

Tout commence le vendredi 2 avril 1920, en fin d'après midi. Les investigateurs ont été invité à passer le week-end à la campagne chez un ami commun : David Threshold. Ce dernier est peintre amateur et, professionnellement restaurateur de tableaux. Age de 28 ans, il est marié à une française, Marie-Hortense, sans enfant, et exerce son art dans la tranquillité d'une minuscule localité rurale : Woodwich, Massachusetts, à mi-chemin entre Boston et Arkham. Quand les investigateurs arrivent chez lui, ce vendredi soir, ils trouvent Marie Hortense complètement bouleversée. David a disparu et elle ne sait pas ce qu'elle doit faire. Attendre ? Prévenir la police ? Elle compte beaucoup sur leurs avis.

« David travaille toujours très tard le soir, explique-t-elle. Et très souvent je dors déjà quand il vient se coucher à son tour. Hier soir, il est monté travailler sur son nouveau tableau. Rien d'exceptionnel. Mais ce matin, il n'était plus là. Qui plus est, la porte d'entrée n'était pas verrouillée. Pourquoi est-il sorti et n'est-il pas revenu ? je ne comprends pas ... »

La maison Threshold

Située à l'écart de l'agglomération principale, c'est une banale maisonnette entourée d'un jardin en friche sans clôture. Les époux dorment dans la grande chambre au premier étage ; toutes les autres chambres d'amis sont inoccupées. C'est dans le bureau du rez-de-chaussée que Marie-Hortense tient la comptabilité. L'atelier est situé au second étage, dans un vaste grenier bien éclairé. Un fait trouble la jeune femme : elle a découvert une empreinte de pied nu, légèrement boueuse, sur une marche de l'escalier ciré, entre le rez-de-chaussée et le premier. Cette empreinte toujours visible, est orientée dans le sens de la montée (la peinture correspond à un pied humain normal).

L'atelier est jonché de toiles et de cartons à dessins, de flacons, brosses, pin-ciaux, grattoirs, etc., dans le désordre généralement cher aux artistes. Mais un grand tableau attire tout de suite l'attention. C'est sur lui que travaillait David. Il est posé sur un chevalet près d'une fenêtre. Dans un style début XVIII siècle, il montre une jeune paysanne, en pied, portant un panier d'osier rempli de camélias. Tout le haut est encore couvert d'un vernis jaunâtre et craquelé. Le milieu est bizarrement verdâtre ; et, fait étrange, tout le bas est

barbouillé d'une couche de peinture ocre.

Une inspection du tableau et des produits utilisés par David peut faire comprendre, par un jet de chimie, qu'il a commencé par retirer le vernis et qu'il s'est arrêté, surpris de découvrir que le tableau n'était pas peint à l'huile mais à l'eau. Par ailleurs, les investigateurs pourront trouver parmi le matériel un godet contenant de la gouache encore fraîche du même ocre que le badigeon qui recouvre le bas, de même qu'une brosse encore engluée de cette peinture. Enfin, un examen minutieux de la partie verdâtre laisse entrevoir comme des signes d'écritures dans les plis du corsage. On peut les déchiffrer ainsi : « lisah m'na yog meeweth yog niggurath ».

Seul un autre détail pouvant attirer l'attention : une commode dont tous les tiroirs s'ouvre librement, sauf un, qui est verrouillé. Les tiroirs libres contiennent du papier vierge et du calque. Le tiroir verrouillé ne contient qu'un petit portrait à l'aquarelle représentant une jeune femme blonde, et une liasse de courts billets griffonnés de la même écriture : « demain soir au chemin du cimetière », répété trois fois, « A minuit près du pont », deux fois, et « Cette nuit au moulin », qui existe en six exemplaires. Si l'aquarelle est montrée à Marie-Hortense, elle dira qu'elle reconnaît le style de David, et que la tête de la jeune femme ne lui est pas inconnue, sans plus. Par contre, elle ne reconnaît pas l'écriture. Par ailleurs, tout sera clair pour elle, quoique mortifiant : David avait une maîtresse et il est parti avec elle.

