

RETOUR À DUNWICH

Un village oublié du Pays de Lovecraft

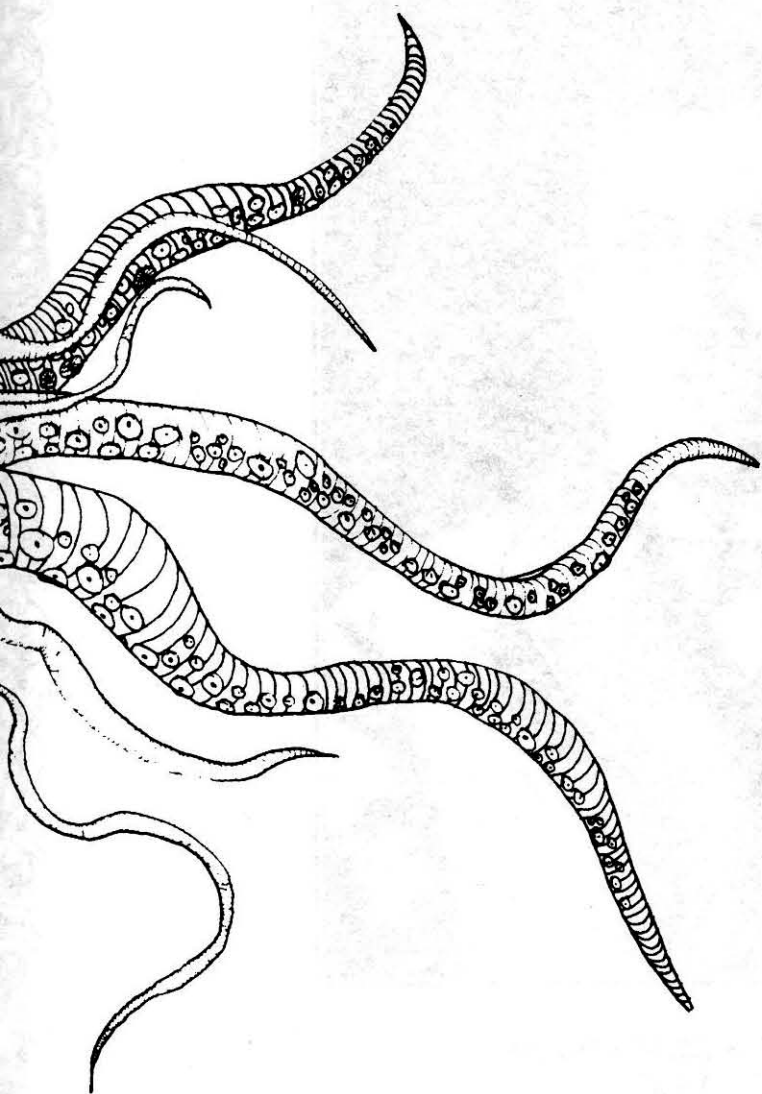


Un supplément pour

L'APPEL de
C'THULHU

Keith Herber avec Gibbons, Snyder, Triplett





Retour à Dunwich

Un scénario et une description détaillée
d'un village oublié du Pays de Lovecraft



Howard Phillips Lovecraft
1890-1937

RETOUR A DUNWICH



Keith Herber

Illustration de couverture : **Lee Gibbons**

Illustrations intérieures : **John T. Snyder**

Plans : **Carol Triplett-Smith**

Rédaction et mise en page : **Les Brooks**

Maquette : **Charlie Krank**

Secrétaires de rédaction : **Anne Merritt et Sam Shirley**

Adaptation française : **Nathalie Achard**

Coordination de la version française : **Henri Balczesak**

Relecture et correction : **Dominique Balczesak et Michèle Charrier**

Réalisation technique, maquette française : **Guillaume Rohmer**

avec la collaboration de la **S.A.R.L. IN EDIT**

Chaosium Inc. - 1991

JEUX DESCARTES 1992

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate

I.S.B.N. : 2-7408-0040-1

Edition et Dépôt légal : Juillet 1992

SOMMAIRE

Introduction.....	5	Région 5 Sentinel Hill.....	65
Retour à Dunwich.....	6	Région 6 Eastern Uplands.....	72
Bienvenue à Dunwich.....	16	Région 7 Wheeler Ridge.....	76
La chronologie.....	18-19	Région 8 Dunwich Valley.....	80
L'Annuaire du village.....	21-22	Région 9 Indian Hill.....	86
Les Secrets de Dunwich.....	24	Le Sous-Sol.....	91
Le Village de Dunwich.....	29	Les Cavernes Supérieures.....	92
Le centre de Dunwich.....	29	Le Complexe des Mi-Go.....	101
Le quartier des Moulins.....	45	Les Grandes Cavernes.....	103
Guide des Environs de Dunwich.....	47	La Pyramide.....	105
Région 1 Divide Ridge.....	47	Appendice 1	
Région 2 Sulphur Springs.....	52	L'Abomination de Dunwich.....	109
Région 3 North Fork Valley.....	55	Appendice 2	
Région 4 Prescott/Dunlock Valleys.....	59	Secrets, Mystères, Légendes et Rumeurs.....	114
		Documents à l'Usage des Joueurs.....	117

A ma tante Shirley

Merci pour ton soutien, tes pâtisseries et
tout le reste. Durant toutes ces années,
tu en as fait plus pour moi que tu ne t'en
rendras jamais compte.

- Keith Herber

RETOUR A DUNWICH est un supplément à l'APPEL DE CTHULHU publié par Jeux Descartes avec l'accord de Chaosium Inc.

Copyright (c) 1991 Chaosium Inc. Tous droits réservés

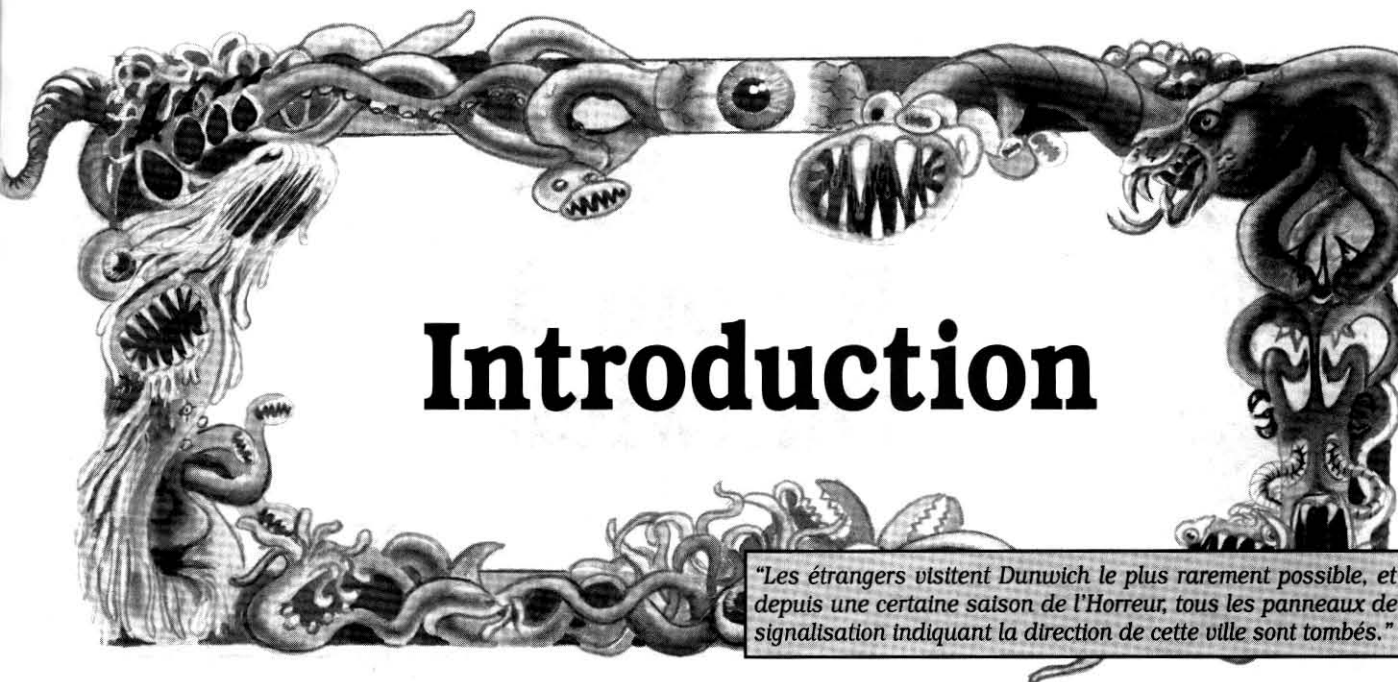
Toute similitude entre des personnages de cet ouvrage et des personnes existant ou ayant existé serait purement fortuite.

Les œuvres de H.P. Lovecraft (copyright (c) 1963, 1964, 1965 August Derleth) sont citées à titre d'illustration. L'illustration de couverture, les illustrations intérieures et les cartes sont copyright (c) Lee Gibbons, John T. Snyder et Carol Triplett-Smith respectivement ; tous droits réservés.

Le portrait de H.P. Lovecraft est signé Ron Leming.

La reproduction totale ou partielle de ce livret, à des fins personnelles ou collectives, que ce soit par photographie, électronique ou toute autre technique de copie, est illicite.

Si vous avez des questions à poser au sujet de ce supplément, adressez-les, accompagnées d'une enveloppe timbrée à votre adresse, à JEUX DESCARTES - L'Appel de Cthulhu - 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 PARIS Cedex 15.



Introduction

"Les étrangers visitent Dunwich le plus rarement possible, et depuis une certaine saison de l'Horreur, tous les panneaux de signalisation indiquant la direction de cette ville sont tombés."

Retour à Dunwich est le deuxième livret d'une série de suppléments consacrés au monde décrit par Lovecraft dans le cadre de ses romans et nouvelles consacrés au Mythe de Cthulhu. Le premier déjà paru porte le titre *Les Mystères d'Arkham* et le suivant, disponible lui aussi, s'appelle *King-sport*.

Ce livret est basé sur l'histoire de Lovecraft intitulée *L'Abomination de Dunwich* mais déborde de la petite région qui y est décrite pour se consacrer à plus de 160 kilomètres carrés de contrées fermières et de territoires sauvages qui entourent ce village séculaire. Tous les personnages de Lovecraft sont décrits, ainsi que beaucoup d'autres habitants. Il est recommandé au Gardien de lire, ou relire, *L'Abomination de Dunwich* avant de commencer à utiliser ce supplément. Les joueurs sont aussi encouragés à le faire. Ce livret a été écrit en gardant à l'esprit que beaucoup d'entre eux pouvaient connaître cette histoire. Il a été mis au point de façon à ce que cette connaissance ne gâche en rien le plaisir de jouer, mais bien au contraire l'augmente.

Le scénario inclus, *Retour à Dunwich* est une aventure complète qui débute quand les événements de *L'Abomination de Dunwich* prennent fin. Le Gardien, aussi bien que les Investigateurs, y auront l'opportunité de redécouvrir Dunwich et d'en visiter les alentours. L'histoire commence à Arkham, mais la plus grande partie de l'aventure se déroule dans la ville même de Dunwich. Se trouvent également dans cet ouvrage un résumé des événements liés à *L'Abomination de Dunwich* et les caractéristiques des personnages non joueurs les plus importants. Les Gardiens, qui le désirent, peuvent utiliser ces informations pour écrire leurs propres scénarios basés sur l'histoire d'origine.

Une grande carte est également fournie pour permettre aux joueurs de retrouver leur chemin, ainsi que des cartes plus petites qui détaillent le village et les neuf différentes régions environnantes. Ces cartes ont été faites de sorte que le Gardien puisse y ajouter ses propres créations, que ce soient des personnages nouveaux, des fermes ou des lieux d'un intérêt particulier, en les concevant, tout simplement, lui-même.

Les Gardiens sont libres d'adapter Dunwich à leur manière. Changer, ou éliminer, un personnage non joueur

comme bon leur semble. Les nombreuses fermes abandonnées dans la région ne demandent qu'à recevoir des habitants, ou des "choses", que le Gardien souhaite trouver dans sa version personnelle de Dunwich.

Les personnes suivantes méritent des remerciements tous particuliers pour l'aide qu'elles ont apportée à ce projet : Jackie Blake, David Ray Condon, Kevin Ross, Lynn Willis, Tom Esposito et Scott Aniolowski.





Retour à Dunwich

Comment des Investigateurs curieux exhument des horreurs qu'il aurait été préférable de laisser enterrées et découvrent par conséquent de sombres secrets sous le malaise ambiant d'un village répugnant.

Retour à Dunwich demande au Gardien d'aller chercher des informations directement dans les sections *Le Village* et *Guide des environs de Dunwich*. Bien qu'initialement engagés pour démêler la trame d'un seul mystère, les Investigateurs sont confrontés à toute une foule d'indices, de pistes et de gens méfiants. Ils en découvriront certains par leurs actions, d'autres seront introduits par le Gardien selon son bon vouloir.

Informations destinées au Gardien

Le Gardien doit s'être familiarisé avec les informations qui suivent avant de commencer à faire jouer cette aventure. Il doit d'abord avoir pris quelques décisions concernant les personnages non joueurs qui devront faire leur apparition, influencer les événements ou ceux qui n'interviendront pas. Tous les secrets de Dunwich ne doivent pas être dévoilés d'un seul coup.

Le Gardien peut introduire les personnages non joueurs dans le magasin d'Osborn (voir *Le Village*, page 29) ou ailleurs. Ceux qu'il ne veut pas utiliser refuseront simplement d'ouvrir leur porte, ou auront déménagé. Les Investigateurs peuvent découvrir certaines choses par des bruits qui courent, ou par des secrets que les personnages non joueurs leur apprendront. Consulter pour cela *Appendice 2 "Secrets, Mystères, Légendes et Rumeurs"* page 114.

En d'autres termes, le Gardien gère le flot d'informations comme il l'entend. Durant le scénario, le docteur Armitage traduira de plus en plus de passages du terrible journal intime de Wilbur. Il choisira alors de donner aux Investigateurs les informations qui pourront les aider, ou les dérouter. Ceux-ci peuvent aussi demander au bibliothécaire de faire des recherches plus spécifiques. Dans ce cas, il y a une chance égale à INTx5 du traducteur pour que la traduction contienne, effectivement, l'information recherchée.

De la même façon, des indices peuvent être obtenus en traduisant les inscriptions en hyperboréen découvertes dans, et sous, Dunwich. Dans ce cas également, la nature des indices découverts dépend souvent de la décision personnelle du Gardien. Les Investigateurs vont se trouver face à de multiples aventures potentielles en plus de celle

pour laquelle ils ont été embauchés. Les expérimenter toutes, ou même une partie, nécessitera beaucoup de sessions de jeu.

ARKHAM

L'action se déroule au cours des 2 à 12 mois qui suivent septembre 1928 et les événements de *l'Abomination de Dunwich*. Cela permet au Gardien de décider à quelle saison commence le scénario : un été chaud et lourd ; un hiver glacial où tout est recouvert par la neige ; ou, enfin, une saison intermédiaire. La première piste est fournie par le professeur Armitage. Le bibliothécaire informe les Investigateurs qu'un habitant de Dunwich, Amos Whateley, a intenté avec succès un procès pour obtenir la restitution de la bibliothèque de Wilbur Whateley et qu'il a été donné un mois à l'Université pour rendre ces livres. Armitage craint que Whateley n'ait l'intention de poursuivre les travaux du dépravé Wilbur et veut que les personnages en découvrent plus. Le professeur leur fournira un certain nombre de pistes, à eux de s'occuper du travail sur le terrain. Quant à lui, il restera à la bibliothèque à traduire le journal de Wilbur, en espérant que cela les aidera dans leur enquête.

Les théories d'Armitage concernant l'Abomination de Dunwich sont correctes mais passent par des chemins inattendus. Pendant le déroulement de l'enquête, les personnages auront la possibilité de découvrir que l'homme en question, Amos Whateley, n'a aucune ambition au sujet du Mythe de Cthulhu, et qu'il est en outre tout juste capable de lire et d'écrire. L'intention d'Amos est plus terre à terre : il voudrait découvrir l'or "mythique" des Whateley. De plus, il nourrit en son cœur un sombre secret que peu de personnes connaissent. Si le meurtre, longtemps caché, de sa femme est mis à jour, il s'effondrera, laissant, encore une fois, le Squire (*titre honorifique accordé en général à un gros propriétaire terrien, un châtelain, ou à un juge de paix*) Whateley responsable de la bibliothèque de Wilbur Whateley, qui sera alors, pour la seconde fois, rapidement restituée à l'Université de Mis-katonic. A ce moment là, la vraie nature du problème

concernant le Mythe fera surface. Curtis Whateley, devenu fou à cause de ce qu'il a vu à travers son télescope sur Sentinel Hill, au moment de l'Abomination, a déterré le cadavre du sorcier Whateley et l'a caché dans un vieux moulin. Ramené à la vie grâce à un objet hyperboréen volé dans la maison du Squire Whateley, le corps va bientôt se lever et chanter, du haut de Sentinel Hill, les litanies qui feront revenir le Fils de Yog-Sothoth de l'endroit où il a été banni. Il y a cependant dans cette ville de Dunwich des secrets encore plus noirs et sinistres qui attendent d'être découverts par des Investigateurs curieux et téméraires.

L'aventure commence dans le bureau du docteur Armitage. Si les personnages le connaissent, ou s'ils sont connus de lui, il les contactera directement, les invitant à le rencontrer. Autrement, le Gardien doit fournir un intermédiaire pour créer la connexion nécessaire. Si possible, un ou plusieurs des Investigateurs devraient être d'actuels, ou d'anciens étudiants, des collègues, ou des amis d'un proche d'Armitage. Le docteur Morgan, le professeur Wilmarth ou le professeur Rice peuvent, en l'occurrence, parfaitement convenir. D'autres liens avec l'Université sont possibles, soit à travers la loge maçonnique, soit par la Première Eglise Unitarienne d'Arkham, dont, dans les deux cas, Armitage est membre.

La bibliothèque de l'université de Miskatonic

Les bureaux du docteur Armitage sont situés au deuxième étage de la bibliothèque de Miskatonic, du côté nord du bâtiment, près de l'ascenseur. A leur arrivée, les Investigateurs seront directement introduits dans le bureau d'Armitage par son secrétaire, un ancien élève de l'Université, Stewart J. Harrison âgé de 25 ans. Une fois dans le bureau, Armitage leur demandera de fermer la porte derrière eux.

Un Bibliothécaire Agé

Si les personnages connaissent Armitage, ou s'ils ont vu des photographies récentes de lui, ils seront surpris de constater à quel point il a pu vieillir en si peu de temps. Les événements de la bibliothèque et ceux de Dunwich, suivis de la longue et minutieuse enquête menée de concert par la police et l'Université, lui ont beaucoup coûté.

Le docteur est très pâle, ses mains tremblent, et l'ancienne pétillance de ses yeux bleus a presque disparu. Il s'occupe actuellement d'un programme de recherche allégé, l'essentiel du travail au jour le jour étant pris en charge par son assistant, le docteur Llanfer, dont le bureau se trouve juste à côté.



Dr. Armitage

Docteur Henry Armitage, bibliothécaire de l'Université

FOR 11	CON 8	TAI 12	INT 18	POU 16
DEX 10	APP 13	EDU 24	SAN 55	PdV 10

Sorts : Bannissement, Poudre d'Ibn Ghazi.

Compétences : Bibliothèque 95%, Cryptographie 75%, Discussion 75%, Eloquence 55%, Histoire 65%, Littérature/Poésie 75%, Mythe de Cthulhu 18%, Occultisme 25%, Psychologie 48%.

Langues : Allemand 70%, Français 80%, Grec 68%, Latin 75%.

La quantité d'informations qu'Armitage révèle aux Investigateurs dépend du degré d'intimité qu'il a avec eux, et de l'idée qu'il peut se faire de leur connaissance du Mythe. S'il est sûr de pouvoir se confier à eux, il n'hésitera pas à leur donner accès à tous les livres et manuscrits possible, y compris son rapport personnel sur les événements qui se sont déroulés à Dunwich en septembre dernier. Seules certaines parties du journal de Whateley, celles qu'il considère comme les plus blasphématoires et les plus terrifiantes, ne seront pas portées à leur connaissance.

S'il est moins sûr des Investigateurs, Armitage sera plus prudent. Si les personnages exposent leur connaissance du Mythe, il sera intrigué mais il restera discret. Wilmarth et lui ont comparé leurs expériences respectives et le bibliothécaire craint que des agents humains des Mi-Go ne soient envoyés contre lui. Dans ce cas, il fournira aux visiteurs un exemplaire "révisé" de son rapport sur Dunwich (pour plus de détails consulter le *Rapport sur le phénomène Whateley et les événements ultérieurs qui ont eu lieu dans la commune de Dunwich*), une copie du rapport du conseil fédéral de révision concernant les conditions de vie dans le village (*Informations sur Dunwich n° 1*) et l'histoire de Wilbur Whateley relatée dans le journal (*Informations sur Dunwich n° 3*). Il est fort improbable qu'il autorise qui que ce soit appartenant au groupe à lire des livres du Mythe, à moins qu'un jet d'Eloquence ne soit réussi. Plus tard, durant l'aventure, si Armitage prend confiance, il pourra autoriser les Investigateurs à consulter ces ouvrages confidentiels.

En plus de ces indices "savants", Armitage donne aux personnages une liste de contacts possibles à Dunwich et dans la ville voisine d'Aylesbury. Il leur fournit également une lettre d'introduction qu'ils pourront utiliser auprès de personnes comme le Squire Sawyer Whateley. Armitage les prévient qu'en cas de contact avec la police, il serait préférable de ne pas citer son nom. En effet, celle-ci, encore choquée et déroute par la perte de 5 hommes, n'a pas du tout été satisfaite par l'explication du bibliothécaire concernant les événements de ces 2 jours fatals.

L'Enquête du Docteur Armitage

Les informations suivantes sont quelques résultats des recherches approfondies menées par le docteur Armitage sur le mystère de Dunwich. Ce qu'il en transmet aux Investigateurs dépend de la confiance qu'il a en eux et de ce qu'il pense de leur capacité à supporter le choc de la terrible vérité.

"Rapport sur le phénomène Whateley et les événements ultérieurs qui ont eu lieu dans la commune de Dunwich", par le docteur Henry Armitage

Il y a deux versions de ce rapport. La première, complète et précise, écrite pour les propres archives d'Armitage, n'est destinée à être lue que par lui-même et par quelques personnes triées sur le volet. La seconde version

Contacts à Aylesbury

L'Aylesbury Transcript -
Rédacteur en chef Carver Daniels, référence

Le poste de police -
Demandez le capitaine Miller

L'avoué de Whateley -
Peter Markovitch

Liste d'Armitage n° 1

Contacts à Dunwich

Le Squire Whateley -
responsable du village

Joe Osborn -
propriétaire du grand magasin

Les personnes suivantes ont été témoins des événements qui nous ont impliqués le docteur Morgan, le professeur Rice et moi-même.

Wesley Corey (508)
Will Hutchins (434)
Henry Wheeler (513)
Earl Sawyer (504)

George Corey (510)
Curtis Whateley (502)
Sam Hutchins (433)
Fred Farr (303)

Les endroits intéressants :

Les ruines de la maison Frye (505)
Cold Spring Glen (région 5)
Les ruines de la maison Bishop (506)
Les ruines de la maison Whateley (503)
Sentinel Hill (région 5)

Liste d'Armitage n° 2

a été rédigée à la demande de l'Université pour expliquer l'effraction de la bibliothèque et la mystérieuse mort de Wilbur, ainsi que les agissements d'Armitage, Rice et Morgan lors de leur dernière visite à Dunwich. Dans les deux cas, le rapport fait référence aux événements qui ont eu lieu dans l'histoire de Lovecraft *l'Abomination de Dunwich*. Le rapport secret décrit les événements vécus par Armitage exactement comme cela est relaté dans la nouvelle de Lovecraft. La seconde version, vague et "emberlificotée", explique la disparition du cadavre de Wilbur Whateley par un étrange phénomène semblable à de nombreux cas répertoriés de combustion humaine spontanée. (Quiconque réussit un jet d'Occultisme ou EDUx1 note cependant une certaine différence entre la lente désintégration du corps de Wilbur Whateley et les quelques cas répertoriés de combustion humaine spontanée). Puis Armitage attribue les derniers événements de Dunwich à une crise d'hystérie collective, "conséquence logique des conditions de vie douteuses des habitants de la communauté et de leurs habitudes matrimoniales". Si quelqu'un d'autre que le très respectable docteur Armitage avait écrit cet article, il aurait été sûrement remis en question. Pour le moment, l'Université a décidé d'accepter

les explications du bibliothécaire, mais ce rapport a quand même entamé sa réputation et sa crédibilité.

Les Secrets de la Bibliothèque de Miskatonic

En plus des ouvrages cités ci-dessus, la bibliothèque contient des sources d'informations complémentaires qui n'ont pas encore été découvertes par Armitage.

Si un Investigateur réussit un jet de Bibliothèque alors qu'il cherche dans la section *Anthropologie*, il tombera sur un petit livre intitulé *Les tribus indiennes de l'ancien Massachusetts*, écrit par le docteur Sherwood Babbott et imprimé en 1916 sur les presses de l'Université de Miskatonic (*Informations sur Dunwich n° 2*).

Si un Investigateur réussit un jet de Bibliothèque alors qu'il cherche dans la section *Géologie*, il découvrira un rapport publié au sujet d'une étude géologique consacrée à la commune de Dunwich, menée en 1919 par l'Université de Miskatonic. Ce rapport émane du professeur Thomas Edward Parkins, à l'époque membre de la faculté et qui l'est toujours.

Il est très technique et ne peut être compris que par un lecteur qui a réussi un jet de *Géologie*. S'il le rate, les Investigateurs n'auront plus qu'à espérer pouvoir interroger le professeur Parker. Ils rencontreront alors un homme amical et serviable mais qui n'a aucune connaissance en Mythe. Il peut confirmer les histoires selon lesquelles Dunwich est "... un endroit malsain. Les gens y sont terribles,

Rapport du conseil fédéral de révision (1917)

... de nombreux cas de mariages consanguins sont à incriminer dans la baisse générale de la force et de la santé de la population. L'analphabétisation est très élevée. Une sorte de pourrissement général semble flotter dans l'air. Il est impossible d'établir avec un minimum de certitude le lien de parenté existant entre certains individus. L'inceste est répandu.

... Dans un certain nombre de cas, il s'est avéré que des gens sont morts depuis plusieurs années et qu'aucun document officiel n'en fait mention.

... Chez un jeune garçon nommé Wilbur Whateley, les signes de dégénérescence sont extrêmement marqués. L'un de nos médecins, le major Crombley, l'a rapidement examiné. Ses découvertes le perturbèrent énormément. Apparemment, les organes internes de l'enfant Whateley sont à ce point "déplacés" que, le pourtant très expérimenté, major Crombley a eu du mal à trouver même les battements du cœur. Quand ils furent enfin localisés, ces battements sont tellement rapides et irréguliers que le docteur Crombley exprima plus tard ses doutes quant aux chances qu'avait le garçon d'atteindre l'âge adulte. L'examen fut interrompu par le grand-père, un vieux paysan, qui, avec la mère albinos de Wilbur, nous a jetés hors de sa propriété.

En conclusion, il est de l'opinion de ce conseil que le Squire Whateley et le reste du comité local n'ont rien tenté pour éviter leurs obligations en matière de service national. En fait, ils pourraient presque être accusés d'incorporations abusives. Après avoir personnellement été témoin des conditions générales de vie dans la commune, je recommande que le conseil local soit libéré de ses obligations quant aux quotas militaires et soit informé de la situation pour prendre au plus vite des mesures concernant la santé des habitants.

Informations sur Dunwich n° 1

incroyablement indolents. Ma femme n'y a pas vraiment passé un bon moment. Ce village est absolument sinistre." Il les éclairera sur le rapport, mais ne leur en dira pas plus.

L'équipe avait d'abord enquêté sur les singuliers grondements que l'on entendait souvent venir de sous les collines. La plupart des informations que les Investigateurs récolteront ne seront d'aucun intérêt, si ce n'est celle-ci : au vue de certains tests, un important réseau de cavernes pourrait exister sous la commune, se propageant dans de nombreuses directions.

Un Livre Peu Connu

A partir du moment où les Investigateurs ont découvert et identifié quelques-uns des nombreux objets hyperboréens disséminés autour de Dunwich, ils auront une chance de se rappeler de l'existence de ce livre. C'est un ouvrage publié à compte d'auteur, en édition limitée, dont seulement 1 100 exemplaires ont été imprimés. Tout personnage qui réussit un jet d'Occultisme ou de Mythe de Cthulhu s'en souviendra. S'il réussit également un jet de Chance sous son POU, il aura en outre acheté ce livre. Il y en a un exemplaire dans la section Occultisme de la bibliothèque de Miskatonic, et quelques exemplaires supplémentaires peuvent être commandés chez l'éditeur, à Boston.

Si les Investigateurs n'ont pas réussi à penser à ce livre, le docteur Armitage peut éventuellement le soumettre à leur sagacité.

Les Annales kranoriennes, réalité ou mythe ? par Garson Casterwell

Trop érudit pour le commun des mortels, trop inconsistent pour les érudits, ce livre n'a bénéficié que de peu d'attention. Il concerne un vieux parchemin découvert par l'auteur dans une arrière-salle du Musée de Boston. Ce parchemin est couvert d'étranges hiéroglyphes que l'auteur a tenté de traduire. Il est censé avoir été ramené

Les tribus indiennes de l'ancien Massachusetts, extrait

... parmi les légendes les plus tenaces racontées par les natifs du nord du Massachusetts, il y a l'histoire de la tribu perdue appelée alternativement Chettawat et Quetowat. Cette tribu est censée avoir habité là bien avant les Indiens actuels. Selon la légende, elle était dirigée par des prêtres revêtus de robes noires, descendants d'hommes étranges venus de l'autre côté de la grande mer. Ceux-ci dirent qu'ils avaient été menés sur ces terres par leurs rêves et affirmèrent qu'elles étaient le paradis promis par leur dieu.

La tribu commença donc à vénérer ce dieu, que l'on disait tapi sous les collines, guidée par les fils des hommes en robes noires. La légende rapporte que lorsque le premier "Blanc" arriva sur les rivages du pays, les Indiens furent effrayés. Ils prièrent leur dieu qui leur répondit et ouvrit sur le haut d'une colline une porte révélant un paradis d'or où le peuple serait protégé des nouveaux venus. Ils entrèrent tous dans ce paradis, la porte se referma derrière eux et plus personne ne les revit jamais. La légende dit qu'ils habitent toujours une grande cité sous les collines, construite pour eux par le dieu qui y vit.

Informations sur Dunwich n° 2

Article paru en 1917

Arkham Advertiser

... Notre guide, Earl Sawyer, nous indiqua du doigt la direction alors que notre voiture cahotait sur la "route" à deux voies qui serpentait le long d'une noire vallée forestière appelée Cold Spring Glen. Une fois la gorge passée, la route tourna sur la droite et nous eûmes d'un seul coup l'impression d'avoir été avalés par les étranges collines rondes qui se dessinaient de l'autre côté.

La maison Whateley est une immense bâtisse décrépite, d'au moins 200 ans, construite à flanc de colline. Nous avons attendu devant, pendant que monsieur Sawyer tapait à la porte et appelait. Après un moment, le battant s'ouvrit vers l'intérieur et nous nous trouvâmes face-à-face avec le vieux Noah Whateley, un homme que les gens des environs considèrent comme un sorcier.

Et il semblait bien en être un, avec sa longue barbe toute blanche et cette main noueuse qui tenait un bâton couvert d'étranges signes et de chiffres. Dans un premier temps, il nous refusa une entrevue avec son petit-fils, mais bientôt...

... à part sa taille étonnante pour son âge Wilbur (bien qu'il y ait des raisons de croire qu'il soit plus vieux qu'il ne le semble), montra aussi des signes de grande intelligence, malgré un visage que l'on pourrait qualifier de "peu prometteur".

Informations sur Dunwich n° 3

des étendues sauvages du Massachusetts au début du 18ème siècle et porte une étiquette du musée indiquant qu'il a été découvert par un certain Nat Hutchins. Selon cette étiquette, Hutchins prétendait savoir où se trouvaient d'autres parchemins de ce genre. Il fit le serment de revenir avec d'autres spécimens, mais après son départ pour l'Ouest du Massachusetts, on ne le revit pas, et on n'entendit plus jamais parler de lui.

La traduction parle de gens qui seraient venus dans une nouvelle contrée depuis l'autre côté de la mer, établissant la colonie de Kranoria où ils auraient été préservés d'une sorte de persécution religieuse. L'auteur émet l'hypothèse selon laquelle ces gens seraient partis de la légendaire Hyperborée, une prise de position qui a jeté sur lui un certain discrédit.

Garson Casterwell, érudit et écrivain

Casterwell est un homme de 28 ans, diplômé de Harvard et auteur de trois ouvrages.

Ses deux premiers livres sont des traités conventionnels et savants sur l'Histoire classique. Le dernier, *Les Annales kranoriennes*, qui tente d'établir la vérité historique de l'Hyperborée, fut moins qu'un succès. Il vit actuellement à Boston, où il enseigne le latin et le grec dans une école privée.

S'il est contacté, Garson montrera un vif intérêt pour les découvertes des Investigateurs et demandera quand il peut les voir, et s'il lui est



Garson Casterwell

Extraits du journal intime de Wilbur Whateley

31 Octobre 1926

L'Indiscrète est partie. Je l'ai amenée en haut de la colline la nuit dernière et j'ai chanté jusqu'à ce qu'ils arrivent. D'autres, que je n'avais jamais vus avant, sont venus avec eux, mais j'étais préparé. Lavinia a résisté, mais cela n'a pas été un problème pour nous. Elle est partie misérablement mais c'est fini maintenant. Je me suis débarrassé des restes de la façon habituelle.

2 Novembre 1925

Visite du Squire et du cousin Tristram aujourd'hui. Ils m'ont posé des questions au sujet des enfants Streeter, mais je leur ai dit que je ne savais rien. Si seulement ils pouvaient imaginer ce qui leur est arrivé, je suis sûr que leurs pauvres esprits en seraient foudroyés. Le cousin Tristram a regardé dans le vieux four, mais bien sûr il n'a rien trouvé. Ils sont partis peu de temps après.

3 Juin 1925

J'ai trouvé le chemin des profondeurs aujourd'hui et j'ai vu celui qui habite à l'intérieur des collines. Il est grand, mais encore endormi. On m'a promis qu'il se réveillerait quand le moment approcherait. J'ai construit un accès afin de pouvoir l'atteindre plus facilement dans le futur.

18 Février 1924

Un accident s'est produit hier alors que grand-père et moi faisions l'or. Heureusement, aucun de nous n'a été blessé. Je serai content quand le changement arrivera et que je ne serai plus obligé de faire des choses comme ça. Beaucoup de gens dans le village convoient le secret de l'or, mais s'ils savaient la vérité sur le futur, l'or serait pour eux comme de la poussière.

Informations sur Dunwich n° 4

matériellement possible d'examiner les reliques. Prouver l'existence de l'Hyperborée est son rêve, aussi n'en faut-il pas beaucoup pour l'inciter à se joindre à l'équipe. Il peut apprendre à un personnage à lire l'hyperboréen. Si jamais sa Santé Mentale venait à s'affaiblir, il se montrerait très possessif vis-à-vis des découvertes qui ont trait à l'Hyperborée.

Garson Casterwell, écrivain

FOR 13	CON 15	TAI 12	INT 16	POU 13
DEX 13	APP 14	EDU 19	SAN 62	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4

Compétences : Anthropologie 65%, Archéologie 65%, Bibliothèque 85%, Conduire Automobile 60%, Eloquence 55%, Géologie 25%, Histoire 80%, Linguistique 65%, Monter à Cheval 35%, Mythe de Cthulhu 3%, Nager 40%, Occultisme 10%, Photographie 55%, Sauter 55%.

Langues : Anglais 97%, Français 80%, Grec 85%, Hyperboréen 55%, Latin 95%.

LA VILLE D'AYLESBURY

La ville d'Aylesbury a été fondée en 1802 par Elihu Beckford d'Arkham sur le site de l'ancien village de Broton. Beckford, soutenu par de nombreux investisseurs,

Unausprechlichen Kulturen, extrait

... bien que tous les druides ne soient pas tombés sous les épées romaines. On raconte depuis longtemps la légende des onze hommes en robes noires qui auraient pris la mer de la côte ouest de l'Hibérie pour partir à la recherche d'un endroit qui leur aurait été révélé dans leurs rêves. Ils traversèrent le grand océan alors inconnu de tous, et après de longs jours de navigation, ils découvrirent les rivages d'une contrée sauvage. Poursuivant vers le Nord, le long d'un grand décrochement de terre, ils trouvèrent la rivière étincelante dont leurs songes leur avaient parlé. Ils en remontèrent le cours jusqu'à une sombre contrée où s'élevaient de très vieux arbres et de grandes collines. Là, ils découvrirent ce qu'ils cherchaient, le paradis de leurs rêves, loin des persécuteurs romains. Ils apportèrent aux natifs de la région leur sagesse et leur apprirent les dieux qu'il fallait vénérer.

Informations sur Dunwich n° 5

de Vermis Mysteriis, extrait

Les prêtres et les sorciers d'Hyperborée, persécutés par la faction au pouvoir qui vénérât la Déesse-Elan, cherchèrent à s'enfuir du pays. Certains firent des rêves qui leur promirent refuge et paix dans un lointain pays à l'Ouest, dans des terres qu'ils découvriraient en suivant un grand décrochement de terre dans la mer. A travers une série de portails mystiques, les Hyperboréens trouvèrent leur chemin vers cet endroit. Ils y établirent une colonie qu'ils appelèrent Krannoria et où ils purent adorer leurs dieux comme bon leur semblait. Pendant des siècles, Krannoria ne fut que beauté et grâce. Mais les étoiles changèrent et la colonie tomba en ruines. Il est dit qu'en une seule nuit, toute la population de Krannoria disparut.

Informations sur Dunwich n° 6

transforma le village en une ville modèle et performante dans le secteur d'activité des moulins. Employant seulement les femmes les plus jeunes, les moulins d'Aylesbury fournissaient le logement, la nourriture, les vêtements mais leur imposaient en contrepartie une ligne de conduite : les employées devaient travailler seulement quelques années avant de se marier et de fonder un foyer. Cette vision utopique de l'industrie était née lors d'une visite qu'avait faite Beckford en Angleterre, où il avait découvert les effroyables conditions de vie et de travail des ouvriers de ce pays. Plus tard, Beckford construisit et fit fonctionner la route à péage d'Aylesbury qui reliait cette dernière à sa maison d'Arkham.

Après sa mort, les moulins de Aylesbury tombèrent entre différentes mains. Petit à petit, le travail à la chaîne remplaça l'ancien système paternaliste, et dans les années 1840, des immigrants irlandais et franco-canadiens affluèrent à Aylesbury, attirés par la certitude de trouver du travail et des salaires corrects. A la fin du 19ème siècle, quand la quasi totalité de l'industrie textile se déplaça vers les Etats du Sud, les moulins commencèrent à réduire leur activité, à licencier les ouvriers, voire à fermer leurs portes. Dans les années 1920, les conditions de vie de certains se

rapprochèrent de ce que Beckford avait trouvé inadmissible en Angleterre.

De rapides descriptions des endroits importants d'Aylesbury suivent.

Les bureaux de l'Aylesbury Transcript

Les bureaux du journal sont ouverts au public durant les heures de travail, cinq jours par semaine. Ce que les Investigateurs trouveront dépendra de ce qu'ils chercheront auprès du rédacteur-en-chef et propriétaire du journal, un homme de 54 ans, le républicain Carver Daniels. Après des jets de Bibliothèque réussis, plusieurs articles seront découverts (*informations sur Dunwich* n° 7, 8 et 9).

L'hôpital général d'Aylesbury, le bureau du coroner

Le coroner (*officier chargé de déterminer les causes d'un décès*) du comté d'Aylesbury, le docteur Allenby Chestwood, est en congé maladie d'une durée illimitée et son poste est maintenant occupé par le docteur Mercer Houghton qui a pratiqué l'autopsie sur les policiers. En plus de sa fonction au sein de l'administration du comté, celui-ci pratique également à titre privé.

Les Investigateurs pourraient être amenés à vouloir examiner son rapport. S'ils comptent dans leurs rangs un docteur en médecine, Houghton les autorisera à consulter les archives. Dans le cas contraire, il leur faudra réussir un jet d'Eloquence, de Discussion ou de Baratin.

Le docteur Houghton est une personne aimable, et après que les Investigateurs auront consulté le dossier, il sera prêt à discuter un peu du sujet. Il exprimera sa perplexité quant à la véritable cause de la mort des policiers et mentionnera l'existence de brûlures circulaires sur les victimes. Il n'a aucune idée de ce qui a pu en être la cause. Il révélera également que l'identification de l'un des officiers, Roger Axwater, n'a pu être effectuée. Les quatre autres ont été parfaitement identifiés grâce à leur dentition et/ou leurs empreintes digitales. Houghton est convaincu (à tort) que les cinq hommes ont été, en fait, assassinés. "Vous auriez dû voir leurs restes pour vraiment comprendre...". Si, après avoir lu le dossier, les Investigateurs insistent, le médecin leur montrera quelques photos. Vision qui leur coûtera 1/1D3 points de SAN.

Il convient de noter que Houghton est le médecin qui a assisté à la mort de Noah (le sorcier) Whateley en 1924.

Tiré de l'Aylesbury Transcript, décembre 1924

Le suspect a été jugé coupable du meurtre !

Un long et confus procès a été mené à son terme, aujourd'hui, quand le juge Orin Crockett a condamné Matthew Potter à l'incarcération à perpétuité pour le crime qu'il avait perpétré de sang-froid contre la personne d'Abner Brown, originaire de Dunwich comme son criminel. Potter est resté silencieux pendant la lecture de la sentence, mais sa famille a sifflé et conspué l'honorable juge Crockett, interrompant le bon déroulement du procès. Temple Potter, le fils de l'accusé, a dû être évacué de force de la salle d'audience afin que la sentence puisse être normalement lue.

Il convient de rappeler que Matthew Potter était suspecté d'avoir assassiné le vieux Brown alors que celui-ci se promenait sur la route proche de sa maison, à Dunwich, le 14 mars dernier. Potter était apparemment en embuscade derrière des arbres, attendant sa victime. Comme Brown passait, il a bondi devant lui et l'a frappé plusieurs fois à l'aide d'une grosse pierre. Le corps de Brown a été découvert le lendemain, gisant sur la route à l'endroit où il avait été laissé pour mort.

L'ironie de l'histoire, c'est qu'il est apparu que Brown a été victime d'une erreur sur la personne. Les déclarations des différents témoins ont établi qu'il y avait depuis longtemps une forte animosité entre Potter et un certain Noah Whateley, un autre habitant de Dunwich, décédé depuis. On croit généralement que Whateley était la victime désignée de Potter. Selon l'un des témoins, ce dernier s'était fait tirer dessus récemment alors qu'il passait sur la propriété de Whateley. Les personnes interrogées par ce journaliste auraient déclaré que Potter était à la recherche d'un trésor prétendument détenu par ce même Noah Whateley. Potter a réfuté ces allégations. La famille du défunt Noah Whateley s'est refusée à tout commentaire.

Informations sur Dunwich n° 7

**Tiré de l'Aylesbury Transcript
du 7 février 1928**

Un habitant de Dunwich arrêté après un "face-à-face" avec la police

Hier, la police a placé en garde à vue monsieur Temple Potter après un bref "face-à-face" devant sa maison sise dans la commune de Dunwich. Potter serait impliqué dans le supposé rapt de Lindy Perkins, une fillette de 12 ans qui vit près de chez lui. Des témoins affirment que Potter, armé d'un fusil de chasse, aurait tenu à distance quatre officiers de la police d'Etat pendant à peu près une heure avant d'être finalement convaincu de se laisser emmener. Ses deux cousins, qui étaient dans la maison à ce moment-là, n'ont pas pris part à l'altercation. Après avoir été questionnés, ils ont été relâchés. Temple Potter, quant à lui, a été mis en garde à vue.

La petite Perkins, rappelons-le, avait disparu il y a six jours, alors qu'elle se rendait à la ville pour faire des courses. Les fermes de Perkins et de Potter sont toutes deux proches du village de Dunwich et d'Indian Hill. D'importantes recherches ont été entreprises, mais sans succès. Il y a deux jours, la petite fille a été retrouvée, errante dans un champ, apparemment saine et sauve. Toutefois, quand on a commencé à la questionner, elle ne répondait pas et il sembla bien qu'elle ne pouvait même pas parler. Elle a depuis été autorisée à quitter l'hôpital et à retourner chez elle, mais elle n'a toujours pas desserré les dents.

La théorie de la police est que Potter a séquestré la petite fille chez lui et ne l'a libérée que quelques heures avant qu'on la retrouve dans le champ. Un témoin aurait vu la petite fille dans la maison de Potter pendant toute sa période de captivité, mais l'identité de celui-ci est gardée secrète.

S'il est questionné sur le témoin "sans nom", Daniels refusera de répondre (c'est le capitaine Harris Johnson, 915). S'il y a tentative de corruption, il se sentira insulté et demandera aux Investigateurs de partir.

Informations sur Dunwich n° 8

**Tiré de l'Aylesbury Transcript
des 15, 17 et 21 septembre 1928**

Cinq policiers portés disparus

On a appris aujourd'hui que 5 policiers de l'Etat du Massachusetts, qui avaient été envoyés à Dunwich, n'en sont pas revenus. Des hommes supplémentaires, mandés sur place pour enquêter, ont découvert la voiture abandonnée mais ils n'ont trouvé aucune trace des disparus. Ainsi, les officiers Crawford Hoover, Tuttle Woodbine, Peter Starck, Bradford Gamble et Roger Axwater ont été portés disparus.

Les cinq policiers disparus seraient peut-être morts

Aujourd'hui, un compte-rendu non vérifié nous annonce que les corps des policiers disparus auraient été retrouvés et amenés à la morgue de l'hôpital d'Aylesbury. Il n'est fait aucune mention de la cause des décès. Les malheureux avaient disparu depuis deux jours.

La mort des policiers disparus est confirmée !

Il a été annoncé aujourd'hui que les cinq membres de la police d'Etat sont bel et bien morts. Roger Axwater, Bradford Gamble, Crawford Hoover, Peter Starck et le sergent Tuttle Woodbine ont été tués alors qu'ils accomplissaient leur devoir de policiers. Comme nous vous l'avions déjà dit dans ce journal, les corps des hommes ont été découverts il y a de cela quatre jours, à Dunwich, et ont été secrètement ramenés à Aylesbury. Les cadavres ont été retrouvés au fond de Cold Spring Glen, juste à l'ouest de Dunwich.

Le coronar-remplaçant, le docteur Houghton, a établi que les corps ont été atrocement brûlés et a déterminé que la cause des décès a été un énorme éclair qui aurait frappé le fond de la gorge. Le docteur Houghton s'est refusé à tout commentaire sur le retard de l'annonce de la mort des policiers.

Informations sur Dunwich n° 9

Rapport du coronar sur les cinq policiers

De façon générale, il semble que les corps aient été coupés en morceaux, le fragment le plus important pesant un peu moins de 2.6 kg. Alors que le poids total des cinq hommes devait être de 450 kg, le poids total des chairs et os retrouvés dans la gorge n'excède pas les 100 kg, accusant donc une perte de 350 kg. Les chairs étaient exsangues, à cause des pluies particulièrement violentes, ce qui a dû aider à la perte de poids. La plupart des morceaux montrent des brûlures qui ne peuvent être expliquées que par l'action d'un éclair d'électricité énorme. Seule une telle quantité d'énergie a pu si parfaitement démembrer et mélanger les corps humains.

Des morceaux de dents et de doigts ont permis de parfaitement identifier quatre des policiers. Le cinquième, Axwater, n'a pu l'être formellement, mais vu les circonstances, il n'y a pas lieu de s'en étonner. C'est ainsi que seules une unique dent et quelques empreintes digitales tronquées ont pu être utilisées pour identifier les autres ; il n'est donc pas surprenant que pas un seul fragment identifiable de l'un de ces malheureux n'ait pu être découvert. Le bureau du coronar est complètement convaincu que ce sont bien les restes des cinq disparus qui ont été retrouvés.

Informations sur Dunwich n° 10

Investigateurs font savoir qu'ils sont en relation avec l'Université, ils auront des difficultés. Aucun des policiers ne se laissera interroger ("Désolé, trop occupé"), et même consulter certains fichiers nécessitera la réussite d'un jet d'Eloquence, de Baratin ou de Droit. Au fur et à mesure de l'aventure, l'attitude de la police pourrait devenir plus favorable à l'égard des Investigateurs. Surtout s'ils arrivent à retrouver, et ramener, le policier survivant, Roger Axwater.

Si les Investigateurs parviennent à gagner la confiance des policiers, ces derniers se montreront plus coopératifs. Tous ceux qui ont découvert et/ou aidé à transporter les restes des disparus racontent en général la même histoire, celle qui figure dans les rapports de police, mais il est évident que beaucoup n'acceptent pas la théorie de l'éclair. Pourquoi il reste si peu de choses des cadavres est une question qui reste en suspens et ces policiers ont vu les brûlures en forme de ventouses couvrant les restes de leur confrères.

Si les Investigateurs réussissent à obtenir, d'une manière ou d'une autre, un dossier sur Temple Potter, ils y trouveront une longue liste d'arrestations pour conduite dangereuse, vandalisme, larcins, etc. Il a toujours passé que peu de temps dans la prison du comté, mais sa dernière arrestation est en relation avec le supposé rapt de Lindy Perkins, une écolière de la région. Temple a été relâché un peu plus tard quand il s'est avéré que l'on n'avait pas assez de preuves contre lui. S'ils sont interrogés, les policiers n'auront rien "d'élogieux" à dire au sujet de Temple, et la plupart sont convaincus qu'il est responsable de l'enlèvement de la petite fille.

Si les personnages posent des questions au sujet des distilleries de Dunwich, les policiers souriront. Ils savent qu'elles sont en parfait état de marche mais il est impossible de les arrêter et, sincèrement, la police pense que c'est plus un boulot pour les fédéraux. Plus tard, en dehors du poste, l'un des policiers les abordera et leur suggérera d'aller voir Jebe Wilson (518) s'ils veulent de

Les Autres Rapports de l'Hôpital

Les Investigateurs vont peut-être vouloir enquêter sur le cas de la petite fille enlevée. Seul un docteur diplômé en médecine peut avoir facilement accès aux archives. Autrement, cela nécessitera la réussite d'un jet de Discussion, d'Eloquence ou de Baratin.

D'après le dossier, la petite fille était en bonne santé quand elle a été trouvée et ne semblait pas avoir souffert du froid ou de la faim. Elle était, cependant, indifférente et incapable de parler. Le médecin suppose que c'est le résultat de l'éventuel rapt, ou peut-être qu'elle a souffert d'une sorte de "choc" psychologique naturel qui l'a fait errer ainsi pendant quelques jours.

Le poste de police d'Aylesbury

C'est de là que les cinq policiers ont été envoyés en mission. Même maintenant, une impression d'infinie tristesse et un certain marasme semblent y être en suspension. Perdre cinq hommes d'un seul coup, au même endroit et au même moment, est une tragédie sans précédent. Si les



Le sorcier Whateley

Rapports de police concernant les agents disparus

... Les cinq hommes, envoyés pour enquêter sur un problème qui nous avait été rapporté à la ferme d'Elmer Frye, à Dunwich, ont été vus pour la dernière fois dans la matinée du 14 septembre 1928.

... Le matin du 15 septembre, on tenta plusieurs fois de téléphoner à Dunwich, mais le standard était continuellement occupé. Plus tard, il n'y eut aucune réponse. Quatre agents en voiture furent dépêchés mais des difficultés mécaniques importantes les forcèrent à revenir au poste de police qu'ils atteignirent la nuit tombée. Un contact téléphonique fut établi plus tard et l'on apprit que les cinq hommes n'avaient pas été revus depuis l'après-midi du 14 septembre.

... Le matin du 16 septembre, les agents chargés de l'enquête prirent contact avec un certain Elam Hutchins qui les conduisit à la ferme Frye. Le corps d'habitation était en ruine et ils trouvèrent la voiture de police abandonnée juste à proximité. Selon Hutchins, les agents l'auraient quittée pour aller examiner un grand chemin déblayé qui conduit à la gorge voisine.

... Au fond de la gorge, à côté d'un endroit que les autochtones nomment Rocky Falls, ce que nous pensons être maintenant les restes des cinq disparus fut découvert. L'assistant-coroner, le docteur Houghton, a été contacté et, après un premier examen, demanda à ce que les restes soient ramenés à Aylesbury.

... Cause officielle de la mort : éclair. Dossier clos.

Informations sur Dunwich n° 11

l'alcool de contrebande. La police n'a pas d'informations spécifiques concernant Amos, ou un tout autre Whateley.

Pour plus d'informations...

D'ici, toutes les routes mènent à Dunwich. Les Investigateurs devraient commencer cette phase d'enquête en rendant visite aux gens et découvrir les lieux indiqués sur la liste donnée par Armitage. Ils pourraient ainsi découvrir un certain nombre d'indices concernant le mystère des Whateley et le retour possible du Fils de Yog-Sothoth.

Ils auront ainsi progressé dans une ou plusieurs intrigues secondaires, essayant peut-être d'attraper, et de ramener à la civilisation, le policier manquant caché dans Cold Spring Glen. Ils se seront sans doute impliqués dans une paire d'insignifiantes ou d'amusantes histoires, à moins qu'ils aient accidentellement commis quelques faux pas desquels ils auront du mal à se tirer. Le Gardien doit faire un bon usage, surtout prudent, de la liste des indices et des rumeurs.

Tout au long de l'aventure, Armitage continuera à fournir aux Investigateurs les nouveaux indices qu'il découvrira au fil de sa traduction du journal de Wilbur. Quelques-uns sont faits pour aider les joueurs, mais le Gardien peut inventer les siens, particulièrement quand des personnages "coincés" ont besoin d'une information vitale pour être remis sur "le droit chemin".

Pratiquement tout ce qui concerne Dunwich, son histoire, sa préhistoire, son sous-sol, et bien sûr le Mythe, peut être découvert dans les pages du journal de Wilbur. Il y en a bien évidemment plus que ce qui est fourni dans les aides destinées aux joueurs.

Pour rien au monde, le docteur Armitage ne remettrait les pieds à Dunwich. Il repoussera poliment, mais fermement, toute offre des Investigateurs. Son cœur est faible et il sait qu'il ne pourrait pas supporter un second choc comme celui qu'il a subi à sa dernière visite.

