La trace des Anciens

Partie 1

La disparition du professeur Edouard Miller

Texte
Cyril Richard

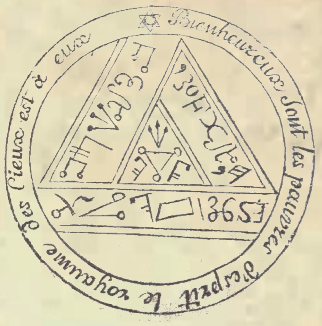
Mise en page
Paul Saccard

L'Appel de CTHULHU

Gilmarion.com

© Les aventuriers du 4e âge

© Les aventuriers du 4e âge - Juin 2019 - http://www.silmarion.com



La Trace des Anciens

Synopsis

Arkham 06 juin 1938

Le professeur Edouard Miller, folkloriste, reconnu comme excentrique a disparu. Cela fait plusieurs semaines que personne n'a de nouvelles de lui. Plusieurs enquêteurs sont ainsi mis sur le coup : un détective d'Arkham, un journaliste, un étudiant de Miller ainsi que son ami ethnologue.

L'histoire

Le professeur Miller a fait d'étranges découvertes qui l'ont conduit à suivre la trace du mythe. Curieux de nature ce dernier a cherché des preuves de l'existence de ses créatures occultes. Il les a bel et bien trouvés et cela pour son plus grand malheur.

Cette campagne se joue avec des personnages pré-tirés.

Introduction

Nos investigateurs ont tous été conviés par le directeur de l'université d'Arkham, le Docteur Allen Ainsley, ancien doyen de la faculté de médecine et qui a hérité du poste de directeur il y a de cela quelques mois.

Le directeur fait savoir à nos investigateurs le pourquoi de leur venue :
« Nous sommes sans nouvelles du professeur Miller depuis quelques temps. N'ayant aucune famille il est de notre devoir de savoir ce qu'est devenu le professeur. Un avis de recherche a été lancé. »

Docteur Allen Ainsley

Il a donc convié les personnes les plus apte pour cela : un journaliste de la gazette d'Arkham, un détective privé, un étudiant de Miller et un professeur en ethnologie et ami de Miller.

Chaque joueur pourra ainsi choisir son personnage au début de la partie.

L'université mettra a disposition le bureau de Miller, donnera son adresse et surtout pourvoira aux besoins des investigateurs (tant que cela reste raisonnable) ; leur enquête peut donc commencer.

Le domicile de Miller

Miller possédait une petite maison Située à la périphérie d'Arkham. (voir plan en annexes) : rien de bien extravagant, l'ensemble est modeste et n'est pas très bien entretenu. Le tout est entouré d'un jardin qui lui aussi est plutôt laissé à l'état sauvage. Une boite aux lettres est posée à l'entrée. Avec un test de crochetage réussi ils peuvent l'ouvrir. Pour le moment rien d'intéressant dans ces courriers : quelques relances de facture d'un commerce d'Arkham le Century Market. Les factures montrent que Miller a commandé des vêtements chauds et du matériel de marche.

Sur un test moyen de TOC les investigateurs apercevront deux hommes campant dans une voiture arrêtée à une intersection qui semblent regarder dans la direction de nos joueurs. Ce sont des hommes de la « mafia » locale, des gens à qui le professeur Miller doit une petite somme et qui aimeraient revoir leur argent, car oui le professeur Miller avait un petit penchant pour le jeu et s'adonnait à des parties de poker dans un troquet clandestin d'Arkham. Si les investigateurs vont dans leur direction les hommes démarrent la voiture et repartent (non en avoir retenu le visage de chacun des présents.

La maison est composée de quelques pièces : une cuisine, rangée à la façon Miller, désordonnée mais rangée et un peu de vivres dans le cellier.