Enfin, dans le bureau, on pourra trouver un récépissé indiquant que le tableau, La Bouquetière Aux Camélias a été confiée à David pour une restauration par une certaine Asa Taught, habitant Woodwich. Il est daté du 30 mars

Woodwich

Marie-Hortense Threshold n'a pas tort, sans pour autant avoir raison. David a une maîtresse en la personne de Harriet Lemonface, une artiste céramiste dont l'atelier boutique est situé sur la place de l'église. Elle est spécialisée dans les bouquets en céramique pour cimetière. Son style à la fois naïf et morbide, connaît une certaine renommée, qui s'étend même jusqu'à New York. La rencontre entre les deux artistes fut un coup de foudre ; et les deux amants prirent l'habitude de se rencontrer dans des endroits isolés.

L'aquarelle représente Hariette Lemonface, et les billets sont des rendez-vous qu'elle glissait discrètement à David quand il se rendait dans sa boutique pour des raisons soi-disant professionnelles. Les investigateurs peuvent venir à bout de cette (fausse) piste en enquêtant dans le village et en rencontrant Miss Harriet. Le portrait est suffisamment ressemblant. La céramiste commencera par nier ; puis elle sera elle-même bouleversée en apprenant la disparition de David ; et en fondant en larmes, elle ne fera ensuite aucun mystère.

Parallèlement, des indices peuvent être découverts au moulin. La vieille bâtisse est complètement abandonnée ; mais dans ses combles, une couche a visiblement été aménagée avec de vieux sacs, et l'on peut découvrir parmi eux une jarretelle typiquement féminine. Mais une chose plus déconcertante, et que même Harriet Lemonface ne pourra pas expliquer, une pile de vêtements se trouve abandonnée près de la vieille roue à aube : un ensemble complet de vêtements masculins, du faux col jusqu'aux chaussures. Et Marie-Hortense sera formelle : ils appartiennent à son mari.

L'Akatonie est une rivière d'une dizaine de mètres de large, aux berges plutôt boueuses en cette saison de printemps. Les fenêtres de la maison des Witness sont orientées de son côté et les investigateurs peuvent y recueillir un curieux témoignage. Dans la nuit du jeudi au vendredi, le vieux Witness, qui est insomniaque, prétend avoir vu un fantôme : une silhouette blafarde qui est passée près de maison en gesticulant comme un possédé. Mais que vaut ce témoignage ? Tout le monde s'accorde à Woodwich pour dire que le vieux est complètement cinglé. Lui et son fils sont des menuisiers et fabriquent, entre autres, les cercueils. A chaque fois, le vieux tient absolument à percer des trous dans les couvercles, « parce que, dit-il, faut ben qu'ces pauv' morts y puissent aussi respirer »...

La maison d'Asa Taught est une vieille demeure du XVIIIème siècle, dont les sombres pignons dominent les tombes du cimetière. Asa Taught, femme d'une quarantaine d'années, est écrivain. Elle vit dans une atmosphère lugubre d'animaux empaillés, de statuettes exotiques, et de bouquins poussiéreux, où elle tire le tarot et lit dans le marc de café. Elle est l'unique descendante du fondateur de la maison : un certain William Taught, peintre à son époque, également versé dans les sciences occultes. Il dut fuir lors de la grande



chasse aux sorcières, en 1692, et ses biens furent dispersés. Asa prétend être sa réincarnation et elle consacre sa vie à rassembler les biens dispersés, entre autres les tableaux. La Bouquetière Aux Camélias provient d'un brocanteur de New-York. Elle l'a déniché il y a quelques semaines. Il l'a signé « W.Taught », quoique d'un style différent des autres œuvres de son ancêtre. Pourtant il en émanait une aura si forte qu'elle décida de le faire nettoyer pour mieux pouvoir l'examiner. Un restaurateur s'étant précisément installé à Woodwich, elle lui confia ce travail.

Elle pourrait montrer d'autres tableaux de W.Taught aux investigateurs. Ils n'ont effectivement aucun rapport. Ce sont tous des paysages lugubres où des rondes de démons dansent au clair de lune. Par ailleurs, Asa ne dissimule rien. Elle croit fermement à tout ce qu'elle fait et raconte. Elle est versée en l'occultisme, mais n'a qu'une connaissance fragmentaire du Mythe de Cthulhu. D'une certaine façon, c'est une naïve « innocente ».