Le final et plus encore

Au fur et à mesure des événements, Armitage pourra être amené à faire plus confiance aux personnages, leur confiant éventuellement sa plus profonde peur et un terrifiant secret. Il confessera que le sort qu'il a utilisé contre le Fils de Yog-Sothoth n'a pas détruit le monstre mais l'a seulement banni en un lieu indéterminé. Sa peur, à l'origine, était qu'Amos Whateley veuille utiliser les livres pour ramener la créature ; mais, comme les événements le prouvent, il sait à présent que si ses craintes étaient légitimes, ses théories étaient erronées. Les Investigateurs auront, en définitive, à découvrir la véritable menace : la résurrection prochaine du Sorcier Noah Whateley et son incantation qui permet de faire revenir le Fils de Yog-Sothoth. Cet événement ne pourra avoir lieu que la nuit où "les étoiles seront alignées" - des conjonctions astrales, phases et positions, impossibles à calculer. Seuls les Croyants les plus sensibles sentiront l'approche du moment fatidique. Savoir si, ou quand, ils contacteront les Investigateurs dépendra des relations qu'ils auront instaurées avec eux. Le Gardien peut vouloir que les personnages détruisent le cadavre ramené à la vie de Whateley avant que l'appel n'ait lieu. Éliminer le sorcier mort-vivant est difficile, et il faut amener les Investigateurs à le faire après avoir découvert quelques autres indices "alléchants" pour continuer l'enquête et, plus particulièrement pour se lancer dans une exploration poussée du sous-sol et de ses secrets.

Une seconde menace, moins imminente, plane sur Dunwich mais dont les effets peuvent être tout aussi dévastateurs. Loin sous le sol, sous Abbot's Lookout, vit une partie de l'être connu sous le nom d'Abhoth. Cette abomination repose dans sa caverne depuis des millions d'années, parvenue dans ce monde grâce à l'un des multiples portails dimensionnels qui abondent dans la vallée. Cette partie d'Abhoth dort, mais ses rêves s'étendent au dehors et, parfois, pénètrent ceux des humains ; alors Abhoth les appelle. Par deux fois dans l'histoire de l'humanité, les rêves ont amené dans cette vallée des gens qui croyaient avoir atteint un paradis et un havre de paix. Mais Abhoth s'est toujours finalement réveillé et, affamé, a festoyé de ces malheureux. Les spores continuellement produites par le monstre émoussent les sens des hommes, gardant la "nourriture" sous le charme de cette vallée de calme et d'indolence, les maintenant à cet endroit jusqu'au réveil du dieu.

Abhoth, comme cela s'est passé auparavant, sera tiré de son sommeil par un membre de la communauté, quelqu'un qui aura parlé avec Nyarlathotep et qui aura appris les mots qui réveillent Abhoth. Il est dit en général à ces individus qu'ils deviendront les chefs de leur peuple et qu'ils montreront aux autres le chemin du paradis. Quand cet "élu" lance le sort, la partie d'Abhoth qui vit dans notre monde se réveille. La chimie des spores qu'il secrète continuellement se modifie ; leur

nouvelle forme drogue et plonge dans la stupeur les hommes à des kilomètres à la ronde. Grimpant alors en chancelant la colline d'Indian Hill, ils commencent un chant qu'Abhoth leur a appris et qui ouvre la grande porte qui révèle le paradis et qui n'est rien d'autre qu'Abhoth lui-même. Incapables de quoi que ce soit, ils avancent et disparaissent dans les profondeurs jusqu'à ce que la vallée soit quasiment vide de monde. Seuls ceux qui sont capables de ne pas respirer les spores sont épargnés. Cet événement peut ne pas se produire pendant des années, voire des décennies. Si cela doit se faire

dans un futur proche, ce sera probablement à l'instigation de Virginia Adams (59) qui "flirte" avec Nyarlathotep dans un endroit retiré nommé Druid's Grove (région 1).

L'autre candidat possible est l'un des Bishop préservés dans l'alcool et ressuscité soit par Walter (40), John (42) ou encore Harold Bishop. Duncan Abbot est un autre sinistre prétendant. Nyarlathotep parle à cet énergumène par l'entremise de la face de pierre qu'il chérit, l'image sculptée sur Abbot's Lookout. Il peut y avoir d'autres candidats possibles qu'Abhoth contactera quand le Moment viendra.





Bienvenue à Dunwich

"...On ne peut s'empêcher de sentir une légère odeur pernicieuse dans les rues du village, odeur de pourriture entassée au cours des siècles."

C'est en 1692, l'année de la persécution des sorcières de Salem, que ceux qui s'appelaient eux-mêmes les Croyants commencèrent à faire des rêves. En tant qu'adorateurs de la nature dans les environs de Salem, les Croyants furent parmi les premières cibles des magistrats puritains. Une nuit, conduits par le vitrier et alchimiste Absalom Whateley, ils se mirent en route dans les étendues sauvages du Massachusetts à la recherche du paradis qu'ils avaient vu en songe, une vallée retirée au-delà de la rivière Miskatonic, à 45 kilomètres de la colonie la plus proche.

Là, loin de leurs voisins puritains, les Croyants furent libres de pratiquer leur religion. Ils relevèrent les anciens monolithes qu'ils avaient trouvés au sommet de certaines des collines de Dunwich et commencèrent la célébration de leurs rites païens, se rassemblant certaines nuits de l'année au sommet de ces éminences. Pendant quelques courtes années, tout alla pour le mieux, mais la discorde vint s'insinuer entre les habitants. Jacob Whateley, le plus jeune fils d'Absalom Whateley, découvrit certaines "choses" dans un livre appartenant à son père. Après quelques expériences dans les collines, Jacob rompit avec les Croyants, et peu après, quitta le village et se construisit une maison près de Sentinel Hill. Il eut vite ses propres suivants, dont certains membres de la famille Whateley, et, ensemble, ils commencèrent à pratiquer leurs propres rites au sommet des collines.

Pendant ce temps, le frère aîné de Jacob, le "pratique" Jeremiah, se mettait à construire les premiers moulins le long de la rivière North Fork Miskatonic, amorçant une ère de prospérité économique pour le village. Au cours des années qui suivirent, l'antagonisme entre les deux branches de la famille Whateley grandissait toujours jusqu'à son point culminant, la tragédie de 1806 qui annonça la fermeture des moulins Whateley.

Alors que la prospérité de la bourgade déclinait, les Whateley de la colline continuaient leurs pratiques blasphématoires. Au début du 20^{ème} siècle, ces pratiques portèrent leurs fruits à travers les jumeaux Whateley, Wilbur et son monstrueux, et invisible, frère.

Aujourd'hui, Dunwich est une commune oubliée, isolée de ses voisins aussi bien physiquement que culturellement. Sans industrie, le niveau de vie s'est effondré, entraînant le

dépeuplement, la stagnation puis la dégénérescence. Bien que quelques personnes, comme le Squire Whateley ou Marie Bishop, soient épargnées, la commune semble prisonnière d'un long et inexorable processus de décadence et de pourrissement.

La commune de Dunwich

La commune de Dunwich est une partie non enregistrée du comté d'Aylesbury dans le centre nord du Massachusetts. Le village proprement dit est un petit rassemblement de maisons et de moulins situés sur une courbe de la rivière Miskatonic près de Round Mountain. Mais la communauté couvre près de 150 kilomètres carrés de terrain. Le conseil municipal se réunit tous les ans, le 15 mars, et d'autres fois, si le besoin s'en fait sentir. Les élections ont lieu tous les 3 ans, les habitants votant pour un conseil municipal de trois personnes, un responsable de l'éducation, un constable (responsable de la sécurité), un trésorier, un greffier et un juge de paix. Ces postes sont rémunérés, et il n'est pas rare qu'une même personne en occupe deux, ou plus.

L'actuel conseil municipal est constitué de Sawyer Whateley (51), de Zechariah Whateley (501) et de Sam Hutchins (433). Marie Bishop, la maîtresse d'école de Dunwich, occupe le poste de responsable de l'éducation et fait également office de greffière de la ville et de trésorière. Sawyer Whateley est également juge de paix, fonction occupée précédemment par son père et son grand-père. Tristram Whateley, son fils, est le responsable de la sécurité de la ville et a pour fonction essentielle de calculer et de récolter la taxe foncière.

Le constable et le juge de paix ont autorité pour s'occuper des affaires judiciaires courantes, voire des infractions plus importantes faites à la loi. En ce qui concerne les crimes, ils sont supposés en référer à la police d'Etat du Massachusetts et aux cours de justice du comté à Aylesbury. Mais en pratique, les problèmes sont le plus possible résolus au sein de la communauté. Dunwich préfère garder ses secrets.

Le climat

Le temps à Dunwich varie d'un été lourd et chaud à un hiver glacial. L'été commence tard, en mai, et se termine en



Le magasin d'Osborn

septembre. Dans la période la plus estivale, les températures peuvent atteindre jusqu'à 35°C l'après-midi, alors que les soirées, même après les journées les plus chaudes, sont fraîches, parfois même froides, à cause du vent qui souffle des montagnes de l'ouest et du nord. L'automne et les premières gelées arrivent fin septembre ; les grandes forêts de feuillus mêlent alors leurs nuances de rouge, d'orange, de jaune et d'or, offrant ainsi à la vallée de Dunwich une période de grande beauté. Les jours sont beaucoup plus frais et les températures nocturnes descendent souvent jusqu'à zéro. L'hiver s'installe brutalement, les premières chutes de neige arrivant parfois dès fin octobre, et jamais plus tard que fin novembre. A partir de la mi-décembre, la neige couvre définitivement le sol jusqu'au moins fin février. Pendant cette période, la Miskatonic gèle. Normalement, à partir de fin mars, la neige a fondu, laissant le sol mouillé et boueux, et les routes impraticables, voire dangereuses. Un printemps agréable, ponctué d'orages soudains et violents, s'installe jusqu'en juin, où les premières chaleurs et l'humidité de l'été reviennent.

La flore et la faune

Bien que la plupart des forêts de l'est aient été défrichées à partir de 1870, des pans entiers de la vallée de Dunwich sont couverts de forêts de feuillus qui n'ont jamais connu l'ombre de la moindre hache. Autrefois un peu entamées pour l'installation des moulins, maintenant fermés, de Whateley, ces forêts n'ont plus jamais été touchées depuis. Bien que l'on trouve des bois de pins dans les vallées les plus basses, les montagnes, elles, sont recouvertes de forêts d'énormes chênes, ormes, érables ou noyers. La

voûte des feuilles est si épaisse que le sol des forêts est noir et humide, recouvert d'une couche de feuilles mortes. Seuls quelques rares rayons de soleil arrivent à percer jusqu'au sol pour nourrir une fougère ou un morceau de mousse vert brillant.

Les versants ensoleillés des collines portent des vignes ainsi que de nombreux parterres de myrtilles, de framboises et de mûres. Malgré la tentation, les Investigateurs devraient être prudents dans la cueillette de ces fruits. Beaucoup de ces parcelles sont considérées par les habitants comme leur propriété personnelle, et ils pourraient voir dans cette pause "casse-croûte" rien de moins qu'un vol.

Près des marécages et des fondrières, les pins sont plus répandus et le sol est recouvert d'une couche spongieuse de vieilles épines. Les marais eux-mêmes sont remplis de plantes en forme de queue de chat, de feuilles de nénuphars, et le long des rives on peut trouver des céphalotes et des souliers de Notre-Dame.

Les grenouilles et autres batraciens abondent et de nombreuses espèces de tortues se dorent au soleil sur des rondins de bois. Il y a également beaucoup de serpents de différentes sortes. La plupart sont sans danger, mais le crotale des bois, connu pour son mauvais caractère, est capable d'infliger de mauvaises morsures. Le serpent trigonocéphale, rare dans ce genre d'environnement, est aussi assez répandu à Dunwich. Le crotale des bois peut mesurer jusqu'à 1m80 de long alors que le trigonocéphale ne dépasse jamais plus le 1m20. Ces deux serpents préfèrent les forêts des hauteurs, mais peuvent occasionnellement se trouver dans les vallées. Tous les reptiles et batraciens hibernent pour ne se réveiller qu'au printemps.

CHRONOLOGIE DE L'HISTOIRE DE DUNWICH

1691 (décembre) : Les Croyants de la région de Salem reçoivent les premiers rêves les prévenant d'un danger imminent et leur promettant un refuge quelque part au Nord-Ouest de Salem.

1692 (1er mai) : Conduits par l'alchimiste et verrier Absalom Whateley, les Croyants s'enfuient de la région de Salem et s'installent dans une agréable vallée le long de Miskatonic. Deux bibliothèques, celle des Whateley et celle des Bishop, sont amenées par les réfugiés. John Bishop propose pour ce nouveau village le nom de Dunwich, d'après celui de Donwiche, en Angleterre, d'où vient sa famille.

1693 : La place centrale de Dunwich (le Common) est tracée.

1696 : Le premier moulin à blé est construit par Jeremiah Whateley, fils aîné d'Absalom.

1703 : Absalom Whateley, aidé par son assistant, John Bishop et ses deux fils, Jeremiah et Jacob, utilise avec succès l'alchimie pour créer de l'or à partir

de matériaux quelconques. Le procédé s'avère difficile.

1704 : A l'aide des livres de son père, Jacob Whateley réussit sa première expérience de magie, en invoquant un Byakhee au sommet de Wizard's Hill.

1705 : Jeremiah Whateley construit la première scierie de Dunwich.

1706 : John Bishop construit la vieille maison Bishop, dont les ruines se trouvent maintenant à la sortie Ouest du village.

1709 : La famille Whateley ouvre le premier moulin à foulon, construit avec l'aide de Lucas Frye.

1709 : A la suite de ses expériences, Jacob change subitement. Il rompt avec les Croyants et sa famille. Quelques autres Croyants quittent également le culte et commencent à étudier avec lui.

1712 : Sous la direction d'Absalom Whateley, une verrerie est construite. Jacob Whateley se sent oppressé par

l'arrivée massive de colons venus à Dunwich pour travailler dans les moulins et quitte le village, construisant sa maison au pied de Sentinel Hill. Pendant ce temps, Ebenezer Place s'installe à l'Ouest de la région.

1713 : George Sumpter tue une panthère qui faisait des massacres dans les troupeaux.

1722 : John Bishop construit une maison qui deviendra plus tard la maison communale.

1722 : Absalom Whateley meurt en léguant la plupart de ses biens, dont sa bibliothèque et le secret de la fabrication de l'or, à son fils aîné, Jérémie. Jacob, mécontent, demande à son frère de partager avec lui le secret de l'or mais Jérémie, averti par son père à son sujet, refuse. Il accepte cependant de lui donner un traitement annuel et lui autorise un accès limité à la bibliothèque. Jérémie trouve les moulins bien plus profitables et ne tente donc jamais de fabriquer de l'or. Il donne sa part à Jacob grâce aux profits qu'il tire de ses entreprises.

Pendant l'été, les oiseaux chanteurs peuplent les bois alors que les aigrettes, les grues et les hérons se promènent à grandes enjambées dans les marécages et le long des berges. Des vols de canards s'installent dans de petits étangs pour faire leurs nids et des faucons et des aigles tournoient haut dans les montagnes, chassant leurs proies. Les cailles, les dindes sauvages et les grouses à collerette peuplent les régions boisées, restant toujours très près du sol alors que les faisans rôdent dans les champs secs et ensoleillés. La plupart de ces oiseaux migrent au Sud à l'automne, ne revenant pas avant le printemps suivant. Pendant l'hiver, il y a surtout des corneilles, des mésanges à plastron, des jais bleus et des moineaux.

On rencontre également dans cette région des écureuils, des lapins, des belettes, des porcs-épics et des rats laveurs. On les accuse d'être porteurs de peste et beaucoup d'entre eux sont chassés par les habitants. Les porcs-épics adorent "grignoter" les installations extérieures des maisons et les circuits électriques des voitures, alors que les rats laveurs, avec leurs mains préhensiles, font fréquemment des incursions dans les provisions des campeurs, allant jusqu'à dévisser les couvercles des pots de verre. Une petite troupe de rats laveurs peut être incroyablement destructive.

On n'aperçoit que très rarement des lynx, leur nombre ayant régulièrement diminué depuis l'arrivée des hommes blancs. Cet endroit est censé être l'habitat de prédilection des couguars, parfois appelés lions des montagnes, mais il n'y a pas eu signe de vie de l'un de ces grands chats depuis le début du 18^{ème} siècle.

Les loups posèrent un grave problème aux premiers colons mais ils ont depuis disparu. Un problème plus

Les engoulevents de Dunwich



Ces oiseaux chanteurs, de taille moyenne et de couleur marron, prospèrent dans la vallée, et de nombreuses fables populaires courent à leur sujet.

Une de ces légendes prétend que lorsque quelqu'un est sur le point de mourir, les engoulevents se rassemblent pas très loin, attendant de pouvoir capturer l'âme du mourant. Au moment du trépas, quand l'âme s'échappe du corps, les oiseaux s'envolent avec un cri rauque et tentent d'attraper cet esprit fuyant. S'ils y parviennent, les oiseaux font un cercle et s'en vont. Si non, les engoulevents restent dans les alentours pendant des heures, presque jusqu'à l'aube.

Tuer un engoulevent, même accidentellement, est censé porter malheur. Un Investigateur qui provoque la mort de l'un de ces oiseaux souffre des effets décrits dans le sort Mauvais Oeil, et ce de façon permanente. Une simple cérémonie consistant à passer une nuit dans les bois à chanter tout seul peut lever la malédiction. Les personnages peuvent l'apprendre de la bouche de la mère Bishop (92), d'Annabelle Parker (819) ou de Lewis Martin (840).

sérieux est celui des hordes de chiens domestiques qui se sont mêlés aux coyotes et qui sont redevenus sauvages. Ces

1742 : Le cimetière actuel de Dunwich est mis en place, remplaçant celui "bondé" de Meeting House Hill.

1743 : La première Congrégation de Dunwich est formée par les familles des ouvriers des moulins. Tous les dimanches, des réunions ont lieu dans la maison de Jebel Blair.

1745 : Les Prescott et les Dunlock arrivent dans la vallée et s'installent à l'Ouest du village. Ils trouvent les gens de Dunwich secrets, suspicieux et ne se mêlent pas beaucoup à eux.

1746 : John Bishop, patriarche de la famille Bishop, malgré sa recherche sans répit de l'immortalité, meurt de mort naturelle. Il laisse sa propriété à son fils aîné, Isaiah, et le secret de la fabrication de l'or à son autre fils, Gabriel. Gabriel est un suivant de Jacob Whateley et, juste après le départ du village de ce dernier, il a construit une maison à 2 kilomètres de la ferme isolée de son initiateur. Les fonds étant réunis, la construction de l'église congrégationniste peut commencer.

1747 : Le révérend Abijah Hoadley, arrivé depuis peu à l'église congrégationniste de Dunwich, prêche contre les trop

connus grondements des collines les appelant "le travail du démon". Peu de temps après son sermon, il disparaît, enlevé, sous les yeux de sa femme et de ses enfants par des hommes encapuchonnés. Aucune trace de Hoadley n'a jamais été retrouvée et sa famille, peu après, retourne à Boston. La congrégation, découragée, disparaît dans la foulée.

1748 : Un nouveau moulin à blé, plus grand, est construit par la famille Whateley.

1752 : Utilisant de l'argent emprunté à Jeremiah Whateley, Peter Osborn ouvre un magasin dans l'église abandonnée.

1752 : La petite-fille de Jeremiah Whateley disparaît dans des circonstances mystérieuses qui n'ont toujours pas été pleinement élucidées. Une rencontre fortuite des deux frères qui s'étaient brouillés entraîne une dispute bruyante devant le magasin d'Osborn. Jeremiah accuse Jacob d'être impliqué dans la disparition de sa fille et lui interdit dorénavant l'accès à la bibliothèque familiale. Trois semaines après, Jeremiah est tué dans un accident de chariot alors qu'il revenait de chez son frère. Il venait de récupérer quelques

livres que Jacob avait empruntés quand ses chevaux se sont inexplicablement emballés et ont renversé la voiture.

Après quelques semaines, Jacob propose un marché à la veuve de Jeremiah pour racheter la bibliothèque familiale. Il utilise l'or fabriqué dans le fourneau de la colline derrière sa maison. La veuve Whateley est, peu de temps après, déclarée incapable de gérer ses propres affaires et ce sont ses fils qui reprennent l'ensemble. Des rumeurs circulent selon lesquelles il y aurait des activités "surnaturelles" dans la ferme Whateley. Plusieurs noms de membres de la famille de Jacob et de Gabriel Bishop sont prononcés. Les Croyants se trouvent de bonnes raisons pour éviter tout contact avec les Whateley ou les Bishop des collines. Jacob reçoit plusieurs visiteurs cette année-là, dont Sermon Bishop d'Arkham qui disparaît plus tard sur le chemin du retour.

1753 : Jacob Whateley meurt, de mort naturelle déclare sa famille.

1788 : A cause du manque d'activité, la verrerie Whateley ferme.

1791 : George Whateley construit une nouvelle scierie à une scie sur la North Fork Miskatonic.

meutes dévastent les poulaillers et les étangs à canards, causant beaucoup de torts aux fermiers. On entend parfois, la nuit, ces bêtes hurler à la lune au sommet de Wolf Mountain.

L'un des animaux les plus grands de la vallée est le cerf à queue blanche. Le grand élan a disparu, de même que l'original. Les ours noirs, les plus gros carnivores de la contrée, se font également rares.

La chasse dans le Massachusetts est régie par la loi. Elle est ouverte toute l'année pour les espèces dites nuisibles, comme les rats laveurs, les opossums, les corneilles et autres. Quelques animaux comme le linx, ainsi que la plupart des grands échassiers, sont protégés toute l'année. En dehors de ces cas, la chasse est normalement ouverte pendant les mois d'automne, et un permis est nécessaire pour les animaux de réserve comme les cerfs, les ours, les grouses, les canards et les dindes. Les permis de pêche peuvent être obtenus toute l'année et sont obligatoires pour toute personne de plus de 14 ans.

Beaucoup d'habitants de Dunwich considèrent les animaux sauvages, soit comme de la nourriture, soit comme une occasion de compétition ; la chasse est pratiquée sans considération pour la loi et les saisons. Les amendements qui permettent de tuer les animaux nuisibles aux gens ou à la propriété sont souvent interprétés d'une manière abusive.

Comment trouver Dunwich

Dunwich s'étend sur une partie isolée de la vallée de la Miskatonic à quelques kilomètres de la route à péage d'Aylesbury. Le centre du village est à un peu plus de 80

kilomètres de la ville d'Arkham, distance qui peut être couverte, dans les meilleures conditions, et en voiture, en trois ou quatre heures.

Un autobus relie Arkham à Dunwich, trois fois par semaine ; il s'arrête à Dean's Corner, juste à l'est de l'embranchement pour Dunwich. Il y a 13 pénibles kilomètres à parcourir entre Dean's Corner et le village.

Il y a un train entre Boston et Aylesbury, deux fois par jour, mais dans ce cas encore, le voyageur doit faire une longue marche jusqu'à Dunwich : le chemin le plus court entre Aylesbury et Dunwich fait au moins 20 kilomètres.

Il est possible de prendre l'avion entre Arkham et Dunwich ; le trajet fait une heure ou moins, mais il est difficile de trouver un terrain adapté pour l'atterrissage ; la plus grande partie du terrain dans la vallée de Dunwich est inégale, pentue et rocailleuse. Seuls les quelques champs cultivés peuvent fournir une piste d'atterrissage et les Investigateurs devront alors se préparer à payer un dédommagement excessif aux fermiers dont les cultures auront été endommagées.

Une piste d'atterrissage négligée se trouve juste à l'ouest d'Aylesbury. Une indemnité de 25 cents par personne est exigée pour les décollages et les atterrissages.

L'exploration de Dunwich

Toutes les terres de Dunwich sont des propriétés privées, ou sont exploités en commun par les habitants du village. Au sein du village, les lois normales de passage s'appliquent. Ainsi, les fermiers accordent un droit de passage. A moins qu'il n'y ait des pancartes "Interdiction d'entrer", les Investigateurs pourront traverser les champs

1801 : Le vieux moulin à blé, depuis longtemps abandonné, brûle entièrement.

1804 : Le barbu Ezra Whateley des collines, portant un bâton recouvert d'étranges signes, descend pour faire une visite au village. Allant directement à la maison de son cousin George, située sur le Common, il insiste fortement pour que celui-ci lui restitue un certain objet de joaillerie, une ferrière trouvée par un fermier sur la propriété Whateley et qui est maintenant entre ses mains. La requête d'Ezra est rejetée. Il repart, menaçant, vers les collines.

1806 : George Whateley achève la construction d'une scierie à deux roues et quatre scies qui promet d'apporter la prospérité économique aux gens de Dunwich. Deux jours avant l'inauguration du moulin, quatre garçons, explorant de nuit cet endroit inconnu, meurent dans un tragique accident. Leurs cris ont été entendus, mais avant que quiconque puisse arriver, les garçons étaient morts. Inexplicablement, ils sont découverts allongés sous les scies, nettement coupés en deux. Ils n'étaient pas attachés et il n'y avait aucune trace de lutte. Quelqu'un dit avoir vu Avern Whateley, le fils d'Ezra, s'enfuir de la

scierie. Quatre jours après, Avern est enlevé par la foule en colère et pendu à un arbre du Common. Plus tard, l'arbre est complètement brûlé. Plusieurs personnes, accusées de meurtre, vont en prison.

En conséquence de quoi George Whateley sombre dans la déprime. Sa famille essaie de gérer ses biens mais les ouvriers n'aiment pas travailler là où les quatre garçons sont morts et au bout de deux ans, la scierie ferme ses portes. Beaucoup de famille, troublées par la tragédie, quittent le village et l'effondrement économique de Dunwich commence.

1808 : Tracer Bishop meurt en laissant sa maison à la communauté de Dunwich. La vieille maison communale de la colline est abandonnée et les archives, ainsi que les réunions, sont transférées dans la neuve près du Common.

1836 : Oliver Whateley, un Whateley des collines, quitte Dunwich pour l'Ouest américain.

1842-1860 : Croyant les obscures promesses de Nyarlathotep, l'Homme Noir, plusieurs hommes de la famille

Bishop se font inhumer dans des cercueils scellés remplis d'alcool.

1863 : Le jeune Sawyer Whateley rejoint les forces de l'Union et, plus tard, se distingue dans deux batailles.

1872 : Les restes pourrissants de la maison du vieux John Bishop sont finalement abandonnés par ses descendants.

1875 : Caleb Hutchins essaie de faire sauter le cercle de pierres au sommet de Hutchins Mountain. Un des Whateley de la colline intervient. Caleb devient fou et doit être enfermé par sa famille. Les pierres abîmées sont plus tard réparées par les Croyants.

1888 : Un gros orage détruit la vieille maison de John Bishop et emporte le clocher du magasin d'Osborn.

1890 : La femme de Noah Whateley, mère de Lavinia, disparaît dans d'étranges circonstances.

1898 : Un expert de l'Etat du Massachusetts meurt d'une crise cardiaque alors qu'il tentait de poser un marquage d'identification sur un arbre prétendument hanté.

L'ANNUAIRE DU VILLAGE

Liste des foyers de Dunwich et de ses environs, avec des références pour de plus amples informations.

Abbot, Duncan (609) ; vénère la face de pierre

Adams, Jed et Susan (4) ; vente d'édredons

Adams, Nicholas et Shelley (912) ; frère de Virginia

Adams, Virginia (59) ; Croyante, séductrice

Adams, Ward et Eileen (805) ; parents de Virginia et Nicholas

Allen, Barney et Shirley (801) ; récoltes détruites

Allen, Bradford (31) ; vétéran de la guerre de sécession

Allen, Edward et Betty (802) ; parents adoptifs

Allen, Jake et Penelope (517) ; Jake victime de la tuberculose

Allen, James et Cynthia (25) ; enfants malades

Allen, John et Jane (804)

Allen, Ned et Deborah (906) ; vétéran de guerre, tireur, cavalier

Allen, dite la veuve (803)

Ames, Allen et Harriet (65) ; chambre d'hôtes, fils voleur

Anderson, Nellie (920) ; veuve, victime des Potter

Anderson, dite la veuve (818)

Babcock, Peter et Sarah (435) ; anti-Croyants

Baker, Peter et Linda (411) ; amulette

Baker, Sally (27) ; multiples personnalités

Baker, Thomas (53)

Banks, Jimmy (440) ; victime d'une blessure à la tête

Barnes, Argus et Marvel (807) ; déments

Barnes, Bob et May (806) ; crânes hyperboréens

Barnes, Brian et Kay (412) ; fils joueur d'harmonica

Barnes, Clint et Hannah (110) ; maladie de peau

Barnes, Granny (308) ; victime de la malédiction de Yig

Barnes, Jeremiah et Jillian (52) ; femme mourante

Barnett, Jeremiah et Carolyn (89) ; fille attardée et enceinte

Bartlett, Carl et Amanda (403) ; anti-Croyants

Bates, Morgan et Beulah (28) ; maison délabrée

Bates, Sharon (45) ; veuve

Beams, Alvin et Anne (101) ; victimes de Wilbur Whateley

Beams, Jeremy et Catherine (102) ; parents

Benson, Peter et Abigail (95) ; anti-Croyants

Bentley, Jaspar (603) ; mineur à la retraite

Bishop, Charity "Mother" (92) ; Croyante, prophétesse

Bishop, Edward et Dorothy (23) ; fils souteneur ; propriétaires de chiens

Bishop, Harold (522) ; bon niveau d'éducation

Bishop, Israel (826) ; cannibale immortel

Bishop, John (42) ; assassin de sa femme

Bishop, Mamie et Earl Sawyer (504) ; confident de Lavinia Whateley

Bishop, Marie (44) ; Croyante, maîtresse d'école, greffière du village

Bishop, Silas et Anstiss (202) ; Croyants

Bishop, Walter (40) ; sénile

Black, Calvin et Rita (121) ; nouveaux arrivants

La famille Blair (815) ; orphelins

Blair, Jed (chez Osborn, 29) ; vétéran de la guerre, fainéant

Blake, Herman et Nancy (821) ; sans-le-sou

Blount, Arthur et William (20) ; frères bons à rien

Bouter, Roger (19) ; unijambiste

Bradford, Will et Betty (429) ; joueur de violon, réjouissances musicales

Brown, Arthur et Mildred (608) ; enfant mort dans un accident

Brown, Carey (526) ; mari assassiné

Brown, Sylvester et Jill (525) ; glacière

Burford, Adam et Kay (708) ; fermier qui a réussi

Cahill, Ben et Tulip (810) ; expert bucheron

Cahill, Terrence (chez Osborn et 62) ; fainéant

Callahan, Hiram (812) ; ermite mort

Carrier, Bill et Constance (15) ; maison sordide

Carrier, Douglas et Betty (81) ; forgeron

Chase, Alvin et Doris (606) ; famille intoxiquée

Condon, David Ray (826) ; assassin, cannibale

Corey, George et Emily (510) ; Croyants, sourcier

Corey, Wesley et Anne (508) ; témoins de l'Abomination

Conley, Abigail (88) ; Croyante, sorcière

Crait, Peter (34) ; chasseur et pisteur indien

Cummings, Bill (chez Osborn) ; recouvreur de dettes

Dunlock, Abraham (410) ; combats de coqs

Dunlock, Caleb (408) ; petit-fils monstrueux

Dunlock, George (430) ; patriarche

Dunlock, Martin et Luna (409) ; anti-Croyants

Dunlock, Morton et Becky (415) ; épouse infidèle

Dunn, Bill (404) ; tailleur de bois au couteau

Dunstable, Mabel (203 et 204) ; chef d'un clan dégénéré

Farmer, Jake et Ellie (12) ; jumelles étranges

Farr, Fred et Lena (303) ; témoins de l'Abomination

Farr, Rebecca (306) ; ancienne Croyante

Franklin, Annie (835) ; veuve

Fritch, Al et Joan (831) ; sourcier

Frye, Gabriel et Honor (817) ; indigents

Frye, Jebel (75) ; charpentier

Frye, Jonathan (816) ; cer-cueil hyperboréen

Gardner, Beatrice et Sarah (57) ; standardistes

Garson, Art et Marilyn (112) ; chiens d'attaque

Gibson, Harold et Arthur (705) ; frères peu confiants

Gibson, Merle (702) ; veuf

Gibson, Michael et Sybil (703) ; maladie de l'orme

Giles, Stu (chez Osborn) ; attardé, fainéant

Grant, Harvey et Sheryl (109) ; ferme à vendre

Harris, Abraham (711) ; homme sans famille

Harris, Bedford et Martha (36) ; famille sans fils

Harris, Clifford et Pastel (18) ; femme de ménage du Squire

Harris, Ezekiel et Elizabeth (2) ; frère et sœur

Harris, Jerry et Violet (49) ; sur le point de partir

Harris, Jesse (828) ; visage osseux

Harris, Josh et Felicity (83) ; tourne-disque Victrola

Harsen, David et Fanny (6) ; épouse folle

Harsen, Peter et Virginia (307) ; fils tué par les serpents

Harsen, Willy (509) ; vétéran de la guerre, assassin de sa femme

Hartwell, Jack et Babs (834) ; tireurs

Hayes, Lyman (908) ; a vu la porte dans Indian Hill

Hobbes, Barry et Margaret (106)

Hobbes, Ellen (43) ; veuve, chambre d'hôtes, possède un canari

Hobrowski, Casimir et Helena (120) ; statue hyperboréenne

Holloway, Charlie (98) ; muet

Horn, Jason et Rebecca (96) ; vieil homme sénile

Hunter, Bill et Betty (105) ; grange brûlée

Hunter, Bob et Mary (107)

Hunter, Dan (104) ; chasseur, pisteur

Hutchins, Agnes (423) ; veuve avec son fils

Hutchins, Bill et Cassie (511) ; enfant tué par une automobile

Hutchins, Cyril (442) ; garde son oncle dans la cave

Hutchins, Elam et Nancy (201) ; Croyants

L'ANNUAIRE DU VILLAGE, SUITE

Hutchins, Harold et Janet (443) ; chiens de pistage

Hutchins, Jubal et Doris (425) ; mariés à un âge inférieur à l'âge minimum légal

Hutchins, Sam (433) ; membre du conseil municipal, patriarche

Hutchins, Will et Martha (434) ; témoins de l'Abomination, joueur de guitare

Jackson, Carter et Mary (72) ; anti-Croyants, chambre d'hôtes

James, Horace et Mabel (63) ; famille malheureuse

Jenkins, dite la veuve (914) ; trois enfants à charge

Jonhson, Bill (111) ; épouse assassinée

Johnson, Carl (832) ; expert en explosifs

Johnson, Frank et Winifred (830)

Johnson, capitaine Harris (915) ; vétéran de la guerre, témoin à charge contre T. Potter

Johnson, Horace et Mathilda (913)

Johnson, James (73) ; maison brûlée

Johnson, dit le vieux (14) ; aveugle

Johnson, Will et Dolores (903)

Jones, Barry et Anstice (60) ; pêcheur

Jones, Ben (61) ; père du pêcheur

Jones, Delbert et Sandy (910) ; écurie ou étable dans la maison

Jones, Sam (24) ; alcoolique

Jones, Tucker (79) ; médecin

Judson, George et Ellie (117) ; a tué son frère

Kelly, Jeanne et Sarah (71) ; chambre d'hôtes, sœurs qui se chamaillent

Kline, Paul et Velma (905) ; explorateur des marais

Kramer, Ellie (77) ; Croyante, diseuse de bonne aventure

Mancelle, Jean et Maria (437) ; Canadiens français, anti-Croyants

Martin, Everett et Bertha (38) ; Croyante, joueuse de piano

Martin, Lewis (840) ; ancien Croyant

McClellan, Roger (301) ; escroc en cavale

McKenzie, dite la veuve (16) ; collectionneuse de revues

McKinney, Ethel (706) ; aveugle et muette

Miller, Harry (chez Osborn) ; représentant de commerce

Miller, Hiram (10) ; vétéran de la guerre, joueur de clairon

Miller, John et Sarah (716) ; chiens de chasse

Miller, Tag (74) ; collectionneur d'oreilles

Monroe, John et Helen (115) ; mauvaise graine de fils

Montgomery, Will et Sybil (108) ; fille somnambule

Morgan, dite la veuve (55) ; chambre d'hôtes

Morgan, William (66) ; alcoolique

Osborn, Joe et Harriet (chez Osborn et 33) ; propriétaire du magasin

Osgood, Sharon (611) ; fils horriblement estropié

Owen, Craig et Doris (710) ; apiculteur

Parker, Abner et Annabelle (819) ; légendes indiennes

Pelter, James et Mildred (829) ; mécanicien

Perkins, Bhule et Jane (907) ; fille enlevée par T. Potter

Pickman, George Allen (921) ; étranger

Pierce, Orville et Amy (401) ; nouveaux venus

Place, Annie (41) ; confitures, gelées

Place, Joshua et Irene (407) ; Croyants, sourcier

Potter, Charlie et Ethel (514) ; branche saine des Potter

Potter, Jubal et Jedediah (916) ; frères dégénérés

Potter, Selma (515) ; veuve

Potter, Temple (917) ; psychopathe dégénéré

Prescott, Calvin et Honor (439) ; polygame

Prescott, Daniel et Ellie (424) ; victimes de Whateley

Prescott, Dorothy (417) ; veuve

Prescott, Elias et Mary (432) ; anti-Croyants, fille Croyante

Prescott, James et Beryl (419) ; bat sa femme

Prescott, Jim et Helen (431) ; anti-Croyants

Prescott, Jimmy (418) ; diplômé d'université

Prescott, Joe et Felicia (428) ; énorme obèse

Prescott, John et Ellen (436) ; sage-femme

Prescott, Jonah et Mary (420) ; explorateur des souterrains

Prescott, Markham et Janet (426) ; l'Arbre Sorcier

Prescott, Mary (438) ; veuve

Prescott, Virgil et Agnes (427) ; chiens de pistage

Pritchett, Cap (90) ; facteur

Rawson, Sam et Jeanine (113) ; verger brûlé

Richards, Mack (718) ; chasseur

Rodney, Roscoe, Leonard, Willy et Bob (909) ; frères

Sawyer, Earl et Mamie Bishop (504) ; témoins de l'Abomination

Simmons, Roberta (808) ; anti-Croyants

Skelton, Harvey (836) ; fabricant de pièges

Smith, Allen et Marjorie (405) ; Croyants

Smith, Annie (94) ; veuve

Smith, Brian et Jennifer (719) ; victimes de Wilbur Whateley

Snyder, J. Thomas (86) ; ermite

Standish, Abner et Hazel (837)

Stone, Levi et Hannah (310) ; idolâtres

Streeter, Bob et Carey (69) ; victimes de Whateley

Stubbs, Norman et Gretchen (521) ; braconnier et brute

Stubbs, Vernon et Alice (520) ; braconnier

Sumpter, Abel et June (421) ; vétéran de la guerre, joueur de banjo

Sumpter, Harold et Bert (32) ; gardiens du cimetière

Talbot, Willie (chez Osborn et 30) ; aveugle, fainéant

Taylor, Bob (22) ; manchot

Taylor, Billy et Marsha (445) ; joueur de basse

Taylor, Joe et Frances (11) ; lapins

Taylor, Joe et Mabel (715) ; choriste

Taylor, Murdock (614) ; brutalise les animaux

Tebler, Ruth (820) ; étrangère curieuse

Teeple, Simon et Emmy (422) ; prêcheur fondamentaliste

Thomas, Andrew et Lily (814) ; nouveaux arrivants

Tubbs, Basil (91) ; homme à tout faire

Tubbs, Willy (48) ; vieux garçon, bûcheron

Watts, dite la vieille (46) ; cuisinière

Webb, Bill et Marsha (704) ; enfants captifs

West, Walter et Sylvia (99)

Whateley, Amos (119) ; plaignant à un procès, contrebandier d'alcool, assassin de sa femme

Whateley, Curtis et Ruth (502) ; témoins de l'Abomination

Whateley, Lemuel et Julie (68) ; espion, meurtrier potentiel

Whateley, Sally (122) ; prostituée

Whateley, Seth et Charlotte (123) ; frère d'Amos

Whateley, Squire Sawyer (51) ; vétéran de la guerre de Sécession, membre du conseil municipal, juge de paix.

Whateley, Tristram et Joanne (54) ; constable

Whateley, Zebulon (chez Osborn et 507) ; Croyant, fainéant

Whateley, Zechariah et Sarah (501) ; membre du conseil municipal

Wheaton, Honus et Ruth (451) ; pêcheur, bateaux à louer

Wheeler, Henry (513) ; veuf, témoin de l'Abomination

White, Edna (413) ; jardinière

Whitlock, Mary (56) ; veuve, fille enceinte

Whitney, Jason (612) ; frère mort, cannibale

Wilson, famille (203 et 204) ; font partie du Clan avec les Dunstable

Wilson, Agatha (523) ; amoureuse des chats

Wilson, Jebel et Nellie (518) ; contrebandier d'alcool

Wilson, dite la vieille (3) ; veuve

Wilson, Zeke et Constance (519) ; verger infesté

Wright, Bart et Josie (712) ; squatters

ouverts, sans problème, tant que la propriété du paysan est respectée.

Les routes sont toutes ouvertes au public. Dunwich Road, qui traverse le village, est entretenue par le comté et elle est en relativement bon état. La maintenance des routes dans la commune dépend de Dunwich et elles ne bénéficient que d'un minimum de réparations. Dans le meilleur des cas, les Investigateurs qui conduiront leur voiture verront cette dernière progressivement mise en pièces à force de rouler sur une chaussée bosselée, défoncée et parsemée de nombreux nids-de-poule. Une crevaison est un événement courant, autant que des ressorts ou des essieux brisés. Les automobiles chauffent à s'évertuer à grimper les collines abruptes et ont des difficultés à négocier les virages traîtreusement serrés.

Quant aux chemins, ils sont souvent impraticables et le conducteur intrépide qui tente de les explorer est sûr d'avoir un accident. Quelques habitants de Dunwich ont des voitures ou des camions, généralement vieux et mal entretenus, mais la plupart comptent sur leurs chevaux. Les wagons à chevaux, les charrettes et les bogheis sont les moyens de transport les plus courants à Dunwich.

En hiver, presque toutes les routes sont bloquées par la neige. Les bogheis sont mis de côté et les traîneaux sont sortis de leur repos estival. Le comté déblaye Dunwich Road au moins une fois par hiver, mais le reste du temps, la ville est livrée à elle-même. Les automobiles ne sont d'aucune utilité en cette saison et mieux vaut les laisser à la maison. Au printemps, la neige fondue rend les routes boueuses, piégeant les automobiles qui ont osé s'aventurer dehors en voiture. Elles peuvent éventuellement sécher mais redeviennent dangereuses avec le commencement de la saison des pluies, en avril. C'est l'été que les routes sont les plus sûres, mais même alors, un violent orage soudain peut les rendre impraticables pour un ou deux jours.

Explorer la vallée à pied est long et fatigant, les collines et les gorges étant difficiles à grimper. Les bicyclettes peuvent accéder aux chemins fermés aux automobiles mais sont inutiles quand il s'agit de voyager en dehors des sentiers. Même sur les bonnes routes, les collines abruptes décourageront les Investigateurs les plus athlétiques.

Mon royaume pour un cheval !

Les Investigateurs devraient rapidement prendre conscience du fait que la façon la plus rapide et la plus sûre de se déplacer dans la vallée reste le cheval. Ils ne sont pas beaucoup ralentis par la boue ou la neige et peuvent évoluer librement aussi bien sur les routes, qu'en dehors. Les Investigateurs voudront trouver des chevaux, mais les personnages plus âgés devront plutôt chercher des bogheis. Beaucoup d'habitants de la vallée sont à même de louer des chevaux et des équipements idoines pour un prix raisonnable. Ils n'exigent pas en général de dépôts de garantie, le client étant supposé rembourser les pertes et les dommages.

La vallée a beaucoup d'animaux propres à ce commerce. Beaucoup de fermiers, s'ils n'en ont pas un besoin immédiat, sont heureux de louer leurs bêtes contre un peu de monnaie sonnante et trébuchante. Les Yankee demandent beaucoup et marchandent dur. Le fermier sera aussi surpris, que satisfait, si les Investigateurs ne discutent pas le prix. 20% des fermes disposent d'un cheval et/ou d'un boghei à louer.

Le sixième sens des chevaux

Les chevaux sont des créatures sensibles qui peuvent repérer un ours, ou tout autre gros carnivore, bien avant que les hommes ne se doutent de sa présence. Les chevaux sont également sensibles aux créatures et aux phénomènes paranormaux.

Ils n'approcheront pas Harsen's Swamp, où l'on chuchote qu'un monstre se cache. On ne pourra pas non plus les faire avancer dans un périmètre de 5 mètres des étranges cercles de pierres qui se trouvent sur les collines de Dunwich. D'autres endroits, comme Cold Spring Glen, ou les ruines de la maison de Whateley, provoquent les mêmes réactions. Si on les force à aller de l'avant, les bêtes terrorisées paniqueront et s'emballeront, quel que soit le résultat obtenu sur un jet de Monter à Cheval.

En se renseignant sur le cours des chevaux...

- Une rosse 1 à 2 \$
- Une vieille bête qui a fait de l'usage 2 à 3 \$
- Un jeune cheval en pleine santé 3 à 4 \$
- Un cheval bien dressé 4 à 5 \$
- Un vieux cheval avec un boghei à deux places 4 à 5 \$
- Un cheval de trait avec un chariot 5 à 6 \$
- Une paire de bons chevaux avec une voiture à 4 places 6 à 8 \$

Ces tarifs comprennent les selles et l'équipement.

Note : Les traîneaux sont loués au même prix que les voitures.

Le téléphone à Dunwich

Les Investigateurs habitués à un service téléphonique complet, 24 heures sur 24, vont avoir une surprise à Dunwich. La totalité de la commune est reliée au système des Téléphones d'Aylesbury grâce à un standard unique installé dans la maison des sœurs Gardner (57). Tous les téléphones sont donc sur des lignes secondaires, certaines pouvant être partagées par 6, voire 8 clients. La plupart des appels doivent passer par le standard du village mais les appels entre les personnes qui partagent une même ligne peuvent être passés sans le concours de la standardiste grâce à un système de code utilisant les sonneries. Les heures d'ouverture officielles du standard sont de 8 heures à 20 heures, mais les sœurs sont prêtes à le faire fonctionner à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit pour un appel important ou urgent.

Pour se loger

De longues investigations pourront amener les enquêteurs à passer la nuit dans le village. Plusieurs particuliers ont des chambres d'hôtes. Le prix, en moyenne, est de moins de 1 \$, petit déjeuner compris dans la plupart des cas. Beaucoup de maisons n'ont qu'une chambre à louer ce qui forcera les Investigateurs à se séparer. Les personnes suivantes ont en général des chambres à louer : Ellen Hobbes (43), la veuve Morgan (55), Allen et Harriet Ames (65), Jeanne et Sarah Kelly (71) et Carter et Mary Jackson (72).



Les Secrets de Dunwich

Où le linceul du mystère est retiré, révélant toutes sortes d'horreurs étranges propres à Dunwich.

L'or des Whateley

Voici un mystère qui a la vie dure : l'or mythique de la famille Whateley. Au début du 18ème siècle, peu de gens prêtaient attention aux pièces d'or qu'utilisaient les Whateley pour le commerce. Plus tard, comme les décennies passaient et que la prospérité de la commune déclinait, le fait que quelques membres des familles Bishop et Whateley aient encore des pièces frappées avant la Révolution commença à faire aller bon train les conjectures. Des histoires concernant un trésor secret commencèrent à circuler. Quand des moules à pièces furent découverts dans la maison d'un Bishop mort, les suppositions passèrent d'un éventuel trésor enterré à une mine d'or secrète que les Whateley exploiteraient depuis des années.

Cette légende du trésor Whateley a poussé beaucoup de gens de la région à passer le plus clair de leur temps à chercher cet or. De sombres cavernes ont été explorées, des veines de mine creusées et même des meurtres commis au nom de cette quête. Ce que personne ne sait, c'est que cet or était fabriqué selon un procédé alchimique découvert par Absalom Whateley au début du 18ème siècle. Exigeant et difficile, le secret s'est transmis de génération en génération chez les Bishop et les Whateley. Le dernier à le connaître était Wilbur Whateley qui continua à en fabriquer un peu jusqu'à sa mort en 1928. A présent, même si la preuve de la fabrication est découverte, le secret en est définitivement perdu.

Le fond de l'air est... pourri

Le pourrissement et la dégénérescence que l'on peut observer à Dunwich peut être directement mis en relation avec la présence de certaines spores microscopiques en suspension dans l'atmosphère. Ces spores étrangères venues des profondeurs de la terre, accèdent à l'air libre par divers petits orifices, dont le plus grand se trouve à Devil's Hopyard (région 5). Les années d'exposition à ces spores ont donné aux habitants de Dunwich une santé précaire, une prédisposition à la folie, aux malformations et autres problèmes congénitaux. Inhaler une forte dose de

ces spores provoque des hallucinations et la démence. Mais il n'y a que peu d'endroits à la surface où leur concentration soit suffisante pour présenter une telle menace. En général, les gens de passage à Dunwich ne sont que peu affectés par ces spores.

Plusieurs endroits autour de la commune et dans les sous-sols ont un taux de concentration de spores tel que leur toxicité (TOX) doit être comparée à la CON des Investigateurs en effectuant des jets sur la table de résistance. Les premiers symptômes d'une exposition prolongée aux spores sont des vertiges et l'impression d'avoir la tête légère ; dès ce moment, il faut effectuer un jet de résistance. Ne pas résister aux effrayantes hallucinations psychédéliques ainsi provoquées entraîne une perte de 1/1D6 points de SAN. Ceux qui deviennent fous à cause de ces hallucinations se comportent de façon irrationnelle, mettant en danger leur propre personne mais également les autres. Il faut 5D6 minutes pour se remettre, une fois que l'on a été éloigné des spores, bien que la folie puisse durer plus longtemps.

Les Investigateurs peuvent en partie se protéger en mettant tout simplement un chiffon ou un foulard sur leur nez et leur bouche. Cela permet de réduire la TOX de moitié. On peut trouver des masques à gaz dans des magasins spécialisés ; tant qu'ils sont maintenus sur le visage, ils ramènent la TOX à 0.

La Terre est pour ces spores étrangères peu hospitalière, car elles s'y s'enkystent rapidement et se mettent en repos. L'endroit le plus favorable à la croissance des spores se trouve dans les souterrains, et dans un lieu particulier à la surface. Les spores germées produisent une moisissure grise à ramifications qui s'avère non identifiable, même avec un jet de Botanique. Cette moisissure, en plus de produire beaucoup de spores actives, pose un second problème. Son introduction dans le système sanguin, à travers une plaie ouverte par exemple, peut entraîner une infection mortelle. Un personnage qui rate un jet de CON est considéré comme infecté. Une fois dans le sang, la moisissure se développe, déployant de minces filaments à travers toutes les veines et artères de la victime, opérant des changements fondamentaux dans sa constitution et transformant sa chair en un matériau fragile et caoutchouteux qui

ressemble à du champignon. Cette métamorphose est rapide ; une heure après l'infection, un membre entier peut se transformer, et au bout de six heures, la victime est complètement modifiée. Ce mal terrible fait perdre à celui qui en est atteint 106 points de SAN par heure (aucun jet de SAN n'est autorisé) jusqu'à ce qu'il tombe à 0 points de SAN. Il n'y a aucun moyen d'enrayer l'infection, le seul espoir pour sauver le malheureux étant l'amputation du membre infecté.

La chair ainsi transformée est extrêmement fragile, et même un petit enfant pourrait briser net un bras ou une jambe du contaminé. Une victime démente et non maintenue, se détruit en général, elle-même, au bout de quelques heures, emportée par la panique. Des malades enfermés en toute sécurité pourraient, cependant, vivre pendant des siècles, l'immortalité étant l'un des discutables avantages conférés par cette infection. Tuer l'une des victimes par pitié est possible mais les Investigateurs découvriront que le malade ne meurt pas facilement. Même si le corps est débité en morceaux, ces derniers continuent à vivre, tels des membres sans cerveau qui gigotent, des têtes haletantes et muettes, et ce, pendant encore trois ou quatre jours. Le feu ou l'acide détruisent rapidement les restes tout comme les piétiner pour les réduire en bouillie.

Si une moisissure pénètre dans une plaie ouverte d'un personnage et que celui-ci rate son jet de CON, il sera considéré comme infecté. Le Gardien doit lui demander d'effectuer son jet cinq à dix minutes de jeu après qu'il a été exposé à la moisissure. En cas d'échec, l'Investigateur sentira la partie infectée de son corps s'engourdir. Quelques minutes après, la peau autour de la plaie changera de couleur, devenant gris-bleu, et l'on pourra alors voir à travers des vaisseaux sanguins rouge sombre.

Une boisson, faite à base de moisissures récoltées, est utilisée par les Croyants pour augmenter leur conscience pendant leurs célébrations sur le sommet des collines. Zébulon Whateley (507), l'un d'entre eux, connaît le seul endroit de la vallée où les spores germent (904) et maîtrise également le processus de fabrication de cette boisson psychédélique.

Les spores germent mieux dans des sols plus acides que les nôtres. Une fois enkystées et en sommeil, elles peuvent survivre pendant des milliers d'années. A la fin du 20ème siècle, les pluies acides qui touchent le nord-est des USA. permettent le soudain épanouissement de milliards de spores endormies.

Les Croyants

Le culte secret des Croyants trouve ses racines dans de vieilles religions agraires de la fertilité, communément pratiquées dans l'Ouest de l'Europe avant l'arrivée des Romains. Quoi qu'il en soit, les années d'exposition aux spores étrangères ont donné à ses membres des perspectives cosmiques. Ne célébrant plus, depuis longtemps, les solcistes et les équinoxes, leurs célébrations se font à des intervalles irréguliers déterminés par des Croyants selon leurs rêves. Ces célébrations coïncident avec des phénomènes stellaires et planétaires trop fins pour être prédits par des moyens ordinaires.

Conduits dans cette vallée par la vision d'un paradis promis, les Croyants trouvèrent sur le sommet des collines les traces d'une société antérieure, des monolithes grossièrement taillés qui avaient été placés là en cercles. Rapidement, la plupart de ces vieilles pierres furent

remises à leur place initiale et les collines nettoyées de la forêt qui les avait recouvertes. Beaucoup de ces éminences bombées sont encore la possession des familles qui furent les premières à les défricher, il y a des siècles de cela.

Six à dix fois par an, des rites sont pratiqués sur leurs sommets où des feux illuminent des Croyants nus qui gambadent. Leurs dieux sont nombreux, bien que des rumeurs parlent d'un homme cornu qui assisterait parfois aux cérémonies. Un Investigateur témoin de ces rites, ou qui apprendrait d'une autre manière de quoi il retourne, reconnaîtra à l'aide d'un jet d'Occultisme réussi un mélange de croyances druidiques, de magie alchimique médiévale, de coutumes d'Indiens d'Amérique et d'une pincée de Mystères des Grecs de l'Antiquité.

Les recherches qu'entreprend chaque Croyant prennent différentes formes. Quelques-uns étudient activement des phénomènes psychiques relevant de la perception extra-sensorielle et de la télékinésie. D'autres mettent en pratique des magies plus anciennes et plus traditionnelles, pendant que d'autres encore s'occupent d'un savoir plus intériorisé. Bien que réunis par la même foi dans les forces de la nature, les Croyants sont libres d'explorer ces forces par la voie qu'ils veulent, avec seulement l'interdiction de bafouer les quelques principes de base du culte.

L'appartenance à la secte des Croyants est à vie. Bien que peu de choses soient exigées des membres, le silence sur tout ce qui concerne le culte est la règle d'or. Révéler les rites secrets, les noms des adorateurs, ou quoi que ce soit qui pourrait porter préjudice au culte est puni de mort. Cette sentence n'a été exécutée que peu de fois durant les 250 dernières années. Une sévère correction est en général suffisante pour faire revenir sur le droit chemin les membres les plus perturbateurs. Cette justice sommaire est également appliquée aux gens de l'extérieur, bien que l'on avertisse suffisamment les indiscrets.