Le salon, dans le lequel trône un fauteuil, un guéridon, une lampe et quelques étagères sert de bibliothèque. Les livres sont diverses et variés ; certains ouvrages parlent de linguistique, d'autres d'histoires sur La Nouvelle Angleterre et ses mythes (dont celui des sorcières) ou encore se rapportent à la mythologie grecque et romaine. Un test en bibliothèque médium montrera aux investigateurs que Miller avait glissé des marques-pages dans certains ouvrages. Chaque passage est lié à des histoires de sorcellerie ou des chaman des tribus primitives et prendra deux heures au moins.

La chambre contient quelques

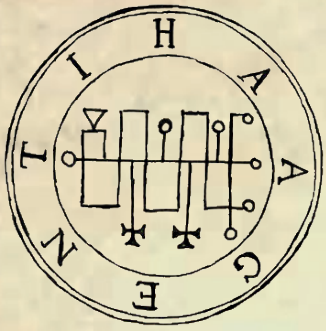
affaires, pas de valises et le cabinet de toilette proche est propre.
Par un test de TOC réussi un investigateur trouvera une boite d'allumette (petit format spécial Bar) portant le nom du Kingsbar à Arkham, établissement fermé depuis la prohibition et reconverti en commerce qui est en fait une belle couverture abritant dans ses sous sols, le troquet clandestin où se rendait Miller.

Le bureau

Il contient plein de paperasse et faire le tri s'avère compliqué. Dans ce bureau il y a une grande étagère remplie de différents livres. Un test de bibliothèque est nécessaire pour y trouver quelque chose d'intéressant. Cela prendra deux bonnes heures pour tout investiguer. Les tiroirs du bureau sont remplis de factures diverses, d'un étui à cigarette, un briquet et un carnet de compte caché dans un faux fond (test de TOC pour le trouver). En étudiant les différentes lignes et colonnes de chiffres et en réussissant un test de comptabilité ou de droit, un investigateur verra que Miller devait la modique somme de 3 000 dollars à un certains Abby.
Sur un test de TOC réussi (médium) et en recoupant les informations, ils peuvent aussi trouver plusieurs courriers de la banque d'Arkham. Il semblerait que Miller ait loué un coffre il y a de cela 1 mois. Tant que la mort de Miller ne sera pas confirmée, la banque se refusera à ouvrir le coffre de ce dernier. Aucun juge ne donnera son autorisation.

Une carte géographique peut être trouvée dans la bibliothèque, dans les pages d'un vieil atlas. Test bibliothèque réussi. La carte est celle du monde et Miller (ou quelqu'un d'autres) y a mis des points sur certains lieux : Angleterre, Mongolie, Philippines, Mexique, Egypte... Sur un test d'archéologie réussi l'investigateur saura qu'il s'agit là de lieux de sites mégalithiques. D'autres autre points se trouvent en vert sur la carte et indique la ville de Salem, un endroit en France, d'autres en Afrique, Indonésie, Russie, et en bleu un point en Amérique du Nord dans l'Alberta. Il indique le village de Grimshaw.
Les investigateurs peuvent enquêter sur ces différents lieux. Ils devront passer du temps à la bibliothèque pour cela : une bonne journée avec un test de bibliothèque réussi démontrera que les premiers points sont des sites mégalithiques et les verts des lieux où l'on retrouve des histoires de sorcellerie (carte disponible page 12).

Les hommes d'Abby suivront nos joueurs lentement au volant de leur voiture, dès que ces derniers partiront, puis accéléreront une fois à leur hauteur, tout en les regardant fixement.



Laissez nos investigateurs ressentir ce malaise, cette impression d'être suivis et épiés. Les hommes d'Abby ne seront pas dangereux pour le moment, mais cet instant fatidique viendra.

Ils pourront apprendre que le Kingsbar est actuellement un commerce du nom du Side Market et avec quelques investigations supplémentaires, grâce à leur contact par exemple ou des recherches auprès de la police, ils apprennent que son propriétaire est un certain Abby Stockwell.