Toutefois, si elle sympathise vraiment avec les investigateurs, elle pourra leur montrer le cahier : un mince opuscule manuscrit, qui lui a été légué par son grand-père, qui le tenait lui-même de son oncle, etc. les pages, toutes signées du monogramme W.T, sont couvertes des croquis grimaçants entremêlés de litanies presque indéchiffrables. La langue utilisée est le latin. Si un investigateur arrive à le décrypter, il découvrira une description assez complète du culte de Shub-Niggurath, La Chèvre aux Mille Chevreux.

(+9% en Mythe de Cthulhu / multiplicateur de sort x1 / sort trouvable : Appeler Shub-Niggurath / effet sur la santé mentale : -2D6).

Les autres traces de W.Taught seront impossibles à remonter. Elles ont été dispersées un peu partout en Nouvelle-Angleterre, à mesure que les descendants s'installaient ici et là. Aucun Taught n'est enterré à Woodwich. Durant les deux derniers siècles, la maison a appartenu à diverses familles et n'a été rachetée par Asa qu'il y a une dizaine d'années. Dans la bibliothèque, le nom de Taught apparaît parfois, mais il n'est mentionné que comme celui d'un peintre mineur du XVIIIème.

Ce qui s'est passé

Dans la nuit du jeudi, David est effectivement monté travailler sur La Bouquetière. Dans la journée, il avait découvert que, sous le vernis, la peinture était à l'eau et qu'elle recouvrait une peinture à l'huile plus ancienne. Il était partagé entre le désir de respecter La Bouquetière et découvrit ce qu'elle ne dissimulait. Mais des dégâts irréparables avaient déjà été commis au centre du tableau, faisant ressortir le verdâtre

de l'original. C'est alors qu'il effaça carrément le bas... et horreur ! fit apparaître un visage à l'expression si démoniaque que ses nerfs étant déjà bien tendus, sa santé mentale en reçut un grand choc !...

Tout ne fut ensuite que folie. Cheveux hérissés, il quitta l'atelier et sortit dehors dans la nuit, courant jusqu'au moulin. Mais Harriet ne s'y trouvait pas (et pourquoi s'y serait-elle trouvée ? Ils n'avaient pas rendez-vous ce soir là.). Toujours inspiré par la folie, il se déshabilla entièrement et plongea dans la rivière. Fuir ! Toujours plus loin ! De l'autre côté, il erra dans les bois et se rasséréna quelque peu. S'étant armé de courage, il traversa la rivière, passa devant la maison des Witness, nu et gesticulant sous la Lune, revint chez lui, laissant au passage une empreinte de pied humide dans l'escalier, et se retrouva devant le tableau. Là, avec de la gouache ocre, il barbouilla entièrement ce qu'il avait révélé, recouvrant la hideuse apparition. Et c'est alors qu'il remarqua que des lettres apparaissaient dans les plis du corsage. Pour mieux les saisir, il les déchiffra à voix haute ... et disparut.

Le monolithe

Sous la bouquetière, le tableau original représente un sombre monolithe, éclairé par la Lune dans un paysage escarpé. Tout autour dansent des créatures « démoniaques » peintes avec un tel réalisme que leur spectacle requiert un jet de SAN (0/-1D6). Des signes parfaitement lisibles sont gravés sur la pierre : « lisah m'na yog meeweth yog niggurath ». De fait le tableau est une porte dimensionnelle permettant le transfert jusqu'au lieu et temps où se trouve le monolithe réel. C'est une porte d'un genre un peu particulier, puisqu'elle transfère non seulement dans l'espace, mais aussi dans le temps ; et parce qu'elle ne fonctionne pas automatiquement. Pour l'activer, il faut prononcer à voix haute la formule gravée sur le monolithe. L'individu qui vient de la prononcer, et lui seul, se trouve alors aspiré vers le centre du tableau ; mais au lieu de crever la toile, il semble purement et simplement disparaître. Le voyage coûte un point de santé mentale et 4 points de magie.