Malgré ce secret si farouchement préservé, l'existence et les activités des Croyants sont connues de la plupart des habitants de Dunwich qui ne sont que peu à ne pas accepter leur présence. Bien que leurs agissements soient perçus comme sombres et mystérieux, beaucoup de fermiers leur sont reconnaissants de l'aide apportée quand une récolte se dessèche soudainement ou qu'un enfant est frappé d'une mauvaise fièvre.

Ceux qui ont peur des Croyants et qui médissent sur leur compte sont minoritaires, et souvent ce sont des étrangers à la communauté de Dunwich. Les Investigateurs observateurs, ceux qui réussissent un jet d'Occultisme, sont capables d'identifier les familles opposées aux Croyants grâce aux billes de verre coloré, appelées globes aux sorcières, pendues à leurs fenêtres et à leurs porches.

Les membres actifs qui assistent régulièrement aux rites des collines sont une vingtaine. Quelques-uns sont indiqués dans le texte, mais d'autres peuvent être introduits selon les besoins du Gardien. Il y a aussi ceux qui, bien qu'initiés, ne se rendent plus aux cérémonies. La participation aux rites n'a jamais été obligatoire.

De solides liens d'amitié existent entre beaucoup de membres du culte, résultat de tant de secrets partagés, mais il existe aussi des antagonismes. Les haines mesquines et les jalousies ne sont pas rares et la structure hiérarchique de la secte favorise les luttes pour le pouvoir. Bien que certaines disputes puissent être résolues par un consensus de groupe, d'autres ne le peuvent pas. Des

démonstrations ouvertes d'hostilité entre membres du culte sont une brèche dans la loi du silence, ce qui met en danger la secte. Aussi n'en voit-on que rarement.

Les membres actifs ont de multiples talents et des pouvoirs magiques. Certains disent la bonne aventure, d'autres font des charmes et des potions, d'autres encore sont doués pour l'entretien des cultures ou des troupeaux. Marie Bishop étudie les lignes de force et la magie du Mythe sous la férule de Mother Bishop, pendant qu'Irene Place lit l'avenir dans les entrailles d'animaux sacrifiés. Le mari d'Irene, Joshua Place, est un sorcier très respecté.

Les membres actifs : Virginia Adams (59), Marie Bishop (44), Silas Bishop (202), George et Emily Corey (510), Wesley Corey (508), Elam Hutchins (201), Ellie Kramer (77), Bertha Martin (38), Joshua et Irene Place (407), Honey Prescott (432), Marjorie Smith (405) et Zébulon Whateley (507).

Les membres non-actifs : Mother Bishop (92), Israël Bishop (826), Walter Bishop (40), Abigail Conley (88), Rebecca Farr (306) et Lewis Martin (840).

Réactions des Investigateurs face aux Croyants

Bien que les activités de la secte soient un secret bien gardé, les Investigateurs qui passent un certain temps à Dunwich ne peuvent pas ne pas découvrir des preuves de leur existence. Alarmés par la réputation de Dunwich, ils vont sûrement craindre le pire. Mettre le nez dans les affaires de la secte va attirer l'attention des Croyants et les personnages remarqueront alors que la plupart des habitants, auparavant amicaux, essaieront alors de garder leurs distances vis-à-vis d'eux. Ces gens auront appris par le "téléphone arabe" que les étrangers sont suspectés "d'indiscrétion". Les Investigateurs peuvent recevoir des avertissements subtils, mais directs, de personnes très respectables comme le Squire Whateley.

Persévérer dans cette voie entraîne des avertissements plus sinistres, comme un oiseau mort sur le pas de leur porte, le matin, avec un mot attaché à la patte. Les Croyants, si on les pousse trop loin, peuvent être amenés à essayer d'éliminer tous les personnages, en faisant de grands efforts pour faire croire à une mort accidentelle.

Les Investigateurs arriveraient à disloquer la secte en la mettant au grand jour qu'ils ne seraient pas encore hors de danger. Quelques membres, seulement condamnés à

NOUVEAUX SORTS

Les sorts suivants sont connus de quelques habitants et autres entités de Dunwich. Il est possible que des Investigateurs veuillent en apprendre certains. Au Gardien de décider si des Croyants sont prêts, ou non, à les leur enseigner. Même si un personnage trouve un professeur, il faut insister sur le fait que l'apprentissage du sort le plus simple nécessite au moins une semaine, et bien plus pour les plus compliqués. A la fin de ce délai, l'élève doit réussir un jet d'INTx1 pour savoir s'il a correctement appris le sort.

Sortilège de Mort

La victime de ce sort explose dans une gerbe de flammes. Le lancer coûte 24 points de Magie et 3D10 points de SAN. La cible doit se trouver à moins de 10 mètres du sorcier lequel doit venir à bout des points de magie de sa victime avec les siens à chaque round de concentration. Au bout de 1D6 rounds de concentration, la cible se couvre de cloques et perd 1D3 points de vie. Au round suivant, la victime perd 1D6 points de vie. Au troisième round, elle explose et s'enflamme brusquement, encaissant 1D10 points de dommages ainsi que tous les rounds suivants. Il est impossible d'éteindre ce feu avant que l'infortuné soit intégralement carbonisé.

Mauvais Œil

A cause de ce sort, la victime a littéralement la "poisse". Il coûte 10 points de Magie et 1 point de SAN. La personne visée doit se trouver en vue du sorcier. La victime ne verra pas nécessairement qu'un Mauvais Œil a été lancé sur elle, mais elle sentira un étrange frisson la parcourir. Les effets du sort durent jusqu'à minuit.

Le POU de la cible est divisé par deux, ce qui entraîne une baisse de sa Chance. Les armes s'enrayent et ratent chaque fois qu'elle fait un jet supérieur à 75%. Les effets du sort durent jusqu'à minuit, jusqu'à ce que le sorcier le rompe, ou jusqu'à ce qu'il soit découvert et "saigné". Ceci est habituellement obtenu en frappant le sorcier, ou la sorcière, suffisamment fort pour le faire saigner. La mort du lanceur de sort brise également l'enchantement.

Protection Magique

Ce sort coûte 2 points de Magie et sert à se protéger des effets du Mauvais Œil. Il nécessite un certain nombre de gestes qui doivent être faits en même temps, ou juste avant, le lancement du sort incriminé. Les effets de la Protection Magique durent tout le reste de la journée, empêchant l'ennemi ainsi désigné de lancer d'autres Mauvais Œil jusqu'à minuit.

Charmer un Animal

Ce sort permet de contrer l'hostilité d'un animal et de le rendre amical envers le sorcier. Il coûte un point de Magie par point de TAI de la bête et permet de la charmer pendant 24 heures. Elle a alors confiance dans le mage et ne l'attaquera pas. Aucune communication n'est possible et l'animal ne peut pas être utilisé pour faire des commissions, engager un combat, etc. Quantité de variations de ce sort existent, une pour chaque type d'animal, le cerf, l'ours, le hibou, la corneille, etc.

Guérison Majeure

Ce sort coûte 12 points de Magie et permet de récupérer 2D6 points de dommages causés par une blessure, une maladie ou même par du poison.

Nourriture de Vie

Sort utilisé pour augmenter artificiellement l'espérance de vie de quelqu'un. Il coûte 10 points de Magie au lanceur et fait perdre 1D8+1 points de SAN au bénéficiaire. Un acte de cannibalisme fait partie du rituel. Le sort correctement lancé donne une année supplémentaire de vie par portion de chair humaine de TAI 12 consommée.

Prédiction

Pour lire les présages. Il coûte 10 points de Magie et 1 point de SAN et doit être accompagné d'un accessoire particulier qui varie selon les personnes. Irene Place préfère lire dans les entrailles d'un animal, alors que Mother Bishop, elle, préfère brûler des morceaux de viande en sorte d'offrande.

La chance de découvrir un présage est égale au POUx5 du sorcier. Les présages sont souvent vagues, comme un rêve, ou même peuvent se présenter sous forme poétique. Le Gardien doit faire en sorte qu'ils soient difficiles à interpréter.

une petite peine de prison, jureront alors la mort de ceux qui ont dévoilé leur secret. Avant que les choses n'aillent trop loin, Marie Bishop aura probablement pris contact avec les enquêteurs et essayé de les raisonner. Si besoin est, elle est même prête à leur montrer un peu de sa maîtrise des lignes de force de Dunwich pour leur prouver ses déclarations.

Si les Investigateurs ont provoqué quelques troubles dans la secte, ils pourront encore être pardonnés près avoir subi une petite punition, si l'on croit qu'ils ont agi sans mauvaises intentions et s'ils acceptent d'assister à la cérémonie suivante et de se soumettre aux rites initiatiques. Une légère entaille sera faite avec un couteau dans la paume de l'initié. Le sang ainsi récupéré sera lancé dans un feu, pendant qu'une mélodie s'élèvera vers le ciel. C'est une façon magique de "marquer" quelqu'un ; cela sert à le retrouver, si jamais il bafoue la loi du silence.

L'histoire secrète de la vallée de Dunwich

Bien avant l'arrivée de l'homme, des êtres sont venus en cet endroit pour utiliser les énergies magiques décelées

dans la vallée. Les Mi-Go utilisèrent ces failles naturelles entre les mondes pour ouvrir une immense Porte, loin sous la terre, afin qu'un immense être étranger entre en partie dans ce monde.

Cet être, plus tard, se fit connaître sous le nom d'Abhoth, la Source d'Impureté, mais les Mi-Go voulaient seulement les spores produites par la créature. Les Mi-Go convoitaient les moisissures grises et branchues produites par ces spores, qu'après un traitement, ils transportaient en grandes quantités jusqu'à la Lune, utilisant une porte naturelle découverte dans leur complexe souterrain. Cet immense réseau fut finalement abandonné, mais la Porte d'Abhoth ne fut jamais refermée et la créature continue à menacer le monde depuis les profondeurs de la Terre.

Abhoth n'existe qu'en partie dans ce plan, la plupart de sa conscience se trouvant avec son être dans l'Ailleurs. Pourtant Abhoth de la Terre a besoin de nourriture et ses rêves partent sur la planète entière à la recherche de ceux qui ont peur, de ceux qui sont persécutés et traqués, de ceux qui cherchent un monde meilleur, loin de leurs ennemis. A ces êtres désespérés, Abhoth offre le songe d'un paradis doré promis à ceux qui le chercheront, à ceux qui viendront vivre dans une vallée enchanteresse. Les pèlerins

Réveiller Abhoth

Ce sort réveille le dieu endormi, Abhoth, afin qu'il commence le grand festin pour lequel il salive. Ce sort coûte 12 points de Magie et 3D10 points de SAN.

Entraver un Ennemi

Ce sort permet au sorcier de réprimer, ou de détourner, les actions qui devaient lui nuire. Il coûte un nombre variable de points de Magie utilisés pour enchanter une petite effigie de la cible. Le nombre de points dépensés est alors comparé aux points de POU de la cible avec un jet sur la table de résistance. Si la cible réussit, le sort rate. Si le sorcier réussit, la cible devient incapable de lui nuire pendant les sept jours suivants, que ce soit physiquement, ou magiquement. Lancer ce sort ne coûte aucun point de SAN.

La statuette doit contenir quelque chose qui provient de la victime, des cheveux, un ongle ou un objet personnel. Le sort est brisé si le bénéficiaire attaque cet ennemi "entravé" de quelque manière que ce soit, ou si l'effigie est détruite.

Détruire une Récolte

Ce sort permet de flétrir, et tuer, un demi-hectare de végétation. Il coûte 12 points de Magie et 1D4 points de SAN. Faire saigner le lanceur permet d'en arrêter les effets et à la récolte de se remettre. Ce sort peut être inversé pour permettre l'amélioration d'une culture.

Estropier un Animal

Il permet de faire souffrir un animal aussi gros qu'un cheval ou une vache d'une douloureuse inflammation des tendons et des ligaments. Il coûte 10 points de Magie et 1D4 points de SAN. Ce sort peut être inversé pour guérir un animal.

Appeler l'Homme Cornu

Ce sort est semblable à tous les autres sorts d'Appel. Lorsqu'il est correctement lancé, il amène l'Homme Cornu qui est une forme non-malveillante de Nyarlathotep. Si l'Homme Cornu apparaît à l'une des cérémonies des Croyants, il choisira l'un des membres de la secte pour danser avec lui. Cette danse a différentes significations selon les gens. La danse de Marie Bishop avec l'Homme Cornu n'a pas la même que celle de Virginia Adam. L'expérience personnelle de Zebulon Whateley avec le dieu n'a rien à voir avec celles des deux femmes. Etre choisi

pour danser avec l'Homme-Cornu donne 1 point permanent de POU. L'Homme Cornu ne peut être vu que par ceux qui ont bu de la liqueur à base de moisissure fabriquée par Zebulon Whateley.

Détecter les Enchantements

Ce sort permet au sorcier de détecter la présence de différentes malédictions, Mauvais Œil, ou autres sorts lancés sur des gens, des animaux ou des récoltes. Cela coûte 6 points de Magie et aucun point de SAN.

Cécité

La victime de ce sort souffre d'une cécité complète et permanente, inguérissable de quelque manière que ce soit. Il coûte 15 points de Magie et 2D6 points de SAN et nécessite également une lutte POU contre POU pour être effectif.

Anomalie Météorologique

Ce sort permet de frapper un point désigné d'un éclair, de provoquer une petite averse de grêle, de balayer un endroit d'un vent violent venu de nulle part ou tout autre effet comparable. Cela coûte 10 points de Magie. Le sorcier n'a aucun contrôle direct sur l'effet ; il peut seulement faire qu'il se manifeste en un lieu donné qu'il doit obligatoirement voir.

Vision Onirique

Ce sort permet au sorcier, ou à un bénéficiaire choisi, d'expérimenter le rêve prémonitoire. Cela coûte 6 points de Magie. Selon le rêve expérimenté, le bénéficiaire perd, ou non, des points de SAN.

Provoquer la Peur

La victime de ce sort est soudainement prise d'une peur qui lui glace l'âme. Ce soudain et inattendu sentiment d'appréhension lui fait perdre 1D6 points de SAN. Lancer ce sort coûte 6 points de Magie et 1D2 points de SAN.

Arrêt Cardiaque

La victime de ce sort souffre d'un soudain arrêt cardiaque qui provoque 4D6 points de dommages. Cela coûte 14 points de Magie et 2D6 points de SAN et nécessite une lutte POU contre POU.

viennent et s'installent, construisant leur vie, élevant leurs enfants, croyant avoir trouvé quelque chose comme le paradis qu'ils espéraient. Mais finalement, Abthoth se réveille et quand il est réveillé, il a faim. Appelant les gens à lui, il ouvre une grande porte, et les descendants des premiers colons marchent docilement vers le gueule du dieu.

Les premières victimes des rêves d'Abthoth furent des Hyperboréens, les prêtres et les fidèles de différentes religions interdites par les temples de Yhounoeh, la Déesse-Elan. Menés par leurs rêves, utilisant un système complexe de Portes, ils trouvèrent leur chemin jusqu'à cette terre éloignée de leur Hyperborée natale et s'y installèrent. Ils érigèrent une pyramide et beaucoup de temples de moindre importance et vécurent là, heureux, pendant de nombreux siècles, loin des persécutions. Mais une nuit, Abthoth se réveilla. Le soleil du matin trouva la ville désertée, presque tous ses habitants ayant sombré dans la funeste gueule du monstre.

Des milliers d'années plus tard, des druides, fuyant les persécutions romaines, traversèrent le vaste océan pour découvrir la vallée promise dans leurs rêves. Ils convertirent à leurs croyances les Indiens qu'ils y trouvèrent et érigèrent des cercles de pierres au sommet des collines, sur les ruines ensevelies des temples hyperboréens. Pendant des centaines d'années, cette singulière civilisation s'épanouit mais une fois encore, une nuit fatale, Abthoth se réveilla et, affamé, appela la population de la vallée à sa perte.

Le fait que les habitants de Dunwich aient été amenés ici dans le même but n'a pas effleuré l'esprit des Croyants, même des plus perspicaces. Maintenant encore, il en est qui traitent avec Nyarlathotep, subjugués par ses promesses. Il ne faudra pas longtemps pour qu'Abthoth se réveille à nouveau et décime la vallée.

La Magie de Dunwich

Personne, pas même les Croyants les plus expérimentés, n'a la moindre idée des pouvoirs qui se trouvent dans la vallée. Cette magie accordée aux mouvements des étoiles et des planètes, est concentrée à travers des

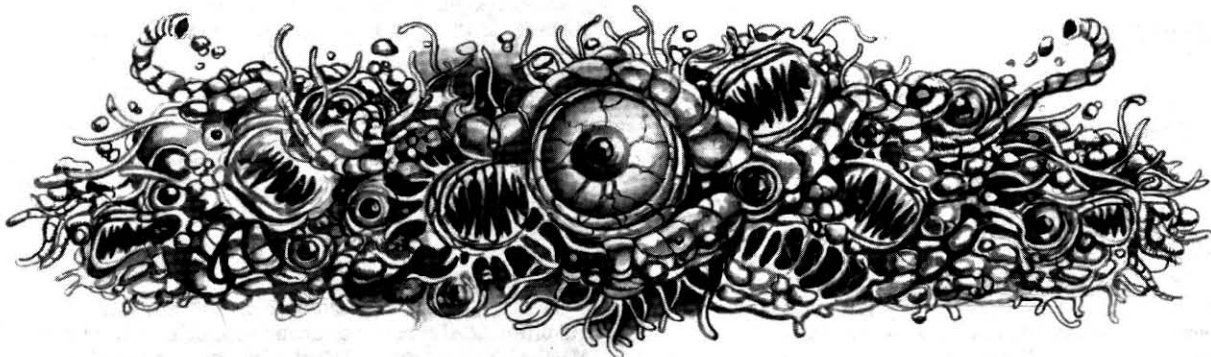
Des collines dangereuses

Les collines bombées et couronnées de pierres sont connues pour attirer les éclairs et il est donc dangereux d'y rester quand l'orage se déchaîne. Si la foudre tombe sur un personnage, il doit effectuer un jet de Chance. S'il est réussi, cela veut dire que la personne encaisse 1D6 points de dommages causés par des brûlures bénignes et 1D6 round(s) d'inconscience. Un jet manqué entraîne 4D6 points de dommages, et, si l'imprudent survit, 1D6 minute(s) d'inconscience et quelques dommages permanents, ou, au moins, de longue durée. Cela peut être un coma prolongé, la perte de tout le système pileux, la surdité ou la cécité partielles, voire complètes, un traumatisme crânien léger, ou plus grave, ayant pour conséquence une perte de 1D6 point(s) d'INT, une paralysie limitée ou totale qui coûte 1D6 point(s) de DEX ou encore une réduction de la CON de 1D6 point(s).

"failles" interdimensionnelles, et sur lesquelles les Hyperboréens ont construit leurs temples et, plus tard, les druides, leurs tertres ronds et leurs cercles de pierres.

Marie Bishop, en revenant de Radcliff, a étudié, pendant un certain temps, de façon académique les étoiles, essayant de corréliser leurs positions avec les dates et les localisations des rites. Après plusieurs années, elle a abandonné le projet, et elle étudie maintenant le phénomène de manière intuitive, comme le lui a recommandé Mother Bishop.

Toute personne initiée au culte a une chance de prédire le jour et l'endroit où va se dérouler le prochain rite. Cette chance est égale à son POUx1. Elle accède à ce savoir par l'intermédiaire d'un rêve qui se produit, en général, un ou deux jours avant que la cérémonie ait lieu. Un certain pourcentage des Croyants partagent ce rêve, et l'annonce de la cérémonie à venir est ainsi propagée parmi eux. Vu le caractère imprévisible de ces rassemblements, le Gardien peut se permettre de les programmer comme bon lui semble, les faisant intervenir aux moments les plus dramatiques et les plus "parlants" de l'aventure.





Le Village de Dunwich

"... une grappe de toits en croupe pourrissant d'une architecture plus ancienne que celle de la région avoisinante."

Les visiteurs qui passent par Dunwich sont toujours déconcertés par l'atmosphère de vieillesse et de décrépitude qui plane au-dessus de la commune. Beaucoup de maisons sont abandonnées, et celles qui sont encore habitées auraient bien besoin de réparations. Elles n'ont pas été repeintes depuis longtemps et leurs fenêtres sont cassées et colmatées avec des chiffons. De mauvaises herbes poussent dans les champs et le long des rues, des enfants sales jouent dans la poussière.

La route principale, toute cabossée, tourne, à partir du pont couvert autour du magasin d'Osborn, derrière lequel on peut voir le cimetière de Dunwich, envahi par l'herbe. Sur la gauche, en haut d'une colline parsemée d'anciennes pierres tombales, il y a la vieille épave effondrée de l'ancienne maison communale, abandonnée depuis des années et laissée en pâture à la pourriture. Un peu plus haut que la route se trouve le Common (terrain communal), envahi par les broussailles et les arbres non taillés, surmonté des hôtels particuliers, encore imposants, et qui sont toujours la propriété des membres des familles Bishop et Whateley.

Certaines des maisons les plus vieilles de Dunwich sont regroupées autour d'Old Meeting House Hill, le centre originel de la communauté. Les demeures qui se situent un peu plus au sud-ouest de la route de Dunwich, sont grandes et neuves et formaient ce qui fut, à l'époque, le quartier de la classe moyenne. L'ouest de Path Street est un centre industriel déserté où, autrefois, le cuir, et d'autres matières premières, étaient travaillés. On peut encore voir la verrerie abandonnée construite par Absalom Whateley. Les maisons du nord de la route de Dunwich, particulièrement celles regroupées autour du Common, sont les plus vastes et les plus belles que l'on puisse trouver dans le village. Construites par les générations précédentes de Whateley et de Bishop, ces imposants manoirs géorgiens sont maintenant gâchés par le manque de soins et l'âge. Au nord de cette place, et à l'est de Mill Road, on trouve plutôt de vieilles fermes. A l'ouest, le long de Parson et Sawyer Streets, et à l'est d'Hutchins Road, il y a beaucoup de modestes habitations construites à l'origine pour loger les ouvriers employés par les moulins Whateley.

La partie ouest du village est composée essentiellement de petites fermes éparpillées. Quelques parcelles sont effectivement travaillées, bien que la plupart soient laissées à l'abandon, les champs étant en jachère et désespérément envahis par le chiendent. La région des moulins, au nord du village, est complètement désertée. Les quelques fermes que l'on peut y voir n'ont jamais été très prospères, et elles sont toutes vides depuis longtemps. Les moulins fermés pourrissent et tombent en ruine, s'effondrant lentement mais sûrement dans la rivière.

La route principale de Dunwich bénéficie de l'attention du comté ce qui explique son relatif bon état. La plupart des autres rues du village ne sont pas vraiment entretenues.

LE CENTRE DE DUNWICH

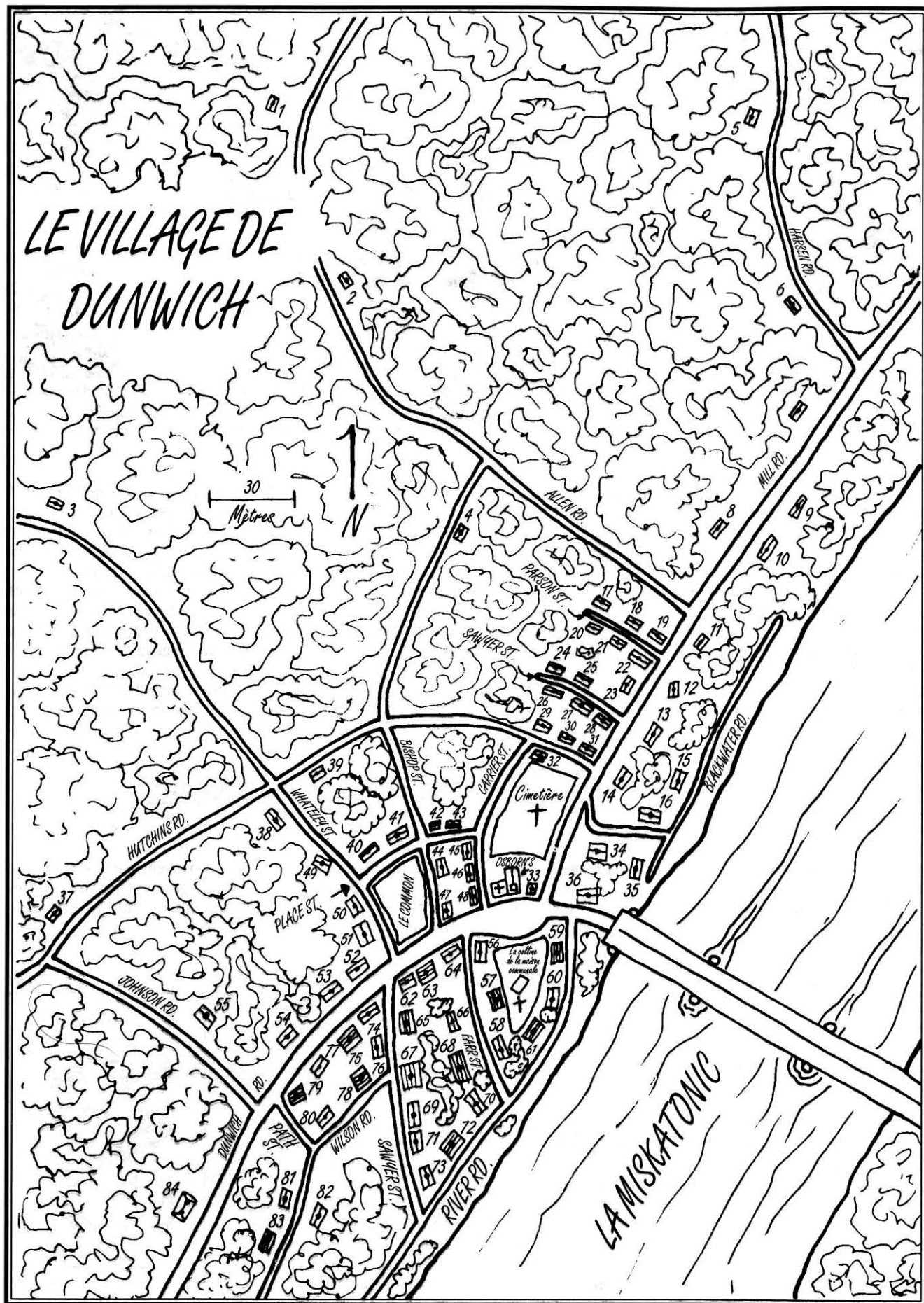
Le magasin d'Osborn, le cimetière de Dunwich, Old Meeting House Hill et le Common sont les principales places publiques que les voyageurs qui passent par les routes de Dunwich peuvent voir. Leur nom figure sur la carte et elles sont décrites ici en premier. Les autres endroits sont simplement identifiés par un numéro.

Le magasin d'Osborn

Le seul établissement commercial de Dunwich est une boutique qui s'est installée dans la vieille église congréganiste. Tenu par Joe Osborn, 34 ans (33), ce magasin existe depuis 1751, fournissant aux habitants de Dunwich toutes les denrées de base. On trouve à l'extérieur une pompe à essence à main, alors qu'à l'ouest du bâtiment, caché par les arbres et les ombres, il y a un petit cimetière utilisé autrefois par la congrégation de l'église qui n'a pas duré



Joe Osborn





Stu Giles

longtemps. On y voit près de deux douzaines de pierres tombales, dressées toutes entre 1745 et 1747.

A l'intérieur du magasin sont exposés, sur des étagères et des rayons poussiéreux, toutes sortes de conserves, de produits des champs, d'outils pour les travaux de la ferme, de journaux et de magazines, de couteaux de poche, de lampes électriques, ainsi que de la corde, de la chaîne, des équipements pour la pêche, des munitions, quelques robes flétries pendues sur des

cintres et des objets divers pour la maison. Wilbur Whateley, avant de partir pour Arkham, avait acheté une valise dans ce magasin.

Cet endroit sert également de bureau de poste, tout le courrier en provenance et à destination de la commune passant par le magasin et entre les mains de Joe Osborn. Celui adressé aux villageois est conservé sur place de façon à ce que ceux à qui il est destiné viennent le chercher. Celui adressé à des personnes qui vivent plus loin, en dehors du village, leur est apporté par Cap Pritchett, le facteur de Dunwich (90). Osborn est également un agent de l'Etat, délivrant aussi bien les permis de pêche que de chasse. Le magasin est ouvert six jours par semaine, de 10 heures à 17 heures.

Joe Osborn est courtois avec les étrangers et tout à fait prêt à indiquer comment trouver des gens, ou des endroits particuliers du village et des alentours. Il est cependant peu disposé à parler des événements qui eurent lieu pendant la terrible saison de l'Abomination et des secrets les plus noirs de la communauté. Des Investigateurs qui prouvent leur lien avec le très respecté et admiré docteur Armitage gagneront toute la confiance de Joe.

En plus des fainéants et des étrangers, presque tous les habitants de la communauté rendent visite de temps à temps à Osborn. Le Gardien pourra arranger des rencontres à sa convenance. Il devra alors préciser s'il s'agit de simples visiteurs, ou de natifs de la région. Peuvent passer des agents du comté d'Aylesbury chargés d'enquêter sur l'agriculture, les conditions de vie, ou la santé ; un trio de dames "très bien" appartenant à un groupe ecclésiastique distribuant des tracts et la promesse du Salut ; un expert envoyé par le comté ou l'Etat afin de tracer un nouveau plan de la commune ; ou même un agent de la police d'Etat du Massachusetts dépêché par le poste d'Aylesbury pour poser quelques questions supplémentaires au sujet des policiers qui sont morts dans Cold Spring Glen l'an dernier. Les Investigateurs peuvent également rencontrer un représentant de commerce. Des magazines, des instruments de cuisine, des bibles avec "votre nom doré à l'or fin 24 carats sur la couverture" ou des médecines miracles sont en général les produits vendus au porte-à-porte. Presque tous les démarcheurs arrivent à pied, portant une valise pleine à craquer d'échantillons, de prospectus et de bons de commande.

Le cimetière de Dunwich

Etabli en 1742, ce cimetière remplace celui du vieux terrain d'Old Meeting House Hill. Il couvre à peu près un

Les "traines-savates"

On peut souvent rencontrer les habitants qui n'ont rien de mieux à faire au magasin d'Osborn : ils y occupent la dizaine de vieilles chaises et de caisses que Joe garde à leur intention. Ce cercle "d'affinité sociale" partage, en plus de la chaleur de la conversation et du port d'une bedaine proéminente, un crachoir en laiton terriblement sale.

■ **Jed Blair, 62 ans** : Vétéran de la guerre hispano-américaine. Jed claudique légèrement, conséquence d'une balle de fusil espagnole qui le blessa au pied. Il dit que cette vieille blessure lui fait tellement mal qu'il est incapable de travailler depuis ces 30 dernières années. Jed reçoit une petite pension du gouvernement des USA (29)

■ **Zebulon Whateley, 66 ans** : Appartenant à la branche semi-dégénérée des Whateley, Zebulon est considéré par beaucoup de personnes comme un vieillard un peu bizarre. C'est un Croyant de longue date et il n'a pas beaucoup confiance dans les étrangers (507)

■ **Willie Talbot, 30 ans** : L'apparence de Talbot fait tréssaillir ceux qui le rencontrent pour la première fois. Complètement aveugle depuis qu'il a 12 ans, ses globes oculaires sont deux sphères mortes et laiteuses cerclées d'une cicatrice rouge : son infirmité vient de la lessive bouillante qu'il a reçue accidentellement en pleine face quand il était petit. Willie ne porte pas de lunettes noires mais s'aide pour trouver son chemin d'une lourde canne. Malgré son handicap, il joue aux échecs (30).

■ **Terrence Cahill, 55 ans** : Considéré comme le meilleur joueur d'échecs du village, Terrence a toujours en poche un flacon plat rempli d'alcool de contrebande local. Il est toujours prêt à jouer et aime parier de petites sommes quand il joue, particulièrement contre les étrangers, car il gagne la plupart du temps. Il fait de temps à autre toutes sortes de petits travaux, rarement avec beaucoup d'enthousiasme (62).

■ **Stu Giles, 29 ans** : Quand il était petit, Stu s'est perdu dans les bois et a dormi sur les vieux tertres indiens au nord-est du village (région 3). A partir de ce moment, il n'a plus jamais été le même. Sa famille est partie de Dunwich quand il avait 15 ans, le laissant se débrouiller tout seul. Il parle rarement, et seulement à ceux en qui il a confiance, doucement, en détachant ses mots délibérément. Il subsiste grâce à différents petits boulots, balayant le magasin d'Osborn ou travaillant pour le Squire Whateley. Il dort dans les granges et les remises de généreux villageois qui lui fournissent également de la nourriture et les vêtements usés jusqu'à la corde dont ils n'ont plus besoin. Stu doit en savoir plus qu'il ne le laisse croire mais les Investigateurs se rendront compte qu'il est difficile de lui soutirer la moindre parole.

quart d'hectare et contient les dépouilles mortelles de presque toutes les personnes qui ont vécu et qui sont mortes à Dunwich depuis la seconde moitié du 18ème siècle. La plus vieille pierre tombale est celle de Hattie Bishop : elle est datée du 15 juin 1742.

Le terrain du cimetière monte en pente raide vers le nord-est, la portion la plus haute accueillant la majorité des sépultures les plus anciennes. Les tombes les plus récentes ne sont pas situées aussi haut, alors que la partie la plus basse, dans le coin sud-est près de Mill Road où le sol est

Les étrangers

Bien que cela ne soit pas quotidien, le magasin d'Osborn est le meilleur endroit dans Dunwich pour rencontrer un autre étranger. Les personnes suivantes visitent régulièrement voire fréquemment Dunwich, et peuvent être rencontrées également dans d'autres endroits de la commune. Le Gardien devrait utiliser les visiteurs avec modération : les gens ne viennent quand même pas souvent à Dunwich.

■ **Harry Miller, 32 ans** : Harry est un représentant de commerce de la compagnie Harris Brush. Il a récemment récupéré le territoire de vente d'Aylesbury de son prédécesseur. La commune de Dunwich est rentable à raison d'une visite par an, les habitants achetant assez de marchandises pour compenser les 5 jours passés à arpenter les routes. Harry loge chez madame Hobbes (43) ; il se lève tôt le matin pour prendre les routes poussiéreuses, s'arrêtant à chaque ferme pour faire son boniment.

Harry est bavard, et les Investigateurs pourraient bien apprendre qu'il a hérité de cette zone de vente l'an dernier quand le précédent représentant, John Dykes, qui avait alors 37 ans, a mystérieusement disparu après un voyage d'affaires à Dunwich. L'enquête de la police a révélé que sa vie familiale était troublée et son compte en banque vide. Devant le manque de preuves pour conclure à un meurtre, la police a préféré l'idée de la fugue en vue de commencer une nouvelle vie.

Bien que Dykes ait effectivement eu des projets pour quitter l'Etat, il a été enlevé et assassiné par Temple Potter avant de quitter la ville. Le corps du malheureux a été enterré, pas très profondément, dans les marais derrière la maison de Temple Potter (917).

Compétences : Baratin 80%, Eloquence 65%

■ **Bill Cummings, 29 ans** : Cummings travaille pour les téléphones d'Aylesbury, le seul service public de la commune. Il s'occupe du recouvrement des dettes. Son travail consiste à rendre visite aux clients qui n'ont pas payé et à récupérer l'argent dû ou à enlever l'équipement.

L'économie locale étant ce qu'elle est, Cummings vient à Dunwich au moins une fois par mois, y passant souvent une nuit pour pouvoir donner tous les coups de fil nécessaires. Il a une voiture de fonction, une Ford modèle A.

Plusieurs fois par le passé, Cummings a eu des problèmes avec des personnes mécontentes, et il a été obligé de demander de l'aide au Squire Whateley pour pouvoir effectuer tranquillement son travail. Cummings est un homme sympathique mais qui doit suivre les consignes de la compagnie. Bien que quelques habitants de bonne foi comprennent sa position, beaucoup, à son grand dam, lui lancent des regards noirs quand il passe dans la rue.

marécageux, est réservée aux plus pauvres. La plupart des tombes dans cette partie humide et peu convoitée sont marquées simplement par un bloc de béton massif planté dans le sol et sur lequel est peint le nom du défunt.

Le sommet de la colline, maintenant peu utilisé, est recouvert d'une épaisse couche de ronces et d'arbustes. On peut découvrir au milieu de ce décourageant enchevêtrement des dizaines de vieilles pierres tombales et de

sépultures en ruine et oubliées. Juste à la limite de cette végétation, sur la crête de l'éminence et dominant le cimetière, se dressent deux mausolées de pierre. L'un appartient à la famille Whateley, l'autre à la famille Bishop. Construits au début du 19^{ème} siècle, ils ont été utilisés depuis, respectivement, en 1881 et en 1875.

La Malédiction de la Famille Bishop

Plus intéressant, le mausolée de la famille Bishop contient plusieurs cercueils de métal, scellés par des joints d'étanchéité et remplis d'alcool. Un certain nombre d'hommes de la famille Bishop ont opté pour ce type d'inhumation pendant la période 1842-1860. Les cercueils sont équipés de hublots ronds en cristal qui permettent de voir le visage du mort de l'extérieur. Si l'un de ces cercueils est ouvert, les profanateurs de la sépulture seront d'abord terrassés par les âcres émanations d'alcool, puis terrifiés quand le cadavre préservé d'un des Bishop s'assiera, droit comme un piquet, criera et proferera d'horribles gargouillements puis essayera de sortir de son cercueil avant de s'écrouler, raide mort. Ce spectacle coûtera 1/1D6 points de SAN.

Les Bishop inhumés de la sorte ont conclu un marché avec Nyarlathotep. Le corps préservé et l'âme emprisonnée, ils attendent un futur indéterminé où ils seront ressuscités pour vivre éternellement. Quand le temps arrivera de réveiller le terrible "dieu de sous les collines", leurs descendants mâles viendront à leurs tombeaux lancer un sort qui leur aura été appris par Nyarlathotep et qui permettra à ces hommes d'échanger leurs corps avec ceux de leurs enfants. Les jeunes innocents seront piégés mais les "anciens" Bishop, ramenés à la vie, seront libres une fois de plus. Ils lanceront alors le sort qui réveillera le dieu de sous les collines. Desceller les cercueils provoque le réveil des Bishop encore prisonniers de leur corps empoisonné et détrempé d'alcool, ce qui les précipite vers une mort rapide et effroyable. Outre les deux mausolées, il y a aussi un certain nombre de tombes toutes simples, et basses, réparties un peu n'importe comment dans le cimetière. De forme rectangulaire, elles sont faites de briques et de mortier et font à près de 90 centimètres de haut. Elles sont recouvertes de fines plaques d'ardoise, ou de granit, sur lesquelles est gravé le nom des morts. Il y a aussi quelques tombes-tumulus, creusées dans les flancs escarpés de la colline, auxquelles on accède par de petites portes en fer.

Il y a une remise de brique à l'extrémité ouest du cimetière où sont entreposés des outils de toutes sortes et où sont conservés les cercueils en hiver quand le sol gelé est trop dur pour être creusé. Le cimetière est entretenu par les frères Sumpter, Bert et Harold (32), qui sont payés sur le budget du village.

Au printemps, quand la neige fond, toute personne qui vient faire un tour dans le cimetière ne peut manquer d'entendre les gargouillis et les bouillonnements d'eau provoqués par la neige fondue qui s'infiltre sous les pierres tombales du sommet de la colline. La partie médiane du cimetière se transforme à cette saison en marécage et parfois des morceaux de cercueils pourrissants, ou d'autres choses qu'il est préférable de ne pas décrire, sont ramenés à la surface. Les frères Sumpter font alors de leur mieux pour rapidement enterrer à nouveau ces effrayants bourgeons.

A la nuit, ce cimetière pentu, recouvert d'épaisses broussailles et d'arbres, est le point de rencontre préféré de la jeunesse locale, qui s'y rassemble pour boire l'alcool de contrebande chapardé dans les distilleries des parents.



La vieille maison communale

La vieille maison communale sur Old Meeting House Hill

Les ruines de cette maison, construite en 1712, trônent en haut d'une petite colline escarpée. Elle fut pendant de longues années le point central de la communauté. Depuis longtemps abandonnée et elle est, aujourd'hui, à deux doigts de s'effondrer. Il est possible que des Investigateurs zélés y trouvent quelques vieux morceaux de papiers qui pourraient bien leur donner un indice sur l'un des nombreux mystères de Dunwich. Cette maison communale a été utilisée jusqu'en 1808, date à laquelle les réunions de la municipalité et les dossiers ont été transférés dans la maison du vieux Bishop, sur la route de Dunwich.

Les pentes entourant la vieille bâtisse sont parsemées de pierres tombales anciennes, de grandes plaques fines d'ardoise aux inscriptions encore parfaitement lisibles et de petits et épais repères de grès brun très abîmés et difficiles à lire. La plus vieille sépulture encore identifiable est celle de Henry Hutchins mort en 1693 à l'âge de 12 ans. C'est au printemps de l'année 1742 qu'a eu lieu à cet endroit le dernier enterrement, juste avant l'ouverture du nouveau cimetière de Mill Road.

Le Common

En piteux état, envahi par les mauvaises herbes, les buissons et les arbres tordus, le Common de Dunwich est le triste résultat de décennies de négligence. Il était jadis entouré d'une barrière en bois dont ne subsistent que

quelques poteaux pourris et quelques barres transversales écroulées dans l'herbe haute.

Etabli en 1693, le Common était à l'origine un champ de pâture commun où les colons pouvaient faire brouter en toute sécurité leurs troupeaux. Au fur et à mesure que le village grandissait, les fermiers commencèrent à s'éparpiller et le Common devint une place où s'entraînait la milice et se rassemblait la communauté. Depuis l'effondrement de l'économie de Dunwich, au début du 19^{ème} siècle, il n'a reçu que peu d'attention. Une petite dénivellation au centre de la place s'est emplies d'eau et reste humide tout l'été, ce qui fournit un terrain propice à la reproduction des grenouilles et des moustiques. A côté, sur la partie un peu plus élevée du terrain, se dresse un belvédère rouillé, peint il y a maintenant très longtemps, dans un état tel que toute réparation s'avère inutile.

A l'extrémité nord du Common, subsiste toujours la souche carbonisée d'un grand chêne. C'est à cet arbre, en 1806, qu'Avern Whateley a été pendu, victime de la foule en furie. Pas complètement satisfaits par cette exécution sommaire, les justiciers en colère revinrent quelques jours plus tard brûler, jusqu'aux racines, l'arbre géant.

Les habitations

• 1

Abandonnée

Le toit de cette maison depuis longtemps inoccupée s'est affaissé ; l'étable, derrière, est complètement effondrée.

• 2

Ezekiel & Elizabeth Harris, 29 et 26 ans

Ils sont frère et sœur mais les commérages ont établi depuis longtemps qu'ils vivent comme mari et femme.

• 3

La veuve Wilson, 88 ans

Une ferme négligée. La vieille Wilson est sourde comme un pot.

• 4

Jed & Susan Adams, 66 et 63 ans

Madame Adams est renommée pour ses superbes édredons faits main. Elle reçoit souvent pour l'ouatage, invitant six à huit de ses meilleures amies pour un après-midi "thé et potins". Les Investigateurs peuvent acheter un adorable édredon pour 4 à 6 \$, selon la taille et le style choisis.

• 5

Abandonnée

Des traces dans la maison laissent à penser qu'elle a été occupée récemment. Quelques recherches révèlent que cet endroit est en effet utilisé par plusieurs enfants du village comme "club house".

• 6

Abandonnée

• 7

David & Fanny Harsen, 52 et 48 ans

Madame Harsen, complètement folle, adore rôder sur les routes et dans les bois près des vieux moulins. Elle surprendra les Investigateurs en surgissant d'un seul coup de nulle part, leur criera dessus, bredouillant des menaces et des avertissements puis s'écroulera à terre, les maudissant avec des gestes obscènes. Elle restera dans cet état jusqu'à ce que les personnages partent, ou que son mari, embarassé et se confondant en excuses, arrive pour la ramener chez eux.

• 8

Incendiée

• 9

Abandonnée

• 10

Hiram Miller, 69 ans

Hiram est un vétéran de la guerre hispano-américaine. Il a encore son clairon. De temps en temps, le vieil homme aime le faire "exploser" et réveiller de façon "tonique" les villageois, le matin. Il aime aussi faire pleurer, de nuit, les obsédants accents de l'extinction des feux.

• 11

Joe & Frances Taylor, 49 et 44 ans

Joe élève des lapins, qu'il garde à l'arrière de sa ferme dans son clapier anti-renards et anti-belettes. Ce sont les meilleurs lapins de la vallée, Joe les vend, prêts à cuire pour 50 cents. Il va aussi faire le marché des produits frais d'Aylesbury, tous les samedis.

• 12

Jake & Ellie Farmer, 34 et 33 ans

Jack et Ellie ont deux enfants, des jumelles, Martha et Shirley. Les deux petites, âgées de 9 ans, sont muettes et

sans aucun doute attardées mentales. On ne les a jamais vues l'une sans l'autre et, habillées de façon identique, elles rôdent dans le village, main dans la main, s'arrêtant, sans raison particulière, ou pour dévisager de leurs yeux vides les étrangers qui passent. Elles sont connues pour proférer de temps à autre des déclarations sibyllines que certains considèrent comme des présages pour l'avenir. Irene Place (407) ou Mother Bishop (92) peuvent éventuellement les interpréter.



Martha & Shirley
Farmer

• 13

Abandonnée

• 14

Le vieux Johnson, 94 ans

Le vieil homme est aveugle et ne se préoccupe guère des étrangers.

• 15

Bill & Constance Carrier, 32 et 29 ans

Le couple occupe cette misérable ferme avec huit enfants mal élevés.

• 16

La veuve McKenzie, 66 ans

Cette maison est remplie de vieux exemplaires de journaux, de magazines et de catalogues datant tous du début du siècle. Seuls des passages étroits entre les piles précaires permettent de se déplacer dans la maison. Il faut faire très attention. Bousculer l'un de ces monceaux de papiers requiert de toute personne se trouvant à proximité un jet d'Esquiver. S'il est raté, l'infortuné perd 1D2 points de Vie à cause d'un objet lourd lâché par une madame McKenzie assise au sommet d'une des piles, l'air complètement absent.

• 17

Abandonnée

• 18

Clifford & Pastel Harris 29 et 30 ans

Pastel travaille pour le Squire comme cuisinière et femme de ménage. Elle a trois enfants entre 8 et 13 ans et un mari alcoolique qui ne travaille pas.

• 19

Roger Bouter, 55 ans

Quand il était plus jeune, Roger a perdu une jambe dans une batteuse. Sans emploi, il occupe cette maison qui aurait été, dans d'autres conditions, abandonnée. Il clopine avec sa jambe de bois sur la plancher de sa demeure.

• 20

Arthur & William Blount, 31 et 28 ans

Les frères Blount ne travaillent que pendant les saisons des semences et des moissons, louant leurs services aux fermiers du coin pour les aider dans ces occasions. Leurs

yeux vides et leurs lèvres pendantes laissent présager de leur faible intelligence (5 et 6). Leur travail est aussi peu soigné que leurs habitudes personnelles d'hygiène, et peu de fermiers les embauchent une seconde fois.

• 21

Incendrée

De la maison, il ne reste que la cave, maintenant utilisée par les voisins comme dépotoir.

• 22

Bob Taylor, 33 ans

Bob n'a qu'un bras, ayant perdu l'autre dans un accident avec un fusil de chasse.

• 23

Edward & Dorothy Bishop, 38 et 32 ans

Le couple a trois enfants de 12 à 17 ans. L'aîné, Robert, a dernièrement reçu l'ordre du Squire Whateley de s'enrôler dans l'armée des USA, car on s'est aperçu qu'il était à la tête d'un petit réseau de prostitution qui faisait travailler deux ou trois filles du coin. Le Squire a offert au garçon et à ses parents le choix entre l'enrôlement et la procédure juridique normale à Aylesbury. Deux semaines après, Robert était parti au bureau local de recrutement qui se trouve à Aylesbury.

• 24

Sam Jones, 47 ans

Sam vit seul. Sa femme, alternativement maltraitée et négligée, l'a quitté il y a quelques années de cela. Sam est un alcoolique amer qui ne s'intéresse à personne, surtout pas aux étrangers.

• 25

James & Cynthia Allen, 34 et 32 ans

Ce couple a quatre enfants, tous souffrant à différents degrés de retard mental. Avec un jet réussi de Diagnostiquer une Maladie ou d'Ideé à INTx1, un Investigateur pourra remarquer que la peinture de la maison s'en va en plaques. Il se rendra également compte que les enfants ont tendance à manger ces écailles. Cette peinture, à forte teneur en plomb, est responsable de leur état. Avertis du danger, les parents prendront les mesures qui s'imposent pour améliorer la situation, et bien que la plupart des effets soient irréversibles, l'état des enfants n'empirera pas.

• 26

Abandonnée

• 27

Sally Baker, 31 ans

L'infortunée souffre de dédoublements de la personnalité. Un jet réussi de Psychologie révèle qu'elle est passablement dérangée et atteint d'une démence paranoïde. Une analyse ou une hypnose et/ou des drogues permettraient à ses autres personnalités d'émerger. La plupart sont d'anciens habitants de Dunwich qui pourraient révéler bien des secrets aux Investigateurs curieux.

• 28

Morgan & Beulah Bates, 39 et 24 ans

Morgan et Beulah vivent dans une maison délabrée et ont des conditions de vie effroyables. La grande cheminée est tombée en ruine, et un conduit de poêle en étain, sommairement installé, sort d'un méchant trou fait dans le mur.

Cette réparation "maison" fournit de la ventilation pour le petit poêle en fer qui sert maintenant à chauffer et à faire la cuisine.

• 29

Jed Blair, 62 ans

Une maison délabrée habitée par le vétéran, légèrement boiteux, de la guerre hispano-américaine et pour l'heure traîne-savatte chez Osborn.

• 30

Willie Talbot, 30 ans

La maison de "Willie l'aveugle", l'un de ceux qui traînent régulièrement chez Osborn.



Willie Talbot

• 31

Le vieux Allen, 86 ans

A part le Squire Whateley, Bradford Allen est le seul survivant, dans la vallée, de la Guerre Civile. Allen était caporal et a servi sous les ordres du Squire Whateley à la bataille de Pentock River. Il n'a que des éloges à faire sur la vaillance et l'héroïsme dont a su faire preuve Sawyer Whateley à cette occasion. Pour lui marquer son respect, il s'adresse toujours à lui et lui parle en l'appellant "Capitaine Whateley".

• 32

Harold & Bert Sumpter, 61 et 55 ans

Ces deux frères, vieux garçons, partagent la vieille maison familiale qui n'est plus qu'une ruine effroyablement sale. Quoi qu'il en soit, ils sont amicaux et appréciés des villageois. Ils sont payés par la ville pour s'occuper du cimetière et creuser les tombes. Ils font aussi divers travaux dans la commune, ramassant les ordures et ramonant les cheminées. On les voit parfois couverts de la tête aux pieds par une suie noire et poisseuse.

• 33

Joe & Harriet Osborn, 34 et 35 ans

Joe est avec son père impotent, Eliot, le propriétaire du Grand Magasin Osborn. Sa femme et lui ont trois enfants de 8 à 13 ans. Eliot habite dans une chambre à l'étage. Victime d'une arthrite très avancée, le vieil homme quitte rarement son lit, et sa famille doit être continuellement aux petits soins pour lui.

• 34

Peter Crait, 44 ans

Peter est un vieux garçon et l'un des meilleurs chasseurs du coin. Certains disent que du sang indien coule dans ses veines.

FOR 14	CON 16	TAI 14	INT 11	POU 14
DEX 17	APP 10	EDU 9	SAN 45	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Couteau 85%, 1D6 ; Fusil non-automatique cal.30.06 78%, 2D6+3 ; fusil de chasse cal.12 80%, 4D6.

Compétences : Discrétion 85%, Ecouter 96%, Légendes Indiennes 55%, Suivre une Piste 95%, Se Cacher 99%, Trouver Objet Caché 90%.

• 35

Abandonnée

Il y a quelques années de cela, cette maison a été foudroyée par un éclair et son toit a été purement et simplement désintégré. Seuls les murs tiennent encore debout, mais ils semblent à deux doigts de s'écrouler.

• 36

Bedford & Martha Harris, 39 et 36 ans

Bedford est le père de six filles. L'aînée a maintenant près de 24 ans, et son père lui cherche désespérément des prétendants.

• 37

Abandonnée

• 38

Everett & Bertha Martin, 55 et 52 ans

Madame Martin a un vieux piano droit, l'un des seuls de ce côté d'Aylesbury. Elle joue un petit peu, quelques ritournelles populaires et des hymnes qu'elle a appris à l'église quand elle était jeune. Bertha est membre des Croyants depuis près de trente ans.

Sort : Protection Magique.

• 39

Abandonnée

• 40

Walter Bishop, 71 ans

Ce veuf âgé est un ancien conseiller municipal du village et fut également son greffier pendant de nombreuses années. Père de Marie Bishop (44) et patriarche de la branche saine de la famille Bishop, Walter possède beaucoup de terres dans la commune. Malheureusement, il est devenu d'un seul coup sénile et souffre de fréquentes périodes d'amnésie profonde. On le retrouve parfois rôdant dans les rues de Dunwich à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit, pas toujours habillé. Plusieurs fois, on l'a trouvé traînant du côté du vieux mausolée des Bishop, dans le cimetière. Il se plaint de mauvais rêves où un homme lui parlerait et lui révélerait des secrets dont il ne peut pas se souvenir quand il se réveille. C'est sa fille, sa principale héritière, qui s'occupe de lui.

Walter était autrefois un Croyant. Plusieurs membres de la secte gardent un œil sur lui pour être sûrs qu'il ne trahira pas un de leurs secrets. S'il devenait "dangereux", il devrait être éliminé. Marie Bishop s'est résignée à cette éventualité.

Sorts : Appeler l'Homme Cornu, Mauvais Œil, Prédiction, Protection Magique, Vision Onirique.

• 41

Annie Place, 44 ans

Veuve depuis de nombreuses années, Annie a pris l'habitude de ramener chaque année de la foire du comté un trophée qu'elle gagne à un concours de pâtisserie (un cordon de velours bleu). Ses tartes, confitures et gelées n'ont pas leurs pareilles.

• 42

John Bishop, 42 ans

Il est veuf depuis quelques années, ayant tué accidentellement sa femme alors qu'il nettoyait son fusil. John fait partie de la branche la plus dégénérée de la famille Bishop et l'on se demande à quel point la mort de sa femme est vraiment accidentelle.

Arme : Fusil non-automatique cal.30.06 78%, 2D6+3.

• 43

La veuve Ellen Hobbes, 59 ans

Madame Hobbes a une petite chambre au troisième étage. Elle est prête à la louer à deux personnes à raison de 50 cents la nuit par tête. C'est une femme amicale qui aime à la folie son canari chanteur, Cheeps.

Si ses hôtes sont opposés aux Croyants, le petit Cheeps pourrait bien être la première victime de la secte. Il sera alors découvert un matin, son petit cou brisé et son corps minuscule épinglé à la porte de madame Hobbes ou à celle des Investigateurs. La vieille femme sera consternée et morte de chagrin. Craignant les forfaits que pourraient ensuite commettre les Croyants, elle ordonnera à ses clients de partir. Madame Hobbes leur expliquera son comportement, seulement si les Investigateurs expulsés réussissent un jet d'Eloquence alors qu'ils prennent la porte. Même dans ces conditions, elle se contentera d'affirmations sibyllines qui ne leur en apprendront qu'un tout petit peu plus sur les Croyants.