Le Side Market

Situé à un coin de rue, les investigateurs en faisant le tour de l'établissement ou du quartier repéreront une entrée à l'arrière du magasin. Un jeune homme fume sa cigarette devant cette entrée et semblera soupçonneux envers les pjs et leur demande de déguerpir s'ils restent quelques minutes sur les lieux. Le tenancier n'est pas là mais un de ses employés veille à la bonne marche des affaires. Dans ce commerce les joueurs y trouveront : farine, riz, pattes, gomina et toutes sortes d'articles communs. Il n'est pas armé et se nomme Adam Marshall. Il travaille pour Abby et leur dira qu'il n'est pas là. Le préposé demandera le sujet de leur visite. Si ils prononcent le nom de Miller et qu'un jet de psychologie est réussi ils s'apercevront que l'homme fronce légèrement les sourcils. Il leur demandera qui ils sont, puis s'absentera dans l'arrière boutique leur demandant de rester là un instant. Puis il reviendra plus tard et conviera les pjs dans l'arrière boutique où ces derniers sont conviés à déposer leurs armes. Le gardien de la porte de derrière est là et porte un holster avec une arme à feu (assez visible).
L'employé dégagera deux caisses du fond de la pièce et toquera à une porte dissimulée. Quelqu'un lui ouvrira et une odeur de cigares arriveront au nez des pjs. Les voici pénétrant dans le troquet clandestin...

Le gardien du Side Market

Le Kingsbar

Le troquet clandestin est enfumé, la lumière tamisée. Quelques hommes jouent aux cartes dans un coin. La moitié est armée et jettent un coup d'œil rapide sur les nouveaux arrivants. L'homme derrière le bar les toisera du regard les invitant d'un signe de la main à prendre place autour du comptoir :
« Abby ! On m'a dit que vous me cherchiez ? Ça tombe bien je cherche quelqu'un à qui vous semblez vous intéresser... Miller, ça vous dit quelque chose ? »
Abby leur apprend que Miller a une ardoise au Kingsbar. Jouer ne lui a pas réussi semble-t-il. La somme lui a été prêtée il y a quelques mois et par un jet de baratin, persuasion réussi les investigateurs sauront que Miller en avait besoin pour acheter une antiquité. Apparemment un collectionneur était venu à Arkham et Miller s'intéressait de prés à sa collection.
« Il a joué, il a perdu et voilà où nous en sommes. Votre ami a disparu en laissant une ardoise derrière lui ».
Il demandera aux pjs si ils veulent la régler pour lui. Si c'est le cas il pourra offrir ses services pour retrouver le dit antiquaire. Sinon il les mettra dehors et leur demandera de bien la fermer s'ils ne veulent pas d'ennuis et pour bien se faire comprendre il fera suivre durant quelques jours les pjs.

Le Century Market

C'est un commerce de vêtements, d'ustensiles de voyage (tente, draps, serviettes, gourdes, loupe et quelques armes, ainsi que du matériel de pêche.

Le commerce est tenu par Kate Stendall. Elle ne se rappellera de presque rien, si ce n'est qu'un homme a effectivement commandé ses articles là et n'a pas réglé sa note. Sur un test de persuasion, baratin réussi elle se rappellera que Miller semblait pressé. Il disait devoir voyager mais n'a pas indiqué sa destination.

L'antiquaire

Il se nomme Leeland Gaunt (petit hommage au personnage de Bazaar de Stephen King). L'homme est étrange, la soixantaine ou peut être plus, c'est difficile à dire. Tiré à quatre épingles dans un costume noir, il porte un chapeau sur la tête. Son regard est franc. Il est collectionneur d'objets antiques et sa collection (par certains aspects étrange) possède une drôle d'influence sur lui. Il est fasciné par quelques-uns de ses objets et les vendra à prix d'or, une façon de les garder.

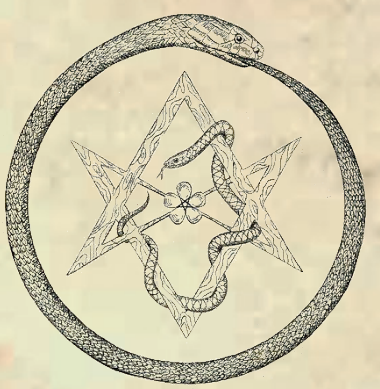
Pour le trouver il faut soit que les pjs laissent les hommes d'Abby agir pour

avoir son adresse. : les hommes de main les contacteront alors. Sinon ils devront enquêter dans Arkham et avec quelques jets de persuasion apurés des bonnes personnes ils trouveront l'adresse de Leeland Gaunt à l'Hôtel Farewell.