Un jet de Mythe de Cthulhu permet de comprendre que le monolithe est dédié au culte de Shub-Niggurath. Un second jet permet de comprendre que le tableau est une porte. Les lecteurs du cahier de W.Taught peuvent comprendre automatiquement la nature du culte et n'ont besoin que d'un jet INT x3 pour deviner qu'il s'agit d'une porte dimensionnelle. Le fait que la porte soit également temporelle est par contre indé-

tectable. Toutes ces découvertes requièrent un jet de SAN (0/-1D2). William Taught tenait absolument à ce précieux tableau et craignait de le voir détruit, il eut l'idée de la camoufler pour assurer sa sauvegarde.

Kült

Le monolithe réel se trouve dans une vallée des Montagnes Noires (dans l'actuelle Allemagne), non loin du petit village de Kült. Il est dressé au centre d'une vaste esplanade en corniche, ceinturée au Nord par une pente boisée de sapins, à l'Est par un à-pic de plus de vingt mètres, et à l'Ouest par une forte pente buissonneuse menant à un torrent. Au sud serpente un chemin en lacet qui se perd bientôt dans les bois, suivant une ligne parallèle au torrent. Il mène au village, plus au sud, à environ deux kilomètres. C'est là, face à la pierre verdâtre que s'est retrouvé David Threshold, en plein moyen-âge. Quand la porte fut créée, en 1670, elle permettait un saut de huit siècles dans le passé, pour aboutir peu de temps après l'érection du monolithe à la fin du IXième siècle. Partant du XXième, on se retrouve désormais au XIIIième ; mais durant ce laps de temps, rien n'a changé à Kült, sinon que les pratiques innombrables des Kültiens se sont peut être renforcées.

A nouveau mentalement très perturbé, David s'est mis à errer jusqu'à ce qu'il découvre le village. Hélas au lieu d'y recevoir de l'aide, il fut battu et capturé par les villageois mauvais, tous voués au culte infâme de la Chèvre noire. Quelle aubaine pour eux ! Un sacrifice humain devant avoir lieu dans quelques jours, l'étranger tombait à pont nommé pour être offert en pâture à la vieille Shub.

Le sacrifice

Si les investigateurs ne franchissent pas la porte, ils ne reverront jamais David threshold. S'il la franchisse, quelle que soit l'heure, ils arriveront au pied du monolithe, sur l'esplanade déserte, peu avant minuit, une Lune gibbeuse trouant le ciel.

Une sourde rumeur monte du bois situé au sud ? Entre les sapins, ils aperçoivent par intermittence la flamme de nombreuses torches. Quelques minutes plus tard, une procession commence à gravir le lacet. Les Kültiens sont une soixantaine, hommes et femmes, de 15 à 50 ans, avec une majorité d'entre eux âgés de 20 à 30 ans. Tous sont nus, le corps irrégulièrement peint de taches noires. En tête marche le grand prêtre armé d'une sorte de faucille brillante. Derrière, encadré de deux jeunes femmes titube David Threshold. Il n'est pas



entravé mais semble drogué (ou fou).

A moins que la cérémonie ne soit interrompue, David sera jeté au pied du monolithe, tandis que le grand prêtre, faucille dressée, entamera une longue incantation, reprise en chœur par l'ensemble des Kültiens qui se seront mis à danser une ronde hideuse autour du monolithe. Une dizaine de minutes plus tard, le monolithe semblera s'animer d'une vie propre comme s'il voulait se déraciner et danser à son tour (jet de SAN : -1/-1D4).

Encore 5 minutes. Le grand prêtre pousse un hurlement sauvage et sa faucille s'abat frénétiquement sur David, le lacérant en pièces. La foule s'est figée en attente de l'extraordinaire (jet de SAN : -1/-1D6).

Alors Shub-Niggurath apparaît en personne, grotesquement perché au sommet du monolithe. Et semblant surgir de partout, de la terre qui s'entrouvre et des ombres éparées, arrivent les Mille Chevreux : mi-hommes, mi-bêtes, cornus, puants, obscènes, abominables et sulfureux. Hommes et femmes s'unissent alors aux monstres répugnants en une orgie d'intindible n'a d'égale que le blasphématoire... (jet de SAN : -1D10/-1D100).