• 44

Marie Bishop, 32 ans

Marie, l'institutrice de Dunwich, enseigne à une classe mixte de près d'une vingtaine d'enfants. Diplômée de Radcliffe, contrairement à beaucoup de ceux qui ont quitté Dunwich, elle est revenue pour tenter d'améliorer les conditions de vie de la communauté. Elle est brillante, sûre d'elle et, dans son rôle de responsable du comité pour l'éducation, participe activement à toutes les réunions de la ville. C'est essentiellement grâce aux efforts de Marie Bishop que Dunwich bénéficie depuis quelques années d'envois toujours plus nombreux de livres d'école et de matériels divers de la part du Département de l'Education de l'Etat. Contrairement à beaucoup de villageois, Marie adore rencontrer des étrangers et leur parler. Elle est vive, spirituelle et apprécie ces occasions d'engager une conversation animée et cultivée.

Marie est également greffière de la commune, un poste tenu précédemment par son père, Walter Bishop. Les dossiers concernant la ville sont entassés à l'étage de la maison communale, mais les Investigateurs les trouveront en piteux état. Marie a passé beaucoup de temps à essayer de les mettre en ordre, mais la tâche est rude.

Malgré ses allures modernes, Marie est depuis longtemps un membre influent des Croyants. Initiée à l'âge de 16 ans, elle est devenue la confidente et la disciple préférée de Mother Bishop (92). Marie a expérimenté quelques-uns des effets magiques de la vallée.



Marie Bishop

Marie Bishop est l'un des meilleurs contacts que puissent avoir les Investigateurs car elle peut leur fournir de l'aide dans de nombreux cas. Si les personnages découvrent l'existence des Croyants, ou si à travers leur enquête ils se mettent en danger par rapport à la secte, elle essaiera de leur expliquer ce qui se passe à Dunwich. Dans sa tentative pour prouver que le culte n'est pas mauvais, elle pourra même les amener une nuit en haut d'une colline pour leur montrer ce qu'elle a appris des énergies magiques concentrées dans cette vallée. Avec un bon timing et une bonne concentration, elle peut se transporter ainsi que ses "hôtes" sur une autre éminence, loin de la ville, en un clin d'œil. Elle n'a pas encore appris comment faire le voyage de retour.

FOR 10	CON 14	TAI 9	INT 17	POU 20
DEX 13	APP 13	EDU 16	SAN 85	PdV 12

Sorts : Appeler l'Homme Cornu, Entraver un Ennemi, Mauvais Œil, Prédiction, Protection Magique, Vision Onirique.

Compétences : Anthropologie 15%, Archéologie 10%, Astronomie 55%, Bibliothèque 80%, Comptabilité 75%, Conduire Automobile 45%, Droit 25%, Eloquence 70%, Histoire 35%, Monter à Cheval 65%, Mythe de Cthulhu 2%, Occultisme 65%.

• 45
Sharon Bates, 27 ans

Veuve avec cinq enfants, tous mal nourris et mal habillés.

• 46
La vieille Watts, 64 ans

Une bonne odeur de pain frais ou de tartes titille les narines des Investigateurs quand ils s'approchent de cette maison. Madame Watts fait presque tous les jours de la pâtisserie et du pain. Elle accueille les visiteurs le tablier autour des hanches, le visage et les mains couverts de farine. Cette maison est l'arrêt préféré de Cap Pritchett.

Madame Watts a été récemment cambriolée ; 11 \$ qui se trouvaient dans sa boîte à biscuits ont disparu.

• 47
La nouvelle maison communale

Construite en 1722 par Gabriel Bishop, cette bâtisse a servi pendant des années de résidence aux Bishop et a été pour la dernière fois occupée par Tracer Bishop. A la mort de ce dernier, en 1809, elle a été léguée au village, et depuis, elle accueille les réunions communales annuelles et on y a transféré les dossiers de la ville. Une des pièces est la salle de classe. Le bâtiment est fermé quand il ne se passe rien de particulier.

Quand le conseil municipal a investi pour la première fois cette maison, on a découvert dans la cave une série de moules pour fabriquer des pièces. Cette trouvaille a mis fin au mythe du trésor secret des Whateley pour le remplacer par celui de la mine d'or secrète des Whateley.

• 48
Willy Tubbs, 55 ans

Willy est un célibataire endurci. De nature enjouée, il gagne chichement sa vie en coupant et en ramassant du bois pour quelques villageois.

• 49
Jerry & Violet Harris, 42 et 40 ans

On peut voir en divers points de cette propriété des pancartes défraîchies indiquant "A vendre". Si les Investigateurs passent à côté de cette ferme ou rendent une petite visite à ses habitants, ils trouveront une famille très occupée à emballer ses biens et à les charger dans un vieux camion Ford complètement rouillé. Jerry leur expliquera que cela fait deux ans qu'il a mis sa propriété en vente et qu'il n'a toujours pas trouvé d'acquéreur. Il a décidé de laisser tomber et de se diriger vers l'Est, sans doute pour s'installer dans l'Illinois.

• 50
Incendie

Cet hôtel particulier, autrefois superbe, construit par Cornélius Bishop en 1804 a pris feu en 1901, provoquant la mort de trois personnes. Aujourd'hui, ce n'est plus qu'une ruine carbonisée envahie par les arbres.

• 51
Le Squire Sawyer Whateley, 84 ans

Construit en 1747 grâce aux profits des moulins Whateley, ce grand hôtel particulier de style géorgien est la plus belle maison de la vallée ; c'est également la demeure du Squire Sawyer Whateley, conseiller municipal et juge de paix. Il était à la tête du conseil de révision local quand le gouvernement fédéral a fait mener une enquête sur l'incapacité de la ville à fournir son quota de jeunes hommes aptes au service militaire.



Le Squire

Le Squire possède des terrains un peu partout dans la vallée, dont de grandes portions de terre cultivables et les ruines des vieux moulins, le long de North Fork Miskatonic. Les locataires ont des loyers réduits mais beaucoup ne peuvent pas toujours les payer. Il collecte ce qu'il peut et essaie d'oublier le reste.

Whateley est un vétéran médaillé de la Guerre Civile. En 1863, mentant au sujet de son âge, le jeune Sawyer rejoint le 4ème régiment des volontaires d'Aylesbury et est nommé lieutenant. Décoré pour sa bravoure lors de la charge qu'il a menée à la bataille de Pentock River, il est peu de temps après promu capitaine. Whateley est blessé un peu plus tard à la bataille de Stanton's Hope où il prend une balle dans la hanche. Il est expédié par bateau chez lui et la guerre prend fin alors qu'il est toujours en convalescence. Le Squire souffre toujours de cette vieille blessure, la balle n'ayant jamais été extraite. Il boite, s'aidant pour marcher d'une lourde canne bien épaisse. Malgré son grand âge, il est encore alerte et enfourche même occasionnellement son cheval favori, Jaybel, pour une ballade pleine d'entrain.

Le Squire en sait beaucoup au sujet des secrets de la communauté mais est peu enclin à parler des affaires "privées" des villageois. Il connaît le culte des Croyants et, bien que ne partageant pas leur opinion, il admet leur droit à pratiquer la religion qu'ils ont choisie. Le Squire sait bien plus de choses au sujet de l'Abomination de Dunwich qu'il ne le laisse entendre, préférant enfouir le plus possible cette horreur dans l'oubli.

Sa maison a été cambriolée il y a quelques semaines. Le coupable n'a pas été encore identifié et Whateley a annoncé que rien de valeur n'avait été pris. Ce qui est faux. Une ancienne feronnière en or, un objet hyperboréen d'essence magique qui était depuis longtemps la possession de cette branche des Whateley (voir *Retour à Dunwich*) a été dérobée. En fait, c'est la dispute entre les différentes branches des Whateley au sujet de cet objet qui provoqua la mort et la terreur, mères de la ruine des moulins Whateley, autrefois prospères, et l'effondrement de l'économie locale.

FOR 10 CON 11 TAI 14 INT 14 POU 14
DEX 7 APP 11 EDU 12 SAN 54 PdV 13

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Revolver cal.38 75%, 1D10 ; Sabre 65%, 1D8+1.

Compétences : Baratin 5%, Bibliothèque 55%, Comptabilité 65%, Crédit 99%, Discussion 75%, Droit 65%, Eloquence 85%, Marchandage 85%, Monter à Cheval 80%, Mythe de Cthulhu 3%, Occultisme 10%, Psychologie 65%.

Veuf depuis maintenant vingt ans, le Squire a embauché une villageoise de 29 ans, Pastel Harris, qui lui fait la cuisine et s'occupe de sa maison (18). Red Croft, 49 ans, prend soin de ses chevaux et se charge de presque tous les travaux de la propriété. Red vit dans une petite chambre, au-dessus des écuries.

Les écuries du Squire Whateley

Le Squire possède deux chevaux de monte en pleine forme, ainsi qu'un attelage capable de tirer son élégant phaéton à quatre places ou le cab utilitaire du manoir. Il est prêt à louer ses bêtes ou ses véhicules aux Investigateurs s'il estime pouvoir leur faire confiance. Les personnages qui produisent une lettre d'introduction du docteur Armitage n'auront aucun mal à obtenir ce qu'ils veulent du Squire.

Whateley peut également indiquer où trouver des montures supplémentaires, voire offrir de se porter garant pour les visiteurs auprès des autres "loueurs". S'il n'a pas un besoin immédiat de Red, celui-ci pourra être embauché pour conduire l'un des attelages des enquêteurs.

Red Croft, homme à tout faire du Squire

FOR 14 CON 13 TAI 11 INT 10 POU 10
DEX 13 APP 9 EDU 7 SAN 45 PdV 12

Bonus aux dommages : +1D4.

Arme : Fouet 75%, 1D6+1D4.

Compétences : Conduire un Atelage 65%, Ecouter 55%, Grimper 85%, Mécanique 60%, Monter à Cheval 75%, Sauter 55%.

• 52

Jeremiah & Jillian Barnes, 71 et 68 ans

Il y a deux chênes immenses dans cette propriété ; ce sont des arbres "mari et femme". L'un est en parfaite santé et l'autre n'est pas loin de mourir, partant en morceaux et en pourriture. Jeremiah, malgré son âge, est fort

et en pleine santé. Quant à sa femme, Jillian, elle est clouée dans une chaise roulante, les membres flétris, l'esprit emporté par la sénilité.

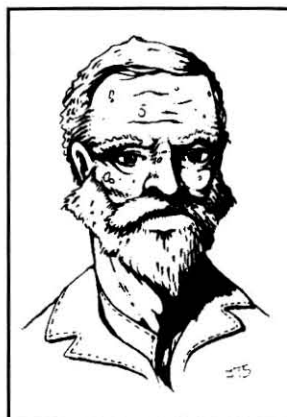
• 53

Thomas Baker, 71 ans

• 54

Tristram & Joanne Whateley, 58 et 41 ans

Tristram est le fils du Squire Whateley. C'est également le constable du village. Sa tâche principale est celle de percepteur. Légèrement, le constable a seulement des pouvoirs de police limités, mais en pratique, rien de ce qui ne nécessite pas une intervention très sérieuse de la police ne passe par le poste d'Aylesbury. Tristram héritera de la quasi-totalité des possessions du Squire à la mort de celui-ci.



Tristram Whateley

• 55

La veuve Morgan, 45 ans

Madame Morgan a une chambre à louer mais n'accepte dans sa maison qu'un hôte payant à la fois. Elle ne manque pas de charme et cherche un mari. Sans aller plus loin, elle en informera tout Investigateur mâle qu'elle aimerait bien voir vivre auprès d'elle...

• 56

Mary Whitlock, 35 ans

C'est une veuve avec six enfants. Sa fille aînée, Ginnie, est enceinte d'un employé de Nichol's Carnival. Elle l'a rencontré à la foire du comté d'Aylesbury, l'an dernier.

• 57

Beatrice & Sarah Gardner, 45 et 42 ans

Ces deux sœurs, des vieilles filles, sont les opératrices téléphoniques du village, tous les appels partant ou aboutissant de Dunwich passant par le standard installé dans leur maison. Elles travaillent en équipe, se partageant loyalement la tâche entre 7 et 18 heures. Bien qu'après l'heure de fermeture, elles ne soient plus officiellement de service, elles sont en général prêtes à établir une dernière connexion pour quelqu'un dans le besoin. Elles considèrent cependant à juste titre qu'elles font une faveur et les remercier est la moindre des courtoisies. Ceux qui ne s'acquittent pas de cet acte de courtoisie auront bien des difficultés à obtenir un correspondant ou à lui parler longtemps.

Les sœurs n'ont aucun scrupule à écouter les conversations privées. Tout ce les Investigateurs pourront dire



Les Sœurs Gardner

au téléphone sera chose publique dès l'après-midi suivante.

• 58
Abandonnée

Cette maison vide est fermée par des verrous rouillés et ses fenêtres sont solidement bouchées par des planches clouées en travers.

• 59
Virginia Adams, 36 ans

Membre de la secte des Croyants, Virginia apprécie sa réputation de dévergondée. C'est une femme forte, de belle allure, veuve par deux fois et qui s'est dernièrement fait remarquer en provoquant des problèmes matrimoniaux dans la vallée. Le Squire l'a plusieurs fois sommée de mettre un frein à ses appétits luxurieux, mais elle l'a ignoré ; il ne peut pas grand-chose pour arrêter cette femme têtue et égoïste.

Au sein de la secte des Croyants, une bataille silencieuse pour le pouvoir oppose Virginia et une autre femme, aussi volontaire qu'elle, Marie Bishop. Virginia est malveillante et impulsive, toujours en tête pour proposer des actions drastiques contre les Investigateurs qui peuvent mettre en danger la secte.

Elle rencontre depuis peu un étranger dans les bois au nord du village, un homme sombre que l'on dit être un Indien (région 1). Il s'agit en fait de Nyarlathotep, sous l'une de ses nombreuses formes, conjuré par la magie de Virginia. Malgré les avertissements de Mother Bishop, elle continue à le rencontrer, espérant apprendre quelque chose qu'elle pourra utiliser contre Marie Bishop. Virginia flirte avec l'homme noir, tentée à l'idée de se livrer à lui, mais retenant jusqu'à présent ses pulsions. Elle continue néanmoins à le rencontrer, parfois accompagnée par son dernier galant, J.B. Monroe (115).

Virginia possède un puissant "charme d'amour" confectionné pour elle il y a quelques années, par Abigail Conley. Porter ce charme lui permet de lancer un sort de Séduction sur une victime mâle choisie. Cela lui coûte 5 points de Magie. Si la victime échoue dans sa lutte de POU contre POU, il tombe amoureux de Virginia, devenant un esclave sans volonté complètement soumis à la sorcière. Ce charme persiste jusqu'à ce que Virginia y mette fin ou l'utilise sur un autre homme. Elle ne peut avoir en son pouvoir qu'un seul malheureux à la fois. Ce charme a été fait spécialement pour elle ; il est inopérant pour tout autre personne.

FOR 11	CON 13	TAI 10	INT 14	POU 15
DEX 13	APP 15	EDU 8	SAN 55	PdV 12

Sorts : Anomalie Météorologique, Appeler l'Homme Cornu, Contacter Nyarlathotep, Détruire une Récolte, Mauvais Œil, Prédiction, Protection Magique, Vision Onirique.

Compétences : Astronomie 20%, Baratin 65%, Botanique 25%, Discrétion 75%, Eloquence 55%, Mythe de Cthulhu 8%, Occultisme 75%, Pickpocket 45%, Psychologie 65%, Se Cacher 80%.

• 60
Barry & Anstice Jones, 34 et 33 ans

Barry passe la plupart de son été à pêcher dans la rivière. Les poissons que sa famille ne peut pas manger, il les vend à ses voisins.

• 61
Ben Jones, 71 ans

Benjamin est retraité ; c'est le père de Barry Jones.

• 62
Terrence Cahill, 55 ans

Terrence, buveur d'alcool frelaté et joueur d'échecs, est un joyeux fainéant et la principale mine de potins et de ragots de Dunwich. On le rencontre souvent en train de traîner du côté du magasin d'Osborn.

• 63
Horace & Mabel James, 73 et 44 ans

Mabel, la fille d'Horace, est une vieille fille au visage triste, piégée par les soins qu'elle doit prodiguer à son père alcoolique et à moitié invalide. Sa vie n'est qu'une accumulation de déconvenues et de misères.

• 64
Abandonnée

• 65
Allen & Harriet Ames, 36 et 35 ans

Les Ames ont une chambre à louer pour 40 cents la nuit, assez grande pour accueillir deux Investigateurs. Le fils de la famille, âgé de 13 ans, est un cleptomane qui a plus ou moins cambriolé presque tous ses voisins. Dernièrement, il est entré chez madame Watts (46) et a volé 11 \$ dans sa boîte à biscuits. Les soupçons se sont d'abord portés sur lui, mais on est loin de pouvoir le confondre. Il a prudemment caché son butin dans une maison abandonnée de l'autre côté du village (80). Anthony est en ce moment en train de se demander s'il serait sage de dévaliser le magasin d'Osborn.

Il est possible que les personnages trouvent une utilité aux compétences du garçon. S'ils passent une nuit à cet endroit, ils apprendront vite à connaître son penchant puisqu'au matin, un objet de valeur aura disparu de leurs bagages.

Anthony Ames

Compétences : Crocheter 75%, Discrétion 85%, Grimper 95%, Pickpocket 65%, Sauter 85%, Se Cacher 85%.

• 66
William Carrier Morgan, 55 ans

Alcoolique invétéré, Morgan souffre de delirium tremens. Des cris terrifiés sortent parfois de sa maison, mais les voisins, connaissant la vraie raison de cet affolement, ne s'en occupent plus.

• 67
Abandonnée

• 68
Lemuel & Julie Whateley, 28 et 27 ans

Le jeune Lemuel est grand, fort, maussade et pas particulièrement brillant. Il rêve depuis longtemps de posséder l'or des Whateley, même s'il n'a jamais vraiment rien fait à ce sujet. Il est de mèche avec Amos Whateley, celui qui a porté plainte contre l'Université de Miskatonic.



Lem Whateley

Lem cherche à garder l'œil sur les Investigateurs, les suivant partout dans le village, questionnant les gens avec qui ils ont parlé. Il répète ensuite à Amos tout ce qu'il a pu apprendre. Lem déteste son cousin Tristram Whateley. A la mort du Squire, Tristram héritera de tout. Lem se figure que si quelque chose devait arriver à Tristram, il serait, lui, l'héritier logique. Si les choses ne se passent pas comme il l'entend en ce qui concerne l'or, il essaiera de tuer Tristram et sa femme, devenant ainsi l'héritier de la fortune Whateley.

FOR 16	CON 17	TAI 17	INT 9	POU 9
DEX 9	APP 8	EDU 5	SAN 33	PdV 17

Bonus aux dommages : +1D6.

Compétences : Discrétion 60%, Ecouter 65%, Esquiver 55%, Grimper 45%, Monter à Cheval 45%, Pickpocket 45%, Sauter 45%, Se Cacher 55%, Suivre une Piste 45%.

• 69

Bob & Carey Streeter, 34 et 32 ans

La petite fille du couple, Becky, 10 ans, a disparu en octobre 1925 alors qu'elle allait faire une course chez Osborn. Cette affaire reste un mystère complet, bien que Wilbur Whateley ait été questionné à ce sujet par Tristram Whateley et le Squire.

• 70

Abandonnée

• 71

Jeanne & Sarah Kelly, 67 et 63 ans

Ce sont deux sœurs, vieilles filles, qui ont toujours vécu ensemble. Sarah, la plus jeune, toujours la plus belle, est clouée dans une chaise roulante, impuissante et complètement dépendante de sa sœur aînée, Jeanne. Cette dernière s'occupe d'elle sans gentillesse, lui gardant rancune d'un petit ami "volé", il y a de cela des dizaines d'années. Jeanne tourmente volontiers l'invalides, refusant de l'aider quand elle le lui demande, la négligeant volontairement, etc.

Les Investigateurs peuvent trouver là une chambre à louer pour 50 cents, mais ils passeront une soirée franchement déplaisante en compagnie des sœurs querelleuses, et une nuit sans repos à l'écoute des incessants voyages nocturnes aux toilettes accompagnés de beaucoup de bruit, de plaintes et de claquements sonores de portes.

Bientôt, Sarah va mourir à la suite d'une chute dans l'escalier. Cet "accident" peut même avoir lieu alors que l'un des personnages passe une nuit sous ce toit.

• 72

Carter & Mary Jackson, 49 et 43 ans

Les Jackson sont terrifiés par les Croyants et horrifiés par ce qu'ils pensent être leurs terribles pratiques. Bien que la famille sache que cela la compromet dangereusement, des Investigateurs pourchassés par des sectateurs enragés peuvent trouver refuge auprès d'elle. Ils sont alors invités à faire de bien impuissantes prières pour tenter d'éloigner les forces du Mal qui les talonnent. Les Jackson sont des fidèles du pasteur Simon Teeple (422). Ils ont une chambre à louer pour 35 cents la nuit. Les Investigateurs peuvent rester pour dîner. Ils sont alors invités à dire les grâces.

• 73

James Johnson, 56 ans

Une partie du toit de sa maison a brûlé, exposant l'étage à la fureur des éléments. Johnson a condamné l'escalier et n'occupe plus que le rez-de-chaussée.

• 74

Tag Miller, 61 ans

C'est un vieil homme sénile qui vit tout seul, dernier représentant de sa famille. Si un Investigateur s'en fait un ami, Tag l'invitera à jeter un coup d'œil à sa "collection de famille". Conservées dans une boîte à cigares, enveloppées chacune dans un morceau de tissu, le visiteur découvrira alors pas moins d'une vingtaine d'oreilles "humaines", séchées, momifiées, certaines n'étant plus que des morceaux de cuir marron ratatiné. Tag dit que ce sont des reliques des membres décédés de sa famille. La tradition des Miller consistant à conserver une oreille des personnes chéries remonte au début du 19ème siècle.

Tag est bizarre mais inoffensif. Si les Investigateurs n'expriment pas leur admiration devant sa collection, il se sentira atteint au plus profond de lui-même. En effet, il ne la montre pas à n'importe qui.

• 75

Jebel Frye, 55 ans

Frye est le charpentier du village, mais bien qu'adroit dans son métier, il ne fait guère que des réparations de fortune dans la commune. Il fabrique également les caisses grossières et bon marché qui servent de cercueils aux morts de Dunwich.

• 76

Abandonnée

Cette maison, dont le toit est maintenant à terre, a été disloquée, éparpillée par le vent.

• 77

Ellie Kramer, 40 ans

C'est une veuve avec quatre enfants. Un panneau défraîchi en bois indique qu'elle dit la bonne aventure pour 25 cents. Elle le fera de façon à faire plaisir aux Investigateurs, mais informera également les Croyants de ce qu'elle a vraiment lu en examinant le futur des personnes.

Sorts : Appeler l'Homme Cornu, Détecter les Enchantements, Mauvais Œil, Prédiction, Protection Magique, Vision Onirique.

• 78

Abandonnée

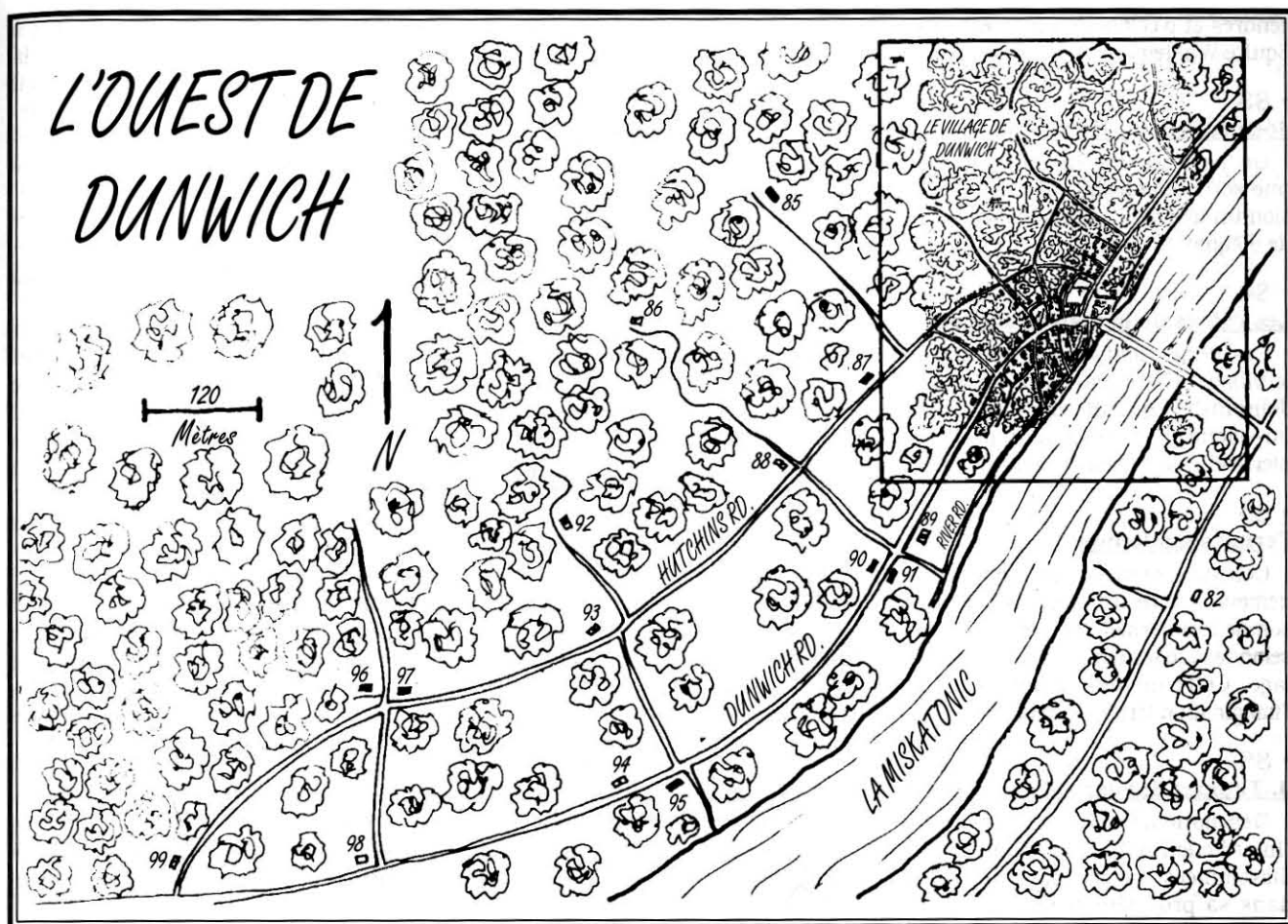
• 79

Tucker Jones, 62 ans

C'est l'ordonnateur des pompes funèbres de Dunwich, son vétérinaire et son médecin officieux. Bien qu'il n'ait pas renouvelé depuis des années sa licence, il est encore consulté par la plupart des habitants de la région quand ils sont malades ou blessés. Il est attentif, précautionneux et,



Tucker Jones



contrairement aux médecins d'Aylesbury, il est toujours prêt à accepter des légumes ou un poulet comme rétribution pour ses consultations. Il s'est pratiquement occupé de tous les morts qui sont enterrés dans le sol du village et signe les certificats de décès, même si sa signature n'a plus aucune valeur légale. Tucker succède à son père, Phillip, qui fut également un médecin "autodidacte".

Il possède des journaux intimes qui remontent jusqu'à 1846, commencés par son père et dont il a pris la suite. C'est ce qui ressemble le plus à des dossiers médicaux à Dunwich, et ils contiennent des informations utiles comme l'inhumation des Bishop dans des cercueils remplis d'alcool, les naissances monstrueuses et autres bizarreries du genre.

Compétences : Diagnostiquer une Maladie 80%, Premiers Soins 89%, Psychologie 80%, Soigner un Empoisonnement 65%, Soigner une Maladie 85%.

• 80 Abandonnée

Cette maison semble déserte mais un jet réussi de Trouver Objet Caché pendant l'examen de la porte de la cave permet de détecter des signes d'activité récente. Anthony Ames, le petit voleur (65), cache son butin dans cette cave. Les Investigateurs peuvent actuellement y trouver une boîte contenant les 11 \$ volés dans la maison de madame Watts ainsi que diverses choses appartenant à des habitants de Dunwich.

• 81 Douglas & Betty Carrier. 51 et 48 ans

Douglas est le forgeron de Dunwich ; il ferre les chevaux, fabrique des jantes pour les roues des chariots et différents objets de métal. Il est aussi assez doué pour tout ce qui concerne la réparation d'automobiles et de moteurs. Sa femme et lui sont des Croyants.

Douglas a un chariot et un cheval en pleine forme. S'il n'en a pas besoin pour aller ferrer un animal au loin, il peut les louer aux Investigateurs à raison de 5 \$ la journée.

Compétences : Electricité 35%, Mécanique 75%.

Sorts : Appeler l'Homme Cornu, Détecter les Enchantements, Protection Magique.

• 82 La vieille verrerie

Ce bâtiment en ruine date de 1712. Construite à l'origine par Absalom Whateley, la fabrique de verre était opérationnelle jusqu'en 1788. Le sol du bâtiment est jonché de



Douglas Carrier

cendres et d'éclats de verre. Elle appartient maintenant au Squire Whateley.

• 83

Josh & Felicity Harris, 38 et 31 ans

On peut parfois entendre, provenant de cette maison, une sorte de musique aigrette. Le couple a en sa possession un tourne-disque à manivelle Victrola et une collection de disques de cire.

• 84

Les ruines de la maison Bishop

Ces ruines sont les plus vieilles que l'on connaisse dans le village. Cette maison a été construite avant 1700 par John Bishop qui utilisa les chutes de bois du premier moulin-scie. Il ne reste plus de l'ensemble qu'une cave en pierre et une cheminée centrale massive.

• 85

Ferme abandonnée

Connue comme étant "chez le vieux Whitney", cette demeure est restée inoccupée depuis le suicide par pendaison de son dernier propriétaire, il y a dix ans. Des rumeurs selon lesquelles elle est hantée ont doucement envahi le village. Cette histoire, complètement fausse, est issue de l'imagination fertile des enfants.

• 86

J. Thomas Snyder, 66 ans

Des pancartes indiquant "Interdiction de passer" sont disséminées un peu partout dans sa propriété et sur sa maison. Si un Investigateur a le malheur d'approcher sans sa permission, le vieux fermier se mettra sur le pas de sa porte et tirera avec son fusil de chasse calibre 12 chargé au gros sel. Si le premier coup passe au-dessus de la tête de l'intrus, le second a tendance à passer nettement plus bas. Les dommages dus au gros sel sont identiques à ceux causés par un fusil chargé "normalement" et utilisé sur une cible située à moins de 5 mètres. Au-delà de cette distance, le gros sel ne cause que 1D3 points de très douloureux dommages. Snyder n'a pas l'intention de tuer quelqu'un, il veut seulement qu'on le laisse tranquille.



J. Thomas Snyder

Arme : Fusil de chasse cal. 12 65%, 4D6 chargé normalement.

• 87

Abandonnée

• 88

Abigail Conley, 72 ans

Cette vieille femme désagréable et édentée est souvent appelée par les enfants du coin "la sorcière". Son corps tordu et voûté, ainsi que son visage frippé, participent grandement à cette réputation. Abigail est membre de la secte des Croyants, mais elle est inactive depuis un long moment car elle a été mise de côté par les autres. En effet,

il y a deux ans, elle a été accusée d'utiliser ses pouvoirs à des fins personnelles pour persécuter une famille de la région en faisant tourner le lait de ses vaches et en abîmant ses récoltes (432). Craignant que ses actions ne soient préjudiciables au culte, le groupe l'a rejetée, et plus tard, certains membres, dont Mother Bishop, l'ont même menacée de sanctions. Bien qu'elle ait mis depuis un frein à ses activités "parallèles", elle a, depuis, toujours refusé d'assister aux cérémonies du culte. C'est une femme colérique et amère qui nourrit encore de la rancune envers ses anciens camarades.

Abigail voit dans les Investigateurs le moyen de se venger des Croyants. Elle a l'intention de se faire passer auprès d'eux pour une pauvre vieille femme inoffensive, effrayée par les agissements de ces étranges sectateurs de Dunwich. Elle accusera les Croyants de toutes sortes de crimes odieux et essaiera de les lier aux événements qui ont eu lieu autour de l'Abomination. Elle dira que Mother Bishop est le chef du groupe et que la vieille femme entraîne ses compagnons à faire des sacrifices d'enfants au sommet des collines. Abigail sera prête à donner des noms.

Durant les deux dernières années, son esprit a dérapé et elle a développé une étrange phobie : une peur irrationnelle des globes à sorcières de couleur, pendus par certains habitants à leurs portes et fenêtres. Censés protéger des sorcières, ces boules sont complètement inefficaces, mais Abigail a fini par se rendre elle-même incapable d'approcher ces objets.

Si Abigail est à l'origine d'ennuis causés aux Croyants, ils se chargeront rapidement de l'éliminer. Elle sera retrouvée morte dans sa maison, censément de causes naturelles alors qu'elle aura été victime d'un poison subtil concocté par Irene Place (407).

FOR 8	CON 10	TAI 10	INT 13	POU 16
DEX 8	APP 7	EDU 10	SAN 30	PdV 10

Sorts : Appeler l'Homme Cornu, Entraver un Ennemi, Mauvais Œil, Détruire une Récolte, Provoquer la Peur, Estropier un Animal, Prédiction, Protection Magique.

Compétences : Astronomie 25%, Baratin 75%, Discrétion 80%, Mythe de Cthulhu 4%, Occultisme 60%, Pharmacologie 35%.

• 89

Jeremiah & Carolyn Barnett, 47 et 42 ans

Ce couple a deux fils adultes et une fille, Becky, 14 ans, qui est sévèrement attardée. On la voit souvent rôder autour du village. Elle est actuellement au milieu de sa troisième grossesse. Les rumeurs attribuent la paternité à différents garçons du coin, bien que parfois ce soit le nom du père de Becky qui soit murmuré. Comme les deux fois précédentes, elle n'ira pas jusqu'au terme de sa grossesse. Personne ne sait ce que devient sa progéniture.

• 90

Cap Pritchett, 46 ans

Cap travaille pour le gouvernement : c'est le facteur qui passe chez les habitants lointains de la vallée de Dunwich. Cinq jours par semaine, il charge dans son chariot le courrier reçu chez Osborn et l'apporte aux fermes "perdues". Le courrier rural est distribué dans la contrée une fois par semaine. Cap a divisé la commune en cinq parties différentes, chacune pouvant être couverte en une journée

"normale", c'est-à-dire en prenant en compte les arrêts pour papoter, prendre rapidement une tasse de café ou un morceau de tarte aux pommes pour la route.

Cap est amical, serviable, fier de son statut d'employé gouvernemental et consciencieux. Grâce à son travail, il sait pas mal de choses sur ce qui se passe dans la commune : les lettres sont parfois décachetées. Le respect profond de Cap pour la vie privée de gens est plus que contrebalancé par son amour pour les commérages. Certaines choses qu'il voit et entend l'inquiètent, et il peut être une excellente source d'informations pour les Investigateurs. Cap ne sort jamais du village sans son fidèle revolver cal.38.

FOR 12	CON 14	TAI 12	INT 11	POU 13
DEX 11	APP 12	EDU 8	SAN 62	PdV 13

Arme : Revolver cal.38 45%, 1D10.

Compétences : Baratin 35%, Comptabilité 35%, Conduire un Attelage 75%, Histoire 45%, Eloquence 70%, Monter à Cheval 55%, Occultisme 8%, Trouver Objet Caché 65%.

• 91

Basil Tubbs, 66 ans

Tubbs s'imagine être LE bricoleur du village. Il semble savoir réparer à peu près tout, ou du moins c'est ce qu'il dit. De toute façon, il fera toujours de son mieux.

Compétence : Mécanique 55%

• 92

Mother (Charity) Bishop, plus de 120 ans



La Mère Bishop

Cette petite ferme qui sent le renfermé est habitée par une femme que l'on dit être la plus ancienne habitante encore vivante de la vallée. Censée avoir plus de 120 ans, Mother Bishop vit seule, s'aventurant rarement plus loin que le porche de sa maison où elle aime passer de longues après-midis d'été assise au soleil. Personne dit-on ne connaît mieux qu'elle Dunwich, son histoire et ses habitants.

La cataracte l'a quasiment rendu aveugle mais elle peut quand même encore voir des ombres en mouvement. Son ouïe et son odorat sont extraordinairement aiguisés. La maison est en bon état malgré l'infirmité de sa propriétaire et les Investigateurs pourront apprendre par la suite que c'est grâce aux villageois qui consacrent du temps et de l'énergie à l'entretenir. Est-ce par respect, ou par peur, cela n'est pas clair. On conseillera aux personnages qui auront besoin de son aide de lui apporter un petit cadeau. Sans cela, la vieille femme refusera de parler d'autre chose que de la pluie et du beau temps. Un nouveau châte ou du poisson frais seront considérés comme des présents très généreux.

Mother Bishop est la doyenne des Croyants, et bien qu'elle soit trop âgée pour pouvoir assister aux cérémonies des collines, elle en reste le membre le plus respecté. Peu de décisions sont prises sans qu'elle ait été consultée. Elle jugera finement les motivations des Investigateurs et saura

La Bibliothèque de Mother Bishop



Y sont conservés quantités de vieux documents et livres sur l'occultisme, dont un ouvrage sur le Mythe, *Liber Ivonis*, et plusieurs journaux intimes tenus par John Bishop entre 1689 et 1746. Ces journaux contiennent beaucoup de secrets, concernant plus particulièrement les Croyants, ainsi que des informations sur les agissements de John Bishop et de ses disciples.

les guider ou les égarer comme cela lui semblera opportun. Les personnages qui auront appris des choses sur les Croyants et qui seront véritablement amicaux envers eux recevront beaucoup plus d'aide de la vieille femme que les autres. Ceux qui détestent les Croyants ou auront peur d'eux seront continuellement embrouillés par ses propos. Elle ne dira jamais ce qu'elle sait des intentions des Investigateurs mais jouera toujours le rôle de la vieille femme sénile et crédule.

Dans un coin sombre de la maison, se trouve la bibliothèque qui tombe en poussière de John Bishop, et qui se transmet de génération en génération dans sa famille. Mother Bishop permettra aux Investigateurs d'avoir accès aux livres, uniquement si elle est convaincue de leur sincérité, et alors même des limitations leur seront imposées.

Marie Bishop vient souvent dans cette maison et passe des heures à lire les ouvrages de cette antique bibliothèque. Mother Bishop a complètement confiance en elle. L'institutrice peut éventuellement introduire les enquêteurs auprès de la mystérieuse Mother Bishop.

Cette dernière fait partie des rares Croyants qui ont parlé avec Nyarlathotep sous sa forme d'Homme Noir. Bien qu'elle ne considère pas cette entité comme mauvaise, elle sait le danger que peut représenter le fait de "conclure des affaires" avec une telle force. Depuis qu'elle a pris la tête du groupe, en 1833, elle a toujours découragé toute entente avec l'Homme Noir des bois.

"Ce n'est pas un dieu mauvais. C'est le dieu du Savoir qui est prêt à vous apprendre tout ce que vous souhaitez connaître. Il n'enseigne à quelqu'un de bon que des choses bonnes et à une personne mauvaise des choses néfastes. Mais quel homme peut dire que son âme est complètement pure ? Il est pire qu'un dieu mauvais. C'est un dieu qui ne prend pas position."

Certains Croyants, par le passé, ont appelé ce dieu, dont sans doute Jacob Whateley. Presque tous ont connu une triste fin. Mais Nyarlathotep n'avait plus été contacté depuis que Mother Bishop avait pris la tête de la secte. Elle avait toujours empêché cela car c'était trop dangereux.

Elle sait que Virginia Adams (59) communique avec cette entité, la rencontrant quelque part en dehors du village. Mother Bishop a prévenu cette femme des conséquences possibles de ses actes mais elle a senti que cela ne suffirait pas à décourager l'impulsive Virginia.

FOR 7	CON 7	TAI 9	INT 17	POU 28
DEX 6	APP 9	EDU 12	SAN 62	PdV 8

Pénalité aux dommages : -1D4.

Sorts : Anomalie Météorologique, Appeler l'Homme Cornu, Arrêt Cardiaque, Cécité, Charmer un Animal, Contacter Nyarlathotep, Flétrissement, Guérison Majeure, Entraver un Ennemi, Mauvais Œil, Détruire une Récolte, Prédiction, Protection Magique, Provoquer la Peur, Signe de Voor, Vision Onirique.

Compétences : Astronomie 45%, Eloquence 70%, Marchandage 85%, Mythe de Cthulhu 18%, Occultisme 75%, Pharmacologie 45%, Psychologie 80%, Secrets de Dunwich 75%.

• 93

Abandonnée

• 94

La veuve Annie Smith, 39 ans

Son mari est mort il y a dix ans, dans un accident de chasse. Depuis, elle essaie vaillamment d'élever le mieux qu'elle peut ses sept enfants. Quand les Investigateurs arrivent, trois des plus jeunes sont dans le jardin devant la maison, en train d'industriellement écraser des grenouilles en captivité à l'aide de petits morceaux de bois.

• 95

Peter & Abigail Benson, 35 et 35 ans

Peter, Abigail et leurs trois enfants sont chrétiens et baptisés. Arrivés dans la vallée il y a deux ans, ils ont été choqués de découvrir l'étrange secte des Croyants. L'extérieur de leur maison est décoré de divers objets religieux afin d'éloigner ces "adorateurs inspirés par Satan". Une demi-douzaine de globes aux sorcières en verre multicolore sont pendus à leurs fenêtres et à leurs portes. Les Benson sont sur leurs gardes avec les étrangers, mais le fait de venir d'ailleurs que de Dunwich jouera en faveur des Investigateurs.

Peter a en fait vu des Croyants célébrer leur rites païens sur le sommet de Johnson Mountain, dansant nus entre les pierres en cercle, à la lumière d'un immense brasier.

• 96

Jason & Rebecca Horn, 42 et 38 ans

Le grand-père de Rebecca, le vieux Samuel Patterson, âgé de 92 ans, vit avec eux. Le vieil homme est profondément sénile et passe le plus clair de son temps, l'été, assis sur le porche de la maison dans un fauteuil à bascule. Si des étrangers l'approchent, le vieux Sam, complètement terrifié, se mettra à crier comme si on l'assassinait. Si les Investigateurs continuent quand même à avancer, Sam tentera de se lever de son fauteuil, tombera et se cassera la hanche. Ses hurlements de terreur et de douleur alertent le reste de la famille qui arrivera en courant des champs et de la grange. Ils n'en voudront pas aux personnages - le vieil homme fait ce genre de choses tout le temps - mais si Sam est blessé, ils seront quand même assez fâchés.

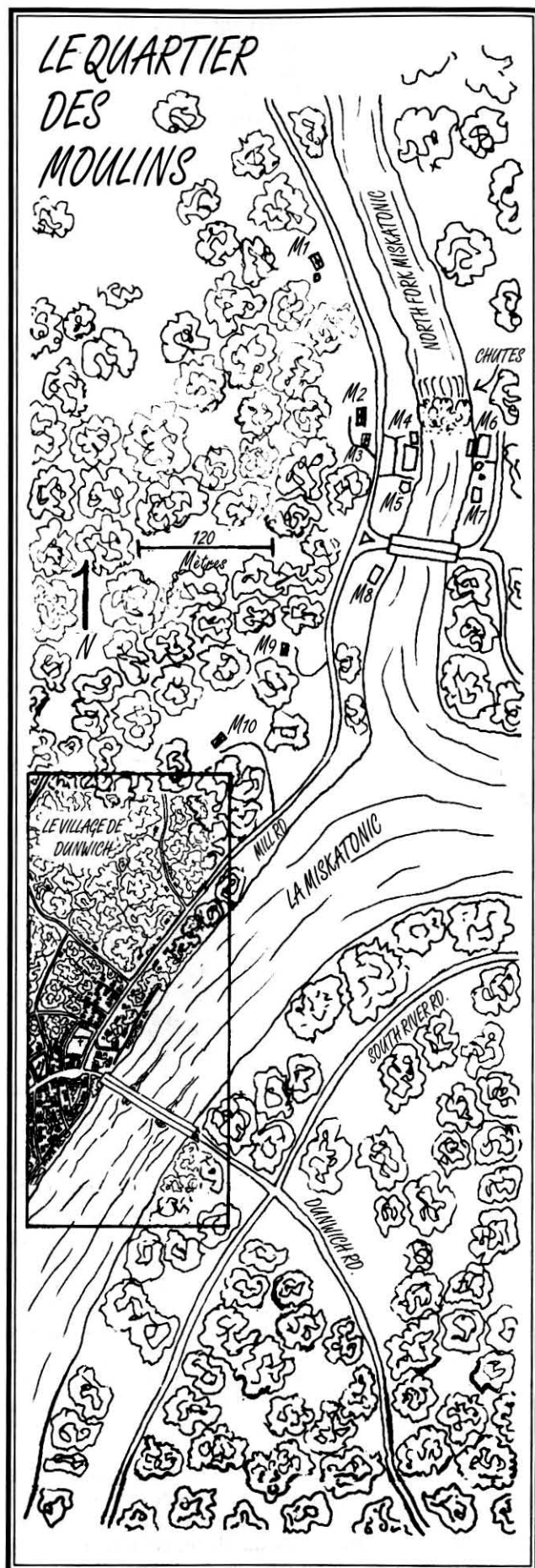
• 97

Abandonnée

• 98

Charlie Holloway, 73 ans

Ce vieil homme ne parle jamais à personne. Ses cheveux sont tout blancs à la suite, raconte-t-on, de ce qu'il aurait



vu, il y a quelques années, au sommet de Wizard's Hill. Seule une Psychoanalyse pourrait le faire sortir de sa coquille.

• 99

Walter & Sylvia West, 65 et 62 ans

LE QUARTIER DES MOULINS

Ce défilé étroit, presque inutilisable pour la culture et le logement, est laissé à l'abandon. Les moulins sont noirs et vides, leurs roues à eau cassées et silencieuses, l'air empli du rugissement continu des chutes de North Fork Miskatonic River.

Le quartier des moulins a commencé à se développer en 1696, quand Jeremiah Whateley a bâti le premier moulin à eau de Dunwich. La construction de moulins a continué bon train pour culminer en 1806 par l'érection d'une grande scierie à deux roues et quatre scies. Cette entreprise était destinée à souffrir prématurément d'une terrible tragédie et elle ferma ses portes quelques années plus tard, accélérant le déclin de Dunwich.

• M1

Ferme abandonnée

• M2

Résidence du surveillant

Cette grande demeure à étage est aujourd'hui occupée par une famille de rats laveurs. C'était celle du surveillant des moulins, placée de telle sorte qu'il puisse être contacté rapidement en cas de problème.

• M3

Maison de l'équipement

C'est un grand entrepôt dans lequel étaient stockés les outils, les pièces de rechange, etc. Les doubles-portes en bois, cassées, gisent sur le sol. On peut y trouver encore quelques pièces de rechange, dont une lame de scie rouillée de près de deux mètres quarante de long.

• M4

Scierie de 1806

C'est la plus grande construction de toute la vallée de Dunwich. Le moulin pouvait s'enorgueillir d'avoir quatre cuves et de pouvoir faire marcher, en même temps, quatre lames mues par un système de roues à aubes jumelles. Bâti sur le site du premier moulin-scierie de Whateley, il dut fermer ses portes en 1808, à peine deux ans après son ouverture.

Plusieurs jeunes garçons du village, l'ayant exploré avant l'inauguration furent tués de façon horrible : ils auraient été, selon le témoignage de celui qui les découvrit, coupés en deux comme de simples morceaux de bois. La famille Whateley des collines fut suspectée, et quelques jours plus tard, Avern Whateley fut pendu haut et court par la foule justicière de Dunwich. Le moulin fut ouvert malgré cette tragédie, mais peu de temps après, les ouvriers commencèrent à se plaindre de faire, entre autres, de mauvais rêves. En deux ans, la famille Whateley, incapable de trouver des gens pour y travailler, ferma la scierie pour toujours.

Toute personne passant une nuit dans les moulins revit en rêve l'effroyable crime, voit les garçons figés par quelque sort et doucement coupés en deux sous les affreuses dents des scies. Le rêveur perd 1/1D4 points de SAN.

• M5

Vieux moulin à blé

Construit en 1748, il remplaça le premier moulin à moudre de 1696. On y travaillait le maïs et le grain de la communauté jusqu'à l'effondrement de l'économie locale, au milieu du 19ème siècle.

• M6

Vieux moulin-scierie

Cette scierie fut construite en 1791. Elle n'avait qu'une de scie mue par une unique petite roue à eau. Il était prévu que ce moulin continuerait son activité en complément de celle du plus grand construit en 1806. Leurs productions ainsi cumulées étaient censées donner un coup de fouet à la prospérité du village. Cette scierie fut fermée quelques années après l'échec du moulin de 1806. Actuellement, y repose le cadavre en décomposition du vieux sorcier Noah Whateley, déterré par le dément Curtis Whateley (502) et caché là en attendant une conjonction astrale favorable.

Le Cadavre Déterré

Il ne reste pas grand-chose de la carcasse du vieil homme, si ce n'est les os tenus ensemble par des filaments de chair séchée. Le bâton étrangement gravé du sorcier est placé en travers de ses genoux et une ferromnière en or orne son front, tenue en place par plusieurs vis à bois. L'amulette est de type hyperboréen. Voir ce cadavre coûte 1/1D4 points de SAN.

Quoiqu'il en soit, le Fils de Yog-Sothoth sentira l'intrusion des Investigateurs et animera le corps, le faisant vaciller sur ses pieds pour accueillir les intrus, prêt à lancer un sort mortel. Ce spectacle provoque la perte de 1/1D6+1 points de SAN.

La Ferromnière d'or

Fabriquée dans l'ancienne Hyperborée, cet objet magique a le pouvoir de ressusciter les morts. Ces derniers ne sont alors qu'en partie vivants, ne respirant pas et n'ayant aucun besoin de nourriture ou de boisson. Les squelettes régénèrent leur chair au bout d'un certain temps, mais le meilleur résultat qu'ils puissent obtenir est l'apparence d'un cadavre de plusieurs jours. Leur volonté est faible, leur POU n'est plus qu'au quart de ce qu'il était, et ils deviennent en général les serviteurs, ou les esclaves, de ceux qui leur ont parlé en premier à leur retour à la "vie". Ils peuvent cependant quotidiennement faire un jet de POUx1 qui, s'il réussit, leur permet de se libérer de leur dépendance. Si la ferromnière est enlevée, le cadavre tombe aussitôt en poussière.

Le cadavre de Noah Whateley

FOR 13	CON 20	TAI 10	INT 0	POU 25
DEX 8	PdV 15	Déplacement 7		

Arme : Choc électrique 75%, 2D8*

Armure : 6 points plus le fait que le cadavre est insensible à la plupart des armes**.

Sorts : Anomalie Météorologique, Appeler l'Homme Cornu, Appeler Yog-Sothoth, Appeler le Rejeton de Yog-Sothoth, Arrêt Cardiaque, Cécité, Contacter Nyarlathotep, Détruire une Récolte, Estropier un Animal, Flétrissement,

invoquer un Byakhee, invoquer un Vampire Stellaire, Mauvais Œil, Prédiction, Protection Magique, Provoquer la Peur, Sortilège de Mort, Terrible Malédiction d'Azathoth.

Perte de SAN : 1/1D6+1.

* Une fois que la victime a subi ce choc, elle encaisse 2D8 points de dommages par round jusqu'à ce qu'elle se libère en réussissant un combat FOR contre FOR.

** Les balles et autres armes d'empalement ne lui causent aucun dommage. Les armes tranchantes et contondantes font des dégâts normaux mais doivent compenser l'effet de l'armure. Le cadavre pourrait brûler, mais seulement dans une chaleur intense. Il n'est pas "naturellement" inflammable. Enfermer la chose dans le bâtiment en flammes, la réduire en morceaux à la dynamite ou la maintenir à terre et la déliter restent les moyens les plus efficaces pour la détruire.

Le corps peut être "désactivé" en enlevant l'amulette que Curtis Whateley lui a fixé au crâne. Le cadavre tombe alors en poussière.

Il préfère attaquer les Investigateurs avec des sorts terrifiants qui les repousseront, lui permettant de s'échapper et de se cacher. Il n'a qu'un objectif : survivre jusqu'à ce qu'il soit temps d'appeler le Fils de Yog-Sothoth.

• M7

Moulin en ruine

Ce bâtiment, construit en 1709, transformait les tissus grossiers filés à la maison, en étoffes plus durables. Il a cessé de fonctionner en 1786 et depuis tombe doucement en ruine.

• M8

Moulin incendié

C'est le premier moulin à grains de Dunwich, bâti en 1696 par Jeremiah Whateley. Il a été abandonné après la construction du moulin de 1748 et intégralement brûlé en 1801. Il ne reste plus que la vieille cave en ruine.

• M9

Ferme abandonnée

• M10

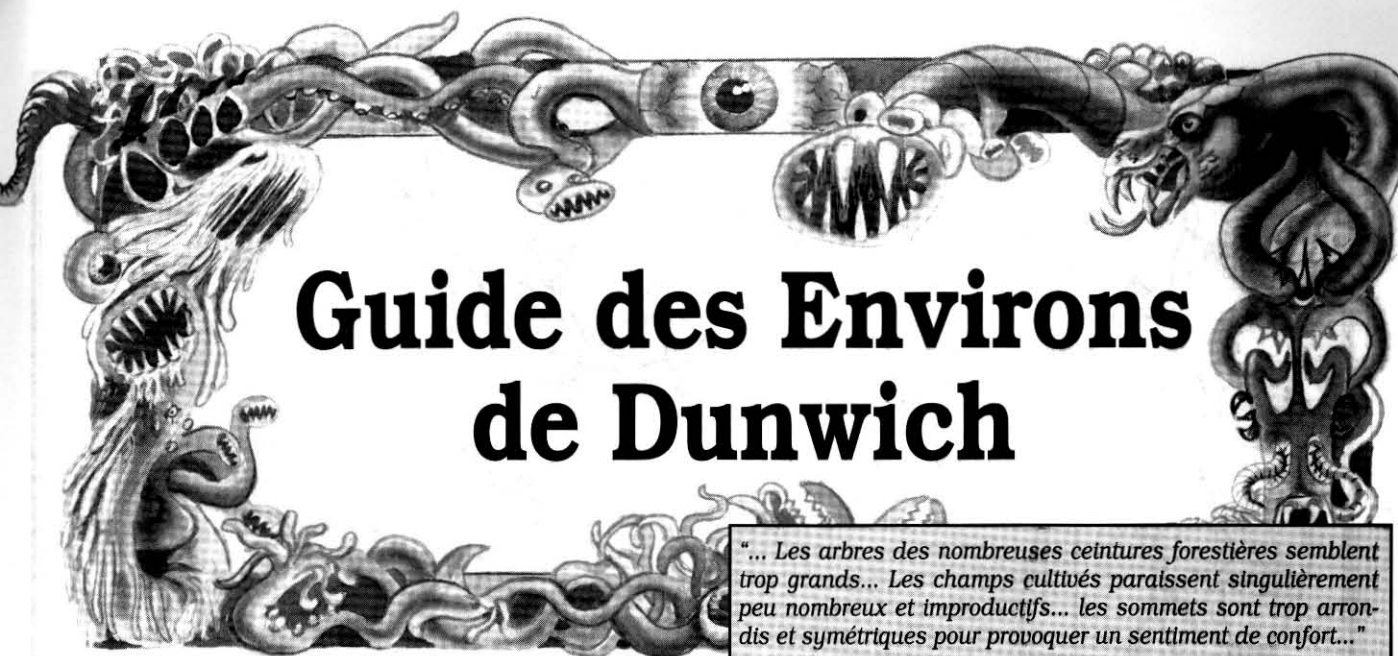
Ferme abandonnée

Le petit Billy Prescott, âgé de 15 ans, est caché ici depuis deux semaines. Battu sauvagement par son père un nombre de fois incalculable, il s'est enfui de chez lui, complètement désespéré (419).