À l'hôtel ils pourront rencontrer l'homme et discuter avec lui. Il est venu à Arkham expertiser certains objets et désirait montrer un artefact à Miller sur sa demande.
Miller est venu avec quelques objets et avec un test en archéologie; ces derniers s'avèrent être de différentes origines et civilisations, Égyptienne, Afrique Noire, Antiquité, Pré-colombienne, etc.

Rien n'attire l'attention des enquêteurs et avec un test de persuasion réussie il montrera l'objet que voulait voir Miller.

Il s'agit d'une tablette trouvée en Alberta, leur révélera-t-il. Il leur montrera une étrange tablette de pierre noirâtre, lissée par le temps, avec des inscriptions étranges gravées dessus. Ces dessins ou peut être des hiéroglyphes sont accompagnée d'une représentation d'un être globuleux et tentaculaire surplombant ce qui ressemble à un ensemble mégalithique. Jet de San, perte 1/1D4. L'ensemble est abominable et met les investigateurs mal à l'aise. Leeland leur dira que



cette tablette fut trouvée du coté de Bitscho Lake en Alberta lors de fouilles archéologiques. Différents fossiles avaient été trouvés sur place dont cette tablette semblant sortir de l'ordinaire. Gaunt l'a fait expertiser et selon lui elle daterait de 6 500 avant JC et serait un mélange d'obsidienne et d'autres éléments inconnus des géologues.

Le bureau de l'université

Dans le bureau de l'université plusieurs choses sont trouvables par des jets de TOC réussis : l'agenda du professeur Miller et la date du 27 mai entourée avec un nom : Leeland Gaunt ; plusieurs papiers et dossiers qui traitent de la sorcellerie. Il semblerait que Miller s'intéressait particulièrement à Salem et les histoires qui y réfèrent. Avec un test de bibliothèque réussi un extrait attirera l'attention d'un investigateur : des notes manuscrites de Miller entremêlées de différents récits sur le procès de Salem. Ces notes parlent d'une déité vénérés aujourd'hui oubliée. Elles évoque surtout la fuite d'une partie des adorateurs du culte vers le Nord de l'Amérique.

La poche d'une veste de Miller pendu derrière la porte cache un reçu pour l'achat d'un billet de train pour Boston. En se rendant à la gare d'Arkham et en réussissant un jet de persuasion un guichetier se souviendra du professeur d'après la description des pjs et ils pourront savoir que Miller a pris un billet de train pour Boston.

Avec tous ses éléments les PJs devraient comprendre que Miller est parti pour l'Alberta et ainsi décider de se rendre là bas pour enquêter.

Direction Alberta

Pour se rendre en Alberta, dans le village reculé de Grimshaw, il faut prendre le train jusqu'à Boston puis l'avion jusqu'à Calgary et ensuite finir continuer en voiture et finir les derniers kilomètres à cheval…
Grimshaw est un village qui n'a pas bonne réputation. Des histoires circulent autour de ce village. Il est situé en pleine forêt, et on décrit les habitant comme « une communauté de blancs étranges ».