Le seul moyen de sauver David est certes d'interrompre la cérémonie avant sa culmination. Si les investigateurs ont franchi la porte en connaissance de cause et ont songé à emporter des armes à feu, voir des mitraillettes, ils peuvent faire un massacre parmi les Kültiens simplement armés de torches. Mais les fanatiques ne seront pas impressionnés si facilement ; et il faudra en abattre une bonne vingtaine avant que le reste ne fuie en débandade.

Le retour

Si les investigateurs errent dans les environs, ils finiront par se rendre compte qu'ils ont changé d'époque (jet de SAN : -1/-1D3). Et la question du retour se posera, angoissante. L'un d'eux peut cependant avoir remarqué que l'inscription sur le monolithe réel n'est pas tout à fait la même que celle du tableau. En fait c'est exactement l'inverse. Elle se lit maintenant : « niggurath yog meeweth yog m'na lisah ». Et de fait, prononcée à haute voix, cette formule ouvrira à son tour une porte spatio-temporelle.

A leur grand ébahissement, les investigateurs se retrouveront dans une salle au parquet bien ciré, éclairé de lustres, parmi une foule non moins ébahie et des hommes vêtus en gardien de musée. Derrière eux, un portrait de femme, souriante et mains croisées, est accroché dans une alcôve. De toute évi-

dence, c'est la porte qu'ils viennent de franchir.

Dés lors, il est probable que leur santé mentale en prenne encore un léger coup. Car même s'ils sont réconfortés de se retrouver au XX^{ème} siècle, et très précisément à la même époque, courant mai 1920 ; même s'ils se rassurent d'apprendre qu'ils sont en France, et très précisément au musée du Louvre à Paris (nonobstant toutes les difficultés matérielles qu'ils peuvent avoir pour expliquer leur soudaine apparition, et ne pourront jamais l'oublier, ce qui se cache réellement derrière le sourire narquois de la Joconde....

Les Protagonistes

David Threshold

FOR 12 CON 13 TAI 11
INT 13 POU 09 DEX 15
APP 12 EDU 15 SAN 25
PdV 12/07

Chimie 35%, Esquiver 30%, Bibliothèque 40%, Photographie 45%, Parler français 50%, Lire & écrire français 50%, Trouver Objet Cacher 45%, Nager 70%, Histoire de l'Art 75%, Peinture 55%

Folie : profonde hébétude.

Marie-Hortense Threshold

FOR 09 CON 13 TAI 09
INT 12 POU 12 DEX 11
APP 14 EDU 13 SAN 60
PdV 11

Comptabilité 60%, Esquiver 22%, Bibliothèque 40%, Parler anglais 60%, Lire & écrire anglais 75%, Trouver Objet Cacher 30%.

Harriet Lemonface

FOR 11 CON 12 TAI 10
INT 12 POU 08 DEX 16
APP 10 EDU 14 SAN 38
PdV 11

Botanique 15%, Chimie 05%, Esquiver 32%, Bibliothèque 35%, Trouver Objet Cacher 30%, Histoire 25%, Peinture 40%, Céramique 80%.

Asa Taught

FOR 10 CON 11 TAI 11
INT 13 POU 16 DEX 12
APP 09 EDU 18 SAN 62
PdV 12

Archéologie 35%, Marchandage 40%, Mythe de Cthulhu 11%, Discussion 45%, Esquiver 24%, Bibliothèque 85%, Occultisme 50%, Latin 40%, Trouver Objet Cacher 35%, Histoire 55%.

Revolver .32 40% dommages1D8 (toujours dans son sac ou dans un tiroir à portée).

Kültiens

FOR 14 CON 11 TAI 12
INT 07 POU 10 DEX 12
APP 06 EDU 03 SAN 0
PdV 12

Grimper 50%, Esquiver 32%, Sauter 30%, Trouver Objet Cacher 25%, Lancer 30%, Pister 30%.

Torche 25% dommages 1D6+1D4.

« Chevreux »

FOR 16 CON 18 TAI 17
INT 12 POU 19 DEX 16
PdV 18 Mvt 8

Esquiver 32%. Griffes 35% dommages 1D6+1D6.

Armure : 1 point de peau cuireuse.

(Pour les caractéristiques de Shub-Niggurath, se reporter aux règles ; et pour son invocation réelle, au Nécronomicon, édition Belfond, page 166).