Ne sachant que faire, et où aller, il se dissimule dans cette ruine, vivant des restes de nourriture glanés dans les poubelles du village.



La vieille scierie



Guide des Environs de Dunwich

"... Les arbres des nombreuses ceintures forestières semblent trop grands... Les champs cultivés paraissent singulièrement peu nombreux et improductifs... les sommets sont trop arrondis et symétriques pour provoquer un sentiment de confort..."

RÉGION 1 : DIVIDE RIDGE (LA CRETE)

Cette région est escarpée, rocheuse et, au sud, impropre à la culture. La corniche en est l'élément géographique le plus important et le point culminant, séparant vraiment les gens qui habitent de chaque côté. Les familles du sud de la corniche sont installées depuis longtemps à Dunwich, celles du nord étant arrivées plus tard et ayant, pour la plupart, leurs racines à Aylesbury ou dans le New Hampshire.

Ces derniers n'ont quasiment pas de contact avec Dunwich. Ils commercent avec Aylesbury et même leurs téléphones sont connectés à une ligne interurbaine séparée de celle de Dunwich.

Les habitations

• 101 Alvin & Anne Beams, 41 et 36 ans

Le couple a perdu un enfant en avril 1926 et a, pendant un certain temps, accusé ouvertement Wilbur Whateley d'actes répréhensibles. Ils se sont plus tard rétractés, après avoir reçu la visite dudit Wilbur. Certains disent que leur silence a été payé par l'or des Whateley, d'autres que Wilbur a menacé la vie du fermier.

• 102 Jeremy & Catherine Beams, 39 et 29 ans

Jeremy est le frère d'Alvin Beams. Il a entendu la conversation entre Wilbur Whateley et son frère, et la menace qu'il a faite à Alvin. Respectueux de la vie privée de son aîné, Jeremy n'a jamais rien révélé de cette entrevue.

• 103 Abandonnée

Cette ancienne ferme tombe en ruine. Si la cave est fouillée et un jet de Trouver Objet Caché réussi, les Investigateurs découvriront un paquet de vêtements ensanglantés, coincé derrière une pierre descellée du mur. Les deux familles Beams peuvent identifier ces habits comme étant

ceux de Ruth Michaels, la femme du fermier qui possédait cette maison, Chad Michaels. Les Michaels ont fait leurs paquets et sont partis il y a de cela sept ans, bien que personne ne puisse vraiment se souvenir d'avoir vu Ruth quitter la ferme. En retournant la terre de la cave, les personnes exhumèrent le squelette désagréé de Ruth. Chad a depuis quitté l'Etat, sans laisser aucune trace.

• 104 Le vieux Dan Hunter, 66 ans

Le vieux Dan est l'un des chasseurs et des pisteurs les plus émérites de la vallée. C'est le père de Bill et Bob Hunter.

Armes : Fusil non automatique cal.30.06 83%, 2D6+3 ; Fusil de chasse cal.12 90%, 4D6.

Compétences : Suivre une Piste 99%, Trouver Objet Caché 98%.

• 105 Bill & Betty Hunter, 43 et 35 ans

Derrière la maison, visible depuis la route, il y a les ruines d'une grange incendiée récemment dont il ne reste plus que des morceaux de bois carbonisés entourés de terre brûlée. Dans cette maison, deux membres de la famille, Bill et son aîné, se remettent de sévères brûlures. Ils survivront, mais de terribles cicatrices leur rappelleront toujours cet accident.

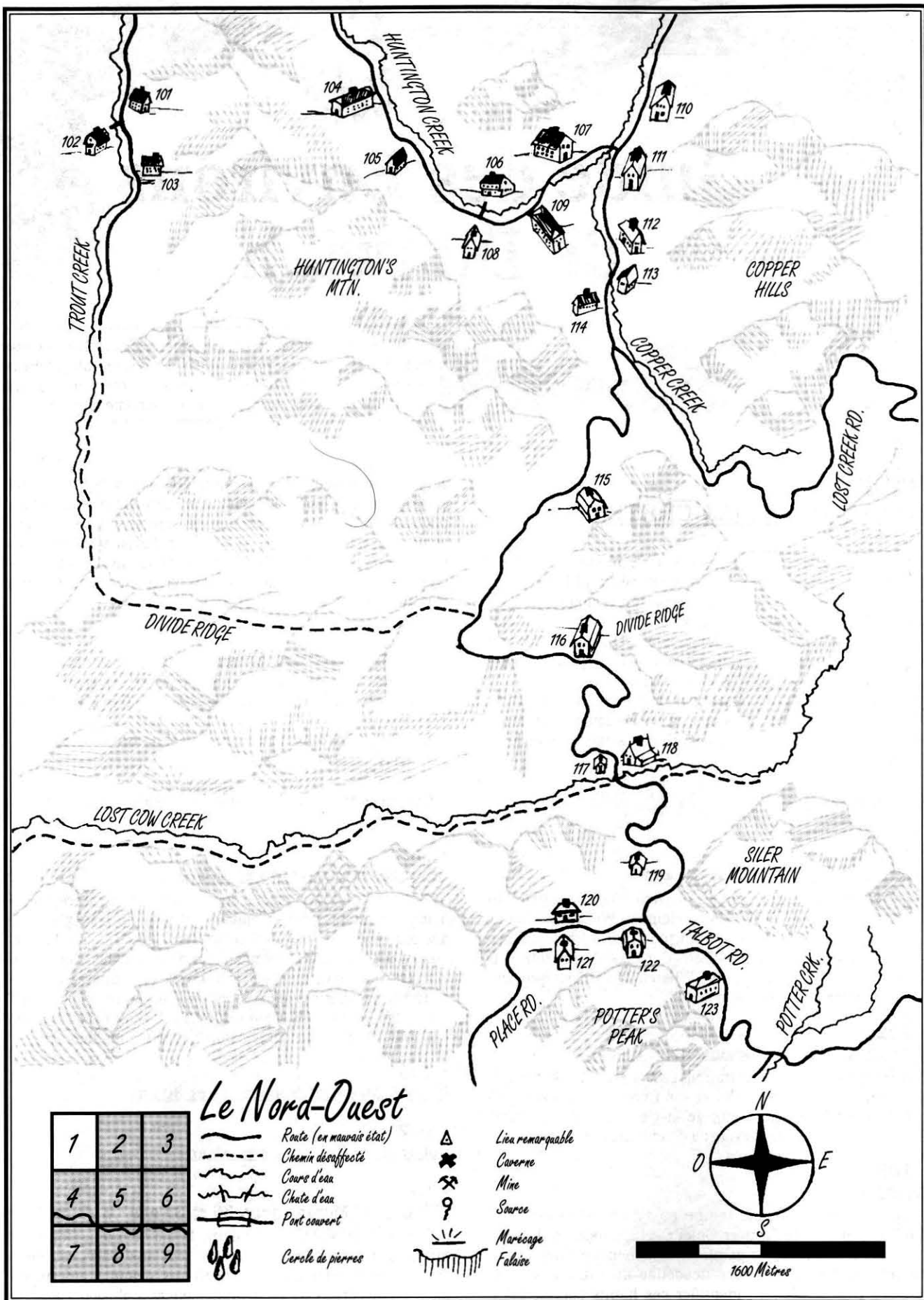
Des bruits courent selon lesquels J.B. Monroe aurait été vu dans les alentours juste avant que le feu ne démarre.

• 106 Barry & Margaret Hobbes, 31 et 30 ans

• 107 Bob & Mary Hunter, 33 et 31 ans

• 108 Will & Sybil Montgomery, 36 et 33 ans

Sybil et Will sont à la tête d'une ferme bien tenue et assez prospère. Une Ford, de seulement sept ans d'âge, est garée devant leur maison. Leur fille de 13 ans, Jeannie, a dernièrement eu des crises de somnambulisme et a plusieurs fois été



vue, errant dans la vallée sud de Huntington's Mountain, près de Druid's Grove. Son père l'a trouvée une fois à cet endroit, seule, semblant converser avec une présence invisible et inaudible. Jeannie était apparemment encore endormie.

Les Montgomery ont tout essayé, même une visite chez le docteur Houghton, à Aylesbury, mais rien ne semble pouvoir arrêter les crises mensuelles de somnambulisme de la fillette. Jeannie se souvient de ces expériences seulement comme de bribes de rêves. Elle dit parler à "l'homme noir dans les bois".

C'est à ce même endroit que Virginia Adams (59) rencontre, ces derniers temps, Nyarlathotep. Le dieu noir, sentant la présence proche de la sensible Jeanine Montgomery, l'a appelée de l'Autre Côté, et tente de la séduire par son pouvoir et son savoir. Virginia n'est pas au courant de ces tentatives.

• 109

Harvey & Sheryl Grant, 28 et 26 ans

Il y a un panneau "A vendre" sur la ferme, et ce depuis deux ans.

• 110

Clint & Hannah Barnes, 39 et 37 ans

Madame Barnes souffre d'une maladie de peau très avancée, si bien que voir par surprise son visage si durement ravagé provoque une perte de 0/1 point de SAN.

Hannah n'a jamais vu de médecin. Un Investigateur réussissant un jet de Diagnostiquer une Maladie identifiera une affection commune et la réussite d'un jet de Soigner une Maladie permettra à un personnage médecin de lui prescrire un traitement qui apportera, à elle et à son époux, le soulagement qu'ils attendent depuis des années. Il commencera à y avoir des progrès au bout de 10 à 14 jours. Le couple sera très reconnaissant.

• 111

Bill Johnson, 32 ans

Veuf avec quatre enfants à charge, Bill attribue sans hésiter à Wilbur Whateley le meurtre de sa femme resté inexplicable et qui a eu lieu il y a quatre ans. La jeune Shelley a été attaquée, violée et assassinée dans un champ à un kilomètre de sa maison. Le coupable est en fait Temple Potter (917).

• 112

Art & Marilyn Garson, 44 et 44 ans

Ce couple a deux gros chiens qui ont quelque chose des mastiffs. Les deux bêtes, loyales à la famille, attaquent quiconque lève la main sur leurs maîtres.

Points de Vie : 8.

Arme : Morsure 80%, dommages 1D4+1 plus empalement.

Si le chien n'est pas blessé pendant le round où il a réussi à mordre, il s'accroche et inflige encore 1D4+1 points de dommages au round suivant. L'animal lâche sa victime s'il est blessé, ou s'il reçoit l'ordre de le faire de l'un des membres de la famille.

• 113

Sam & Jeanine Rawson, 35 et 31 ans

Le vieux verger de pommiers à côté de la maison a été quasiment détruit par un feu, l'an dernier. Il ne reste pas grand-chose de plus que des troncs carbonisés. On a reproché ce forfait à J.B. Monroe (115) mais aucune plainte n'a été déposée.

• 114

Abandonnée

La ferme se trouve à près de trois cents mètres de la route, au sommet d'une colline très escarpée recouverte d'une véritable forêt de vigne grise noueuse et entortillée, reste d'un vignoble planté quelques années auparavant par un entrepreneur de Dunwich. L'expérience fut un échec et le malheureux novateur quitta l'endroit. Laisée à l'abandon, la vigne est devenue rampante puis est morte.

• 115

John & Helen Monroe, 43 et 39 ans

La famille Monroe est complètement isolée de ses voisins, aussi bien du nord que du sud. C'est un couple "très bien" qui a quatre enfants dont l'aîné, J.B., qui a 21 ans, ne va pas bien du tout. Depuis l'âge de 10 ans, le garçon est toujours mêlé à toutes sortes de problèmes. Dernièrement, le Squire Whateley lui a dit de rester en dehors du village sans quoi il appellerait la police de l'Etat. On lui reproche diverses mutilations de bétail et des incendies criminels mais, craignant les représailles, personne n'a jamais osé porter plainte. Même les parents de J.B. vivent dans la peur du jour où il se retournera contre eux.

J.B. a récemment fait la connaissance d'une villageoise, Virginia Adams (59), qui fréquente le coin depuis quelques mois, rencontrant à Druid's Grove Nyarlathotep sous sa forme d'Homme Noir. J.B. l'a accompagnée une ou deux fois à ces rencontres et, malgré la peur instinctive qu'il ressent face à cette mystérieuse entité, il se laisse mener par la séduisante Virginia. Bien qu'elle ne lui ait encore révélé aucun des secrets des Croyants, elle a l'intention d'utiliser J.B. dans sa tentative de prise de contrôle de la secte. J.B. pourra, ou non, tomber dans les rets de Virginia.



J. B. Monroe

J.B. Monroe, mauvaise graine

FOR 15	CON 15	TAI 15	INT 11	POU 10
DEX 14	APP 13	EDU 7	SAN 33	Pd V 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Poings 80%, 1D3 ; Tête 65%, 1D4 ; Pieds 75%, 1D6.

Compétences : Baratin 30%, Conduire une Automobile 30%, Discrétion 85%, Grimper 80%, Incendie Criminel 85%, Sauter 80%, Se Cacher 85%.

• 116

Abandonnée

Cette vieille ferme est construite sur la pente d'une colline escarpée. Les pilotis supportant le devant du bâtiment sont en partie tombés laissant la maison aller de l'avant dans un angle déconcertant.

Si les Investigateurs ont l'intention de visiter l'endroit, sachez que les ruines de cette bâtisse ne peuvent supporter en même temps que 30 points de TAI. Si cette limite est dépassée, les pilotis s'écrouleront définitivement et la mai-

son dégringolera au bas de la pente. Les personnages qui se trouvent à l'intérieur à ce moment-là doivent réussir un jet de DEXx5 pour rester sur leurs pieds. Ceux qui le ratent tombent à terre et perdent 1 point de Vie.

La maison glissera sur à peu près quarante cinq mètres avant de basculer sur l'arête d'un petit promontoire et de faire une chute de près de quatre mètres. Les Investigateurs ont trois rounds pour en sortir, en réussissant un jet de Grimper afin de passer par une petite fenêtre de derrière, pendant que la bâtisse glisse et rebondit au pied de la pente. Un jet réussi de Sauter permet de s'en sortir sain et sauf, s'il échoue cela entraîne une perte de 1D3 points de Vie. Ceux qui ont été précipités au sol doivent passer au moins un round à se remettre sur leurs pieds en réussissant un jet de DEXx5. Ceux qui sont toujours dans la bâtisse lorsqu'elle tombe du promontoire subiront 2D6+2 points de dommages.

• 117

George & Ellie Judson, 38 et 34 ans

Cette ferme a des terrains des deux côtés de la route, résultat de l'acquisition par George de la terre que possédait son regretté frère. Le frère en question, Lawrence, a péri avec sa femme et ses trois enfants il y a deux ans, dans un incendie qui a ravagé leur maison. Des ragots disent que George aurait été à l'origine du sinistre.

Les Judson ont deux enfants, Robert et Lisa, respectivement 12 et 10 ans. Il y a deux ans, durant la nuit du fameux incendie, Robert a vu son père se faufiler derrière la maison, juste quelques minutes avant que le feu ne se déclare. Il n'en a jamais rien dit à personne.

• 118

Ferme brûlée

Le feu dévastateur d'il y a deux ans n'a rien laissé de ce qui fut autrefois la ferme de Lawrence Judson, si ce n'est la cave, qui tombe en ruine, et une cheminée de brique massive. La famille qui vivait là a, elle aussi, été anéantie.

• 119

Amos Whateley, 49 ans

Cette ferme à l'activité réduite n'est occupée que par Amos qui s'est retrouvé seul quand sa femme l'a quitté, voici quatorze ans. Amos est grand, il a l'air misérable et sait à peine lire et écrire. Il a dernièrement porté plainte contre l'Université de Miskatonic et a obtenu la restitution des livres du "regretté" Wilbur Whateley. Il guette le retour de ces ouvrages, croyant y trouver quelque part le secret de l'or des Whateley.

Amos s'occupe d'une distillerie, cachée dans les bois derrière sa maison, et gagne un peu d'argent en vendant de l'alcool de contrebande. Bien que ce ne soit pas le meilleur whiskey de la vallée, son produit est bon marché et buvable. En apportant ses bouteilles, c'est 50 cents le quart de litre pour les locaux et un dollar pour les étrangers.

Le frère d'Amos, Seth (123), habite juste un peu plus haut sur la route mais les deux hommes ne se sont pas parlé depuis des années. Leur animosité date d'il y a dix ans, lorsqu'une acquisition de terrain a mal tourné. L'argent qu'ils avaient mis en commun a disparu, mais Seth est persuadé qu'Amos n'a jamais payé sa part et qu'il a gardé le tout pour lui.

Bien qu'Armitage craigne le pire, Amos Whateley ne sait rien des actes de son frère. Il a tout fait pour obtenir le retour des livres parce qu'il pense qu'ils contiennent le secret de l'or des Whateley et que l'Université est aussi dans la course pour cet or. L'offre d'achat qui lui a été faite pour ces volumes, soit l'astronomique somme de 1 000 \$,



La statue hyperboréenne

en est pour lui la preuve irréfutable. La peur d'Armitage en ce qui concerne Amos est donc infondée. A partir du moment où l'homme est informé de la présence des Investigateurs en ville et de leurs intentions, il refusera de leur parler. Il conclura un arrangement avec Lem Whateley (68) pour qu'il les suive partout dans le village et qu'il en informe son complice, Temple Potter (917).

Amos aurait préféré ne pas avoir à traiter avec Potter, mais ce dernier connaît son secret. Amos et le père de Temple, Matthew Potter, étaient compagnons de beuverie, et une nuit, à la limite de l'abrutissement total, Whateley confessa à Potter que sa femme ne l'avait pas vraiment quitté mais qu'il l'avait assassinée, après une dispute au sujet du dîner. Il l'enterra dans un soubassement de ciment qu'il coula quelques jours plus tard, puis lança la rumeur selon laquelle elle était partie. Temple a appris ce secret de son père alors que celui-ci était en prison et l'a utilisé pour contraindre Amos d'abord à partager l'or, et ensuite à fournir un alibi à ses cousins.

Amos Whateley, chercheur d'or illétré

FOR 14	CON 15	TAI 15	INT 9	POU 8
DEX 10	APP 8	EDU 6	SAN 28	PdV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Poings 75%, 1D3 ; Tête 65%, 1D4 ; Pieds 60%, 1D6.

Si le secret d'Amos est mis à jour, il s'effondrera, soit en se rendant à la police, soit en se donnant la mort. De toute façon, la bibliothèque sera à nouveau laissée en charge au Squire Whateley qui rendra les livres à l'Université.

• 120

Casimir & Helena Hobrowski, 39 et 38 ans

Ce couple d'immigrants est arrivé dans le Massachusetts un peu avant le début de la Grande Guerre, achetant cette ferme avec le petit pécule qu'il avait amené. Autrefois propriété de Walter Bishop, la maison a été mise en vente quand son fils unique s'est brouillé avec lui et est parti dans le Midwest. Casimir et Helena ont eu des moments difficiles, mais grâce à un dur labeur, ils ont fait quelque chose de cette exploitation. Ils ont cinq enfants de 6 à 18 ans.

Il y a derrière la maison une statue cassée de pierre. Les Hobrowski ne savent rien de cette œuvre, ni pourquoi elle se trouve là. Elle fait près d'un mètre cinquante de haut et représente une femme ailée. Il lui manque la tête et les bras. Un jet de Géologie réussi révélera qu'elle est en basalte et la réussite d'un jet de Mythe de Cthulhu, qu'elle est hyperboréenne. Un Bishop l'a trouvée alors qu'il labourait sa terre et l'a placée à cet endroit il y a bien longtemps.

Très près de la statue se trouve l'ancien cimetière des Bishop. Une douzaine de tombes occupent ce coin laissé à l'abandon et envahi par les herbes. Le corps de Christian Bishop est enterré ici, dans un cercueil rempli d'alcool comme ceux du mausolée des Bishop dans le cimetière du village. La pierre tombale de Christian est datée de 1858.

• 121

Calvin & Rita Black, 44 et 40 ans

Calvin et Rita sont relativement nouveaux à Dunwich, n'y vivant que depuis une petite vingtaine d'années. Leur ferme appartenait, avant, à l'un des membres de la branche semi-décadente des Whateley. Derrière la maison, il y a un petit cimetière privé presque entièrement caché par de hautes herbes.

• 122

Sally Whateley, 35 ans

Sally est la sœur de deux Whateley ennemis, Amos et Seth (119 & 123). Elle est veuve depuis cinq ans, son mari ayant été emporté par une mauvaise grippe en hiver. Elle se retrouve seule avec trois enfants à élever. Elle parle avec ses deux frères mais refuse catégoriquement d'être impliquée dans leur vieille querelle. Sally est prête à "distraire" de temps en temps des hôtes masculins, mais le prix de son hospitalité est de 2 \$.

• 123

Seth & Charlotte Whateley, 43 et 41 ans

Seth est le plus jeune frère d'Amos Whateley. Les deux hommes ne se parlent plus depuis dix ans, à cause d'une dispute concernant de l'argent qu'ils auraient mis en commun pour l'acquisition d'un terrain près d'Aylesbury. Amos s'occupait des transactions, et quand l'affaire tomba à l'eau, les arrhes de 200 \$ ont disparu. La moitié de cet argent avait été donnée par Seth. Le plus jeune frère croit encore que son aîné l'a tout bonnement empoché.



Druid's Grove (la Clairière aux Druides)

Si les Investigateurs font une visite dans la journée, Seth sera en dehors de chez lui en train de labourer, de réparer la palissade, etc. Les personnages rencontreront alors sa femme, Charlotte, et leurs deux plus jeunes enfants. Charlotte, amicale, les invitera à entrer et enverra le plus âgé des deux enfants chercher Seth. Vingt minutes s'écouleront avant que Seth n'apparaisse, et pendant ce temps les Investigateurs pourront s'asseoir et papoter avec son épouse. Charlotte adore la compagnie et si un jet d'Eloquence ou de Baratin est réussi par l'un de ses interlocuteurs, elle s'ouvrira à eux.

Charlotte sait qu'Amos a une distillerie clandestine mais est assez correcte pour ne pas le dire à des étrangers. Elle ne se privera pas cependant de parler de tout le reste (en ce qui concerne Amos). Elle n'aime pas son beau-frère et est prête à croire toute les mauvaises choses que les visiteurs pourront dire à son sujet.

Seth arrivera finalement et, bien qu'il soit poli avec les étrangers, se montrera plus réservé. Il est très jaloux de sa vie privée et ne voudra pas engager la conversation sur les "affaires de famille". S'il réalise que sa femme n'a pas tenu sa langue, son attitude vis-à-vis des personnages se "refroidira" : il n'est pas content de constater que des étrangers ont profité de son absence pour soutirer des informations à Charlotte.

A ne surtout pas manquer...

Druid's Grove (la Clairière aux Druides)

Ce bosquet d'arbres immenses est blotti dans une petite vallée sous la face sud de Huntington's Mountain. Au centre d'un cercle délimité par de vieux chênes se dresse un monolithe de pierre taillée grossièrement de deux mètres quarante de haut. Les troncs des arbres sont gravés d'horribles visages humains tordus.

Un Investigateur qui réussit un jet d'Occultisme peut découvrir qu'il s'agit d'un lieu druidique utilisé pour des cérémonies rendant l'une de leurs plus noires divinités clémentes aux humains. Un jet réussi de Mythe de Cthulhu indiquera qu'il s'agit d'un lieu dédié à Nyarlathotep. Bien que les sculptures sur les arbres aient plusieurs siècles, elles sont aussi précises que si elle avaient été faites le jour même.

J.B. Monroe a toujours été fasciné par cet endroit et il est dans son habitude d'y venir au moins une fois par mois, en amenant avec lui des chats qu'il torture longuement, avant de leur fracasser le crâne contre le monolith. C'est ici qu'il a rencontré pour la première fois Virginia Adams (59) qui utilise également ce lieu pour Appeler l'Homme Noir. Effectuer cet Appel dans Druid's Grove coûte 10 points de Magie et a 90% de chances de réussir.

RÉGION 2 : SULPHUR SPRINGS (LES SOURCES SULFUREUSES)

Cette région sauvage, quasiment inhabitée, se trouve juste au nord du village. La North Fork Miskatonic y prend sa source, avant de devenir un cours d'eau assez important qui rejoint enfin le fleuve Miskatonic lui-même. Les hauteurs les plus imposantes sont toutes regroupées dans cette région : Green, Prescott, Cromlech, Bear et Sulphur Mountains.

Il y a peu d'habitations, mais les plus anciennes remontent au début du 18ème siècle. Les résidences construisent plus en hauteur sur les collines, sont plus récentes, mais la plupart sont abandonnées depuis longtemps.

Talbot Road et Lost Creek Road, quand le temps est clément, sont toutes deux praticables en automobile. Les chemins de traverse, eux, sont infestés de nids-de-poule. Seul un camion ou un véhicule de même résistance peut y rouler sans danger et sans casse.

Cette région était autrefois habitée par une tribu d'Indiens Abenakis qui vivaient dans une petite vallée au sud de Green Mountain. Des pointes de flèches et autres vestiges du même genre peuvent encore être découverts.

Les habitations

• 201

Elam & Nancy Hutchins, 35 et 32 ans

Elam est le jeune frère de Will Hutchins (434) et le fils de Sam Hutchins (433). Elam, qui fait partie de la secte des Croyants, est un ennemi de longue date de Wilbur Whateley. Mais il n'a jamais osé tenter quoi que ce soit contre lui. Wilbur a un jour tué un de ses chiens, un colley, en signe de provocation. Il a sagement préféré ne pas répondre.

Elam a le don de faire grincer et gémir des morceaux de bois à distance. De nature farceuse, il profite parfois de ce talent pour embobiner les "bêcheurs" de la ville qui viennent lui rendre visite.

Sorts : Estropier un Animal, Mauvais Œil, Vision Onirique.

• 202

Silas & Anstiss Bishop, 62 et 51 ans

Silas est un Croyant qui n'a jamais eu beaucoup de contacts avec la branche décadente de la famille Whateley. Il y a des années de cela, il a vu le petit Wilbur et sa mère, Lavinia, courir nus en haut de Sentinel Hill. Il connaît beaucoup des secrets des Whateley. Silas est méfiant et plein de suspicion vis-à-vis des étrangers.



Silas Bishop

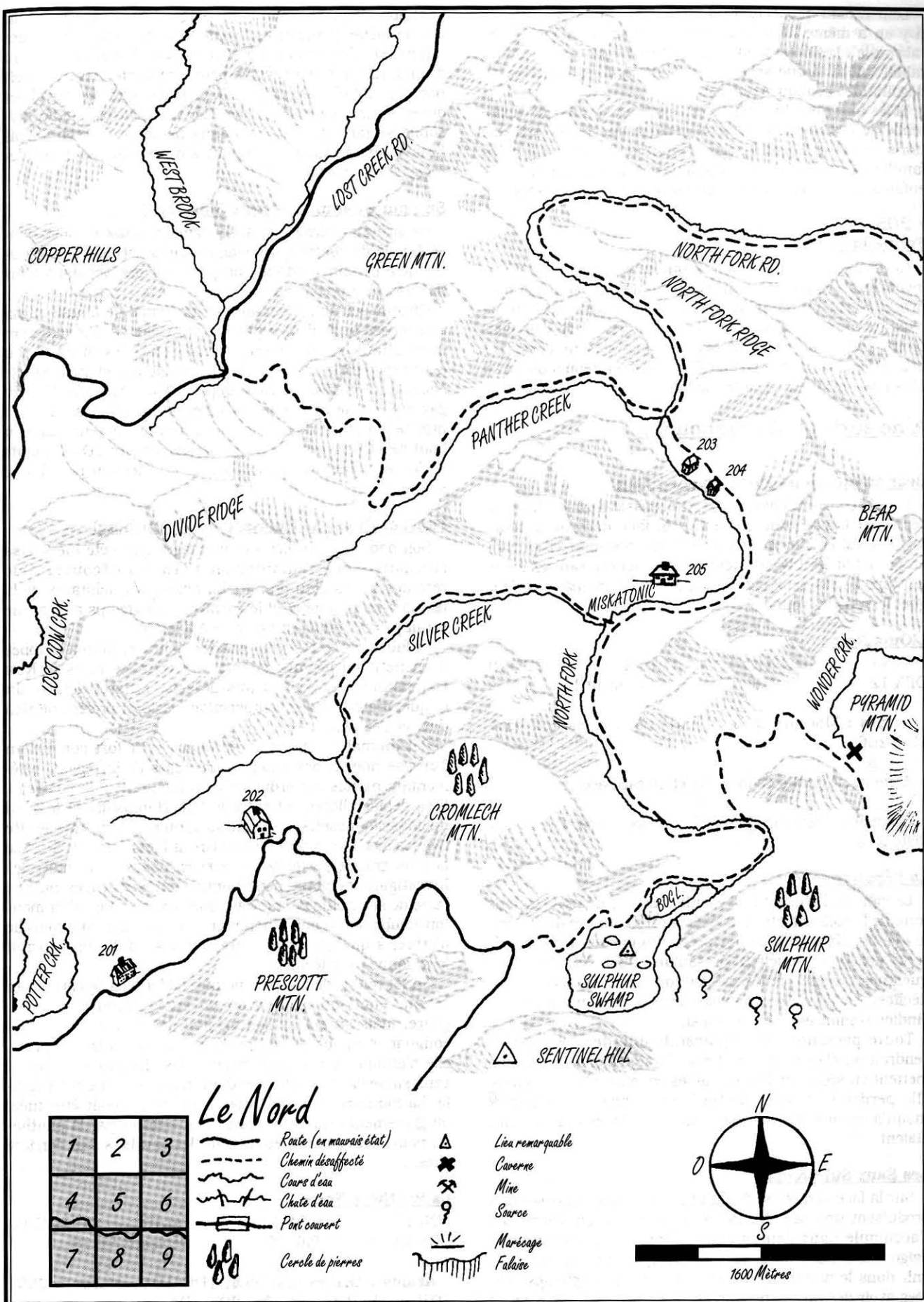
Sorts : Anomalie Météorologique, Entraver un Ennemi, Mauvais Œil, Prédiction, Protection Magique, Vision Onirique.

• 203 & 204

Le Clan Dunstable/Wilson

Ces deux familles, isolées de tout, sont voisines, leurs deux maisons étant très proches l'une de l'autre. Elles forment un clan unique car elles se sont tellement mêlées au cours des années qu'il serait impossible de retracer avec précision les liens qui les unissent. Leurs membres sont parmi les gens les plus dégénérés de la vallée, mais ils sont inoffensifs s'ils ne se sentent pas agressés.

En tout et pour tout, une vingtaine de personnes vivent à l'étroit dans ces deux fermes crasseuses, dont près d'une douzaine d'enfants sales et sans éducation qui n'ont, pour la plupart, jamais été vus dans le village. La majorité des membres du clan louchent et n'ont pas l'air sain d'esprit. Plusieurs ont de fortes tendances au mongolisme et le faciès aplati.



Leur niveau intellectuel est terriblement bas (INT 6-9), et il y en a même deux dont l'intelligence est encore plus "abyssale". Les deux familles sont dirigées par Mabel Duns-table, une matrone sévère de 56 ans qui régle toutes les dégoûtantes pratiques du groupe.

Si les autorités du comté sont mises au courant de l'existence de ces familles, elles se déplaceront et des arrestations seront effectuées. Les membres les plus âgés des familles seront déclarés coupables et mis en prison, les enfants séparés et placés dans des maisons spécialisées.

• 205

Ferme brûlée

Cette maison a brûlé il y a quelques années dans un incendie provoqué par l'un des membres du clan. Le propriétaire du moment avait eu la mauvaise idée de se plaindre auprès d'eux de leurs "habitudes" et de leur faire croire qu'il allait prévenir les autorités s'ils ne cessaient pas. Après le feu, le "plaignant" est parti et depuis on ne l'a plus revu, ni entendu parler de lui.

A ne surtout pas manquer...

Bear Mountain (la Montagne de l'Ours)

On peut voir d'en bas, grâce à la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché, une grotte sur la face nord de la montagne. C'est la demeure d'un gros ours noir qui, s'il est pris au piège par les Investigateurs, les attaquera sauvagement. Il frappe de ses deux pattes griffues, ou d'une patte et de la gueule, tous les rounds.

L'Ours Noir

FOR 24	CON 15	TAI 24	POU 10
DEX 12	PdV 20	Mouvement 16	

Armes : Morsure 35%, 1D10+2D6, Griffes (x2) 45%, 1D6+2D6.

Armure : 4 points de fourrure et de cartilage.

Compétences : Ecouter 45%, Grimper 50%, Suivre une Piste 65%.

La Sépulture

Le long du bord nord de Panther Creek, une partie de la terre de la colline a été emportée par les eaux, ce qui a révélé des os. Une exhumation précautionneuse a permis de reconstituer un squelette presque un entier d'un Indien et quelques vestiges de sa civilisation, dont des pointes de flèches. Un jet d'Anthropologie réussi permet d'identifier l'Indien comme étant un Abenaki.

Toute personne qui déplacerait une des reliques de l'endroit où elles se trouvent sera hantée par des rêves qui mettent en scène quelqu'un qui les cherche. Chaque matin, elle perdra 0/1 point de SAN. Ces rêves continueront jusqu'à ce que les reliques soient replacées là où elles étaient.

Les Eaux Sulfureuses

Sur la face sud-ouest de Sulphur Mountain, trois sources produisent une eau chaude, à haute teneur en soufre, qui s'accumule dans deux grandes dépressions en forme de baignoire, avant de dégringoler le long de la montagne pour finir dans le marais. Ces eaux sont depuis longtemps censées avoir des propriétés curatives, et beaucoup de gens de

la région viennent souvent s'y baigner. Si un Investigateur fait de même pendant au moins trois heures, il se sentira mieux et récupérera 1 point de Vie d'ecchymoses ou d'entorses. Ce traitement ne peut être appliqué qu'une fois par jour et il n'est pas conseillé pour les brûlures, les plaies ouvertes, les maladies ou les effets du poison. Toute personne se relaxant dans ces eaux pendant au moins trois heures et réussissant un jet sous sa Santé Mentale, regagne un point de SAN.

Sulphur Swamp (le Marais Sulfureux)

Ce grand marécage est appelé ainsi à cause d'odeur nauséabonde de soufre qui y stagne. L'eau est tellement saturée qu'à certains endroits, on peut voir des accumulations de cristaux jaunes pelucheux.

Chaque semaine, pendant peu de temps, le marais vomit une grosse bulle de gaz putride des tréfonds. Bien que ces émanations se dispersent rapidement des oiseaux, ou d'autres créatures, peuvent être engloutis et tués sur le coup. Les humains peuvent opposer leur CON à la TOX du gaz qui est de 8. Les Investigateurs qui réussissent sont pris de nausée et de faiblesse mais retrouvent leur santé au bout de 1D3 heures. Ceux qui ratent perdent 1D6+2 points de Vie et perdent connaissance. Leur guérison prend 1D3 jours.

Panther Creek (le Ruisseau de la Panthère)

Son nom vient du lion des montagnes qui a été tué sur sa rive par George Sumpter en 1713. La découverte de récentes traces d'un grand félin amène les habitants de la région à se demander si le carnivore, longtemps absent, ne serait pas de retour en Nouvelle Angleterre.

Le fauve est en fait une véritable panthère noire échappée d'un petit cirque qui faisait une tournée dans le New Hampshire, il y a deux ans de cela. Le propriétaire du cirque, craignant des complications légales, préféra ne rien dire, et s'en alla.

Cet animal, noir comme le charbon et fort comme un Turc, se nourrit des animaux sauvages de la région, agrémentant parfois son ordinaire d'un mouton ou d'une vache. Il se déplace librement entre le New Hampshire et le Nord du Massachussets. Il a fait sa tanière dans une grotte bien cachée sur la face sud de Green Mountain, où il passe la plus grande partie de la journée, chassant la nuit. Les Investigateurs pourraient tomber sur ses traces ou sur l'une de ses victimes (une carcasse ensanglantée d'un mouton tombé au champ d'honneur, coincée dans une fourche d'arbre, à quelque neuf mètres au-dessus du sol pourrait leur donner à réfléchir).

Un jet réussi de Zoologie permet d'identifier le carnassier comme étant un léopard ou un autre grand félin de ce genre, mais sûrement pas un lion des montagnes ou un cougar. A moins que la panthère ne soit prise au piège, elle n'attaquera pas les humains. Des chevaux attachés et sans surveillance sont cependant, pour elle, une proie facile. La monture d'un des Investigateurs pourrait être tuée, ou gravement blessée, et les autres, affolées par la panthère, pourraient s'enfuir en laissant les cavaliers loin derrière elles...

La Panthère Noire

FOR 17	CON 12	TAI 15	POU 12
DEX 20	PdV 15	Déplacement 18	

Armes : Griffes (x2) 55%, 1D6+1D4 ; Morsure 35%, 1D10+1D4 ; Ratissage 80%, 2D6+1D4.

Armure : 1 point de fourrure.

Compétences : Discrétion 90%, Grimper 85%, Sauter 60%, Se Cacher 80%.

A chaque round, la panthère attaque avec ses deux pattes griffues et mord. Si les deux pattes réussissent leur attaque, l'animal s'accroche en continuant de mordre (dommages automatiques) et en essayant de "ratisser" avec ses griffes de derrière.

Wonder Creek (le Ruisseau Miraculeux)

Ce petit cours d'eau sort d'une grotte située au pied de Pyramid Mountain. Chauffé par quelque source souterraine, il n'a jamais gelé même durant les hivers les plus rudes, ce qui explique son nom. Cette eau est en fait le liquide de refroidissement des machines hyperboréennes encore en état de marche, dissimulées sous Pyramid Mountain.

RÉGION 3 : NORTH FORK VALLEY

C'est une région de montagnes escarpées et de forêts épaisses, peu adaptée à l'agriculture. Sa topographie est dominée par la vallée du Nord Fork Miskatonic lequel, nourri par plusieurs affluents, devient une petite rivière. Les traits marquants de cette région sont la pentue et escarpée Raven Mountain, la Farr's Mountain en forme de dôme et l'étrange Pyramid Mountain, ainsi nommée pour sa forme quasi géométrique. Un grand marécage, appelé le marais du Serpent (Snake Swamp), s'étend au sud-est de Pyramid Mountain. Il s'épanche dans le North Fork Miskatonic par un petit cours d'eau.

Cette région est censée avoir été colonisée en premier par les membres de la famille Farr, au début du 18ème siècle. Quelques-uns de leurs descendants occupent encore leurs maisons. D'autres ont suivi, s'installant le long de Raven Creek et Wonder Creek, mais l'endroit ne s'est jamais montré très hospitalier. La plupart de ces fermes sont aujourd'hui abandonnées.

Voyager dans cette région n'est pas chose aisée. Ce qui reste des routes qui autrefois suivaient les bords des nombreux cours d'eau, est souvent impraticable en automobile, et même parfois impossible à repérer. Quand le temps est sec et clair, North Fork Road est praticable jusqu'à la ferme de Fred Farr, mais au-delà, le conducteur poursuit à ses risques et périls. La vieille route, le long de Raven Creek, est utilisable quand le temps est clément, mais le reste des voies dans cette région est tout juste un peu plus que des chemins forestiers encombrés d'arbres et d'herbes folles.

Les habitations

• 301

Abandonnée

Un jet de Trouver Objet Caché réussi permet de déceler, tout en passant à côté de cette bâtisse apparemment désertée, un mouvement soudain derrière l'une des fenêtres brisées. Si les Investigateurs s'approchent, un homme se précipitera hors de la maison par la porte de derrière et courra, tête baissée, vers les bois. L'intérieur de la bâtisse laisse à penser qu'elle est occupée.

Cet homme est un forçat échappé il y a quelques mois de la prison d'Aylesbury, et qui a dirigé ses pas vers cette vallée. Recherché pour coups et blessures et vol sans arme, ce bagnard n'est dangereux que s'il se sent acculé. S'il est capturé et ramené à Aylesbury, les Investigateurs toucheront une prime de 100 \$.

Si les personnages ont laissé leur automobile garée quelque part dans les environs, le prisonnier en cavale les contournera (jet de Discrétion), tirera des fils électriques pour démarrer (jet d'Electricité) et, s'il réussit, sera parti avant qu'ils puissent faire quoi que ce soit. La voiture sera retrouvée une semaine plus tard par la police de Boston, abandonnée dans une allée à la limite nord de la ville.

Roger McClean, prisonnier en cavale

FOR 15	CON 14	TAI 15	INT 11	POU 10
DEX 15	APP 9	EDU 7	SAN 55	PdV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Poings 80%, 1D3 ; Tête 65%, 1D4 ; Pieds 75%, 1D6.

Compétences : Baratin 55%, Discrétion 75%, Ecouter 65%, Electricité 55%, Esquiver 60%, Sauter 75%, Se Cacher 70%.

• 302

Abandonnée

Apparemment vide. De grosses serrures scellent les portes de devant et de derrière. Cette ferme a été abandonnée voici près de trois ans ; depuis son propriétaire, Samuel Osborn, n'a plus donné signe de vie. Son neveu, Joe Osborn, emporta tout ce qui pouvait avoir une quelconque valeur.

Les Investigateurs qui explorent Wonder Creek sur à peu près 300 mètres et réussissent un jet de Trouver un Objet Caché découvriront ce qui est arrivé à Samuel Osborn en trouvant son squelette coincé sous un arbre abattu, au fond du ruisseau caillouteux.

• 303

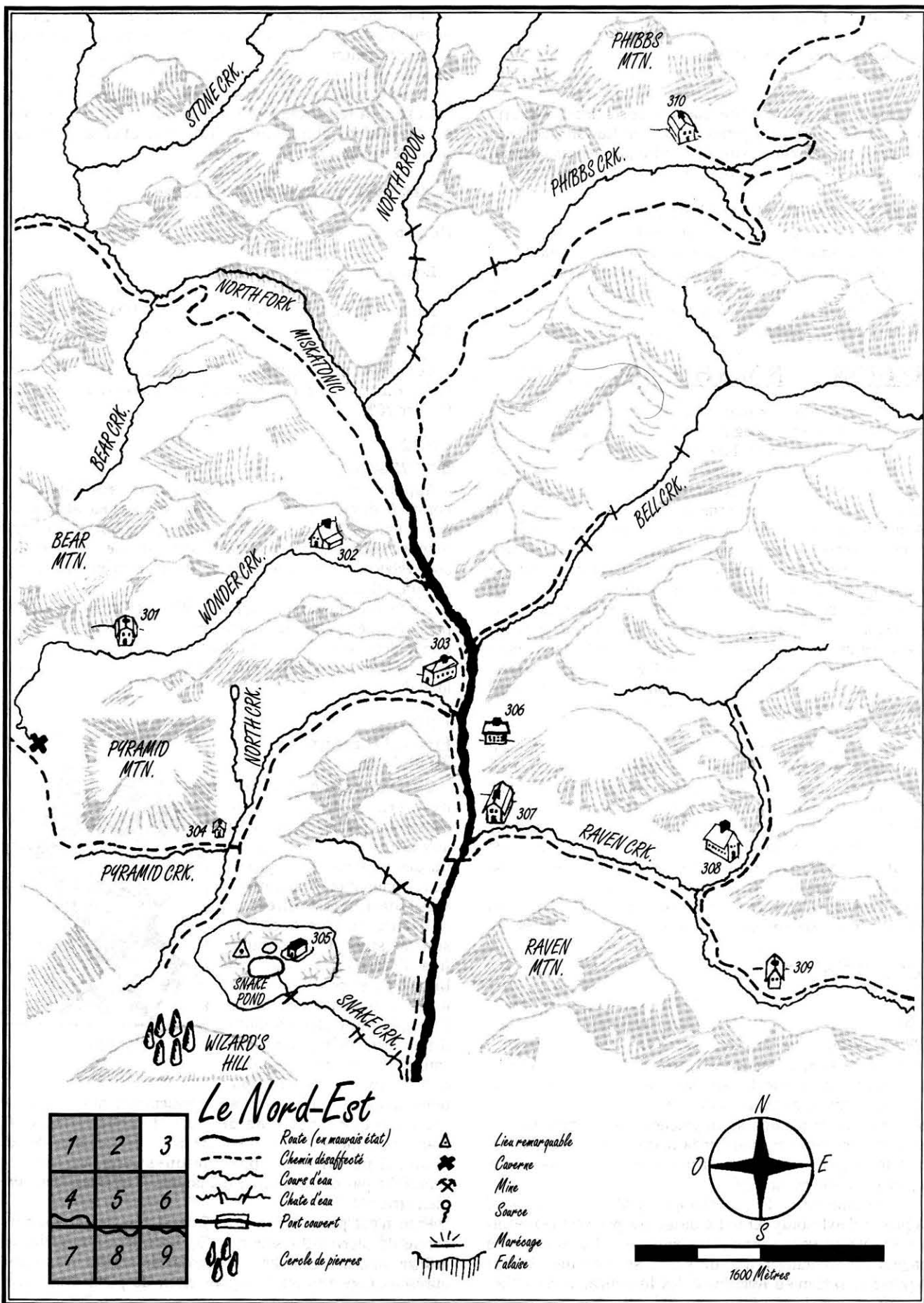
Fred & Lena Farr. 36 et 32 ans

C'est l'une des plus anciennes fermes de la région, construite par Nathaniel Farr aux alentours de 1715. Fred, un des témoins de "l'apogée" de l'Abomination de Dunwich, est le descendant direct de Nathaniel. En plus de ce qu'il sait au sujet de l'Abomination, Fred pourra parler aux Investigateurs de la vieille femme qui vit près de Raven Creek, Granny Barnes (308). Il fait souvent de petits travaux pour elle. Un jour, alors qu'il vaquait à ses occupations, il a entendu des bruits de glissements mouillés provenant d'une fenêtre de derrière, bouchée avec des planches clouées. Respectueux de la vie privée de la vieille dame, il ne lui a pas posé de questions, ce qui ne l'empêche pas de souvent se demander ce que cela pouvait bien être.

Fred n'est pas un Croyant. Quand il a fait abattre le cercle de pierres du sommet de Farr's Mountain, il y a quinze ans, il a contrarié beaucoup de sectateurs. Mais après tout, ce terrain lui appartenait de plein droit. Les Croyants ont finalement laissé tombé.



Fred Farr



• 304

Abandonnée

Cette maison est vide depuis longtemps ; il n'y a plus de carreaux aux fenêtres, et les portes sont grandes ouvertes. Bien qu'il n'y ait pas grand chose à trouver à l'intérieur, à part des feuilles mortes et des déchets, une fouille de la cave permet de découvrir un mousquet rouillé, mais récupérable, du début du 18ème siècle. Cet objet de collection pourra être vendu 35 \$ au magasin d'armes d'E. Parrington, à Arkham.

• 305

Cabane en ruine

Cette bâtisse en ruine se dresse sur un îlot sec en plein milieu du marais. Personne ne sait qui l'a construite, et pourquoi. Toujours est-il qu'elle est là, inutilisée depuis des temps immémoriaux. Une description plus complète se trouve page suivante au paragraphe Snake Pond ("La Mare aux Serpents").

• 306

Rebecca Farr, 57 ans

Veuve et mère de Fred Farr, madame Farr est pratiquement aveugle à cause d'une cataracte. Rebecca est en partie prise en charge par son fils Fred (303). Il y a quinze ans, elle a été hantée par des cauchemars envahis d'araignées. Comme elle insistait, Fred a finalement abattu le cercle de pierres du sommet de Farr's Mountain, ce qui a mis fin à ses mauvais rêves. Rebecca a autrefois été une Croyante, mais elle a abandonné le culte pour se tourner vers la religion chrétienne.

Sorts : Appeler l'Homme Noir, Détruire une Récolte, Mauvais Œil, Protection Magique, Vision Onirique.

• 307

Peter & Virginia Harsen, 38 et 36 ans

L'an dernier, Jeff, le fils de 14 ans des Harsen, est mort d'une morsure de serpent à sonnette. Son cadavre gonflé a été retrouvé dans le bois près du ruisseau, à un kilomètre et demi au nord de l'endroit où habite Granny Barnes (308).

• 308

Granny Barnes, 71 ans

Cette ferme délabrée semble à première vue abandonnée, mais un petit potager bien entretenu, sur le côté de la maison, fait penser le contraire. Madame Barnes est très âgée et souffre d'une arthrite rhumatismale qui la rend invalide. En tant que voisin, Fred Farr lui amène ses courses de la ville et l'aide parfois pour les réparations à effectuer à la ferme. Elle vit seule.



Granny Barnes

• 309

Abandonnée

Si l'arrière de la maison, envahi par les broussailles, est exploré par les Investigateurs, ils trouveront un cercle récemment nettoyé d'à peu près deux mètres de diamètre. Au centre de cet espace dégagé, il y a un étrange tas de pierres précautionneusement entassées, et les restes évidents d'un petit feu.

Un jet d'Anthropologie ou d'Occultisme réussi permet d'identifier cette mise en scène comme étant un élément

constitutif d'une cérémonie indienne de protection contre un esprit mauvais vénéré autrefois aux alentours. Un jet de Mythe de Cthulhu réussi permet d'identifier précisément cette entité : il s'agit d'Abhoth. John Pieds-Légers, un vieil Indien de soixante ans originaire du New Hampshire, célèbre encore ce rite de protection deux fois par an, à intervalles irréguliers. John est le dernier de sa race. Depuis la disparition de sa tribu, la cérémonie n'est plus efficace.

• 310

Levi & Hannah Stone, 32 et 29 ans

Cette cabane grossière abrite le couple Stone et son fils, Zekle, 12 ans. Levi est un grand barbu qui ressemble à un ours et qui, au premier abord, s'avère amical, en pleine santé et chaleureux. Ce fin vernis de jovialité dissimule un homme qui a perdu toute sa Santé Mentale (SAN 0), qui opprime sa famille et vénère une étrange figure sculptée dans du bois qu'il a trouvée, il y a longtemps, dans le marais près de la cabane. Un scénario entier est basé sur cette famille dans *Les Mystères d'Arkham*.

A ne surtout pas manquer...

Bear Creek (Le Ruisseau de l'Ours)

L'an dernier, un ours noir a importuné quelques fermiers de Dunwich. Croyant que le repère de l'animal se trouvait dans les environs de Bear Mountain, Bert Wallace a placé plusieurs pièges le long de la berge de Bear Creek. Il est mort peu de temps après, sans jamais avoir révélé l'existence de cette demi-douzaine de pièges. Ils sont encore là, rouillés, mais toujours en état de marche.

Un Investigateur happé accidentellement par l'un d'eux perdra 2D4 points de vie et courra, en plus, le danger de souffrir d'un empoisonnement du sang, du tétanos ou d'une autre infection de ce type. Un cheval subira les mêmes dommages avec en plus 50% de risques d'avoir sa patte tellement endommagée qu'il faudra l'achever. De toute façon, l'animal sera estropié et devra être ramené à la maison. Il lui faudra 1D6 mois pour récupérer et il serait étonnant que son propriétaire veuille relouer une monture aux Investigateurs négligeants.

Les pièges sont rouillés et donc pas efficaces à 100%. Quand un personnage marche dedans, il doit faire un jet de Chance pour savoir si la mâchoire va se refermer sur son pied. Si le jet est réussi, le promeneur peut délicatement enlever son pied sans souffrir d'aucune blessure (DEXx5 ou moins). Le piège se referme toujours sous le poids d'un cheval.

Les deux rives de Bear Creek, de la source jusqu'à la jonction avec la North Fork Miskatonic, abritent six pièges éparpillés un peu partout. Ils sont tous très bien cachés, mais on peut les détecter avec un jet réussi de Trouver Objet Caché, si les Investigateurs savent qu'ils doivent se méfier.

Farr's Mountain (la Montagne des Farr)

Cette colline en forme de dôme était couronnée d'un cercle de pierres, érigé par un Croyant des débuts, Nathaniel Farr, au 18ème siècle. Il y a quinze ans, les pierres ont été abattues par Fred Farr, sur l'insistance de sa mère. Elles sont maintenant à moitié enfouies dans l'herbe haute. Sous cette éminence se trouvent les restes d'un temple hyperboréen d'Atlach-Nacha.

Le Tumulus

A l'intersection de deux ruisseaux, à un peu moins de deux kilomètres de la maison de Granny Barnes (308)

s'élève un tumulus rond presque complètement recouvert d'arbres. Il faut réussir un jet de Trouver Objet Caché pour remarquer son étrange symétrie. Aucune analyse ne peut révéler sa vraie nature. Seul John Pieds-Légers sait que c'est un site indien séculaire, autrefois consacré aux rites de son peuple.

La Distillerie en Ruine

Sur la fourche nord de Raven Creek se trouvent les restes d'un grand "complexe" de distillerie. Les bidons rouillés et les alambics en cuivre sont maintenant envahis par l'herbe folle et en partie ensevelis dans la boue de la berge.

Pyramid Mountain (la Montagne Pyramidale)

L'étrange forme géométrique de cette montagne est due au fait que sous la couche de terre se dissimule une énorme pyramide construite là il y a des centaines de milliers d'années par les Hyperboréens. Ce bâtiment était le centre de la vie civique et religieuse de ces colonisateurs pré-historiques. En hiver, Pyramid Mountain est la dernière à être recouverte de neige et la première, au printemps, à dégeler. Ceci est dû à la chaleur produite par le générateur souterrain.

Snake Pond (la Mare aux Serpents)

Le grand marais qui entoure cette mare est étrangement envahi par les serpents. Des variétés venimeuses, trigono-céphales et crotales des bois, y sont souvent visibles bien que ces deux espèces préfèrent normalement les zones forestières en hauteur. Beaucoup de ces spécimens frôlent ou même dépassent tous les records de taille.

Le centre du marécage est un grand plan d'eau appelé Snake Pond, alimenté par un plus petit au nord, Little Snake

Pond (la Petite Mare aux Serpents). Il y a une petite cabane près de la mare depuis toujours à cet endroit (305). Elle est devenue le repère préféré de la plupart des serpents d'eau qui peuplent le marais. Bien qu'aucun d'entre eux ne soit venimeux, en entrant d'un coup dans la cabane, les Investigateurs se trouveront face à des centaines de serpents maron brillant qui se tortillent... Perte de SAN 0/1D2 point(s).

Les serpents d'eau sont en général agressifs et n'hésitent pas à mordre s'ils se sentent menacés. Leurs morsures sont quasiment inoffensives mais elles peuvent être effrayantes, surtout si les Investigateurs ne savent pas que ces animaux n'ont pas de venin mortel (un jet réussi de Zoologie permet de le déterminer). Vous pouvez refaire faire un jet de SAN avec une perte de 1/1D6 point(s) si les personnages sont pris de panique.