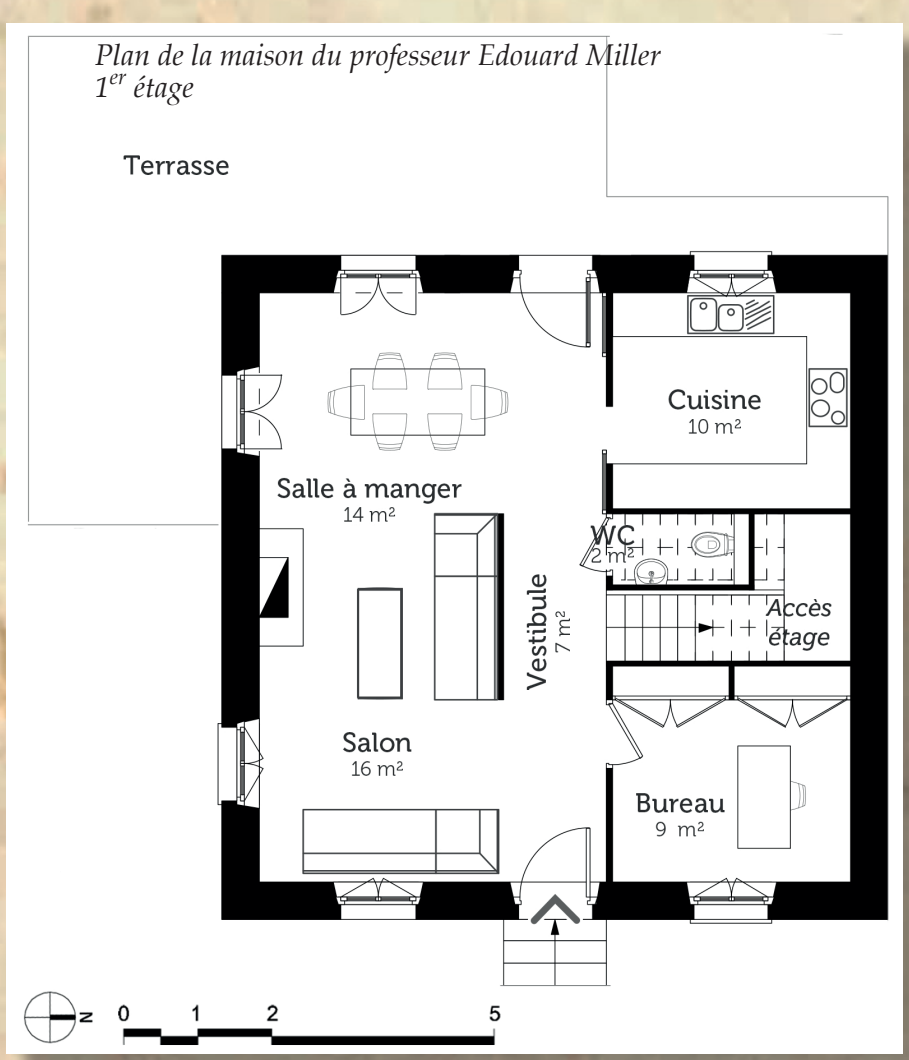
Le voyage peut faire l'objet de scénarios intermédiaires si le MJ le désire.

Ce premier opus se termine au village de Grimshaw, terminus pour nos joueurs. C'est le moment de calculer leur expérience mais sans gain de SAN sur ce scénario.

