées du Rêve physiquement ; seul à Kadath, selon lui, se trouve la





façon pour eux de revenir. On dit de cette cité qu'elle est un lieu de connaissances innombrables. Dans le chalet de Brown se trouve tout un attirail de trappeur ainsi que quelques armes à feu : pistolets et fusils sans oublier des vêtements chauds.

Brown deviendra donc un pnj à moins que nos investigateurs ne décident de l'abattre. Créez donc son profil pour l'occasion, celui d'un dilettante amateur d'ésotérisme et de livres anciens, féru de lecture, et grand connaisseur d'armes à feu et d'aventures. Inutile de penser à la voiture dans le garage. Cette dernière ne démarrera pas. L'un des chiens jappera à l'extérieur et demandera à rentrer. L'autre aura disparu... peut être dévoré par une créature passant par là...

Voici nos Investigateurs dans un chalet, sur le Plateau de Leng, endroit rocailleux parsemé de quelques arbustes trapus et décharnés. Dorénavant, si ils restent ici, les problèmes pourraient venir frapper à la porte de leur frêle refuge de rondins.