Un petit chemin tortueux mais sec mène les Investigateurs de derrière la cabane à une ruine en pierre qui se trouve un peu plus loin dans le marécage. Il reste de choses de ce qui fut autrefois des fondations, qui émergent actuellement de l'eau boueuse. Si les curieux les explorent avec attention, ils découvriront les traces de sculptures qu'un jet de Mythe de Cthulhu réussi pourra identifier comme étant hyperboréennes. Un second jet réussi établira le fait qu'ils ont affaire aux ruines d'un temple anciennement dédié à Yig. Un bon jet d'Idée permettra à un Investigateur de penser à replacer l'une des pierres de l'arche écroulée et de remarquer alors que les inscriptions qui s'y trouvent sont des symboles magiques. Un jet de Mythe de Cthulhu réussi, ou la connaissance des Portails, permettra aux Investigateurs de réaliser que les pierres peuvent être remises et le Portail Magique réactivé.

Cela prendra trois jours pour déterrer les blocs, et plus encore pour reconstruire l'arche. Chaque jour, l'Investigateur



Snake Pond (la Mare aux Serpents)

qui a pris la tête de l'opération devra faire un jet d'INTx5. S'il réussit, ses compagnons pourront rassembler dans l'ordre les pierres, et ainsi reconstituer parfaitement l'arche. Toute personne qui passera à travers la porte perdra un point de Magie et se retrouvera à l'intérieur de la pyramide enterrée (La Pièce de la Porte).

Le Crotale des Bois

FOR 2D4 CON 2D6 TAI 1D6 POU 1D8
DEX 3D6 Déplacement 6

Arme : Morsure 50%, venin TOX 2D6+2.

Armure : Aucune.

Compétences : Discrétion 85%, Se Cacher 85%.

Le Trigonocéphale

FOR 1D4 CON 2D6 TAI 1D3 POU 1D6
DEX 3D6 Mouvement 7

Arme : Morsure 50%, venin TOX 1D10.

Protection : Aucune.

Compétences : Discrétion 90%, Se Cacher 80%.

Parfois, un Rejeton de Yig pourra être repéré, énorme spécimen intelligent de crotale des bois ou de trigonocéphale, identifiable grâce au croissant blanc qui orne sa tête.

RÉGION 4 : PRESCOTT/DUNLOCK VALLEYS

Cette région, l'une des plus fertiles du comté de Dunwich, est centrée sur les vallées de Prescott et Dunlock Creek. Le point culminant est le Mont Hutchins qui rejoint, par une longue corniche, White Mountain dont le sommet est un peu plus bas.

Cette région est connue pour avoir été colonisée, dès 1712, par Ebenezer Place, mais ce n'est qu'en 1745 qu'elle a été vraiment peuplée avec l'arrivée simultanée des Dunlock du Massachusetts et des Prescott du New Hampshire. Les Dunlock se sont pour la plupart installés dans la vallée ouest et les Prescott ont construit leurs maisons dans celle de l'est. C'est alors qu'a éclaté une dispute au sujet de la propriété d'un morceau de terre proche de la jonction entre Dunlock et Prescott Creeks, dispute qui tourna à l'effusion de sang. Une veuve Dunlock s'est vu, peu de temps après, remettre de l'argent et la plupart des terres du sud de la vallée sont tombées sous le contrôle des Prescott. Bien que le meurtre ait eu lieu il y a longtemps, le ressentiment gâche encore les relations entre les deux familles. Les Investigateurs qui se lieraient trop avec l'une des familles seraient rejetés par l'autre.

Simon Teeples, qui s'est lui-même proclamé pasteur de Dieu, s'est installé depuis peu dans cette région, attirant les Prescott et les Dunlock à ses ardents sermons du dimanche matin. Teeples veut purger la contrée des Croyants et de tout ce qui y ressemble.

À l'est, il y a les nombreuses fermes des Hutchins, l'une des familles fondatrices de Dunwich. Au nord-est, on trouve plusieurs fermes construites, à l'origine, par la famille Potter. À cause de leurs habitudes et de leur méchanceté, la plupart des Potter ont été chassés par leurs voisins, et certains, se sont réinstallés à l'est et au sud du village (916, 917).

La plupart des routes sont praticables en automobile, tout au moins quand il fait beau. La vieille route qui court le long du sommet de Place Ridge peut être négociée en voiture sur à peu près sa moitié, mais cela ne peut se faire que dans les meilleures conditions météorologiques.

Les habitations

• 401

Orville & Amy Pierce, 41 et 40 ans

Nouveaux venus dans la région, Orville et Amy ont acheté cette ferme il y a seulement dix ans. En octobre 1927, la famille a perdu un enfant, le petit Ben, âgé alors de 10 ans, qui a disparu tandis qu'il cherchait son frère et sa sœur tous deux plus âgés que lui. Aucune trace de l'enfant n'a jamais été retrouvée. On chuchote que Wilbur Whateley serait derrière l'affaire bien que la famille Pierce ait maintenu publiquement, et nerveusement, qu'elle n'avait aucune raison de suspecter Whateley.

• 402

Abandonnée

À l'origine propriété de Ned et Alice Farr, cette ferme est maintenant abandonnée et tombe en ruine. Le vieux couple est mort durant le très long et rigoureux hiver d'il y a deux ans.

• 403

Carl & Amanda Bartlett, 46 et 42 ans

Etrangers à la communauté de Dunwich, Carl et Amanda ont accroché chez eux quantité de globes aux sorcières en verre.

• 404

Le vieux Bill Dunn, 36 ans

C'est un vieux garçon d'âge moyen, le parfait yankee de la Nouvelle-Angleterre. Le vieux Bill n'est pas particulièrement bavard, et il est rare qu'un visiteur lui tire plus qu'un "Ouaip" ou "Nheuh". Bill chique et boite légèrement à cause d'un cheval qui l'a sévèrement frappé, il y a quelques années.

Il excelle dans la sculpture sur bois au couteau, occupation dans laquelle les visiteurs le trouvent presque toujours plongé. Le vieux Bill aime sculpter de petits animaux, jamais plus grands que trois ou

cinq centimètres. Il fait cela depuis des années, et des centaines de ces miniatures décorent maintenant sa maison. Aucune de ses œuvres représente un animal normal, et certaines ont l'air franchement inquiétant. Si on lui demande où il puise son inspiration, Bill haussera simplement les épaules et répondra "Ch'ais pas". Si le Gardien le souhaite, un jet réussi de Mythe de Cthulhu pourra identifier quelques-uns des monstres de Bill comme étant issus de ses "rêves".

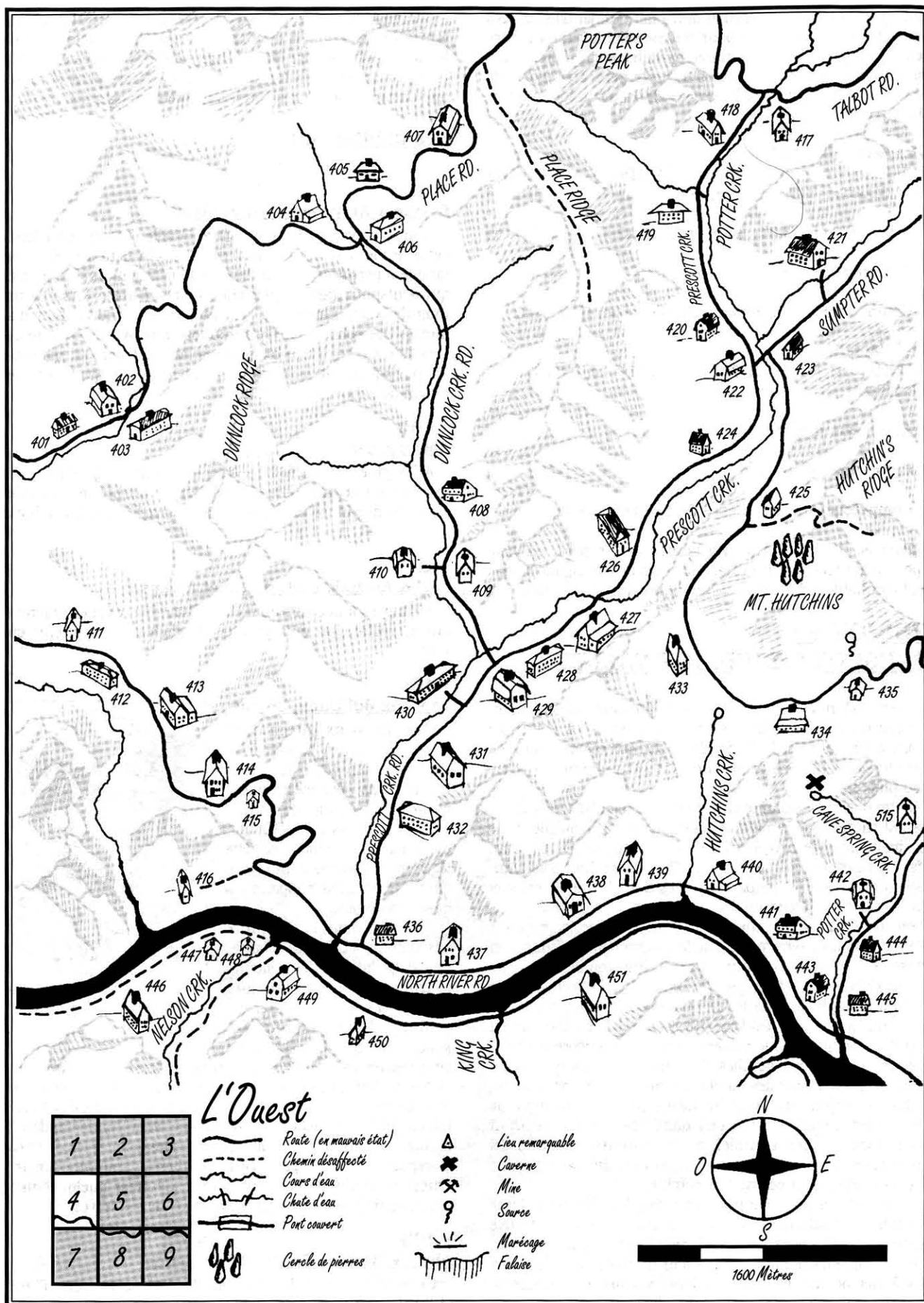
• 405

Allen & Marjorie Smith, 27 et 25 ans

Ce sont la fille et le beau-fils de Joshua et Irene Place (407). Le vieux couple a donné cette propriété aux jeunes



Le Vieux Bill Dunn



mariés avec l'arrière-pensée de les garder dans la région. Marjorie est depuis toujours une Croyante, mais son mari, un étranger, se pose de graves questions au sujet du culte et de ses activités. Depuis longtemps, il pousse sa femme à partir de la vallée, loin de Dunwich, mais elle ne veut pas en entendre parler. S'il est mis en confiance, le pauvre Allen pourrait confier ses angoisses aux Investigateurs.

Sorts : Appeler l'Homme Cornu, Détruire une Récolte, Protection Magique, Vision Onirique.

• 406
Abandonnée

• 407
**Joshua & Irene Place,
52 et 49 ans**

Joshua et Irene sont à la tête d'une petite ferme assez prospère, où ils élèvent des poulets et des moutons. Ce sont les descendants des Place qui sont venus ici en 1692. Ce sont des membres actifs de la secte des Croyants, et ils assistent régulièrement aux cérémonies des collines. Irene est un membre très influent de la secte.

Beaucoup de gens croient qu'elle peut prédire l'avenir en lisant dans les entrailles d'un animal tué d'une certaine façon. Cela coûte 1 \$ aux gens de la région (plus aux étrangers), et le demandeur doit fournir la bête pour le sacrifice. On dit que les prédictions d'Irene sont exactes à 80% et que son savoir en ce qui concerne les poisons et la manière de les soigner est être à peine moins étendu que celui de Zebulon Watheley.

Compétences : Pharmacologie 94%, Soigner un Empoisonnement 85%.

Sorts : Appeler l'Homme Cornu, Arrêt Cardiaque, Charmer un Animal, Contacter Nyarlathotep, Détecter les Enchantements, Détruire une Récolte, Entraver un Ennemi, Estropier un Animal, Guérison Majeure, Mauvais Œil, Prédiction, Protection Magique, Provoquer la Peur, Vision Onirique.

Joshua est un sourcier renommé. Il a localisé de nombreuses nappes d'eau pour les habitants de la région. Il est prêt à enseigner son art à l'Investigateur qui lui plaît le plus. Cela nécessite un jour d'entraînement dans un champ. Un jet réussi sous POUx1 permet de gagner la compétence à 20+1D10%.

Compétence : Radiesthésie 95%.

Sorts : Anomalie Météorologique, Appeler l'Homme Cornu, Charmer un Animal, Mauvais Œil, Protection Magique, Vision Onirique.

• 408
Caleb Dunlock, 44 ans

Il est veuf. Il y a un an et demi, sa fille Angie, 23 ans et toujours pas mariée, a donné naissance à un enfant monstrueux. A peine née, Caleb a mis l'hideuse chose aux ailes de



Irene Place

Une nouvelle compétence : la Radiesthésie

Cette compétence sert non seulement à trouver de l'eau, mais encore toutes sortes d'objets. Des cavernes pourront être découvertes par le mouvement de la baguette, et la présence d'une rivière souterraine causera sans nul doute une réaction importante. Faire de la radiesthésie au-dessus d'Abboth provoquera une torsion violente du bâton, ce qui coûtera 1/1D4 points de SAN au manipulateur. Sur Senti-nell Hill, au-dessus le l'Abomination de Dunwich, cela entraînera l'incendie du bâton. Le radiesthésiste perdra 1/1D8 points de SAN et devra réussir un jet de CONx5 ou il sera terrassé par une crise cardiaque qui lui infligera 3D6 points de dommages.

chauve-souris dans un récipient plein d'alcool et l'a amenée à la foire du comté d'Aylesbury, où il l'a vendue pour 15 \$ au Nichols' Carnival. Le petit Donny Dunlock peut être vu tous les jours par les visiteurs du spectacle ambulante. Le révérend Teeple dit que c'est une œuvre du Malin.

• 409
Martin & Luna Dunlock, 71 et 58 ans

Ce sont des inconditionnels de Simon Teeple (422) et ils le suivent en ce qui concerne sa politique vis-à-vis des Croyants.

• 410
Abraham Dunlock, 48 ans

Abraham vit seul, sa femme l'ayant quitté voici quelques années, emmenant les enfants avec elle. Il y a chez lui une foule incroyable tous les dimanches après-midi, car il organise des combats de coqs dans l'étable de derrière. On peut y rencontrer entre vingt à trente "locaux" qui parlent, hurlent, jurent, se régalez à la vue du sang répandu par les oiseaux. Même les Prescott sont là - bien qu'ils ne se mêlent pas facilement aux Dunlock- attirés par les sensations à bas prix procurées par le sang et les paris. Le combat de coqs est illégal dans le Massachusetts et sera interdit par la police d'Etat si une plainte est déposée. Abraham et les autres membres de la famille Dunlock en voudront terriblement à ceux qui les auront dénoncés.

• 411
Peter & Linda Baker, 30 et 28

Une étrange figure composée de pierres entassées est posée sur la pente de la colline, au-dessus de cette maison qui regarde en direction du village. Facilement visible à 500 mètres à la ronde, on peut distinguer de plus près un hexagone enfermé dans un cercle de six mètres de diamètre. Un jet d'Occultisme réussi permettra de savoir que ce symbole est similaire à ceux trouvés en Pennsylvanie.

Les Baker savent seulement que ce signe était déjà là quand ils ont acheté la maison, il y a huit ans. L'ancien propriétaire leur a dit que, vers 1825, des gens qui avaient quitté Aylesbury étaient venus le construire.

Cette "amulette" est inefficace contre les Croyants et les créatures du Mythe. Seule la sorcière névrosée Abigail Conley (88) en a peur et ne s'approche à aucun prix de cette maison.

• 412
Brian & Kay Barnes, 38 et 28 ans

Leur petit garçon de 12 ans, Bradley, a un harmonica (qu'il a volé à un gamin d'Aylesbury) et dont il joue à perdre

le souffle. Il n'est pas toujours talentueux, mais il déborde d'énergie et se joint souvent aux soirées musicales que Will Bradford (429) donne chez lui le samedi en été et qui attirent beaucoup de monde.

• 413

Edna White, 82 ans

Cette maison, qui par ailleurs n'a rien de remarquable, se caractérise par un jardin d'une beauté frappante, de plantes vivaces où trône une arche de treillis débordant de roses magnifiques. Les fleurs d'Edna White ont, par le passé, gagné des rubans bleu et rouge, à la foire du comté d'Aylesbury.

Compétence : Botanique 95%.

• 414

Abandonnée

Le toit de la ferme a été cassé en deux par un énorme arbre mort qui lui est tombé dessus, il y a cinq ans. La famille qui y vivait a emporté tout ce qui n'avait pas été détruit et a quitté la vallée.

• 415

Morton & Becky Dunlock, 55 et 26 ans

Morton passe toute la journée aux champs et Becky, qui se retrouve seule, sans enfant, s'agite et s'ennuie. Elle a une belle petite frimousse qu'elle utilise pour attirer les voisins, les représentants de commerce ou tout homme en bonne santé qui se présente dans le grenier à foin (Compétence : Séduction 90%). Si Morton, un barbu aux sourcils broussailleux, le découvre, il ira "s'expliquer" avec le ou les, fautil(s) armé d'un fusil cal.12. Seul le Squire Whateley a assez d'influence sur lui pour le faire repartir chez lui et baisser son fusil. Autrement, les Investigateurs seront sérieusement en danger. Une fois que Morton a une idée en tête, il est difficile, voire impossible, de le faire changer d'avis.

Arme : Fusil cal.12 78%, 4D6.

• 416

Moulin à Vent en Ruine

Ce bâtiment, construit au début du 18ème siècle, s'est effondré sur lui-même. Si les débris sont enlevés, on peut trouver un vieux sous-sol en pierre. Il n'y a rien d'intéressant, si ce n'est les fragments du squelette de l'ancien propriétaire. Il y a également, à côté, la cave bouchée de la maison. L'ensemble appartenait à Roger Whitlock et fut détruit par un terrible orage. Whitlock et toute sa famille périrent dans cette tragédie.

• 417

La veuve Dorothy Prescott, 38 ans

Dorothy cherche un mari. Elle n'est pas désagréable et tentera d'attirer un Investigateur bien de sa personne dans sa chambre. Ceci fait, elle essaiera d'utiliser cette "imprudence" pour le forcer à l'épouser. Si "l'époux" pressenti refuse, elle se plaindra auprès de Martin Prescott, le patriarche de 71 ans de la famille Prescott. Lui et quelques hommes du clan se présenteront ensuite au village, armés de fusils, pour rendre visite à celui qui aura "deshonoré" leur nièce.

• 418

Jimmy Prescott, 47 ans

Jimmy est un célibataire endurci dont la maison exhibe une étonnante couleur rouge. L'année dernière, alors qu'il

était allé en visite à Aylesbury, il a trouvé deux pots de peinture dans une allée, pots qui de toute évidence n'étaient utiles à personne. Il les a pris et en a fait bon usage.

• 419

James & Beryl Prescott, 38 et 36 ans

La première fois que les Investigateurs rencontreront Beryl, elle aura un œil au beurre noir. La deuxième fois, l'autre. La troisième fois, elle aura la lèvre fendue ou le nez en sang. James bat Beryl au moins une fois par semaine, qu'elle le "mérite" ou non.

Le couple a un garçon de 15 ans, Billy, qui a disparu depuis deux semaines. On n'a retrouvé aucune trace de lui (M10).

• 420

Jonah & Mary Prescott, 55 et 55 ans

Il y a une caverne dans cette propriété dont l'existence est connue par la plupart des habitants de la vallée. Jonah en avait trouvé l'entrée à la suite de violentes pluies de printemps qui avaient emporté la terre de la colline derrière sa maison. S'infiltrant par la petite ouverture, lui et deux de ses cousins ont trouvé des traces qui laissaient à penser qu'il y avait un complexe important de grottes. Après une exploration exténuante, ils arrivèrent au sommet d'un à-pic et virent bien plus bas d'anciennes marches taillées dans le mur de pierre abrupt. Décidés à aller plus loin, deux des hommes descendirent avec des cordes, alors que Jonah resta à regarder et à attendre leur retour. Les deux hommes ne sont jamais remontés.

Jonah ne fit plus jamais d'autres explorations. Pour éloigner les curieux, il finit par sceller la caverne, en délogeant une grosse pierre qui se trouvait au-dessus de l'entrée afin qu'elle glisse et bloque l'accès.

Jonah montrera l'entrée de la caverne aux Investigateurs et sera même prêt à les aider dans leurs explorations à condition qu'ils promettent de partager l'or des Whateley qu'ils trouveront (il réclame d'abord 25%). Peu importe ce que lui diront les personnages, Jonah est persuadé que le fameux trésor se trouve dans les cavernes et il refusera d'admettre que les visiteurs ne courent pas après. Il écrira son propre contrat et le leur fera signer avant de leur montrer le chemin. Voir, *L'entrée Prescott*, page 92.

• 421

Abel & June Sumpter, 65 et 63 ans

Abel est un vétéran de la guerre hispano-américaine et c'est pendant son temps d'armée qu'il a appris à jouer du banjo auprès d'un compagnon d'armes. Quand cet ami a été tué lors d'une action, il a hérité de son instrument et il en joue depuis. Il aime beaucoup les soirées estivales du samedi chez Will Bradford (429).

Abel a un bon cheval à louer, ainsi qu'un chariot et un cheval de trait.

• 422

Simon & Emmy Teeples, 41 et 36 ans

Simon est un pasteur aux sourcils épais et à l'œil d'acier qui s'est installé avec sa famille dans cette vallée, il y a à peu près, quatre ans. Il a eu connaissance de l'existence des Croyants et de leurs pratiques, et il profite des services du dimanche matin pour rallier des gens à sa croisade contre eux. L'un de ses fidèles, Elias Prescott, est un homme à qui Abigail Conley, la supposée sorcière (88), a causé du tort.

Les Croyants surveillent de près Teeple et sa petite troupe. Les mesures qui pourraient être prises contre le pasteur et ses fidèles ont déjà été discutées. Virginia Adams (59), comme à son habitude, prône les actions les plus drastiques.

• 423

Agnes Hutchins, 58 ans

Agnes, veuve avec un fils adulte de 34 ans à sa charge, Chester, est aimable et toujours prête à accueillir de la compagnie. Par contre, Chester déteste les étrangers, et si en arrivant à la maison il trouve sa mère en pleine conversation avec "une bande de gars de la ville", il perdra son calme et leur ordonnera de quitter la propriété. Chester est très grand et très fort (18 et 18) et risque de donner du mal à la plupart des Investigateurs.

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Poings 85%, 1D3 ; Tête 65%, 1D4 ; Pieds 90%, 1D6.

• 424

Daniel & Ellie Prescott, 29 et 27 ans

En 1924, leur petite fille, Jennifer, s'est perdue dans une mine abandonnée sur la face sud d'Harsen's Peak (région 9). Ellie a peint le mémorial que l'on trouve sur une roche, à l'entrée de la mine.

• 425

Jubal & Doris Hutchins, 62 et 17 ans

Jubal est le jeune frère de Sam Hutchins. Marié l'an dernier, sa jeune épouse a, en fait, seulement 13 ans, ce qui paraît évident à toute personne qui la rencontre.

• 426

Markham & Janet Prescott, 51 et 44 ans

Markham est le propriétaire du terrain sur lequel se trouve l'Arbre-Sorcier, le vieux chêne censé avoir causé la mort d'un expert d'Etat en 1898. L'arbre n'est pas visible de la maison, mais pour 50 cents, Markham y amènera le groupe et racontera l'histoire. Markham était là quand l'expert a eu sa crise cardiaque. " Son visage était tout grimaçant, comme s'il était terrifié, et ses cheveux sont devenus blancs comme neige".

L'Arbre-Sorcier

Cet immense et très vieux chêne était déjà un géant quand les premiers colons sont arrivés en 1692. Très tôt, des histoires ont couru à son sujet, certaines personnes disant entendre une voix quand elles étaient près de lui et d'autres affirmant avoir eu des visions étranges et effrayantes à son voisinage. Markham, quant à lui, affirme n'avoir jamais rien vu ni entendu, mais précise rapidement qu'aucun membre de sa famille n'a jamais dérangé l'arbre de quelque manière que ce soit.

En 1898, un expert voulut l'utiliser comme jalon. Malgré les avertissements, il entreprit d'y clouer une petite plaque de métal. L'homme n'avait porté qu'un seul coup de marteau quand il fut terrassé par une crise cardiaque qui lui fut fatale. Son successeur se contenta sagement d'accrocher le jalon sur un arbre plus jeune, à côté du chêne. La première plaque est toujours là, tenant par l'unique clou que le malheureux expert n'avait réussi à enfoncer qu'en partie.

L'arbre est habité par l'esprit de l'un des descendants des druides qui vivaient dans la vallée, il y a des centaines

d'années. Utilisant la magie importée par les adeptes irlandais qui sont venus là voici des siècles, le druide vit maintenant pour toujours dans le "corps" de l'arbre. A peine conscient, son esprit se réveille complètement quand il sent que le chêne est agressé. Il utilise alors sa panoplie de sorts pour effrayer, ou même tuer, les animaux ou les hommes qui l'attaquent. L'arbre peut être coupé ou brûlé mais l'esprit continuera à se défendre tant qu'il lui restera du POU.

POU 25

Sorts : Anomalie Météorologique, Arrêt Cardiaque, Charmer un Animal, Provoquer la Peur, Sortilège de Mort.

• 427

Virgil & Agnes Prescott, 41 et 38 ans

Virgil élève des limiers dans le chenil qui se trouve derrière sa maison. La police d'Etat du Massachusetts, pour 5 \$ par jour, loue parfois ses services pour retrouver des fugitifs ou des enfants perdus. Si les Investigateurs veulent aussi en profiter, ils auront à payer la même somme mais le prix pourra être discuté (Marchandage). Virgil cédera, bien sûr gratuitement ses chiens pisteurs dans le cas où c'est l'enfant d'un voisin qu'il faut chercher. Il a une petite camionnette break, ouverte à l'arrière, dans laquelle il transporte ses animaux.

Pendant la visite, l'un des personnages se fera "adopter" par un jeune chiot de huit semaines que les enfants appellent Jeb. Ce chiot boite mais il est en parfaite santé et il suivra partout son Investigateur de prédilection, se mettant dans ses jambes quand il marchera et s'asseyant docilement à ses pieds quand il s'arrêtera. Jeb espère visiblement trouver un foyer et devenir un animal domestique. Progéniture des deux meilleurs limiers de Virgil, il aura à l'âge de deux ans une chance de Suivre une Piste à 85%. Virgil offre de vendre le petit animal à l'Investigateur préféré pour 8 \$. Si celui-ci hésite, Virgil mentionnera le fait qu'il ne peut pas s'occuper du chiot et va devoir le noyer.

Compétence : Dressage de Chiens 80%.

• 428

Joe & Felicia Prescott, 36 et 35 ans

Joe est terriblement gros puisqu'il pèse près de 225 kilogrammes, et il ne peut se déplacer qu'avec l'aide de plusieurs membres de sa famille. Il est habillé de vêtements faits dans des sacs de jute et passe les étés cléments sur son porche, son poids phénoménal supporté par une chaise de briques et de pierres, grossièrement assemblée avec du mortier et rembourrée d'édredons.

• 429

Will & Betty Prescott Bradford, 66 et 56 ans

Le vieux Will joue du violon, dont la pratique lui a été enseignée il y a longtemps par son oncle. Il anime les nuits estivales par des réunions organisées sur son porche, où le rejoignent Abel Sumpter (421), Will Hutchins (434), Billy Taylor (445) et le jeune Bradley Barnes (412). Ensemble, ils font de la musique de stomp (jazz fortement accentué que les danseurs accompagnent en frappant du pied). Y assistent habituellement aussi bien les Prescott que les Dunlock. Le révérend Teeple évite ces rassemblements car la gaieté ambiante lui semble sacrilège.

• 430

George Dunlock, 62 ans

C'est le patriarche de la famille Dunlock. Il fait son possible pour que perdurent les vieilles rancœurs.

Armes : Fusil non-automatique cal.30.06 80%, 2D6+3 ; Fusil de chasse cal.12 80%, 4D6.

• 431

Jim & Helen Prescott, 47 et 44 ans

Ce sont des fidèles du révérend Teeple. Jim a un alambic dans une réserve près de l'étable et vend de l'alcool de contrebande à 65 cents le litre, même prix pour les étrangers. La mesure est toujours honnête. Le révérend Teeple désapprouve ce commerce, mais sans véhémence.

• 432

Elias & Mary Prescott, 41 et 34 ans

Ce sont aussi des fidèles de Teeple. Elias a été dans le passé victime d'Abigail Conley (88) et de sa magie sournoise. Sans qu'ils le sachent, leur fille de 17 ans, Honey, a assisté secrètement à des cérémonies des Croyants au sommet des collines. Si la nouvelle se répand, elle aura de gros problèmes, entraînant peut-être une guerre ouverte entre Croyants et membres de la congrégation du révérend Teeple.

Sorts : Appeler l'Homme Cornu, Vision Onirique.

• 433

Le vieux Sam Hutchins, 72 ans

Le vieux Sam est le membre le plus âgé de la famille Hutchins. Il était présent à Cold Spring Glen le jour où les policiers ont disparu dans ses profondeurs lugubres. Sam, aujourd'hui veuf, a été durant les douze dernières années conseiller municipal du village.

• 434

Will & Martha Hutchins, 48 et 45 ans

Cet homme est le fils le plus âgé de Sam Hutchins. Il était présent quand l'Abomination de Dunwich est apparue au sommet de Sentinel Hill. Will a appris à jouer de la guitare avec des cours par correspondance qu'il a suivis pendant des années, et il participe régulièrement aux nuits musicales de Bradford (429).

Il utilise encore la guitare bon marché et fatiguée qu'il a reçue avec ses premiers cours, mais il a su développer une certaine technique pour en tirer, par la douceur, de délicates notes.



Le Vieux Sam Hutchins



Will Hutchins

• 435

Peter & Sarah Babcock, 37 et 34 ans

Ce couple, avec ses trois enfants, est relativement nouveau à Dunwich. Ils sont très pratiquants, et tous les dimanches, ils prennent leur Ford pour aller à Aylesbury assister aux services de l'église Baptiste. Ils ont rencontré le révérend Teeple mais ne sont pas sensibles à son style "flamboyant". Il y a des globes aux sorcières en verre à leurs fenêtres.

• 436

John & Ellen Prescott, 57 et 53 ans

Ellen est l'une des sages-femmes les plus populaires de la vallée. Elle a assisté à bon nombre de naissances étranges, mais rien n'a jamais été pire que la monstruosité aux ailes de chauve-souris qu'a mise au monde Angie Dunlock l'an dernier (408).

• 437

Jean & Maria Mancelle, 37 et 35 ans

Les Mancelle sont d'origine franco-canadienne et de religion catholique. Bien qu'ils soient sympathiques, ils sont victimes d'une sorte de discrimination de la part des Yankees qui sont dans la région depuis "toujours". Le dimanche, ils assistent au service de l'église catholique des environs d'Aylesbury, accompagnés de leurs quatre jeunes enfants. On peut voir accrochés à leurs fenêtres de nombreux globes aux sorcières.

• 438

Mary Prescott, 55 ans

Mary est veuve et mère de Calvin Prescott (439). Elle est solide et a l'air sévère. Elle désapprouve le comportement de son fils.

• 439

Calvin & Honor Prescott, 36 et 32 ans

Cette ferme négligée est occupée par Calvin Prescott qui est polygame. Il y vit avec son épouse Honor Prescott et ses deux femmes de droit coutumier Celeste Croft, 24 ans, et Hortense Miller, 18 ans. Calvin n'est pas amical et n'a que faire des étrangers fouineurs. Il a également neuf enfants débraillés de 1 à 15 ans.

• 440

Jimmy Banks, 52 ans

Jimmy vit seul dans cette vieille maison. On le voit souvent déambuler, se parlant à lui-même, dans ses champs laissés en friche. Il ne possède qu'une vache et quelques poulets ; il ne fait rien pousser et s'occupe seulement d'un petit jardin potager, refuge de prédilection des mauvaises herbes.

Jimmy ne va plus très bien depuis le jour où, alors qu'il n'avait que huit ans, un cheval lui a donné un coup de sabot à la tête. Le côté droit de son crâne est d'ailleurs horriblement enfoncé. Sa mère est morte voici cinq ans, et depuis, il doit se débrouiller tout seul. Bien qu'il soit d'une crasse incroyable et vraiment stupide, il est inoffensif et apprécié par ses voisins.

• 441

Ruines brûlées

• 442

Cyril Hutchins, 66 ans

Cyril est censé vivre seul, mais les membres de sa famille en savent plus. Enfermé dans la cave de la maison, il y a

son grand-oncle Caleb Hutchins qui est désespérément fou. Il a maintenant 98 ans. Il est devenu fou à la suite d'un événement qui a eu lieu au sommet de Hutchins Mountain, en 1875, le jour où il s'y était rendu pour détruire le vieux cercle de pierres. Il est maintenant enchaîné au mur, mais il est généralement calme et ne pose pas de vrais problèmes à son neveu. Cependant, il est extrêmement sensible aux événements qui ont lieu dans la vallée et qui ont trait au Mythe. Pendant la période de l'Abomination de Dunwich, Cyril a cru devenir fou à cause des pleurs, des gémissements et des cris constants de son grand-oncle.

En 1875, Caleb Hutchins, suite à une dispute avec le jeune Noah Whateley au sujet du droit de passage dans la propriété Hutchins, a amené une caisse de dynamite en haut de la montagne, avec la ferme intention de faire sauter le cercle de pierres. Il est parvenu en partie à ses fins puisque l'une d'elles a été délogée et une autre sérieusement endommagée, mais il a été, apparemment, interrompu dans ses œuvres destructrices par Noah Whateley. Quand les membres de sa famille l'ont redescendu de la montagne, hurlant, il avait définitivement perdu la raison.

Si le vieil homme est découvert, une Psychanalyse réussie pourrait lui faire révéler ce qu'il sait sur les Whateley maudits.

• 443

Harold & Janet Hutchins, 31 et 30 ans

Harold possède deux limiers qu'il a achetés chiots à Virgil Prescott (427). Il est souvent trop occupé avec sa ferme pour avoir le temps d'aider les gens à faire du pistage avec ses chiens, mais il peut très bien indiquer le chenil de Virgil.

• 444

Abandonnée

Tout ce qui était au-dessus du sol est en train de disparaître. Il ne reste plus que la cave, presque entièrement remplie d'une eau glauque et vaseuse. C'est un paradis pour les grenouilles et les crapauds. Au printemps, l'eau stagnante est presque "vivante" grâce aux dizaines de milliers de têtards noirs qui s'y agitent. C'est l'endroit préféré des enfants pour la pêche aux bébés-grenouilles. L'été prochain, l'un de ces enfants tombera à l'eau et se noiera. Ses parents en auront le cœur brisé.

• 445

Billy & Marsha Taylor, 32 et 29 ans

Billy se joint souvent aux soirées musicales de Will Bradford (429) avec sa contrebasse, faite à partir d'un baquet à lessive.

• 446, 447, 448, 449 & 450

Abandonnées

Ces ruines effondrées ont été victimes de l'inondation de 1888. Les toits et les murs sont tombés, les caves remplies du limon sale que la Miskatonic y a transporté quand elle a débordé.

• 451

Honus & Ruth Wheaton, 52 et 50 ans

Honus s'occupe d'une petite ferme mais parvient à nourrir sa famille essentiellement grâce aux poissons qu'il pêche dans la rivière. Les Investigateurs qui voudraient faire un tour sur le fleuve paresseux peuvent louer l'un des deux canots percés de Honus pour 1 \$ par jour. Il connaît aussi les meilleurs endroits où trouver des vers de terre.

A ne surtout pas manquer...

Cave Spring Creek (le Ruisseau de la Caverne)

De l'eau douce sort d'une caverne qui s'enfonce de près de cinquante mètres dans la colline avant de s'achever brusquement. Il n'y a pas à cet endroit d'entrée vers le complexe souterrain.

Mont Hutchins

Cette montagne est couronnée d'un cercle de pierres grossières que l'on peut atteindre facilement par un vieux chemin sur la corniche. Longeant celle-ci, un petit sentier mène à la face nord de la montagne et permet d'accéder au sommet. Ce cercle est encore utilisé par les Croyants, les dommages causés par Caleb Hutchins ayant été réparés. L'une des pierres a été remise en état avec du mortier.

Undercut Bank

Sur la rive nord de la Miskatonic, en venant de Nelson's Creek, il y a un endroit dangereux où au moins trois enfants se sont déjà noyés. Un courant fort aspire les petits nageurs sous un banc de terre qui les emprisonne et sous lequel ils se noient. Tout Investigateur pris dans ce courant doit réussir deux jets consécutifs de Nager pour se libérer de sa terrible emprise. Il est dû au mouvement de l'eau qui s'engouffre dans le sous-sol.

RÉGION 5 : SENTINEL HILL

C'est un endroit où s'entrecroisent les corniches qui séparent les vallées et les gorges profondes. C'est dans cette région qu'ont eu lieu les événements de l'Abomination de Dunwich. Il y flotte encore un sentiment de peur, la disparition de deux familles entières restant une tragédie proche. Beaucoup des témoins de l'Abomination vivent ici.

Ce coin a été colonisé la première fois en 1712 par Jacob Whateley qui construisit sa maison près de Sentinel Hill. D'autres, par la suite, ont suivi et la région est d'ailleurs toujours habitée par les descendants des premiers colons de Dunwich.

La plupart des routes sont praticables en voiture, même s'il convient de faire attention aux abords des gorges ou lorsque les voies se retrécissent sur le bord d'un précipice. Les chemins, pas forcément destinés aux automobiles, ne sont pas en mauvais état. Un véhicule peut s'y aventurer, mais le conducteur risque quand même d'avoir des difficultés et des déconvenues.

Les habitations

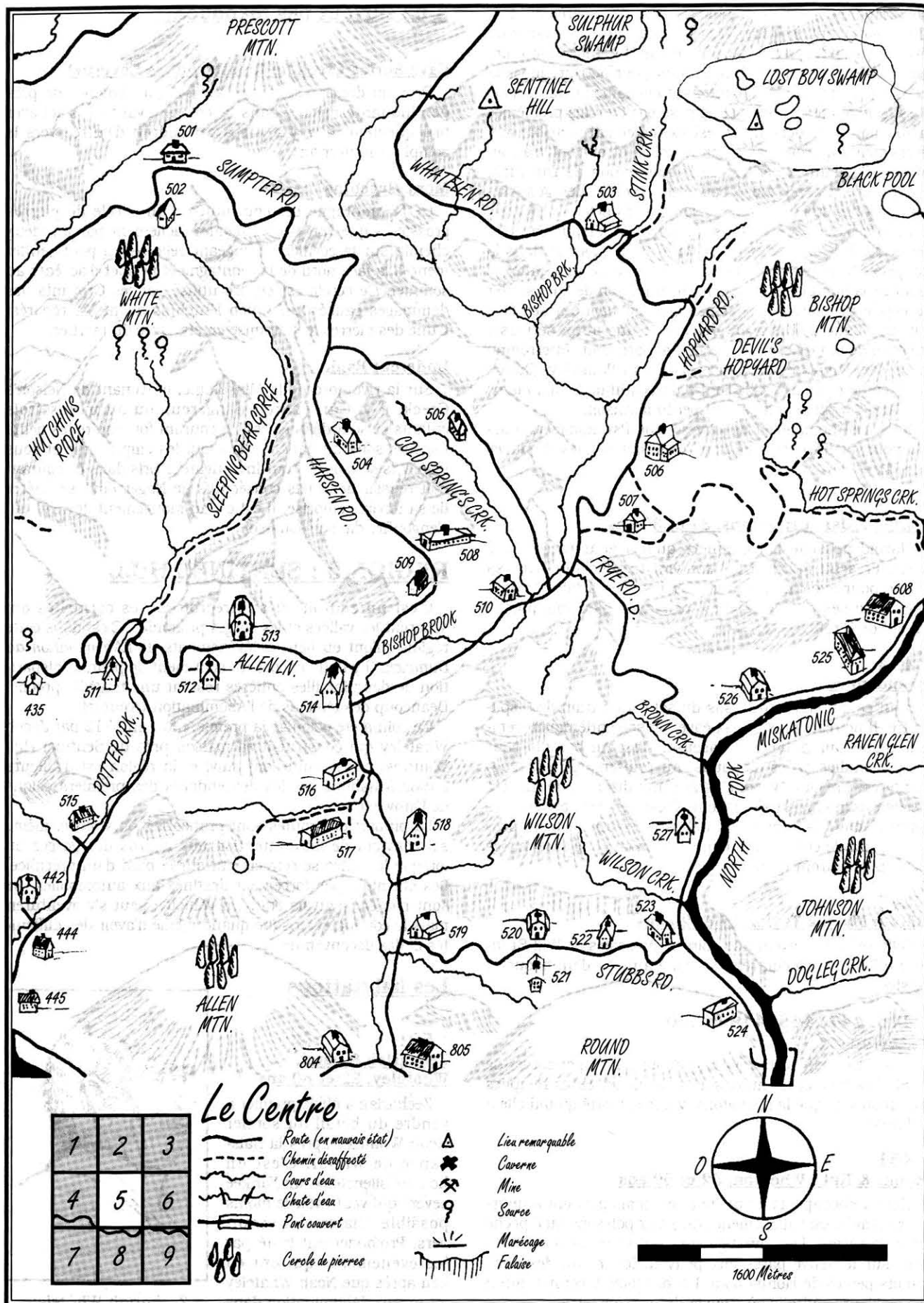
• 501

Zechariah & Sarah Whateley, 82 et 80 ans

Zechariah a été le premier à vendre du bétail au sorcier Noah Whateley après la naissance de Wilbur. C'est un homme silencieux, un Yankee sévère qui veut avoir le moins possible affaire aux étrangers. Profondément irrité par les événements qui ont eu lieu après que Noah Whateley ait amené l'Abomination dans



Zechariah Whateley



la commune, et par ce qui est arrivé à son fils Curtis (502), Zechariah rend l'Université de Miskatonic responsable de l'actuel état mental de Curtis. Il met les Investigateurs "bien habillés" et les savants dans la catégorie des professeurs d'université. C'est l'un des conseillers municipaux.

• 502

Curtis & Ruth Whateley, 50 et 45 ans

Curtis était présent sur Sentinel Hill le jour où l'Abomination de Dunwich a été bannie et il a eu la malchance d'utiliser des jumelles au moment précis où le monstre est devenu visible grâce à la Poudre d'Ibn Ghazi. Il a alors perdu connaissance, et depuis, il ne va plus très bien. La ferme montre des signes de laisser-aller.

Ruth est amicale, mais Curtis, lui, est distant et ne communique pas. Il passe le plus clair de son temps assis sur une chaise sur le pas de sa porte à regarder dans la vague. Il ne parlera pas à des étrangers et d'ailleurs il n'adresse que très rarement la parole à sa femme. Il lui arrive souvent de se lever brusquement de son siège et, sans dire un mot, de s'en aller. Il revient quelques heures plus tard, sans jamais donner la moindre explication. Ruth s'inquiète pour lui, mais elle a l'impression qu'elle ne peut rien faire de plus qu'attendre.

Curtis, fou à lier, est victime d'une voix qu'il entend dans sa tête. Sur les instructions de cette dernière, il a déterré le cadavre du vieux Noah Whateley et a caché son corps pourri dans le moulin-scierie en ruine (M6). S'introduisant ensuite dans la maison du Squire Whateley, il y a quelques semaines de cela, il a volé une étrange ferromanière en or qu'il a fixée sur le front du cadavre. Quand la position des étoiles sera optimale, la voix de l'autre côté réveillera le corps et l'enverra au sommet de Sentinel Hill incanter le sort qui ramènera l'Abomination de Dunwich de son lieu de bannissement.

Une Psychanalyse réussie sur Curtis fait s'exprimer cette voix qui s'empare et baragouine différentes langues, pour finalement menacer les Investigateurs des pires choses et repartir en laissant Curtis mourir devant eux. Son corps, parcouru de tremblements, se désintègre horriblement sous les yeux des personnages effarés, alors qu'il essaie en vain de leur souffler la localisation de la cachette du cadavre. La voix qu'entend Curtis est celle du Fils de Yog-Sothoth parlant de l'endroit où il est retenu prisonnier. C'est une voix "venue d'ailleurs", multipliée par un étrange écho, aux intonations grossières et rustres. Perte de 1/1D6 points de SAN.

• 503

Ruines de la Maison de Wilbur Whateley

Cette demeure, la plus ancienne de la région, a été détruite par l'Abomination de Dunwich qui, affamée, l'a réduite en miettes en s'échappant des profondeurs ténébreuses de Cold Spring Glen. Des morceaux de bois et des planches sont éparpillés partout, la plupart recouverts d'une indéfinissable substance gluante. Un petit cabanon est resté intact, juste à côté de ces ruines. Il est vide, et sa porte pend ouverte sur ses charnières. Sur la corniche, à proximité, il y a la partie supérieure d'une statue en pierre de gargouille qui marque l'emplacement du cimetière Whateley. De l'autre côté de la



Curtis Whateley

maison, se trouvent les restes d'un four construit dans le versant de la colline. Il devait être utilisé, dans le passé, pour faire des expériences de chimie, mais aujourd'hui il paraît abandonné depuis longtemps.

Personne n'ose se demander ce que peut bien être cette substance poisseuse, mais certains disent qu'il y en a plus ou moins selon le moment de la journée. Des membres de la famille Whateley ont examiné l'endroit, mais ils n'ont pas pu récupérer grand-chose. Tout ce que possédait Wilbur, dont sa bibliothèque, était conservé dans le cabanon que n'a pas saccagé l'Abomination. Les livres moisies qui s'y trouvaient ont été remis par le Squire Whateley, bien content de se débarrasser de ces volumes maudits, à l'Université de Miskatonic. Les autres biens furent partagés entre les différents membres de la famille.

Si les Investigateurs examinent ces ruines plus d'une fois, ils pourront remarquer que la quantité de substance visqueuse semble rapidement changer. Celle-ci a en effet une propriété multidimensionnelle. Elle a été littéralement projetée dans ce monde par les forces marémotrices générées par la Lune. Deux fois par jour, quand la marée est au plus haut dans cette partie du monde, la quantité de substance est plus importante. Pendant les marées basses, il y en a très peu. Un jet réussi de Mythe de Cthulhu effectué lors de l'examen de cette substance, permettra d'identifier son origine et sa relation possible avec Yog-Sothoth.

Si les ruines sont dégagées, ou du moins la partie arrière de la maison, on trouvera une porte sur le flanc de la colline qui donne accès aux cavernes sous Dunwich (voir *L'Entrée Whateley*, page 94).

Sépulture Vide

Si les Investigateurs vont à l'endroit où se dresse la statue, ils y découvriront le petit cimetière des Whateley. Entourées d'une palissade de bois moisi, il y a, au moins, trois douzaines de tombes. Ce qui saute immédiatement aux yeux, c'est une sépulture vide à côté de laquelle se trouve un empiétement de débris. Un examen plus approfondi permet de constater que le cercueil, de facture grossière, a été brisé, et que le corps qu'il devait contenir a disparu. La pierre tombale permet d'identifier le mort manquant comme étant Noah Whateley, décédé le premier août 1924. Il s'agit bien du sorcier (perte de SAN 0/1 point). Une empreinte de botte dans le sol fraîchement retourné est le seul indice que les Investigateurs pourront remarquer. S'ils procèdent à des comparaisons, ils verront qu'elle concorde avec celles des bottes de Curtis Whateley.

• 504

Earl Sawyer & Mamie Bishop, 55 et 56 ans

Earl et Mamie, tous deux veufs à trente ans, sont mariés suivant le droit coutumier depuis vingt ans. Earl est amical et a l'habitude de faire visiter les environs à des journalistes ou des professeurs d'université. Il allait souvent dans le temps à la ferme Whateley et il a plusieurs fois remarqué l'étrange odeur qui se dégageait de la maison et des dépendances, odeur qu'il avait déjà sentie autour des cercles de pierres sur les sommets des collines.

Mamie Bishop est elle aussi amicale. Elle était la confidente de Lavinia Whateley. Cette dernière lui avait confié plusieurs secrets qu'elle n'avait encore révélés à personne. Lavinia lui avait aussi avoué sa peur de Wilbur.

• 505

Ruines de la Maison d'Elmer & Selina Frye

C'est la demeure des premières victimes de l'Abomination, celle de la famille Frye qui comptait cinq membres. La plupart



Les ruines de la maison Whateley

des débris restants sont recouverts de l'étrange substance gluante sensible aux phases lunaires. Bien qu'un voisin, Charlie Potter (514), ait emporté quelques gros morceaux de bois, ces ruines n'ont pratiquement pas été dérangées.

• 506

Ruines de la Maison de Steh Bishop

Voici une autre bâtisse détruite par l'Abomination de Dunwich. C'était l'habitation de Seth Bishop, un vieil homme de 74 ans, chez lequel vivait également sa gouvernante, Sally Sawyer, 34 ans, et son jeune fils, Chauncey, 12 ans. Ils ont été tous trois tués par l'Abomination et l'on n'a pas retrouvé grand-chose de leurs corps. Comme les autres ruines provoquées par les mêmes événements, celle-ci est recouverte de cette substance gluante qui semble aller et venir selon les positions de la Lune. Tout ce qui pouvait être sauvé a été récupéré et partagé entre les nombreux membres de la grande famille Bishop.

• 507

Zebulon Whateley, 66 ans

Zebulon, issu de la branche semi-décadente de la famille Whateley, est le cousin germain du Squire Sawyer Whateley

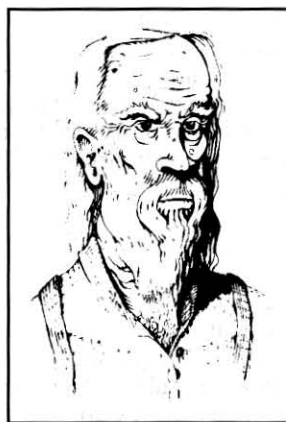


Earl & Mamie

et du sorcier Noah Whateley. Zebulon est un Croyant expérimenté. Il est prudent avec les étrangers mais peut se montrer hospitalier et serviable. Il n'a jamais fréquenté ni Noah ni Wilbur.

Zebulon distille la boisson forte ingurgitée par les Croyants lors de leurs cérémonies. Elle est faite à partir d'une étrange moisissure grise qui prospère dans une maison abandonnée située pas très loin de là (904). Dans sa maison, le vieil homme a une collection d'objets d'allure "magique" comme des roches

étranges, des figurines étonnantes ou des petits morceaux de cristal. Zebulon aime méditer sur ces curiosités quand il teste sa boisson spéciale. La première fois que les Investigateurs prendront contact avec lui, il sera en plein milieu d'une séance de test. On ne leur répondra pas quand ils frapperont à la porte qu'ils trouveront ouverte. En jetant un coup d'œil à l'intérieur, ils verront le vieillard assis tout raide sur une chaise, les yeux grands ouverts, fixant sans ciller l'un de ces drôles de petits objets installé sur la table juste devant lui. Bien qu'au premier abord il paraisse mort, Zebulon réagira si on le secoue, se réveillant pour regarder autour de lui d'un air perplexe. Il lui faudra un moment pour retrouver ses esprits et revenir sur terre.



Zebulon Whateley

Compétences : Astronomie 35%, Occultisme 56%, Pharmacologie 95%, Soigner un Empoisonnement. 92%.

Sorts : Anomalie Météorologique, Appeler l'Homme Cornu, Détection de la Magie, Guérison Majeure, Mauvais Œil, Protection Magique, Vision Onirique.

• 508

Wesley & Anne Corey, **22 et 20 ans**

Wesley, fils de Georges Corey (510), est membre de la secte des Croyants. Il faisait partie du groupe qui fut témoin de l'apogée de l'Abomination de Dunwich au sommet de Sentinel Hill.

Sorts : Prédiction, Protection Magique.

• 509

Willy Harsen, 32 ans

D'après les normes de Dunwich, sa ferme est assez prospère. Willy Harsen, grand blessé de la Première Guerre mondiale, a une jambe de bois. Le côté gauche de son visage est couvert de cicatrices, résultat, comme la perte de sa jambe, de brûlures au phosphore qu'il a subies en France. Voir Willy pour la première fois fait perdre 0/1 point de SAN.

Willy est un peu froid, cassant et distant - aigri par ses blessures et sa vie. Il a été heureux en ménage avant la guerre, mais sa jolie femme, Annie, n'a pas pu supporter le spectacle de sa face meurtrie, et peu après la sortie de l'hôpital de son époux, elle est partie avec un homme d'Aylesbury. Willy est généralement apprécié, considéré avec un mélange de pitié et de respect. Les Investigateurs qui apprendront à le connaître découvriront quelque'un d'intelligent et de pas si inamical que cela.

Willy a tué son épouse infidèle et son amant d'Aylesbury, enterrant leurs corps dans un trou peu profond le long de Nelson Creek Road, de l'autre côté de Hale Mountain (région 7).

• 510

George & Emily Corey, **44 et 38 ans**

Ils ont une ferme assez prospère et appartiennent à la secte des Croyants. C'est le garçon qu'ils avaient embauché, Luther Brown, 13 ans, qui a rencontré le



Wesley Corey



Willy Harsen



George Corey

premier l'Abomination de Dunwich à Cold Spring Glen. George est un assez bon sourcier.

Compétence : Radiesthésie 65%.

Sorts : Charmer un Animal, Détecter les Enchantements, Protection Magique.

• 511

Bill & Cassie Hutchins, 33 et 21 ans

Il y a une couronne noire, signe de deuil, sur la porte d'entrée de la maison. La famille a perdu le mois dernier un enfant qui a été renversé par une automobile sur Potter Creek Road. Les deux cousins Potter (916) ont été vus conduisant le camion de Temple à peu près au moment de l'accident, mais les deux hommes ont été capables de fournir un alibi qui les situait à la ferme d'Amos Whateley au moment du choc fatal.

Les Potter sont en fait les coupables. Leur cousin, Temple, profitant de l'arrangement qu'il a passé avec Amos Whateley, a forcé l'infortuné vieillard à fournir aux deux chauffards l'alibi dont ils avaient besoin.

• 512

Abandonnée

• 513

Henry Wheeler, 34 ans

Henry est un jeune veuf dont la femme a été tuée dans un accident de chariot, il y a quelques années. Henry a accompagné les professeurs d'université à Sentinel Hill et a été témoin du bannissement de l'Abomination de Dunwich.



Henry Wheeler

• 514

Charlie & Ethel Potter, **41 et 39 ans**

C'est une ferme en relativement bon état. Charlie et Ethel sont considérés par la plupart des gens comme faisant partie des "bons" Potter, contrairement à Temple et à ses cousins.

Dehors, derrière la grange, il y a une pile de gros morceaux de bois récupérés par Charlie et ses fils dans les ruines de la maison Frye (505). Potter avait espéré pouvoir s'en servir pour étayer sa grange qui s'affaisse, mais il s'avéra impossible de les nettoyer du dépôt visqueux qui les recouvre. Le bois est donc resté inutilisé.

Charlie et son fils aîné Pete, qui a 17 ans, ont remarqué que la quantité de cette substance varie. Il y en a tantôt moins, tantôt plus. Ils n'ont aucune idée de la raison de ce phénomène.

Si les Investigateurs furèrent autour du tas de bois, ils trouveront, dans la glue, des petits morceaux d'os de mâchoire humaine et quelques dents, seuls restes d'Elmer Frye.