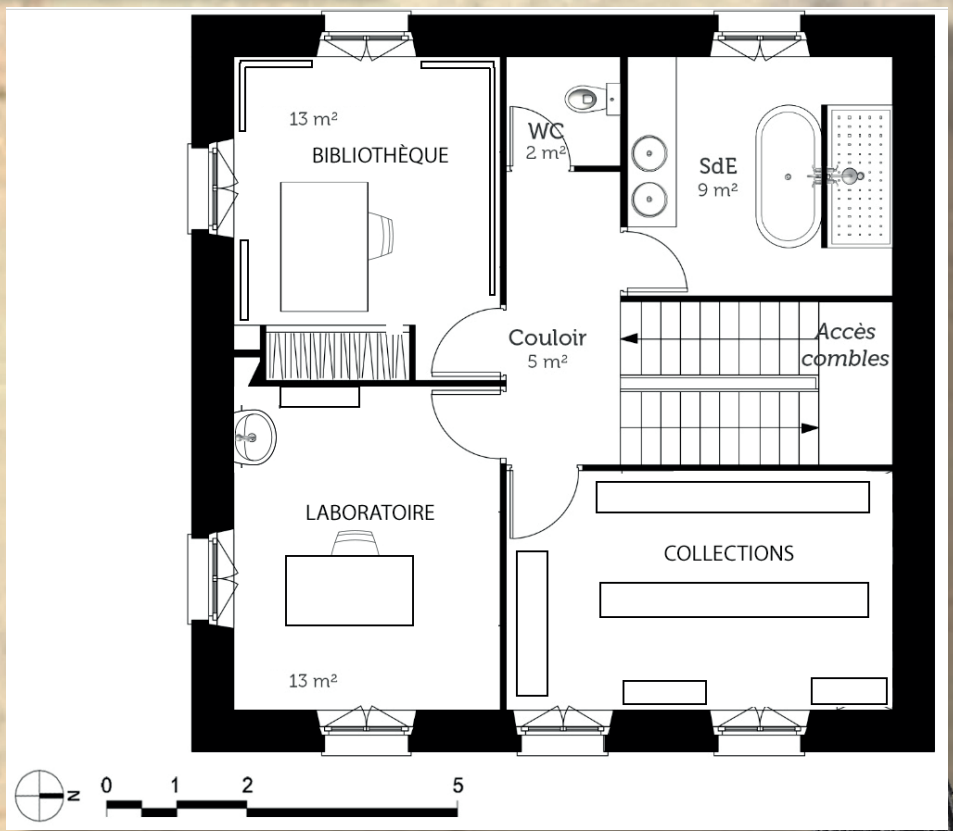
L'histoire ne fait que commencer...