• 515

Selma Potter, 41 ans

Selma est veuve et vit seule.

• 516

Abandonnée

• 517

Jake & Penelope Allen, 41 et 35 ans

Jake est maigre, pâle, il a l'air en mauvaise santé et est secoué par une toux terrible. Un jet de Trouver Objet Caché réussi permet de voir de petites taches de sang sur son mouchoir et la réussite d'un jet de Diagnostiquer une Maladie informe les Investigateurs que Jake a atteint un stade critique de tuberculose. S'il n'est pas hospitalisé tout de suite, il est certain de mourir, mais sa famille n'a pas d'argent. Peut-être que les personnages se sentiront un âme de bons samaritains. L'hospitalisation de Jake durera six mois, elle coûtera un peu plus de 1 200 \$, mais il en sortira en pleine forme, en parfaite santé, reconnaissant... et complètement incapable de rembourser ses généreux bienfaiteurs.

• 518

Jebel & Nellie Wilson, 41 et 40 ans

Jebel distille le meilleur alcool de contrebande de la commune grâce une recette secrète que lui a transmise son grand-père. Le litre de son alcool, trop cher pour certains, coûte 85 cents. Quoiqu'il en soit, il est incontestable que le whiskey les vaut.

• 519

Zeke & Constance Wilson, 39 et 25 ans

Cette ferme a un immense verger de pommiers, pêchers, poiriers et pruniers. Si les Investigateurs y font une visite au printemps ou en été, ils le trouveront souffrant d'une invasion de chenilles inconnues dans ces régions. Ces bestioles noires, lisses et de la taille d'un gros pouce attaquent aussi bien les fruits que les arbres, détruisant non seulement la récolte mais aussi le verger lui-même. Zeke s'est vu offrir l'aide de George Corey (510), un Croyant, mais a poliment refusé, inquiété par le comportement définitivement peu orthodoxe des sectateurs. A la place, il a essayé deux traitements chimiques qui se sont avérés inefficaces.

Les Investigateurs qui réussiront un jet de Zoologie ne pourront pas identifier ces chenilles qui présentent d'étonnantes particularités. Ni l'Occultisme, ni les connaissances en Mythe n'apporteront plus d'informations. Les personnages pourront essayer de le persuader d'accepter l'aide des Croyants mais, à moins qu'ils réussissent un jet d'Eloquence, il refusera toujours poliment. Il sera, par la suite, très méfiant vis-à-vis des Investigateurs et refusera le plus souvent de les aider.

• 520

Vernon & Alice Stubbs, 35 et 33 ans

Vernon est le jeune frère de Norman Stubbs. Les deux hommes aiment braconner ensemble les cerfs, utilisant des flashs de lumière pour les effrayer et les tirer ensuite plus facilement au fusil (Région 7).

• 521

Norman & Gretchen Stubbs, 38 et 35 ans

Norman est une grosse brute balourde qui n'a pas grand-chose à dire aux étrangers. Sa femme ne parle pas du tout. Il y a trois ans, après l'avoir plusieurs fois prévenue de l'incongruité de ses incessants bavardages, Norman a fini par lui couper la langue avec un couteau à linoléum. Bien que cet "incident" soit connu de tout le voisinage, il n'a jamais été rapporté aux autorités.

• 522

Harold Bishop, 40 ans

Harold, qui est né et a grandi à Dunwich, est entré à l'Université de Miskatonic pour obtenir un diplôme d'Histoire. Au

milieu de sa troisième année d'études, il a abandonné subitement et, sans donner plus d'explications, il est revenu dans la vallée s'occuper de sa ferme.

Adorant toujours lire, Harold a une grande bibliothèque dans une pièce à l'étage, spécialisée dans l'histoire locale et celle du Massachusetts. Il ne peut expliquer son retour précipité à Dunwich et pourquoi il a laissé tomber ses études et son avenir pour revenir ici. Il n'apprécie pas beaucoup ses voisins, les frères Stubbs (520 & 521), mais il s'efforce de ne pas s'en faire des ennemis.

Compétences : Histoire Régionale 90%.

• 523

La veuve Agatha Wilson, 69 ans

Cette maison, exceptionnellement grande, avec deux étages et deux cheminées monumentales, n'est occupée que par la veuve Wilson. L'endroit est crasseux et sent mauvais à cause des deux douzaines de chats que cette vieille femme entretient comme animaux de compagnie.

• 524

Abandonnée

• 525

Sylvester & Jill Brown, 42 et 30 ans

Sylvester est le fils de la veuve Carey Brown (526). Derrière la maison, dans un endroit frais, ombragé par des arbres, se trouve une glacière. En hiver, Sylvester coupe des blocs de glace dans l'étang derrière la grange, puis il les empile et les isole avec de la sciure. En général, il coupe assez de glace pour fournir la plupart de ses voisins pendant tout l'été.

• 526

Carey Brown, 64 ans

Madame Brown est veuve. C'est la femme du regretté Abner Brown sauvagement assassiné il y a quelques années par Matthew Potter. Cette vieille femme, qui est devenue sénile, vit seule dans cette grande ferme.

• 527

Abandonnée

Cette maison est de toute évidence inoccupée. On peut même voir le jour à travers les murs et le toit. La nuit tombée, loin dans la propriété, on peut voir des lumières aux fenêtres d'une assez grosse cabane à un étage près de la colline. Cette vieille bâtisse a été construite au-dessus d'un puits artésien pour empêcher l'eau de geler en hiver. L'ermite Jacob Brent vit au premier étage de ce froid réservoir.

A ne surtout pas manquer...**Cold Spring Glen**

Ce ravin profond, sombre et encombré d'arbres, fut pendant un temps le repaire de l'Abomination de Dunwich. C'est à cet endroit que cinq policiers de l'Etat du Massachusetts trouvèrent la mort alors qu'ils suivaient les traces du monstre.

Les Investigateurs qui descendront la gorge boisée trouveront la pente bien raide, mais leur progression sera facilitée par les arbustes et les broussailles qui y poussent. Il est plus difficile de remonter. Cela nécessite 1D2 jet(s) d'Escalade. S'ils sont ratés, cela n'entraîne aucune blessure, seulement une perte de temps qui peut être fatale si le personnage est poursuivi. Au fond de la vallée encaissée coule un ruisseau au lit

rocaillieux de deux mètres quarante de large, peu profond, qui finit avec fracas dans les Rocky Falls et court entre deux rives couvertes de mousse et de fougères. L'endroit serait idyllique s'il n'y avait cette obscurité jetée par d'immenses arbres et cette étrange odeur qui flotte continuellement dans l'air immobile. Les Investigateurs qui réussissent un jet de Trouver Objet Caché découvriront la mystérieuse substance gluante qu'ils ont déjà pu observer dans d'autres endroits visités par l'Abomination de Dunwich.

Bien qu'il ait été dit que tous les agents de police étaient morts, la dépouille de l'un d'eux, Roger Axwater, n'a jamais été vraiment identifiée. Cet homme est encore en vie, complètement fou, sauvage et confiné, à cause de sa raison défaillante, dans les profondeurs de la vallée. Nu, paranoïaque, il se glisse sans bruit d'endroit en endroit, alimentant ainsi les légendes sur les fantômes, qui ont circulées dernièrement au sujet de ce ravin. Pendant la journée, Axwater se terre sous un rocheux surplomb appelé Bear's Den par les gens de la région.

Si la vallée est explorée avec soin, Axwater ou ses traces seront certainement découverts. L'homme fou fuiera les étrangers. Il se cachera en les attendant, sautera sur eux par derrière et les attaquera avec une grossière massue avant de s'enfuir. Il est complètement chauve et son visage et son corps sont presque totalement recouverts d'horribles cicatrices de succion. Sa force est décuplée par sa folie.

Roger Axwater, policier fou

FOR 20 CON 12 TAI 13 INT 11 POU 11
DEX 12 APP 4 EDU 12 SAN 2 PdV 13

Bonus aux dommages : +1D6.

Arme : Bâton 75%, 1D4.

Compétences : Discrétion 65%, Se Cacher 75%.

Perte de SAN : 1/1D4.

Si les Investigateurs arrivent à capturer Axwater et à le tirer de la vallée, ses amis et sa famille leur en seront extrêmement reconnaissants. S'ils parviennent à faire sortir Roger par le sud, ce seront les villageois qui le captureront et qui bénéficieront de la gratitude de ses proches. L'évacuer par le haut du ravin aura pour résultat probable un plongeon dû à la panique et la mort du policier. Les personnages auront alors à répondre à quelques questions posées par la police d'Etat. Ramener le pauvre Roger, troué de balles de fusil suscitera beaucoup, beaucoup de questions...

Devil's Hopyard

Ce coteau improductif de plusieurs ares n'accueille aucune végétation, tout parsemé qu'il est de roches révélées par l'érosion du sol. Les bêtes et les gens ont tendance à éviter cet endroit, et les chevaux refusent catégoriquement d'en approcher à moins de 200 mètres.

Un jet réussi de Géologie permettra de remarquer de petits conduits naturels sur la pente de Bishop Mountain. Ils permettent aux spores de sortir des sous-sols (TOX 12). Quand elles sont actives, ces spores sont nocives pour presque toutes les formes de vie terrestres. En quantité, comme à Devil's Hopyard, elles peuvent même détruire toute vie végétale. Trouvant l'environnement peu hospitalier, elles se sont enkystées rapidement et sont entrées en "hibernation", ce qui a évité qu'une zone plus grande soit dévastée.

Ces conduits mènent en fin de compte au complexe souterrain des Mi-Go et permettent la dispersion des spores dans toute la vallée. Ils peuvent être correctement fermés si une quantité suffisante de dynamite est bien placée. L'effondrement des souterrains qui résulterait de l'explosion souleverait un énorme nuage de spores qui se répandrait et engluerait toute personne se trouvant dans les 300 mètres, l'exposant à un air terriblement vicié (TOX 30).

A plus grande distance, les spores se dispersent et les effets sont moins terribles : un malaise général ou une sorte de léthargie qui affectent hommes et animaux. Une exposition prolongée entraîne d'importantes malformations congénitales. La dispersion permanente de ces spores est un facteur majeur de la dégénérescence et de la décadence galopantes que l'on peut observer dans la vallée de Dunwich. Quelques personnes, comme le Squire Whateley et Marie Bishop, semblent cependant bénéficier d'une immunité naturelle à ce poison.

Sentinel Hill

Le sommet de cette colline est protégé sur la face sud par des parois rocheuses qui rendent l'escalade sans équipement spécial impossible. Un chemin sur la face nord permet, lui, une ascension fatigante.

A la cime, se trouve un étrange objet, une table sculptée dans la pierre de deux mètres quarante de long sur un mètre vingt de large. L'origine et l'utilisation de cette mystérieuse relique ont été longuement discutées par les érudits. Un sillon profond à sa surface court tout le long de son périmètre pour aboutir à une entaille au pied du bloc. Des professeurs ont émis l'hypothèse selon laquelle ce serait un pressoir à raisin de l'époque des colons, mais d'autres font allusion à des utilisations plus sinistres, se demandant pourquoi quelqu'un aurait placé quelque chose d'aussi lourd dans un endroit aussi si difficile d'accès. Les vieilles légendes de Dunwich racontent que le bloc de pierre était déjà là quand les premiers colons sont arrivés en 1692.

Le terre autour du bloc contient les os de dizaines d'humains. Leur analyse posent également problème quant à leurs origines. Certains disent que ce sont des os d'Indiens, d'autres font remarquer l'existence sur ces restes de petites, mais très claires, particularités inhérentes à la race blanche.

Un jet de Mythe de Cthulhu réussit permettra d'identifier les gravures sur les côtés du blocs comme étant hyperboréennes, mais le manque de finesse dans l'exécution est atypique. Un jet d'Idée réussit permettra aux Investigateurs de se dire que c'est peut-être une copie tardive de ce qui fut effectivement un objet d'origine hyperboréenne. Cette table a été, en fait, gravée par les druides qui habitaient autrefois la vallée et qui imitèrent une relique hyperboréenne qu'ils avaient découverte dans le sous-sol. Un jet réussi de Lire l'Hyperboréen permettra de déceler beaucoup de fautes de grammaire mais aussi de comprendre que l'autel est dédié à Yog-Sothoth. Le bloc de pierre était utilisé par les druides pour faire des sacrifices d'animaux, et plus tard par les Whateley pour des immolations humaines. Dans les deux cas, le sang était collecté dans le creux ciselé et ensuite ingéré, pour pouvoir appeler les dieux.

En remplacement de la lecture de l'hyperboréen, un second jet d'Idée réussit permettra à un Investigateur de penser que ce bloc est utilisé pour faire des sortes de sacrifices d'animaux et la réussite d'un second jet de Mythe de Cthulhu que la déité vénérée était Yog-Sothoth.

Si les personnages déterrent des os qui sont encore censés s'y trouver, leur étude doublée d'un jet d'Anthropologie

réussi révélera des traces de structures osseuses celtes, mêlées à des fragments crâniens typiquement indiens.

Lost Boy Swamp (le Marais de l'Egaré)

Ce grand marécage est traître, piégé par d'innombrables bancs de sables mouvants et de trous profonds auxquels on se s'attend pas. Son nom vient d'un jeune de Dunwich qui, il y a un siècle de cela, y est entré pour ne jamais plus en revenir. Il y a des rumeurs concernant des fantômes qui hanteraient le marais, mais elles ne reposent sur rien.

RÉGION 6 : EASTERN UPLANDS

Cette région, presque déserte, n'a connu qu'une faible colonisation. Elle est remarquable par ses gorges profondes et ses nombreuses falaises abruptes. Hemlock, Big Chief et Whippoorwill Mountains, avec Abbott's Lookout et Wizard's Hill, sont parmi les points culminants de la vallée de Dunwich. Big Hook Creek est le centre d'une vallée en pente douce mais la North Fork Miskatonic passe en grande partie dans une gorge profonde, serrée entre Whippoorwill Mountain et Wizard's Hill et entourée par des falaises abruptes. La partie sud de North Folk est plus clémente. Il y a plusieurs fermes en cours d'exploitation le long de North Fork Road.

On dit que cette région a été colonisée pour la première fois au milieu du 18ème siècle par Josiah Abbott, mais les archives sont incomplètes à ce sujet. Les seules fermes, vraiment anciennes qui y aient été construites se trouvent au sud de la North Fork.

North Fork Road est aussi praticable que les autres routes "entretenues" que l'on peut trouver à Dunwich, mais les voies secondaires ne bénéficient de strictement aucun soin et risquent de rapidement détruire les suspensions de la plupart des voitures. Hook Road, une autre route importante, est en plus mauvais état que North Fork Road.

Les habitations

• 601 & 602

Abandonnées

Ces deux fermes, abandonnées depuis longtemps, tombent en ruine. Pendant des années, un grand nombre de familles ont tenté de vivre à l'ombre de Wizard's Hill mais aucune d'elles n'y a trouvé son compte. Des rumeurs disent que la colline est hantée, que l'esprit du vieux Jacob Whateley y erre à la recherche de nouvelles victimes. Bien que personne n'ait été attaqué ou blessé, quelques personnes affirment avoir vu ce fameux fantôme. Ceux qui ont tenté d'y vivre racontent que certaines nuits, "quelque chose" remue au sommet de la colline, et que parfois, ce "quelque chose" descend.

Un Investigateur qui réussit un jet de Suivre une Piste dans l'une des deux maisons trouvera des traces de pas dans la saleté et les débris sur le sol. Les traces sont indistinctes mais un jet réussi de Mythe de Cthulhu permettra d'identifier les empreintes d'un Byakhee.

• 603

Jaspar Bentley, 62 ans

Jaspar est un vieux garçon qui habite depuis longtemps cette maison. Il est considéré comme un ermite, ou un excentrique, mais les Investigateurs pourront découvrir que, sous des abords pas forcément inamicaux, il dissimule quelque chose.

Jaspar est le dernier survivant de la famille Bentley. Son père et son grand-père ont consacré leur vie à chercher l'or que les Whateley étaient censés extraire des collines de Dunwich. Leur principale tentative réside dans une mine profonde située dans les collines, un peu plus loin, derrière la maison. La seconde mine, plus au sud, a été exploitée pendant quelque temps (région 9).

Ayant commencé en 1841, James Bentley, fut rejoint plus tard par son fils Forrest, et les deux hommes travaillèrent durement dans ces mines pendant près de quarante ans avant qu'un tragique accident ne leur ôtât la vie. Jaspar n'avait alors que quatorze ans, mais il avait déjà passé quelques années auprès de son père et de son grand-père quand le désastreux effondrement eut lieu. Selon les dires de tous, la tragédie commença juste après que le jeune Jaspar soit parti chercher de l'eau fraîche. Entendant le grondement dû à l'éboulement, il revint sur ses pas en courant, mais quand il arriva, il ne trouva plus qu'une galerie empoussiérée et encombrée de tonnes de roches. Un pan entier de l'arrière de la mine s'était inexplicablement écroulé, engloutissant les infortunés père et grand-père de Jaspar. Comme sa mère était morte quelques années plus tôt, il resta là, vivant par lui-même et s'installa dans la maison toute simple qu'avait construite son grand-père. Il travaille la terre, suffisamment pour se nourrir et avoir un peu d'argent. Il est connu dans le village et va faire une visite au magasin d'Osborn au moins deux fois par an. Il ne va jamais voir la mine qui se trouve derrière chez lui, mais il est prêt à montrer aux Investigateurs le petit chemin qui y mène. Il les exhortera à la prudence car le puits de la mine est dangereux et leur conseillera d'être sur leurs gardes s'ils vont trop loin.

Jaspar a un terrible secret. L'effondrement n'était pas un accident mais le résultat d'une explosion qu'il a provoquée lui-même. Cela importait peu, le père et le grand-père étant déjà morts à cause de ce qu'ils avaient découvert dans les cavernes. Jaspar a scellé l'entrée afin que personne ne sache, et depuis, il garde cette issue. Si les personnages lui annoncent leur intention de dégager la mine, il n'essaiera pas de les en empêcher. Sentant que cela est inévitable, il s'excusera, ira dans sa maison, ou dans sa chambre, et se fera sauter la cervelle. Perte de 1/1D4 point(s) SAN.

• 604

Cabane abandonnée

Ce petit cabanon d'une pièce a été construit par James Bentley. Il s'en servait pour passer les nuits près de la mine de façon à ne pas avoir à faire d'incessants allers-retours. Il y a une quantité d'équipements de mineur et d'escalade ainsi que beaucoup d'outils. Toutes les cordes sont pourries et inutilisables. Dans un coin, se trouve un lit tout moisi.

• 605

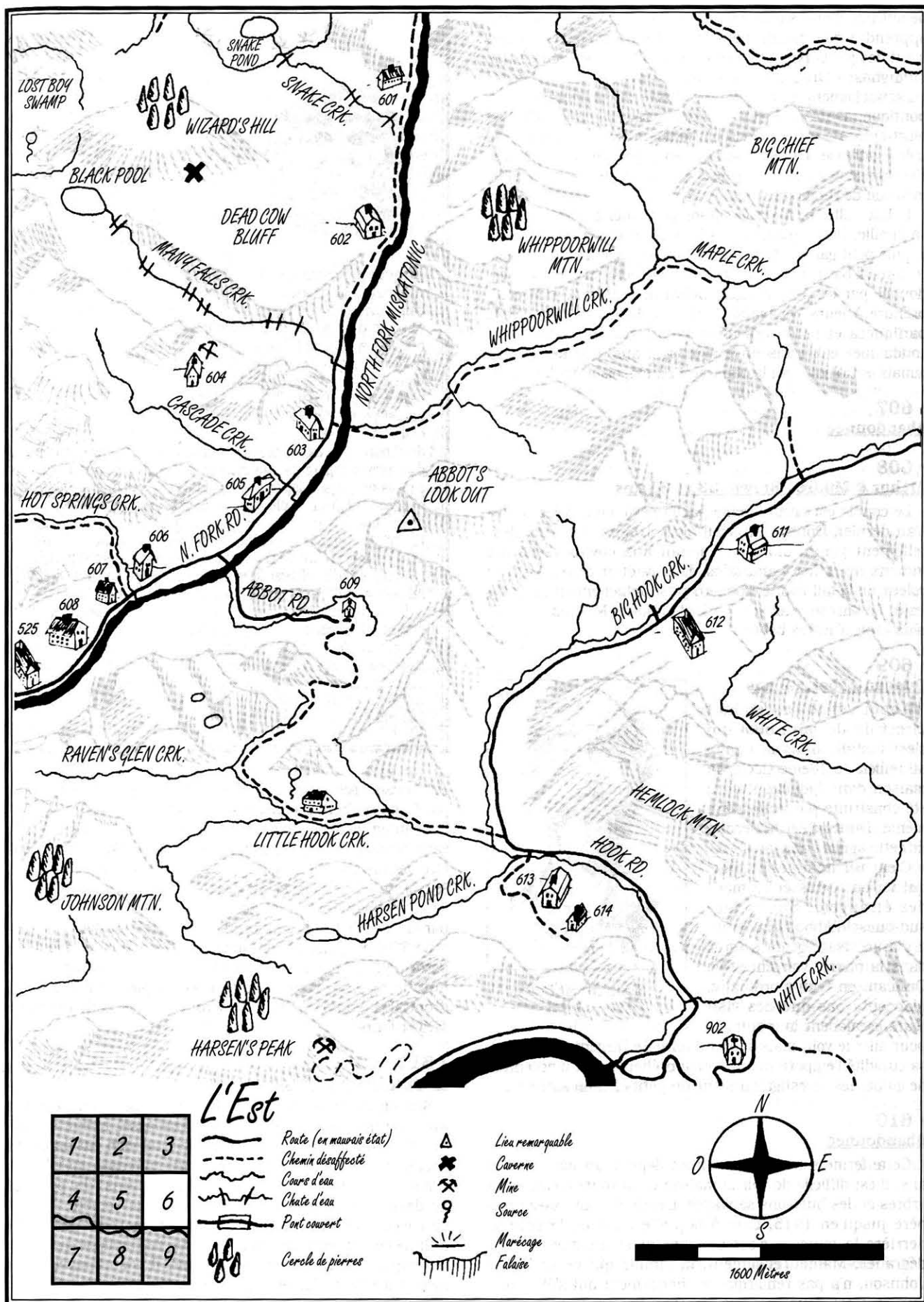
Abandonnée

• 606

Alvin & Doris Chase, 41 et 42 ans

La plupart des membres de cette famille sont étonnamment pâles. Ils sont faibles et sans énergie, ce qui pourrait être mis sur le compte du malaise général qui affaiblit Dunwich si Debra, la fille aînée de 17 ans, n'était en pleine forme et tout à fait normale. Si un Investigateur réussit un jet de Diagnostiquer une Maladie ou Soigner un Empoisonnement, il remarquera chez les autres membres de la famille des irréfutables signes d'empoisonnement à l'arsenic.

En se renseignant aux alentours, les personnages apprendront qu'il n'y a pas plus tard qu'un an, la famille



bénéficiait d'une santé éclatante. Joe Osborn pourra leur apprendre que depuis neuf mois, Debra reçoit régulièrement des petits paquets bien enveloppés qui proviennent de Tillinghast's Drugs, à Aylesbury, et qui lui sont adressés personnellement au magasin de Dunwich. Les fichiers de la boutique montrent qu'il y a eu des livraisons mensuelles de mort-aux-rats à base d'arsenic faites au même nom et à la même adresse. La personne qui en a passée la commande s'est présentée comme un fermier confronté à une terrible invasion de rongeurs.

Debra utilise bien sûr ce poison pour tuer à petit feu toute sa famille. Une semaine après le passage des Investigateurs, le plus petit garçon, Billy qui avait 8 ans, meurt et est enterré dans la partie la plus pauvre du cimetière. Si elle est questionnée par les personnages, Debra prétendra ne rien comprendre à leurs accusations. Si la police se présente, elle paniquera et racontera toute l'histoire. Elle sera jugée, condamnée et emprisonnée pour sept ans. Elle ne révélera jamais les raisons qui la poussèrent à empoisonner les siens.

• 607

Abandonnée

• 608

Arthur & Mildred Brown, 33 et 31 ans

Le couple est encore peiné par la perte de son jeune fils. L'an dernier, Donny, qui avait alors 10 ans, a été accidentellement pendu alors qu'il jouait aux cow-boys et aux indiens avec des camarades. Donny était censé être un voleur de bétail capturé par un petit détachement de cavalerie. Le garçon était leur enfant unique. Mildred ne peut plus avoir d'autres bébés.

• 609

Duncan Abbot, 49 ans

Abbot est le descendant direct du Josiah Abbot qui s'est installé dans la région au milieu du 18^{ème} siècle. La maison dans laquelle il vit a été construite par Josiah lui-même. Duncan est le dernier de cette lignée dans la vallée.

C'est un homme étrange, qui vit en reclus et se méfie des étrangers. Sur la face sud-ouest d'Abbot's Lookout, il y a un visage géant sculpté dans la pierre (voir encadré). Duncan, en temps ordinaire, n'accepte pas que des visiteurs escaladent la montagne pour aller le voir, mais si on lui offre de l'argent, plus d'1 \$, sa cupidité l'emportera sur son appréhension et il acceptera de guider les Investigateurs sur un petit chemin sinueux.



Duncan Abbot

• 610

Abandonnée

Cette ferme semble abandonnée depuis, au moins, vingt ans. Il est difficile de voir la maison de la route à cause des arbres et des buissons sauvages. L'endroit était assez prospère jusqu'en 1915, date à laquelle l'eau de la source, derrière la maison, s'est doucement et insidieusement dégradée. Malheureusement, la famille qui vivait là, les Johnson, n'a pas remarqué le changement qui s'était produit et a été doucement et irréversiblement empoisonnée.

Le Visage Sur la Falaise



Cette gravure, qui fait bien un mètre cinquante de haut, a été tellement abîmée par le vent et les intempéries qu'elle n'est plus repérable sans un jet de Trouver Objet Caché réussi, ou sans que Duncan Abbot l'ait précisément désignée du doigt. On la discerne mieux au coucher du soleil quand les rayons solaires

obliques projettent des ombres qui soulignent les traits du visage. Un jet réussi d'Histoire, d'Anthropologie ou d'Occultisme indique que cette œuvre est d'inspiration celtique. La réussite d'un jet de Géologie permettra de préciser qu'elle remonte à plus de 1 500 années.

L'existence de cette figure était connue depuis des générations chez les Abbot, mais elle n'intéressait personne, si ce n'est Duncan. Quand il était enfant, il nourrissait une fascination particulière pour le visage de la montagne. Il lui rendait régulièrement visite, restant souvent assis là, en silence, des heures durant, négligeant son travail, ce qui avait le don d'énerver ses parents. Quand ces derniers moururent, laissant la propriété à leur unique enfant, Duncan s'est consacré entièrement à la vieille face de pierre. Il monte la voir au moins une fois par jour, lui apportant de l'eau fraîche dans un seau. Pendant les nuits de solstice, il passe tout son temps sur le rebord de l'escarpement, dansant devant le visage sculpté pour célébrer le lever du soleil. Les rêves qu'il fait lui promettent qu'un jour il trouvera un paradis doré.

Les Croyants connaissent Abbot et sa dévotion pour le visage. Ils n'en pensent pas grand-chose et le laissent adorer l'objet comme bon lui semble. A l'insu de tous, l'obsession d'Abbot est ailleurs. Abhoth qui dort sous terre est la vraie source de ses songes. Peut-être qu'un jour Duncan sera celui qui sera l'élu appelé pour tirer Abhoth le Dormeur de son sommeil paisible.

Leurs cadavres, noirs et enflés, ont été découverts un jour par Cap Pritchett qui faisait sa tournée.

L'eau qui coule de la source est tentante bien que les chevaux refusent catégoriquement de la boire. Sa toxicité peut être découverte par quiconque en goûte un tout petit peu et réussit un jet de Soigner un Empoisonnement ou de POUx1. Un Investigateurs qui en boit de grandes lampées souffrira par la suite de fortes crampes d'estomac et de fièvre.

La TOX du poison n'est que de 5, donc le personnage ne perdra que 1D3 points de Vie et retrouvera sa santé en une nuit de repos. Ceux qui ne résisteront pas au poison perdront 2D4 points de Vie et ne seront sur pied qu'au bout de 1D3+1 jours.

• 611

Sharon Osgood, 59 ans

Sharon est une veuve qui vit retirée dans cette maison avec son fils boiteux, David. Elle arrive assez bien à se suffire à elle-même, et ses proches de Dunwich lui amènent occasionnellement des produits du magasin d'Osborn. David est né infirme, victime, disent certains, du passage au-dessus de la maison des Osgood d'une comète, la nuit de l'accouchement, en juin 1882. Enfant, le garçon souffrait de ce qui pourrait s'apparenter à de l'arthrite qui, avec le temps, n'a fait qu'empirer. Quand il a eu cinq ans, sa mère a arrêté de l'amener au village. Les gens l'ont définitivement perdu de vue à partir de ses huit ans.

Quand David n'avait que six ans, son père, Bartholomew Osgood, s'est suicidé. Son corps a été retrouvé dans les bois, près de la maison, une grande partie de son visage emportée par la balle du fusil ensanglanté qui gisait à côté de lui. Sharon vit, depuis, toute seule, travaillant sa ferme le mieux qu'elle peut et affirmant, haut et fort qu'elle passe le plus clair de son temps à s'occuper de son fils handicapé. Beaucoup de villageois pensent que le garçon est mort depuis longtemps et que la vieille femme est tout simplement devenue folle. Des notes trouvées dans le journal du père de Tucker Jones indiquent que le médecin ne pensait pas que l'enfant pourrait survivre au-delà de l'âge de dix ans.

Pourtant David n'est pas mort. Il vit dans une chambre, à l'étage. Son état est terminal, ses articulations sont complètement jointes. Pire, sa chair est devenue ligneuse, fibreuse. Le paralysé s'est en fait fondu dans la structure en bois de la vieille ferme, son corps fusionnant avec les poutres et les planches de façon irrémédiable. Bien que sa mère le nourrisse, au moins pour le peu dont il a encore besoin, et s'occupe de lui le mieux possible, David agonise et ne fait que mourir à petit feu. Sharon, bien sûr, ne veut pas en entendre parler et fait tout ce qu'elle peut pour que son fils soit bien. Elle s'y opposerait violemment, mais David serait reconnaissant à toute personne qui mettrait fin à sa misère. La plupart des armes sont quasi inefficaces contre sa peau durcie. Utiliser une hache est tout à fait possible mais la tâche s'avérera sinistre, longue et indiscible. Mettre le feu à la maison, en la détruisant, elle et son pitoyable occupant, serait la méthode la plus facile et la plus efficace pour "délivrer" David.

La mort de son fils fera tomber la SAN de Sharon, qui était déjà en dessous de la limite d'intégrité mentale, ce qui la plonge dans un état de sénilité avancée qui la rend incapable de chercher des ennuis aux Investigateurs pour cet acte qui pourrait être considéré comme un meurtre. Si elle arrive malgré tout à les accuser, ils seront suspectés d'avoir mis le feu à la ferme. Si les ruines carbonisées sont fouillées, on n'y trouvera ni os ni restes de type humain. Les vieilles rumeurs referont surface, et tout la monde sera d'accord pour dire que le fils de Sharon était mort depuis longtemps et que son "existence" n'était plus qu'une lubie née du cerveau malade de la pauvre femme.

• 612

Jason Whitney, 65 ans

Jusqu'à il y a trois ans, Jason, un vieux garçon de longue date, partageait sa maison avec son jeune frère, Robert. Depuis la mort de ce dernier, les gens disent que Jason n'est plus vraiment "bien dans sa tête". Si les Investigateurs visitent la propriété, ils découvriront, dans la cabane à fumaisons, le corps du frère Jason, assis et proprement séché. Une inspection attentive du cadavre permettra de voir que de petits morceaux de chair en ont été précautionneusement enlevés. Lorsqu'il s'apercevra que des étrangers ont découvert le corps "grignoté", le vieil homme tombera en catatonie. On ne pourra pas le guérir, et il devra être placé dans un établissement spécialisé.

• 613

Abandonnée

Cette ferme a été abandonnée, il y a vingt ans, peu après l'empoisonnement de la famille Johnson (610). Craignant que son eau ne subisse le même changement, cette famille a plié bagages et est partie sans demander son reste.

• 614

Murdock Taylor, 34 ans

Murdock est un homme maussade, peu aimable et peu accueillant. Beaucoup de rumeurs courent au sujet de la mort accidentelle, d'un coup de fusil, de sa vieille mère sénile, l'an dernier. Des histoires terribles sont chuchotées au sujet de certaines tortures démentes que l'homme infligerait à ses poulets élevés dans un minuscule poulailler situé à côté de sa maison. La SAN de Murdock n'est plus que de 18, car il boit depuis longtemps l'eau extrêmement toxique de l'endroit.

A ne surtout pas manquer...

Wizard's Hill

Wizard's Hill est couronnée par un cercle de pierres bien connu, mais auquel s'ajoutent deux piliers en granit finement travaillés sur lesquels courent d'étranges signes.

Un jet réussi de Mythe de Cthulhu permet d'identifier ces runes comme étant hyperboréennes, mais la gravure est plus grossière que de la plupart des objets qui ont cette lointaine origine. La réussite d'un second jet de Mythe de Cthulhu permettra aux Investigateurs de découvrir l'utilité des colonnes : elles créent un petit passage interdimensionnel qui peut être emprunté pour quitter ce monde. Ce "semi-portail" n'est utilisable que par le Byakhee qui fut autrefois invoqué ici.

L'origine de ces piliers est sujette à discussions, mais de vieilles rumeurs soutiennent que ce serait Jacob Whateley qui les aurait installés là au début du 18ème siècle pour pratiquer des rites infernaux. Des légendes qui ont la vie dure prétendent que la colline est hantée par le fantôme de Jacob Whateley à la recherche de nouvelles victimes. Un bon nombre de personnes disent avoir vu un être, ou une chose, bouger autour du cercle de pierres, à la nuit tombée.

Ces colonnes ont été en fait gravées par Jacob Whateley qui s'est servi d'informations trouvées dans les livres de son père et dans les souterrains. C'est au sommet de cette colline qu'un Whateley a pour la première fois invoqué une créature de l'Autre Côté. Ce monstre hante encore les lieux, visitant plus fréquemment le sommet de l'éminence entre le mois d'octobre et le mois de mars bien qu'il fasse aussi des apparitions à d'autres périodes de l'année. La créature est responsable d'au moins une demi-douzaine de disparitions depuis deux cents ans.

Si les Investigateurs traînent près du cercle la nuit, ou s'ils essaient de détruire ou d'arracher les piliers, ils attireront l'attention du Byakhee qui viendra faire un tour d'inspection et sans doute attaquer. L'être apparaîtra silencieusement au sommet d'une des colonnes gravées, lorgnant ses adversaires de haut, un nuage de vapeur émanant de ses ailes couvertes de glace.

Le Rôdeur de la Colline

FOR 19	CON 12	TAI 20	INT 11	POW 12
DEX 15	PdV 16	Déplacement 5/20 en vol		

Armes : Griffes 40% 2D6 ; Morsure 35% 2D6 plus drainage de sang.

Armure : 2 points.

Compétences : Ecouter 65%, Trouver Objet Caché 55%.

Perte de SAN : 1/1D6.

Une caverne, dans la face sud de la colline, s'y enfonce sur une centaine de mètres avant de se terminer abruptement par une paroi parfaitement lisse. Les Investigateurs remarqueront une étrange régularité dans cette caverne, comme si, en fait, elle avait la forme d'un pentagone. Un jet réussi de Géologie permettra de se rendre compte qu'elle est artificielle. De singuliers symboles et des formules mathématiques qui ont été partiellement effacés, volontairement semble-t-il, en ornent les murs noirs.

Cette caverne a été construite il y a bien longtemps par des Mi-Go qui s'en servaient pour transporter du complexe à la surface la moisissure infernale. Quand ce moyen de "transport" a été finalement abandonné, les Portes ont été abattues. Les personnes qui ont appris des sorts de Portails ont une chance de pouvoir en reconstruire un. Chaque semaine que le personnage passera à étudier attentivement la Porte lui permettra de faire un jet sous INTx1. S'il est réussi, il trouvera la clé pour reconstituer ce Portail et apprendra qu'elle convoie les gens sur une très courte distance, sans doute moins de 500 mètres.

La reconstitution prend un jour et fait perdre un point de POU. La Porte ne peut être franchie qu'un par un. Les Investigateurs qui sont témoins de la traversée d'un personnage voient, en un éclair, l'image de la destination de l'utilisateur. C'est une vaste pièce sombre (voir *La Pièce des Portes*, page 102).

Harsen's Pond

Cette placide petite étendue d'eau juste à l'ouest de Hook Road est empoisonnée par les mêmes toxines qui ont gâché toute l'eau de la région. Le sol, autour de l'étang, en est imprégné, tuant la moindre forme de végétation sur près de deux mètres. L'étang lui-même est vide de toute vie, même de ses formes les plus microscopiques. Parfois, on trouve des carcasses d'oiseaux ou de petits animaux au bord de l'eau, victimes malheureuses du poison. La TOX de l'eau est de 3.

Mine Bouchée

C'est la seconde mine Bentley, exploitée pendant trois ans par le père de Jaspar, Forrest, et qui est censée avoir été abandonnée autour de 1868. L'accès en a été fermé il y a quelques années avec de vieilles planches et de la clôture. Un panneau délavé indique "Danger-Eloignez-vous". Il y a une pierre près de l'entrée peinte à la main avec ces mots : "Jennifer Prescott. 1917-1924, Tu nous manques" (424). L'enfant en question, qui jouait avec des amis dans la mine, est tombée dans une fissure et son corps n'a jamais été retrouvé. Peu de temps après, l'accès à la mine a été fermé.

Les planches peuvent être facilement enlevées et l'ouverture dégagée. Le couloir de la mine semble tout à fait naturel, quoiqu'élargi par les mineurs. Il fait des tours et des détours pendant près de deux cents mètres en descendant doucement. A la fin du tunnel, cachée dans l'ombre, une petite fissure court sur le sol, que l'on dit s'être ouverte il y a seulement quelques années. Les gens qui ont exploré la mine auparavant affirment qu'il n'y avait pas de trou à cet endroit. L'ouverture est assez grande pour laisser passer un adulte. (Voir *La mine Bentley du Sud*, page 95).

Pont Branlant

Le pont d'Abbot Road, sur la North Fork Miskatonic, est assez solide pour supporter des gens qui passent à pied, ou à la rigueur une seule personne à cheval ; mais si une automobile, ou un chariot très chargé, l'empruntent, il se casse et s'effondre dans le lit rocaillieux, vingt-cinq mètres plus bas. La réussite d'un jet d'Idée ou d'Intx3, effectué

avant de s'engager sur le pont, permettra à un Investigateur de se rendre compte de l'état peu rassurant de l'ouvrage, ce qui évitera à tout le monde de faire une erreur catastrophique. Certains des villageois, comme Cap Pritchett, auront pu également prévenir les personnages du danger.

Les voitures qui feront le "grand plongeon" seront gravement endommagées et nécessiteront des réparations qui prendront 1D3 semaines pour un coût d'au moins 1D3x100 \$. Les charrettes, et autres carioles, subiront les mêmes dommages (pour un coût de réparations de 1D3x50 \$) et le cheval sera estropié, ou tué (20% de risques de mourir). Les Investigateurs entraînés dans la chute devront faire un jet de Chance. S'il est réussi, ils ne perdront que 1D3 points de Vie à cause d'égratignures et de contusions diverses. Les malchanceux prendront, eux, 1D6+1 points de dommages causés par des blessures plus sérieuses.

RÉGION 7 : WHEELER RIDGE

C'est une région montagneuse, peu colonisée et recouverte de forêts denses. Hale Mountain en est le sommet le plus haut, mais d'autres, comme Wheeler Mountain, le suivent de près.

Le premier colon qui s'y installa fut William Wheeler qui construisit une maison près de ce qui est aujourd'hui Harris Road. La bâtisse, maintenant abandonnée, tient encore debout sur le bord de la route, juste à côté de Wheeler Creek (713). Les fermes qui se trouvent le long d'East Creek, au nord de Miles Ridge et de Gibson Creek, sont parmi celles qui sont les mieux tenues de la commune. La plupart de leurs propriétaires commercent avec Aylesbury ou Dean's Corner et ne partagent pas la même ligne téléphonique que les autres habitants de la vallée. Bien qu'ils soient pauvres et sans éducation, les habitants de cette région ne ressemblent pas aux autres résidents de Dunwich.

East Creek Road et Gibson Creek Road sont assez bien entretenues et praticables en voiture, quand le temps le permet. Les chemins non entretenus sont, eux, envahis par la végétation, la route le long de Wheeler Ridge étant tellement encombrée qu'il est même parfois difficile de retrouver son tracé exact.

Les habitations

• 701

Abandonnée

Cette maison a été intentionnellement brûlée jusqu'aux fondations par son propriétaire qui, avant d'être enfermé dans l'asile de Sefton, a également tenté d'ensemencer ses champs avec du gros sel. Ces événements eurent lieu en 1899, et pour tous ceux qui le connaissent, Jubilation Sherman doit encore être dans un établissement spécialisé. Bien que personne ne sache ce qui a bien pu provoquer sa démence, des rumeurs disent qu'il aurait pendant longtemps suivi discrètement Noah Whateley dans l'espoir de découvrir le secret de son or.

• 702

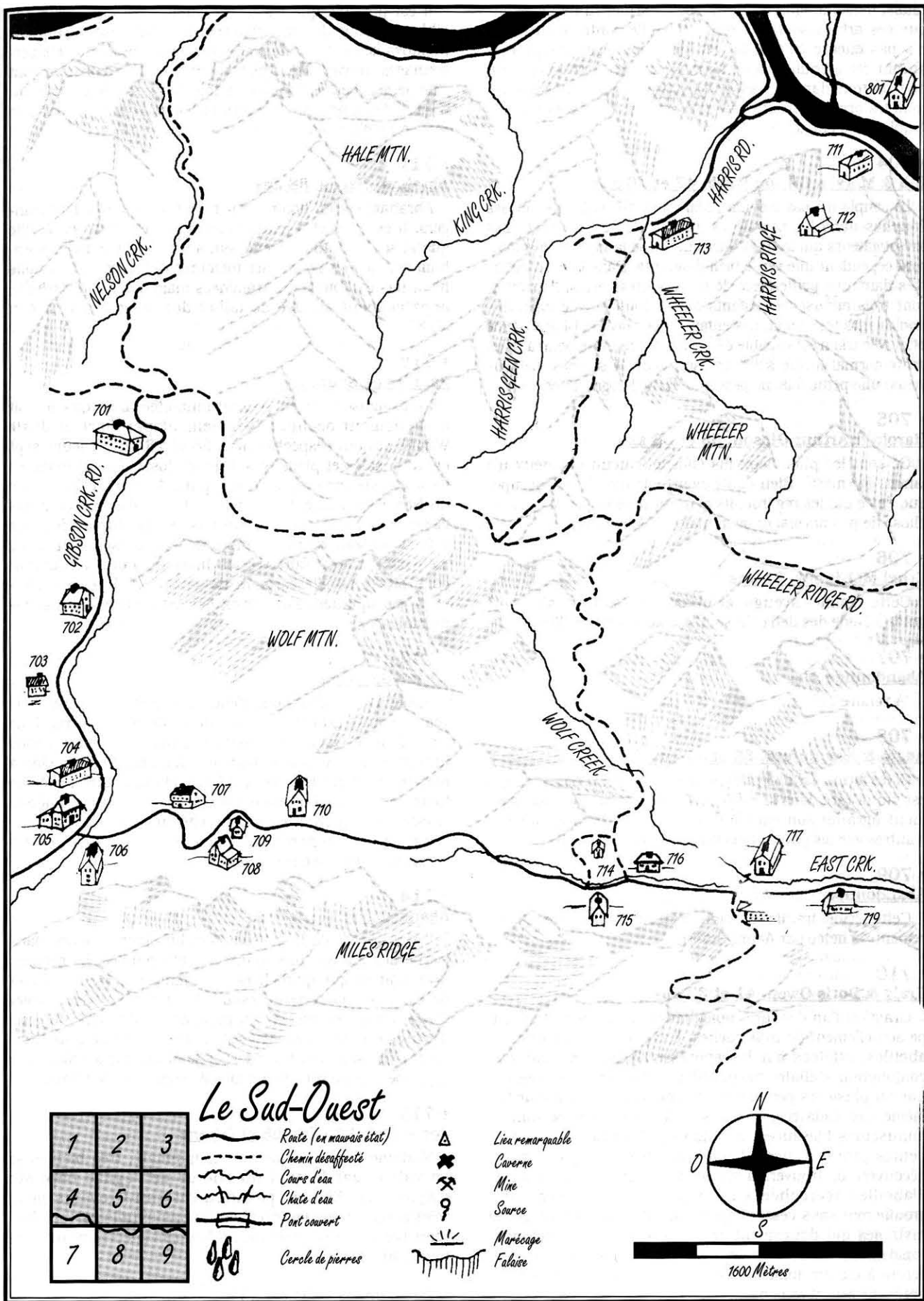
Merle Gibson, 77 ans

Merle vit seul, car il est veuf depuis longtemps. Il n'aime pas particulièrement les étrangers mais tentera d'être courtois et patient avec les Investigateurs, jusqu'à un certain point.

• 703

Michael & Sybil Gibson, 51 et 50 ans

Les grands ormes qui entourent la ferme sont tordus et perdent leur feuillage piqué de rouille brunâtre. Un jet



réussi de Botanique ou de Biologie permettra de découvrir que ces arbres souffrent d'une maladie contre laquelle on n'a pas encore trouvé de remède. Quand les symptômes auront été identifiés, les Investigateurs les retrouveront un peu partout dans la vallée. Dans une vingtaine d'années, tous les ormes auront disparu et seront remplacés par des érables, des chênes et des frênes.

• 704

Bill & Marsha Gibson Webb, 47 et 46 ans

Le couple n'a pas d'enfant, Marsha ayant fait trois fausses couches dans les premières années de son mariage. Les Investigateurs qui iront fouiner autour de la maison découvriront cependant une vérité bien différente. Dans la cave, enfermés dans une petite pièce de deux mètres carrés, ils trouveront trois minuscules enfants pâles. Souffrant de malnutrition, maltraités, aucun des enfants, âgés de 8 à 14 ans, de ce pitoyable trio n'est capable de parler et aucun ne pourra redevenir normal même s'ils sont secourus et soignés. Le plus vieux, une petite fille, ne pèse que trente kilogrammes.

• 705

Harold & Arthur Gibson, 55 et 53 ans

Ce sont les plus vieux fils Gibson. Aucun des deux n'a jamais été marié. Bien qu'ils aient tendance à ne s'occuper que de ce qui les regarde, ils pensent qu'il se passe quelque chose de pas normal dans la maison Webb (704).

• 706

Ethel McKinney, 91 ans

Cette femme, aveugle et quasiment sourde, s'en sort grâce à l'aide des deux Gibson, Harold et Arthur (705).

• 707

Abandonnée

"A vendre".

• 708

Adam & Kay Buford, 38 et 31 ans

Cette ferme est exceptionnellement bien exploitée, ce qui est plutôt rare dans la vallée de Dunwich. Adam a dernièrement agrandi son exploitation et pense bientôt acheter d'autres vaches pour augmenter son cheptel bovin.

• 709

Abandonnée

Cette ferme, inutilisée, tombe en ruine. Elle a été dernièrement rachetée par Adam Buford.

• 710

Craig & Doris Owen, 41 et 37 ans

Graig est l'un des rares apiculteurs de la vallée. Il s'occupe actuellement de trois ruches. Dans un futur proche, les abeilles, affolées par les spores d'Abhoth, ou par une conjonction stellaire particulière, attaqueront et tueront une ou plusieurs personnes dont peut-être l'apiculteur lui-même. Les cadavres, enflés, seront découverts, portant de minuscules blessures, les piqûres d'abeilles laissant de petites protubérances. Quand le dernier corps aura été découvert, on trouvera à ses côtés une grappe effervescente d'abeilles accrochée à un mur ou à un rocher. Elles grouilleront sans cesse, improvisant des motifs étranges et instables qui doucement se formeront pour se refondre rapidement. Au bout de deux heures, les insectes commenceront à mourir, tombant un à un sur le sol. Vingt minutes après, ils seront tous morts.

Il est possible que les Investigateurs fassent partie des cibles des abeilles meurtrières. Les animaux attaquent impitoyablement et il ne reste plus qu'à espérer que les personnages trouveront un plan d'eau dans lequel ils pourront s'immerger. Leurs assaillantes tourneront alors en rond au dessus d'eux pendant un certain temps puis partiront à la recherche d'une autre proie.

• 711

Abraham Harris, 88 ans

Abraham est un homme amer, peu bavard avec les étrangers. Il est veuf et a perdu voici deux ans toute sa famille quand son petit-fils, devenu fou, a tué tout le monde. Abraham sait que les gorges des membres de l'infortunée famille n'ont pas été tout à fait tranchées mais que le meurtrier a, apparemment, essayé de tailler des ouïes sur leur cou (713).

• 712

Famille de Squatters

Cette maison est en général inhabitée, bien qu'elle soit actuellement occupée illégalement par Bart et Josie Wright qui ont respectivement 28 et 26 ans et leurs sept enfants, sales et pieds nus. Bart et Josie se sont installés ici il y a six mois après avoir quitté leur pitoyable ferme du New Hampshire. Les Wright ont peur d'être découverts et forcés à partir, ne réalisant pas que la plupart de leurs voisins se sont rendus compte de leur présence et qu'ils n'en n'ont rien à faire. Si les Investigateurs découvrent l'endroit, la famille essaiera de se cacher. Une fois dénichés, les squatters s'avèreront jeunes, naïfs et sans aucune malice.

• 713

Ferme du Crime

Jusqu'à il y a deux ans, c'était une ferme prospère, merveilleusement exploitée par la famille de Mark Harris. Puis leur fils aîné, Jack, est devenu fou une nuit et les a tous tués avec un couteau de boucher. Jack purge une peine à perpétuité dans la prison d'Etat pendant que la ferme tombe en ruine. En jetant un coup d'œil par les fenêtres cassées, on peut voir du sang séché sur le sol et les murs. Les gens de la région n'ont jamais visité la bâtisse et des rumeurs disent qu'elle est hantée.

• 714

Abandonnée

Il y a, à côté de la construction branlante, cachée dans les herbes hautes, une fourche à foin rouillée. Le premier Investigateur qui approchera de la maison et ratera son jet de Chance trébuchera dessus. Un jet de Trouver Objet Caché réussi permettra au personnage de voir l'objet et d'éviter de se blesser, alors qu'un échec entraînera un accident. L'Investigateur perdra 1D2 points de Vie au pied ou à la jambe et aura 50% de risques de contracter le tétanos.

• 715

Joe & Mabel Taylor, 55 et 54 ans

Madame Taylor a une voix magnifique, très bien mise en valeur par le chef du chœur de l'église baptiste d'Aylesbury. Elle est positivement anti-Croyants mais rejette également les prêches fondamentalistes du révérend Teeple et ses attaques ridicules concernant un prétendu surnaturel.

Compétence : Chanter 95%.

• 716

John & Sarah Miller, 53 et 50 ans

Joe s'occupe de chiens de chasse regroupés dans un chenil, à côté de la grange. Il dit bien haut les utiliser pour la chasse aux rats-laveurs mais la plupart des gens de la vallée savent bien qu'il s'en sert pour traquer d'autres proies. Ses animaux sont grands et forts et ils sont dressés pour attaquer sur un simple ordre. Ils sont agressifs, têtus, et sans peur, même face à des monstres du Mythe. Ils peuvent être dangereux s'ils ne sont pas maîtrisés par une main expérimentée. Les cinq chiens de John Miller ont la compétence Suivre une Piste à 55%.

John est disposé à les louer aux Investigateurs mais il demandera pour cela 4 \$ par jour (ou par nuit). Quoi qu'il en soit, si un ours ou un autre gros prédateur menace la commune, il mettra à contribution ses bêtes de sa propre initiative, et gracieusement, en partie pour entretenir des relations de bon voisinage, et en partie pour "montrer" ses chiens, dont il est si fier.

Les Chiens de Chasse

FOR 12	CON 14	TAI 5	INT 4	POW 8
DEX 15	PdV 9	Déplacement 5		

Arme : Morsure 65% 1D3.

Joe a parfois des portées de chiots dont il garde les éléments les plus prometteurs, vendant les autres 2 ou 3 \$ pièce. Les Investigateurs qui emporteront l'un de ces "adorables" chiots aux oreilles pendantes découvriront rapidement que les chiens de chasse de Joe font de mauvais animaux domestiques. Des chaussures, des tapis et des meubles mastiqués accueilleront le personnage chaque fois qu'il, ou elle, reviendra à son domicile après une absence de quelques heures. Les livres ne sont pas épargnés, et le chiot montrera un goût prononcé pour les très anciens ouvrages du Mythe.

• 717

Abandonnée

Il y a des panneaux "A Vendre" dans la propriété, mais la maison semble abandonnée depuis longtemps, la porte en étant ouverte. Le plancher de l'arrière de la bâtisse est complètement pourri et ne peut supporter qu'un poids équivalent à 30 points de TAI, sans quoi il s'effondre, précipitant la charge dans une cave à moitié pleine d'eau. Bien que stagnante, et puante, elle amortira le choc et les Investigateurs ne souffriront que de 1D3-1 points de dommages. Mais ils voudront changer de vêtements.

• 718

Mack Richards, 55 ans

Mack est un veuf qui vit seul. Une fois, alors qu'il chassait sur Wizard's Hill, il a vu la "chose" que l'on dit hanter l'endroit. " Pour sûr qu'il n'est pas un fantôme, mais un sorte d'gros truc d'insecte, à peu près d' la taille d'un homme. Fumant d'partout com'un démon et vin diou c'qui puait ! " Le monstre a effrayé Mack qui a pris ses jambes à son cou. Mais avec d'autres, il est prêt à y retourner pour le tuer.

Arme : Fusil non automatique cal.30.06 65%, 2D6+3.

• 719

Brian & Jennifer Smith, 36 et 35 ans

La famille a perdu son fils de 8 ans en octobre 1924. Le garçon a disparu alors qu'il traversait les champs pour chercher son père pour le déjeuner. On n'a retrouvé aucune trace

du garçon. Wilbur Whateley est le nom qui revient plus d'une fois, quand on pense à un responsable de la disparition, mais personne n'est allé plus loin que les bavardages.

A ne surtout pas manquer...**La Tombe "à ciel ouvert"**

La pente raide d'une colline sur les bords de Nelson Creek Road a été récemment balayée par l'eau. A trente mètres au-dessus de la route, à moitié sortis du sol, il y a les restes de deux squelettes. Ce sont ceux d'Annie Harsen et William Anders, la femme disparue du vétérinaire de la Grande Guerre, Willy Harsen, et son amant d'Aylesbury. Ayant découvert leur "nid d'amour", Willie s'était caché pour les attendre, les a assassinés au moment le plus opportun les enterrant pratiquement là où ils étaient allongés. Il a fait courir l'histoire selon laquelle son épouse était partie avec un autre, et la disparition de celle-ci fut vite oubliée. Au poignet de l'infidèle, il y a un bracelet bon marché, avec un nom qui permet d'identifier le squelette.