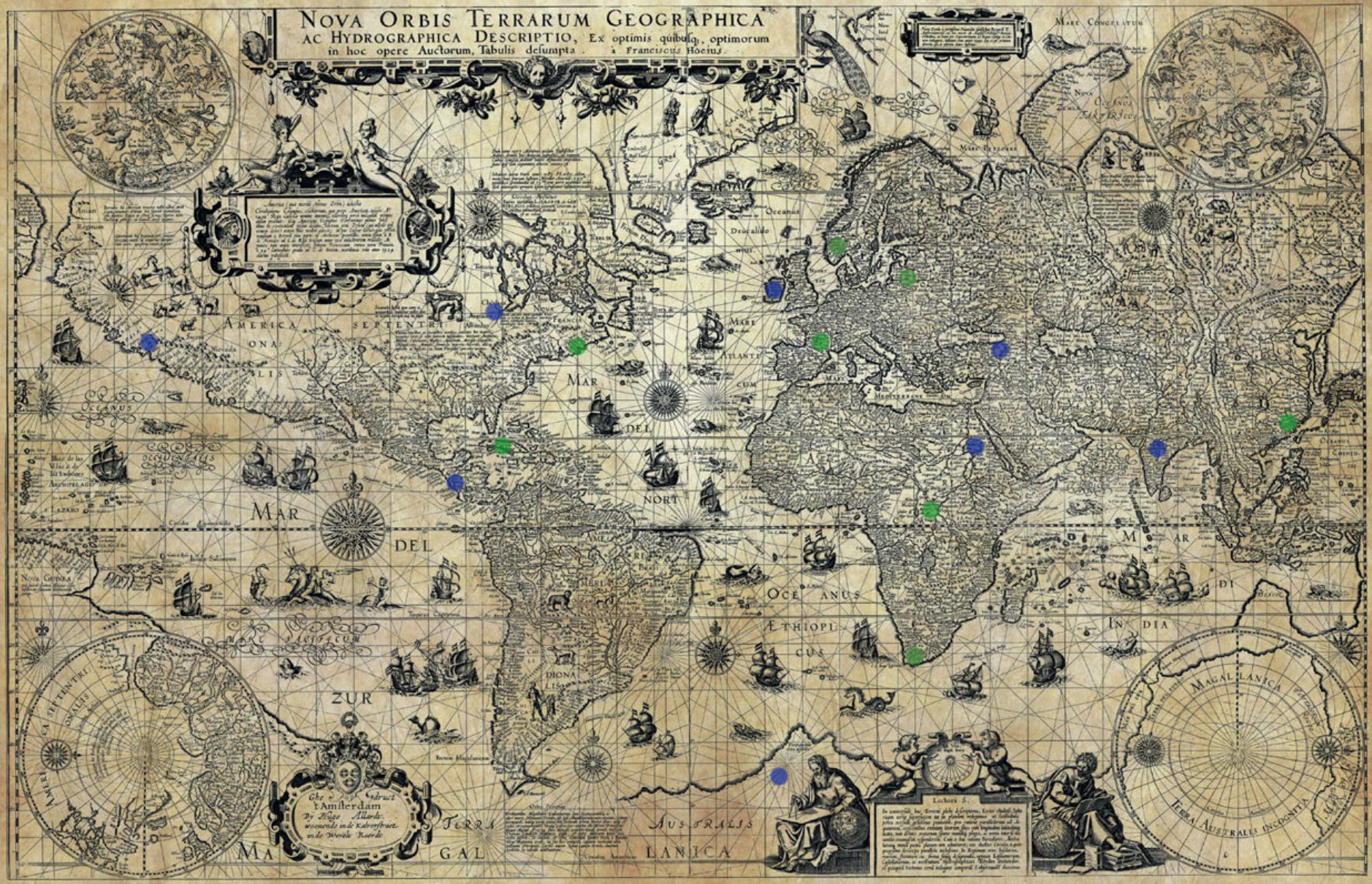
H.P. Lovecraft's Arkham
By Hal Eccles & Nathan Mangion
Game Travel time scale- 10-minutes walking
N2 Potter's Field
D1 Independence Square
N77 Northside Park
M9 Unvisited Isle
M1 Old Wooded Graveyard
M2 Hangman's Hill
F12 Old Arkham Graveyard
U67 Uptown Park
U68 Miskatonic Park
U69 Washington Park
L17 Christchurch Cemetery
R1 The Shore
Miskatonic River
West Derby Street
West Curwen Street
East Curwen Street
E. Derby Street
Federal Street
Whatley Street
Bennet's Lane
North West Street
Brown Street
Jenkin St.
Gedney St.
West Hyde Street
West Armitage Street
East Armitage Street
Noyes Street
Halsey Street
West High Lane
East High Lane
North Garrison
Marsh Street
N. Peabody Ave.
Dish Street
West Water Street
East Water Street
To Dunwich
To Bolton & Boston
Aylesbury Street
West River Street
East River Street
West Main Street
East Main Street
N. Powder Mill Street
N. French St.
North Sentinel Street
N. East Street
West Church Street
East Church Street
Crane Street
West College Street
E. College St.
Lich Street
S. French Street
S. Powder Mill Street
S. Peabody Street
S. Sentinel Street
S. East Street
To Clark's Corner
West Pickman Street
East Pickman Street
Hill Street
Boundary Street
West Street
To Danvers
West High Street
East High Street
South Parsonage Street
S. Garrison Street
West Saltonstall Street
East Saltonstall Street
To Boston
S. West Street
West Miskatonic Ave.
East Miskatonic Ave.
West Washington Street
East Washington Street
To Newvern
C - Campus
D - Downtown
E - Easttown
F - French Hill
L - Lower Southside
M - Merchant District
N - Northside
R - Rivertown
U - Uptown

Plan de la maison du professeur Edouard Miller
1er étage



Plan de la maison du professeur Edouard Miller
2eme étage




NOVA ORBIS TERRARUM GEOGRAPHICA
AC HYDROGRAPHICA DESCRIPTIO, Ex optimis quibusq, optimorum
in hoc opere Auctorum, Tabulis desumpta . a Francisco Hoeius .
MARE CONGELATUM
AMERICA SEPTENTRIONALIS
MARE PACIFICUM
MARE ATLANTICUM
MARE MEDITERRANEUM
OCEANUS ÆTHIOPICUS
OCEANUS ORIENTALIS
TERRA AUSTRALIS INCOGNITA
MAGALLANICA
AUSTRALIS
INDIA