Les Trous aux Loups

Il y en a six, deux dans chaque vallée entre Hale Mountain et Wheeler Mountain. Creusés au début du 18ème siècle, quand les loups posaient encore un problème, ces trous profonds sont maintenant à moitié remplis par la terre et les débris naturels de la forêt. Mais même dans cet état, ils sont profonds de 1 mètre à 1 mètre vingt et, s'ils ne posent pas de réels problèmes aux Investigateurs à pied, ils peuvent faire trébucher un cheval qui va plus vite que le pas. Ils sont bien cachés et ne pourront être découverts par quelqu'un qui court ou par un cavalier au trot ou au galop que grâce à un jet réussi de Trouver Objet Caché. Les personnages à pied qui trébuchent devront réussir un jet sous cinq fois leur DEX, ou perdre 1D3 points de Vie et se tordre une cheville ou se démettre une épaule. Si l'Investigateur est à cheval, ce dernier tombera dans le trou, ce qui le rendra boiteux, et il pourra même se casser une jambe (20% de risques). Un cavalier éjecté de la selle perdra 1D3 points de Vie s'il a réussi son jet de Monter à Cheval et 1D8+1 s'il l'a raté.

La Meute de Chiens Sauvages de Wolf Mountain

Une horde de chiens, constituée d'animaux de ferme devenus sauvages, s'est mêlée aux coyotes de la région avec qui elle erre dans la commune, faisant des raids parmi les poulets des fermiers et attaquant les troupeaux de moutons.

Chiens et coyotes font très attention et font preuve de beaucoup de ruse. Il est probable que les Investigateurs ne voient d'eux que le passage furtif de leurs silhouettes sur les hauteurs d'une corniche. Un jet réussi de Zoologie permettra, cependant, de s'assurer que ce ne sont pas des loups.

Bien que la meute ait peur des hommes et hésite à attaquer les chevaux, elle suivra de près la piste des personnages, se faufilant furtivement à leurs côtés. La nuit, les chiens-coyotes se retrouvent parfois au sommet de Wolf Mountain pour hurler sinistrement à la lune.

Le Cimetière Caché

Complètement occulté par des bois épais, c'est un petit cimetière de famille terriblement envahi par les herbes sauvages. Sur les neuf pierres tombales, il y a le nom "James", et les dates indiquent que les enterrements ont tous eu lieu entre 1712 et 1724. Une exploration plus soutenue et un jet de Trouver Objet Caché réussi permettront de découvrir, un peu

plus loin, les restes des fondations d'une maison. La charpente a depuis longtemps disparu, la cheminée s'est effondrée et la cave est remplie de feuilles mortes et de déchets. Personne ne se souvient des James et de l'existence passée de cette famille. Sa disparition reste un mystère.

Lieu de Braconnage

Les Investigateurs qui visiteront cet endroit de nuit seront intrigués par d'étranges lumières qu'ils pourront apercevoir au-dessus de la vallée de Bell Creek. Ce sont les lampes des frères Stubbs, Vernon et Norman, deux braconniers notoires (520 & 521). En éblouissant les cerfs et les biches, ils font peur aux animaux qui sont alors plus faciles à tirer. Cette pratique est absolument illégale.

Si les personnages les abordent, les deux frères seront amicaux, ayant un comportement de "bon p'tits gars" espérant que les étrangers ne s'offusqueront pas de leurs pratiques. Ils iront même jusqu'à leur proposer un coup de main ou leur indiquer une direction. Par contre, les menacer de les dénoncer aux autorités risque fort de les "mettre en boule". Bien qu'ils n'envisagent pas de les tuer, les frères Stubbs n'hésiteront pas à frapper les Investigateurs si ces derniers peuvent physiquement le supporter. Les Stubbs tenteront de les faire tomber et s'ils y parviennent, Vernon les tiendra en joue pendant que Norman provoquera en duel aux poings les hommes les plus robustes. Norman gagnera sans doute la plupart des combats mais s'il se fatigue, il laissera sa place à son frère. Les Investigatrices ne seront pas blessées mais les deux brutes les "lorgneront", en faisant des allusions obscènes peu rassurantes. Tenter de s'opposer à eux ne fait que les rendre encore plus agressifs. Ils veulent seulement donner une leçon aux "bêcheurs" de la ville, mais si ces derniers persistent à les menacer, les coups pleuvront de plus en plus drus jusqu'à la mort de l'un d'eux. Paniqués, les Stubb décideront alors que la meilleure chose à faire, c'est de continuer et d'éliminer les témoins.

Norman Stubbs, le Grand Frère

FOR 17	CON 15	TAI 17	INT 7	POU 6
DEX 11	APP 7	EDU 3	SAN 30	PdV 16

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Poings 85%, 1D3 ; Lutte 80% ; Tête 80%, 1D4 ; Pieds 75%, 1D6 ; Fusil cal.12 75%, 4D6 ; Bâton 75%, 1D6.

Compétences : Suivre une Piste 65%, Zoologie 20%.

Vernon Stubbs, le Petit Frère

FOR 17	CON 17	TAI 16	INT 8	POU 6
DEX 12	APP 8	EDU 4	SAN 28	PdV 17

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Poings 90%, 1D3 ; Lutte 85% ; Tête 85%, 1D4 ; Pieds 85%, 1D6 ; Fusil cal.12 70%, 4D6 ; Bâton 75%, 1D6.

Compétences : Suivre une Piste 70%, Zoologie 18%.

RÉGION 8 : DUNWICH VALLEY

C'est une région extrêmement vallonnée où l'on trouve quantité de gorges et de ravins, les endroits les plus bas étant humides et marécageux. Bien que la plupart des collines et des corniches au sud de la rivière soient très

hautes, cela n'a rien de comparable avec Round Mountain, juste au nord du village.

Cet endroit a été colonisé au début du 18^{ème} siècle, lorsque quelques habitants de Dunwich ont quitté le centre du village. Les fermes qui se trouvent sur les berges nord et sud du fleuve sont censées être parmi les plus anciennes, mais beaucoup de très vieilles bâtisses se remarquent également parmi les collines, le long de la route qui mène à bourg.

East Creek Road est assez souvent empruntée et correctement entretenue. Bien que ces gens soient administrativement dépendants de la commune de Dunwich, peu d'entre eux se rendent à ce village. Ils font, pour la plupart, affaire avec Dean's Corner. Leurs téléphones ne sont pas reliés à la ligne de Dunwich mais passent par le standard de Dean's Corner. Bien que la route qui mène à Dunwich bénéficie de quelque attention de la part du comté, c'est quand même un chemin hasardeux, étroit et sinueux que la saison des pluies rend trop boueux pour être emprunté sans danger. La plupart des autres chemins sont plus ou moins praticables par des automobiles et quelques-uns sont complètement bloqués par des éboulements ou des arbres abattus.

Les habitations

• 801

Barney & Shirley Allen, 53 ans et 40 ans

Barney a deux champs saccagés par de grands cercles dans lesquels la végétation semble brûlée et détruite. Les rumeurs disent que ces cercles, d'un mètres cinquante à deux mètres de diamètre, sont dus à l'action malveillante de sorciers ou à quelque chose qui aurait un lien avec l'Abomination de Dunwich.

Un jet réussi de Biologie ou de Botanique permettra pourtant d'identifier la cause du mal comme étant un petit champignon tout ce qu'il y a de plus normal. Un autre jet de Biologie, Botanique ou Chimie réussit permettra aux personnages de recommander au fermier une formule chimique de traitement qui détruira le champignon sans endommager la récolte. Ce jet ne doit être fait qu'après l'application du traitement. S'il est raté, la toxicité de la formule est telle qu'elle détruira la plupart de la récolte. Le fermier rendra alors responsables les Investigateurs de cette catastrophe et leur demandera 225 \$ de dommages et intérêts qui pourront être marchandés.

• 802

Edward & Betty Allen, 43 et 38 ans

Edward et Betty partagent leur ferme avec leurs trois enfants et deux neveux, les enfants de la sœur décédée d'Edward (811). Les Allen sont leur famille la plus proche et leurs tuteurs légaux. Les deux enfants adoptés, plus jeunes que les autres, sont mal traités par Edward et Betty qui les forcent à travailler dur et leur donnent moins à manger qu'à leur propre progéniture. Ils dorment dans la grange et se tiennent difficilement au chaud sous des couvertures en loques. Beaucoup de gens savent que les petits garçons sont mal traités, mais il n'y a pas de loi contre cela. Ils pensent que dès qu'ils seront assez grands, les garçons n'auront rien de mieux à faire que de s'en aller.

• 803

La veuve Allen, 79 ans



• 804

John & Jane Allen, 36 et 33 ans

Un énorme berger allemand est attaché à un arbre, devant la cour ; il aboie sauvagement chaque fois qu'une voiture ou qu'un étranger passe. Si les Investigateurs arrivent à pied, le molosse hurlera féroce et tirera sur sa chaîne jusqu'à ce qu'elle casse. Il grondera en montrant les dents et sautera par-dessus la barrière en pierre pour se ruer droit sur les visiteurs.

Le chien n'a pas l'intention de leur faire du mal et si les Investigateurs ne s'enfuient pas, il s'arrêtera avant de les atteindre et il reniflera, l'air inquisiteur. Les personnages qui tireront sur lui avant de connaître sa vraie nature briseront le cœur de deux jeunes enfants, Douglas Allen, 8 ans et sa petite sœur Mandy. Leur père, en colère, exigera 5 \$ pour remplacer l'animal.

• 805

Ward & Eileen Adams, 59 et 55 ans

Ce sont les parents de Virginia Adams (59). Ils se sont définitivement désintéressés de son cas. Comme s'il n'était pas suffisant qu'elle rejoigne les Croyants, il faut maintenant qu'elle provoque des scandales en ville !

• 806

Bob & May Barnes, 43 et 42 ans

Rangés sur une étagère de la grange, il y a une collection de sept crânes humains que Bob a trouvés il y a deux ans alors qu'il labourait son champ. Bob dit qu'il n'a pas vu d'autres os dans le coin, seulement ces sept crânes. Un jet d'Anthropologie réussit permettra de déterminer que ces restes sont soit d'origine indienne, soit d'origine caucasienne. Grâce à la réussite d'un jet de Mythe de Cthulhu, un Investigateur pourra se rappeler que les roturiers, chez les Hyperboréens, n'enterraient que la tête.

• 807

Argus & Marvel Barnes, 49 et 41 ans

Ce couple n'a que de très rares relations avec le village, vivant en reclus et rustiquement loin de tous. Les gens du village disent qu'ils étaient autrefois tout à fait normaux et charmants mais qu'un jour, malgré les avertissements, ils ont mangé des volailles bizarres de leur basse-cour. Selon les histoires qui courent, le couple "Test plus bien sa tête d'puis". Quelle qu'en soit la cause, Argus accueillera les étrangers fouineurs avec un fusil cal.12 à la main et les fera déguerpir rapidement. Les seules personnes qui peuvent s'approcher d'eux, sans avoir rien à craindre, sont Bob et May Barnes, le frère d'Argus et sa belle-sœur. Mais même en leur compagnie, les deux ermites semblent nerveux et embêtés.

• 808

Roberta Simmons, 69 ans

Roberta est une chrétienne de toujours qui, à cause de son âge, ne peut plus beaucoup se déplacer. Cela va faire six ans qu'elle n'a pas pu se rendre à Aylesbury pour suivre l'office du dimanche, et elle culpabilise chaque jour un peu plus. Son long séjour dans la région l'a amenée à se méfier des pratiques païennes des habitants, et elle vit dans une peur constante de ces gens. Sa maison est décorée de quantité d'images pieuses et elle accueillera avec joie des visiteurs portant une croix à une chaîne autour du cou. Elle n'aura pas confiance dans les Investigateurs et ne les autorisera pas à entrer dans sa maison. La plupart des conversations qu'elle aura se termineront par son appel au courroux du Seigneur sur les visiteurs en perdition avant

qu'elle ne leur claque la porte au nez. Les Croyants ne la perdent pas de l'œil mais pensent qu'elle ne leur porte pas vraiment préjudice.

• 809

Abandonnée

"A Vendre".

• 810

Ben & Tulip Cahill, 40 et 36 ans

Cet homme est un excellent grimpeur, qui taille les branches et abat les arbres. Ben peut faire tomber le plus grand des arbres à moins de vingt centimètres d'un point donné. Il a une superbe collection de scies, cisailles et autres outils du genre.

Compétences : Couper les Arbres avec Précision 96%, Grimper 97%.

• 811

Ruines Brûlées

C'était à l'origine la ferme d'Edward et Sally Allen Cartwright. Elle a complètement brûlé, il y a trois ans, tuant les parents et faisant deux petits orphelins. Ils sont maintenant sous la garde du frère de Sally et de sa belle-sœur, Edward et Betty Allen (802).

• 812

Hiram Callahar, 69 ans

Ce vieil homme a la réputation d'être un ermite terriblement amer qui ne s'intéresse à personne dans la commune. Il y a quelques années, il a commencé à accueillir les visiteurs à grands coups de fusil, juste au-dessus de leur tête, et depuis, les gens ont appris à respecter sa vie privée.

Si les Investigateurs explorent l'endroit, ils trouveront la maison déserte et calme, la porte de devant légèrement entr'ouverte. A l'intérieur, tout est serein mais il y persiste une odeur horriblement sucrée, tellement écœurante qu'elle couvre largement l'habituelle odeur de moisi qui règne dans toute vieille ferme qui se respecte. Dans un lit, à l'étage, il y a le corps du vieux Hiram, mort depuis quelques mois, ses mains squelettiques crispées sur des draps et des couvertures tachés. Une enquête montrera que les causes de la mort sont sans doute naturelles.

• 813

Abandonnée

• 814

Andrew & Lily Thomas, 32 et 29 ans

Cette famille, qui a quitté Aylesbury pour venir ici l'an dernier, a hérité de la propriété qu'elle occupe maintenant. Andrew et Lily ne connaissent pas Dunwich et les gens des alentours mais ils sont au fait des rumeurs qui courent sur la vallée. Ils accordent peu d'importance à ces histoires les prenant pour les fruits grotesques de l'imagination des gens un peu "simples" des collines. Ils n'ont pas de proches dans la vallée.

• 815

La famille Blair

Cette ferme est occupée par les six enfants Blair qui ont de 6 à 15 ans. Il n'y a pas un seul adulte. Leur père est mort l'hiver dernier des suites d'une sévère pneumonie, et leur mère est décédée, quant à elle, trois ans auparavant. Bien que le garçon le plus âgé prétende avoir 18 ans, l'âge légal pour s'occuper de sa famille, les autorités du comté d'Ayles-

bury pensent différemment et font tout pour mettre fin à la situation. Marie Bishop, sans doute volontairement, est incapable de trouver un quelconque fichier concernant la naissance du garçon. Bien qu'il manque un adulte pour s'occuper de l'organisation de la petite troupe, les Blair, par rapport aux autres familles de Dunwich, s'en sortent plutôt bien.

• 816

Jonathan Frye, 66 ans

Jonathan garde un mystérieux objet dans sa grange, une grande boîte en bronze qu'il a déterrée de son champ de maïs il y a deux ans, alors qu'il labourait. Le fermier est tout disposé à la montrer aux étrangers contre 10 cents par personne.

La boîte fait un mètre vingt de long et a l'allure d'un coffre. Un jet de Trouver Objet Caché et de Mythe de Cthulhu réussis permettront de repérer des fragments de gravures de style hyperboréen. Une fois ouvert, il s'avérera que le coffre contient les os d'un squelette humain. La plupart de ces derniers sont tombés en poussière mais il subsiste les morceaux d'un crâne, de toute évidence, humain.

Les restes de l'homme, un sorcier hyperboréen, peuvent être ramenés à une sorte de vie en utilisant la très ancienne ferroviaire. Ils ne sont pas complets mais, avec un peu de temps, les étranges pouvoirs régénérants de l'objet magique feront repousser ce qui manque. L'ancêtre hyperboréen sera alors capable de communiquer avec les Investigateurs télépathiquement, mais ils ne pourront pas savoir quelles sont ses intentions vis-à-vis d'eux.

Zadagroot, le Sorcier Millénaire

FOR 11	CON 12	TAI 9	INT 19	POU 26
DEX 11	APP 5	EDU 30	SAN 0	PdV 11

Armes : Couteau 65%, 1D4+1.

Sorts : Atrophie d'un Membre, Cécité, Contacter Cthulhu/Nyarlahotep/Tsathoggua, Créer un Portail, Détecter la Magie, Détecter les Enchantements, Invoquer la Brume de Releh, Immunisation, Invoquer/Contrôler un Byakhee/un Vagabond Dimensionnel/un Vampire Stellaire, Flétrissement, Protection Magique, Signe de Voor, Sortilège de Mort, Suggestion Mentale, Terrible Malédiction d'Azathoth, Trou de Mémoire.

Compétences : Discussion 80%, Eloquence 70%, Histoire Hyperboréenne 65%, Mythe de Cthulhu 28%, Pharmacologie 80%, Occultisme 75%, Psychologie 75%.

Zadagroot, s'il est ramené à la vie grâce à la ferroviaire, coopérera avec les Investigateurs, mais aura ses propres objectifs. Il combattra tous les jours la servitude qui l'entraîne. Une fois libéré, il élaborera des plans pour s'échapper, et peut-être se venger. C'est un adorateur d'Azathoth.

• 817

Gabriel & Honor Frye, 42 et 40 ans

Gabriel et Honor sont quasiment sans ressources. Depuis trois ans, leur troupeau est affligé d'une mystérieuse maladie dévastatrice qui les a financièrement ruinés. Une fois de plus, avec le printemps et le dégel, les signes avant-coureurs de la maladie sont réapparus, les bêtes devenant faibles, leur abdomen se couvrant de purulences. Sur la ferme, il y a un panneau "A Vendre", mais ils n'ont pas encore eu de propositions. Plus loin, derrière la grange, dans le pré, un jet de Géologie réussit permettra de repérer une petite anfractuosité dans le rocher par laquelle arrivent les spores (TOX 10).

• 818

La veuve Anderson, 78 ans

• 819

Abner & Annabelle Parker, 55 et 55 ans

Abner est cloué au lit depuis qu'il a été écrasé, l'an dernier, par un arbre. Sa femme, dont l'âge est incertain, est une Indienne Potumcock pure race. Elle en sait beaucoup sur les légendes indiennes de la région de Dunwich et peut apprendre aux Investigateurs un chant qui permet de chasser la malchance qu'ils auraient pu s'attacher en tuant un engoulevent.

Sorts : Charmer un Animal, Prédiction, Provoquer la Peur, Vision Onirique.

• 820

Ruth Tebler, 40 ans

Cette ferme, qui tombe en ruine, semble n'abriter qu'une seule personne, une femme quelconque, d'âge moyen, à l'air fatigué qui est toujours dans sa cour, près de la route, quand les personnages passent. Elle les suivra du regard jusqu'à ce qu'ils disparaissent.

• 821

Herman & Nancy Blake, 38 et 31

Après trois années de mauvaises récoltes et de bétail décimé, la famille est à deux doigts de perdre l'hypothèque de sa ferme. La First Bank d'Aylesbury se trouve dans l'obligation de saisir ses biens dans les prochaines semaines et seul un miracle pourrait la sauver. Elle a désespérément besoin de 250 \$.

• 822, 823 & 824

Vieilles Maisons Décrépites

Ces anciennes propriétés présentent toutes trois les mêmes symptômes de vieillesse, de misère et de délabrement. On hésite à demander son chemin aux silhouettes solitaires et noueuses qu'on aperçoit de temps en temps, sur les porches branlants ou les prairies rocailleuses et pentues.

• 825

Maison Soufflée

Cette ancienne ferme a été foudroyée, il y a quelques années, par un éclair qui a "pelé" la maison de ses murs, ne laissant sur son passage qu'une ruine. Les Investigateurs qui vont explorer l'endroit trouveront des meubles en pièces et les restes d'une bicyclette rouillée. Un jet de Trouver Objet Caché réussit permettra de découvrir les morceaux d'un livre qui pourra être identifié grâce à un jet réussi d'EDUx3 comme étant *Regnum Congon*, de Pigafetta.

• 826

David Ray Condon, 25 ans

Cette maison affaissée, et haut perchée sur la colline, est à peine visible de Wheeler Ridge Road. Un vieux chemin monte vers la bâtisse, mais à 100 mètres du point d'arrivée, il est obstrué par un arbre abattu. Les voitures et les chariots ne peuvent pas aller plus loin.

Les gens pensent qu'il n'y a dans cette demeure qu'un seul occupant, un jeune homme solitaire que l'on ne voit que rarement et qui ne parle à quasiment personne. Mais ce que les gens ne savent pas, c'est que David garde chez lui, dans une pièce de l'étage, un homme qui a miraculeusement survécu à la destruction de la maison près de la route (825).

Ce vieillard, c'est Israel Bishop, un être dégénéré qui pratique le cannibalisme. Effroyablement blessé, incapable de se procurer seul sa nourriture, Bishop a appris au jeune Condon sa monstrueuse cuisine. Grâce à un sort qu'il appelle "Nourriture de Vie", il a trouvé le moyen d'augmenter l'espérance de vie humaine. Ce sort est lancé sur la "nourriture" pendant une cérémonie de cannibalisme. Grandpa Bishop, un ancien Croyant, est terriblement vieux, atrocement brûlé, et sa vue provoque une peur indicible qui coûte 1/1D4 points de SAN. Son petit-fils par adoption, David Ray, est devenu aussi fou que son grand-père et il est capable d'à peu près n'importe quoi. Un jour, il s'est complètement rasé la tête.



David Ray Condon

Si un Investigateur lui rend visite seul, Condon l'invitera et essaiera de le maîtriser. Après l'avoir solidement attaché, il aidera Grandpa à tuer l'infortunée victime et à la découper. Cette nourriture ne peut pas être immédiatement consommée, elle sera donc stockée dans la cabane à fumaisons, derrière la maison. Les restes non consommables sont enterrés dans des trous peu profonds de la cave d'une la maison abandonnée voisine (827).

Israel Bishop, Cannibale Confirmé

FOR 5	CON 24	TAI 9	INT 13	POU 14
DEX 2	APP 1	EDU 8	SAN 0	PdV 17

Bonus aux dommages : -1D4

Armes : Marteau à Dent 35%, 1D4 plus empalement.

Sorts : Appeler l'Homme Cornu, Arrêt Cardiaque, Mauvais Œil, Nourriture de Vie, Protection Magique, Vision Onirique.

Compétences : Anthropologie 8%, Ecouter 99%, Esquiver 1%, Mythe de Cthulhu 11%, Occultisme 48%.

David Ray Condon, Cannibale Débutant

FOR 15	CON 16	TAI 14	INT 10	POU 13
DEX 15	APP 8	EDU 7	SAN 0	PdV 15

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Pieds 55%, 1D6 ; Tête 45%, 1D4 ; Poings 80%, 1D3 ; Tisonnier 85%, 1D8.

Sorts : Mauvais Œil, Nourriture de Vie.

Compétences : Baratin 65%, Conduire Auto 55%, Discrétion 75%, Ecouter 65%, Esquiver 75%, Mythe de Cthulhu 6%, Occultisme 32%, Sauter 65%, Se Cacher 70%, Trouver Objet Caché 80%.

• 827

Abandonnée

On y trouve les restes des festins de Condon et de Grandpa Bishop enterrés dans la cave, dans des tombes peu profondes.

• 828

Le vieux Jesse Harris, 90 ans

Jesse, le visage osseux, est souvent assis sur son porche. Si on lui demande la route, il pourra montrer Dunwich mais ne manquera pas de prévenir les voyageurs qu'ils feraient mieux de ne pas s'y attarder. "Y'a quelque chose qui tourne pas rond avec ces gars-là, ch'peux pas v'z'en dire plus."

• 829

James & Mildred Pelter, 35 et 34 ans

La cour devant la maison est le théâtre d'un désordre monstre dont les principaux acteurs sont au moins une douzaine de voitures abîmées et une demi-douzaine de tracteurs cassés. James est mécanicien amateur, passionné par les moteurs à pétrole. Il ramasse toutes les épaves qu'il peut trouver, les dépouillant de leurs pièces encore utilisables. Il a toujours une ou deux vieilles autos délabrées en état de marche qu'il loue 2 \$ la journée.

Compétence : Réparation Auto 92%.

• 830

Frank & Winifred Johnson, 44 et 41 ans

• 831

Al & Joan Fritch, 39 et 38 ans

Al est un sourcier formé par Joshua Place (407). Bien qu'il ne soit pas aussi doué que Place, la plupart de son travail lui vient de fermiers vivant hors de la vallée.

Compétences : Radiesthésie 65%.

• 832

Carl Johnson, 55 ans

C'est un vieux garçon, frère de Frank Johnson (830). Carl était employé aux chemins de fer mais il a été mis à la retraite anticipée à la suite d'une explosion dans laquelle il a perdu tous les doigts de la main droite. Néanmoins, il est très expérimenté dans l'usage de la dynamite et peut, moyennant finances, aider les Investigateurs pour toutes sortes de travaux de démolition. Il est prêt à entrer dans les cavernes ou à prendre d'autres risques, si la rémunération est à la hauteur. Sa compétence dans le domaine des explosifs lui permet d'observer les cavernes ou de souffler des rochers sans endommager les tunnels ou les structures adjacents. En travaillant en proche collaboration avec lui pendant une semaine ou plus, un personnage qui réussit un jet sous son INTx5 obtient une compétence de base en explosifs de 10+2D10%.

Compétence : Explosifs 95%.

• 833

Abandonnée

• 834

Jack & Babs Hartwell, 45 et 43 ans

Jack Hartwell est considéré comme le meilleur fusil de la région. Ses trois fils, des adolescents, sont aussi assez habiles avec ce type d'instruments. Ce sont des chasseurs invétérés et ils pratiquent en fait une sorte de préservation rudimentaire de l'équilibre naturel. La famille Hartwell est toute disposée à aider les Investigateurs à traquer et tuer des ours ou même des monstres.

Jack : Fusil non automatique cal.30.06 96%, 2D6+3 ;
Fusil cal.12 94%, 4D6.

Harrison : Fusil non automatique cal.30.06 88%, 2D6+3 ;
Fusil cal.12 78%, 4D6.

Alex : Fusil non automatique cal.30.06 81%, 2D6+3 ;
Fusil cal.12 77%, 4D6.

Terry : Fusil non automatique cal.30.06 83%, 2D6+3 ;
Fusil cal.12 80%, 4D6.

• 835
La veuve Annie Franklin, 65 ans

• 836
Le vieux Harvey Skelton, 71 ans

Harvey est un trappeur hors pair, considéré par beaucoup comme un peu excentrique. Sa passion des vingt dernières années fut la construction de pièges capables d'attraper toutes sortes d'animaux, petits et grands. Le plus imposant qu'il n'ait jamais fait est capable d'attraper un cerf à queue blanche adulte, bien qu'il faille encore le tester. Il a découvert depuis longtemps l'existence d'un étrange animal qui semble venir régulièrement du côté de Wizard's Hill. Depuis, il veut attraper cette bête astucieuse et insaisissable. S'il est financé, à concurrence de 150 \$, Harvey construira un piège plus grand et plus élaboré qu'un produit de Rube Goldberg et capable de capturer, et de retenir prisonnier, le Byakhee qui hante Wizard's Hill.

Compétence : Construire Pièges : 90%.

• 837
Abner & Hazel Standish, 62 et 58 ans

• 838
Moulin en Ruine

Construit à côté d'une double chute d'eau, ce petit moulin à grains fonctionnait entre les années 1742 et 1799 sous la direction de Gilbert Owen. Il est depuis longtemps abandonné et s'est en partie effondré. Toute personne qui y entre doit comparer sa TAI à la FOR du sol pourri qui est de 8. Si le plancher ne supporte pas la comparaison, l'Investigateur tombe dans les soubassements et encaisse 1D6 points de dommages.

• 839
Abandonnée

Il y a un panneau "A Vendre" sur ce qui est, de toute évidence, une propriété abandonnée. Les voyageurs se rendant à Dunwich peuvent voir l'inscription "Jésus Sauveur" peinte sur une grande pierre dominant le versant de la colline.

• 840
L'Attraction pour Touristes

Il est impossible de rater cette maison située bord de la route. La propriété est entourée d'une barrière de fil de fer lourdement encombrée de broussailles et de petits arbres, mais un grand panneau en bois, près de la grille de devant, annonce "Les Acres de Martin - 10 cents l'entrée".

De la porte, les Investigateurs peuvent voir une vieille ferme avec une cour intérieure encombrée d'une série de totems primitifs gravés et de vasques à eau en béton, elles, bien modernes. Tapi tout autour de la cour, en partie



Les acres de Martin

dissimulé par les arbres et les buissons, "vagabonde" un troupeau de "dinosaures". Ces bestioles sont faites à partir de troncs d'arbres et de branches qui, ayant attiré l'attention du propriétaire, Lewis Martin, 62 ans, ont été peints en vert et orange vifs, et ont été placés de telle sorte qu'ils fassent penser à des têtes de sauriens en équilibre sur leur long cou tendu. Les coloris sont toujours éclatants, car Lewis repeint amoureusement ses créations tous les printemps, dès que le temps redevient plus clément. Les visiteurs qui se lassent du spectacle sont invités à aller derrière la propriété, près d'un petit étang alimenté par un ruisseau. Là, Lewis leur montre son "truc" préféré. Il se met à genoux sur le bord de la mare dans laquelle il trempe sa main en coupe, et appelle doucement, avec des intonations câlines. Peu de temps après, les petits poissons de la mare, des perches, se fauillent vers l'homme et commencent à nager entre ses doigts. Ils sont tellement confiants qu'ils laissent le vieil homme les sortir de l'eau. Ils se débattent un peu jusqu'à ce qu'il les replonge dans l'eau, font un tour et viennent en redemander. Si on lui demande des explications, Lewis répondra simplement qu'il a l'amour de Dieu en lui et que les animaux des champs, des forêts et des eaux le sentent et lui font confiance. Son discours a des intonations qui font penser à l'Ancien Testament mais il niera toute affiliation à une religion quelconque.

Lewis a fait partie autrefois de la secte des Croyants mais, fatigué par les querelles intestines, il a mis fin à ses activités. Il est bizarre mais inoffensif. A cause de ses relations avec les Croyants, il en sait beaucoup sur les événements concernant l'Abomination de Dunwich.

Sorts : Anomalie Météorologique, Appeler l'Homme Cornu, Aveugler, Charmer un Animal, Détruire une Récolte, Estropier un Animal, Mauvais Œil, Guérison Majeure, Protection Magique, Vision Onirique.

• 841 Abandonnée

A ne surtout pas manquer...

Les Cairns

Situés en haut de Squaw Creek, ce sont trois tumulus de pierres qui ont grossièrement l'allure de ruches à abeilles de trois mètres de haut. Personne ne connaît leur origine, mais ils sont de toute évidence très anciens. Un jet d'Anthropologie ou d'Histoire réussit permettra de déterminer que le style est celte. Personne n'a jamais tenté d'en déplacer un, et des rumeurs selon lesquelles une malédiction les protégerait ont définitivement dissuadé les gens de la région de le faire. Deux sont vides, le troisième contient les restes d'un druide mort voici près de 1 500 ans.

Callech, Druides Millénaire

FOR 10	CON 12	TAI 10	INT 17	POU 28
DEX 12	APP 12	EDU 14	SAN 0	PdV 11

Armes : Gourdin 85%, 1D6+1.

Sorts : Anomalie Météorologique, Appeler le Sombre Rejeton de Shub-Niggurath/l'Homme Cornu, Arrêt Cardiaque, Charmer un Animal, Détruire une Récolte, Estropier un Animal, Guérison Majeure, Invoquer/Contrôler un Vampire du Feu, Prédiction, Provoquer la Peur, Sortilège de Mort, Vision Onirique.

Compétences : Botanique 95%, Camouflage 80%, Discretion 95%, Ecouter 85%, Grimper 65%, Mythe de Cthulhu 22%, Premiers Soins 75%, Se Cacher 95%, Soigner un Empoisonnement 75%, Soigner une Maladie 65%, Suivre une Piste 95%, Zoologie 90%.

RÉGION 9 : INDIAN HILL

C'est une région de collines basses et, au sud de la rivière, de terres marécageuses mal drainées. La terre, le long des rives du cours d'eau et autour d'Indian Hill, est assez riche et fertile, mais au sud, elle devient boueuse et s'appauvrit, ce qui la rend peu favorable à l'élevage et aux cultures. Il y a quelques fermes le long de la partie nord de Miles Ridge, mais en général elles ne prospèrent pas vraiment. Indian Hill, avec son sommet en dôme presque parfaitement rond, est le point culminant de la région.

La rive sud de la rivière a été colonisée au début du 18ème siècle. La plupart des fermes du sud, près de Miles Ridge, ont été construites plus tard. Celles du sud-est ont été bâties en grande partie par la famille Potter qui avait été chassée de ses anciennes demeures par des voisins excédés.

Voyager dans cette région est difficile. La route, le long du fleuve, est entretenue, mais l'extrémité de East Road Creek est négligée. Les vieux sentiers sont impraticables et passent souvent au travers d'endroits marécageux.

Les habitations

• 901 Cabane Abandonnée

Cette cabane effondrée accueillait dans le temps le mineur Forrest Bentley, sa femme et son jeune fils Jaspar (603). Ils travaillèrent et vécurent là pendant trois ans à la fin du 19ème siècle, jusqu'à ce que le vieux Bentley s'installe près d'une mine au nord, proche de Cascade Creek (région 6).

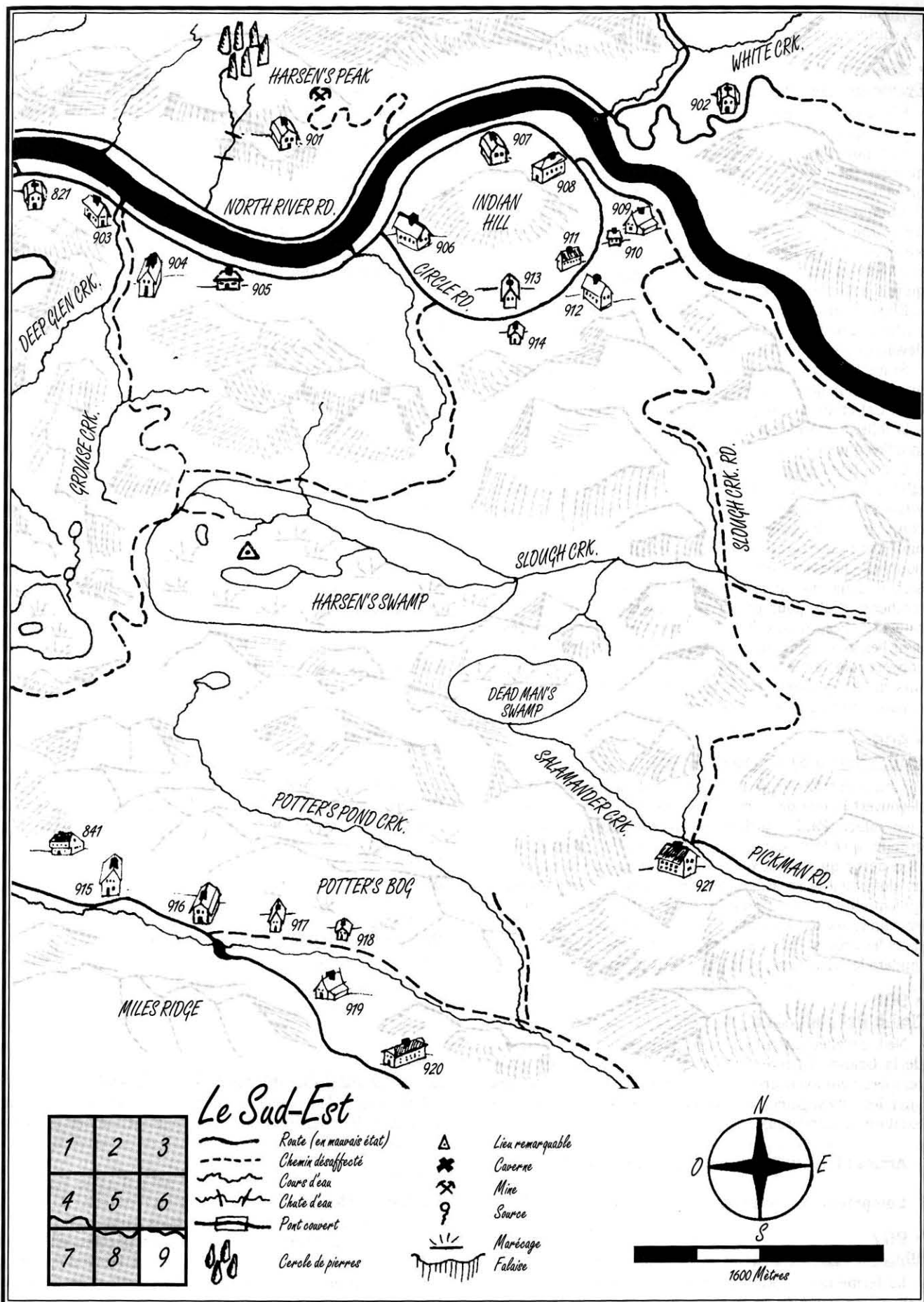
• 902 Ferme de la Fièvre Aphteuse.

Cette ferme, vide depuis longtemps, commence à être envahie par la forêt environnante. Des crânes de vaches sont placés à intervalles réguliers sur la palissade de pierre écroulée, ce qui donne à l'endroit un air vraiment sinistre. Si la maison est examinée, les Investigateurs trouveront, accrochée à la porte, une note du comté d'Aylesbury. L'encre est passée, ce qui rend la lecture délicate. En réussissant un jet de Lire l'Anglais, un personnage pourra apprendre que l'exploitation a été contrainte, il y a trois ans, de cesser toute activité à la suite d'une infection de fièvre aphteuse. Un grand tertre derrière la maison indique l'endroit où plus d'une vingtaine de vaches ont été tuées et ensevelies. Les archives du comté précisent qu'il y a eu des irrégularités dans les découvertes et qu'avant que la maladie ne soit officiellement déclarée, il s'était passé des choses consternantes.

Si les enquêteurs visitent les alentours de la propriété et réussissent un jet de Géologie, ils découvriront une fissure dans la terre d'où sortent des spores (TOX 8).

• 903 Will & Dolores Johnson, 48 et 47 ans

Leur garçon, Thomas, a disparu, une nuit il y a quatorze ans, après s'être fauflé discrètement hors de la maison. Le jour d'après, la lanterne du petit a été retrouvée sur les pentes d'Indian Hill. Aucune autre trace de l'enfant ne fut découverte par la suite.



Thomas Johnson, qui avait alors 13 ans, a été attiré dans les souterrains par des visions provoquées par Abhoth.

• 904

Ferme Abandonnée et en Ruine

Elle a été abandonnée depuis des années et ne peut être repérée qu'avec un jet réussi de Trouver Objet Caché. Les restes pourrissants de la bâtisse sont recouverts d'une quantité incroyable de moisissures dont une espèce grise et branchue qui n'est pas identifiable tout de suite. Un jet de Botanique réussi, effectué pendant son examen révèle que c'est une espèce jusque-là inconnue. Cette moisissure s'avérera particulièrement fragile et, prélevée de l'endroit, elle se détériorera rapidement, pour disparaître et ne laisser qu'une odeur persistante.

Elle a pour origine les spores d'Abhoth qui trouvent dans l'acidité ambiante de ces ruines un terrain propice à son développement. La TOX des spores est ici de 12.

Si les Investigateurs se renseignent sur cette maison, ils apprendront qu'elle a été abandonnée il y a trente ans de cela. Cet endroit a toujours eut la réputation d'être propice à la folie, à la mort et au suicide. Il semble que toutes les familles qui s'y sont installées aient connu une fin tragique.

Correctement préparée, cette moisissure a un puissant effet hallucinogène sur ceux qui en consomment. Zebulon Whateley (507) vient faire ici sa "récolte" de moisissure pour concocter sa boisson psychédélique. On peut le rencontrer dans ces ruines, un foulard bien noué autour du nez et de la bouche, ramassant des spécimens de moisissure qu'il rassemble dans une mousseline à fromage imbibée de vinaigre, méthode idéale pour préserver sa moisson, le temps de la ramener chez lui afin de la "cuisiner". Si les personnages se sont liés avec Zebulon, il pourra leur montrer la méthode de conservation de la moisissure, et leur expliquer quelques-uns de ses pouvoirs et de ses dangers, dont les horribles conséquences que peut avoir une infection du sang.

• 905

Paul & Velma Kline, 40 et 37 ans

Paul a une fois visité le marais de Harsen's Swamp et y a découvert la tête de pierre qui selon la légende se trouve en plein milieu. Paul peut dire aux Investigateurs que la tête est grande, qu'elle repose sur le côté et qu'elle ne ressemble à rien de ce qu'il avait déjà pu voir dans sa vie. Il raconte qu'alors qu'il la regardait, il a eu la désagréable impression que quelqu'un ou quelque chose l'observait. Quand les engoulements ont commencé à se rassembler autour de lui dans les arbres, il a rapidement en battu retraite. Pour 2 \$, il guidera les visiteurs jusqu'à la tête de pierre.

• 906

Ned & Deborah Allen, 35 et 31 ans

Ned, cavalier émérite, a de bons chevaux à louer. Vétéran de la Grande Guerre, c'est aussi un excellent fusil. D'un tempérament aventureux, il sera volontiers prêt à accompagner les Investigateurs si ce qu'ils proposent semble assez excitant ou dangereux.

Armes : Fusil non-automatique 30.06 82%, 2D6+3.

Compétences : Discrétion 80%, Monter à Cheval 85%.

• 907

Bhule & Jane Perkins, 41 et 29 ans

La ferme des Perkins est propre, leurs six enfants sont aussi bien soignés et habillés que leurs moyens le per-

mettent. Leur plus jeune fille, Lindy, 11 ans, a disparu le mois dernier sur le chemin du village alors qu'elle allait faire des courses. Elle a été retrouvée trois jours plus tard, errant sans but dans un champ du voisin. Lindy, complètement renfermée sur elle-même, n'a pas dit un seul mot ni communiqué de quelque façon que ce soit depuis son retour.

Temple Potter (917) est le principal suspect dans cette affaire de disparition, mais sans le témoignage de la petite fille, il est impossible de le condamner. De plus, la famille Perkins a reçu dernièrement des menaces à peine déguisées de la part des cousins Potter, Jubla et Jedediah (916). Avec du temps et une bonne Psychanalyse, Lindy pourrait guérir et parler alors de son ravisseur.

• 908

Lyman Hayes, 70 ans

Lyman a vu une nuit sur un versant d'Indian Hill, une Porte ouverte par laquelle il a aperçu un paradis enchanteur. Lyman, qui avait alors 50 ans, a été terrifié par cette vision et s'est enfui.

• 909

Les Frères Rodney, 54, 56, 59 et 61 ans

Ces quatre frères, Roscoe, Leonard, Willy et Bob, ont vécu dans cette maison toute leur vie. Le père des garçons est mort quand ils étaient encore tous très jeunes, et leur mère l'a suivi quelques années plus tard. Ils ne quittent que très rarement leur ferme, n'allant pas au village plus d'une ou deux fois par an. Ils sont timides, simples et même un peu plus "rustiques" que la moyenne des autres habitants de la vallée de Dunwich. Ils partagent cette petite cabane incroyablement sale, s'entassant tous les quatre dans deux lits étroits.

• 910

Delbert & Sandy Jones, 42 et 36 ans

C'est une maison très grande avec plusieurs dépendances. L'étable, derrière la maison, s'est effondrée, mais Delbert a résolu le problème en isolant une partie de la demeure pour y installer le cheptel.

• 911

Abandonnée

• 912

Nicholas & Shelley Adams, 35 et 34 ans

Nicholas est le frère de Virginia Adams (59). Il a rompu tout contact avec elle depuis longtemps mais il doit probablement savoir quelque chose de ses récentes activités.

• 913

Horace & Mathilda Johnson, 56 et 55 ans

Cet homme fait partie de ceux qui ont essayé de porter secours à Jennifer Prescott quand elle est tombée dans un boyau de la mine Bentley, en 1924.

• 914

La veuve Jenkins, 25 ans

Alice Jenkins est veuve, avec trois enfants à charge. Depuis la disparition de son mari, l'an dernier, elle a du mal à exploiter la ferme. William Jenkins, feu son époux, a disparu une nuit alors qu'il se promenait près d'Indian Hill.

• 915

Capitaine Harris Johnson, 64 ans

Le capitaine Johnson, vétéran de la guerre hispano-américaine, vit seul dans sa vieille ferme de famille. Il marche avec une béquille, ayant perdu une jambe, l'an dernier, à cause d'un chariot qui lui est passé dessus. Il est brouillé avec ses voisins, les cousins Potter (916 & 917). Lorsqu'il a appris qu'ils terrorisaient la pauvre vieille madame Anderson qui vit juste au-dessus de la route (920), il est entré dans une colère terrible. Quand il leur en a parlé, ils lui ont dit de se mêler de ce qui le regardait et lui ont promis de s'occuper de lui s'il ne "fermait pas sa grande gueule". Il cherche depuis une façon de se retourner contre eux. Il a récemment dit à la police avoir vu une petite fille dans leur maison pendant la période où Lindy Perkins avait disparu. C'est faux mais cela ne faisait pas de doute pour Harris. D'ici peu de temps, les Potter vont le savoir et capitaine Johnson va disparaître. Jubal aura le bras en écharpe pendant deux semaines et il dira partout que c'est une entorse. En fait, il aura une blessure par balle bandée sous son écharpe. Le cadavre de Johnson pourra être retrouvé enterré derrière la maison des Potter, à côté des autres victimes de leur folie meurtrière.

Compétence : Revolver cal.38 85%, 1D10.

• 916

Jubal & Jedediah Potter, 28 et 24 ans

Ces deux hommes sont frères et cousins de leur voisin Temple Potter (916). Jubal et Jedediah idolâtrèrent Temple et sont prêts à faire tout ce qu'il pourra leur demander. Ils lui sont dévoués à tel point qu'ils sont prêts à confesser des crimes qu'ils n'ont pas commis pour éviter à Temple de faire de la prison. Ils ont d'ailleurs été impliqués dans la plupart de ses crimes, dont le récent rapt de Lindy Perkins. Ils sont également responsables de la mort de la petite Jennie Hutchins (511) tuée par ce que les gens pensent être un chauffard qui a pris la fuite par son forfait.



Jubal & Jed

• 917

Temple Potter, 33 ans

Chef de file de la branche complètement dégénérée des Potter, Temple vit seul dans une ferme jonchée de toutes sortes d'objets hétéroclites. Il est le criminel le plus connu de Dunwich, dernièrement soupçonné de l'enlèvement de la jeune Lindy Perkins (907). Il a été mis en prison à la suite d'un face-à-face tendu de deux heures avec la police de l'Etat. Mais il a été relâché, peu de temps après, car il n'y avait pas suffisamment de



Temple Potter

preuves contre lui. Garé dans la cour devant sa ferme, il y a un vieux camion Ford tout cabossé qui ne tient plus que par des kilomètres de fil de fer.

Temple a un alambic, caché dans une ferme abandonnée, à cinq cents mètres à l'est. Emboitant le pas de son père, qui est maintenant emprisonné, Temple a tué au moins trois personnes, ces quatre dernières années, dont le représentant de commerce en brosses, John Dykes, qui est censé avoir quitté l'Etat. Les cadavres de ses victimes sont enterrés dans le marécage, derrière chez lui. Dykes est enterré avec ses échantillons.

Potter est de mèche avec Amos Whateley et espère bien partager l'or des Whateley, une fois le magot découvert. Temple et ses cousins sont une véritable menace pour la vie des Investigateurs qui seront poursuivis par leur camionnette rouillée, ou qui subiront de nombreuses tentatives d'assassinat dans des lieux reculés. S'ils y parviennent, les personnages seront enterrés dans le marécage, derrière la maison, avec les autres victimes.

• 918

Abandonnée

Cette vieille ferme, propriété de la famille Potter, tombe en ruine. La grange paraît en meilleur état et le toit a été dernièrement réparé. Les Investigateurs observateurs remarqueront qu'il y a de la fumée qui s'échappe d'une petite cheminée. Les personnages auront alors découvert la distillerie de Temple.

Il y a 75% de chances pour que les Investigateurs fouinant dans le coin soient repérés par Temple ou par l'un de ses cousins. Dans ce cas, ils seront accueillis avec un coup de fusil (juste au-dessus de leur tête) et sommer de partir. Ils seront en outre menacés d'être tués si jamais ils reviennent.

• 919

Abandonnée

• 920

La veuve Nellie Anderson, 66 ans

Cette vieille femme vit dans la peur constante des cousins Potter. Ils ne lui ont jamais rien fait mais leur attitude irrespectueuse et leur façon de se comporter lui donnent raison de s'inquiéter. Elle leur a demandé une fois de faire plus attention quand ils s'entraînent à tirer. Ils lui ont répondu en la menaçant de mort.

• 921

George Allen Pickman, 66 ans

Cette ferme de moins de cinquante ans est construite dans un style victorien tarabiscoté, et ornée d'un immense porche. Elle appartient à son bâtisseur, un homme d'Arkham du nom de Pickman, qui a déménagé d'ici quand il avait tout juste vingt ans. Ses enfants sont maintenant grands et ils sont partis. Sa femme, morte il y a à peu près quinze ans, est enterrée dans une tombe marquée d'une pierre, derrière la maison. Pickman est sourd mais amical avec les étrangers. Il sait peu de choses sur le village de Dunwich, ne s'y rendant que de temps en temps. Il a toujours fait la plupart de ses affaires avec Dean's Corner.

A ne surtout pas manquer...

Harsen's Swamp

Ce grand marécage, de près d'un kilomètre et demi de long pour un kilomètre de large, est une mine de sables

mouvants terriblement traîtres. Les indications relatives aux lieux particuliers, portées sur la grande carte des Investigateurs, mentionnent la présence d'une tête de pierre géante.

Cette sculpture, de près de deux mètres quarante de long, taillée dans un seul bloc de pierre, est couchée sur le côté, à moitié enfouie dans la boue. Pour la plupart des gens de Dunwich, son existence est une simple rumeur : peu se sont aventurés assez loin dans le marécage pour vraiment la voir.

De temps à autre, des groupes de garçons l'utilisent comme une épreuve initiatique pour ceux qui veulent montrer leur culot. Un initié se tient alors à la limite du marais et indique la direction de la tête. Celui qui se lance doit la trouver, la toucher et revenir faire son "rapport" au reste de la bande.

Des questions précises sont posées pour vérifier s'il l'a vraiment trouvée. Plus d'un jeune de Dunwich a disparu de cette façon, victime évidente des sables mouvants ou, peut-être, dévoré par le légendaire monstre des marais.

Le Monstre des Marais

Cette créature légendaire, qui sert à faire peur aux petits enfants qui ne veulent pas aller se coucher, existe vraiment. Un très ancien Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, gigantesque, couvert de mousse verte, habite dans les coins les plus reculés de ce marais.

Appelé dans ce monde il y a des siècles, par les druides, il n'a jamais quitté ce marécage, se nourrissant de cerfs, de rats-laveurs et parfois de jeunes garçons qui viennent voir la tête de pierre géante. Si les Investigateurs explorent le lieu et rôdent dans le coin, la "chose" attendra tranquillement

dans l'ombre, ses tentacules visqueux ondulant à peine, prête à sauter sur le premier Investigateur qui s'aventurera trop près d'elle.

Le Sombre Rejeton

FOR 50	CON 22	TAI 49	INT 16	POU 21
DEX 15	PdV 36	Mouvement 8		

Armes : Tentacules (x4) 85%, 4D6 plus drainage de la FOR.

Armure : Aucune, bien que le Sombre Rejeton soit insensible à la plupart des armes.

Perte de SAN : 1D3/1D20.

Indian Hill

Bien que cette colline ait la forme d'un dôme comme la plupart des éminences de la vallée, les Croyants, avertis par les Indiens qui jadis vécurent ici, n'ont jamais élevé de cercle de pierres à son sommet. C'est là qu'a été ouverte la porte qui a permis aux anciennes tribus de rencontrer le grand dieu qui est censé vivre sous la terre. Abboth le Réveur ouvre parfois cette entrée vers le monde souterrain, attirant les malheureux vers un destin funeste. Les victimes sont éblouies par la vision d'un lagon bleu, bordé d'une forêt luxuriante, digne d'un véritable paradis terrestre. C'est une illusion créée de toutes pièces par le dieu, la porte donnant accès, en fait, au bord du lac d'Abboth, très loin sous la surface. Depuis les siècles d'existence de Dunwich, près d'une demi-douzaine de gens ont mystérieusement disparu à cet endroit.



Harsen's Swamp



Le Sous-Sol

"Sous les collines, un grondement semblait couvrir qui se mêlait étrangement à un grondement analogue venant clairement du ciel."

La température dans les cavernes sous Dunwich est de 13° C. De plus, le taux d'hygrométrie y est de 100%, ce qui obligera les explorateurs à emporter beaucoup de vêtements chauds et secs. Les Investigateurs qui prévoient des séjours prolongés dans les sous-sols auront besoin d'emporter de la nourriture, de quoi dormir et faire du feu. Des cordes, des piques et autres équipements d'escalade s'avèreront indispensables, ainsi que des appareils photo, du papier et des crayons pour prendre des notes et faire des cartes. Le plus important, bien sûr, reste les "sources de lumière portables". Il y en a de plusieurs sortes dans les années vingt.

Les lampes à huile fournissent une douce clarté jaune et leur mèche met 3 à 5 heures pour se consumer. Ce sont des articles dangereux qui peuvent exploser si on les laisse tomber ou si on les renverse (2D6 points de dommages). Si elles prennent l'eau, elles peuvent être démontées et séchées précautionneusement. La plupart des habitants de Dunwich en ont au moins une, que les Investigateurs pourront emprunter facilement et rapidement. Osborn vend plusieurs variétés de lampes à huile pour un prix allant de 1.99 \$ à 3.99 \$.

Les lampes à pétrole produisent une lumière blanche vingt fois plus vive que celle des lampes à huile, et fonctionnent 6 à 8 heures durant avec un litre de gazoline. Bien qu'elles soient plus sûres que les lampes à l'huile (la plupart n'explorent pas si on les lâche, ou si elles se renversent), elles sont encore assez fragiles. Leur chute entraîne, soit le bris de la glace, soit celui du manchon, ce qui les rend inutilisables tant que des réparations n'ont pas été effectuées. Si elles tombent dans l'eau, il faut les démonter, les sécher et les nettoyer, tâche qui demande au moins deux heures pleines. Osborn n'en vend qu'un modèle, qui coûte 6,59 \$. Il n'en a plus que deux en stock.

Il y a aussi les lanternes électriques à piles sèches et les lampes de poche. Elles produisent une lumière plus faible que leurs cousines à gaz, et dans une seule direction. Des batteries neuves durent 4 à 6 heures, et ensuite la lumière devient de plus en plus faible. Si on les lâche, il y a 75% de chances pour que le filament se casse dans l'ampoule, ce qui nécessite son remplacement. Si elles tombent à l'eau, il faut les démonter, les sécher et les nettoyer, ce qui prend

seulement 10 minutes. Osborn en a deux modèles qui coûtent respectivement 1,35 \$ et 2,59 \$.

On peut aussi trouver des lanternes qui utilisent un mélange de carbone et d'hydrogène, dont des lampes avec un œil de bœuf, de type électrique, et des lampes montées sur un support crânien, comme celles des mineurs. Ce sont celles qui brillent le plus, produisant de la lumière pendant 2 à 4 heures, voire 8 à 10 heures si elles sont plus grosses. Pour les recharges, on utilise des bidons accrochés à la ceinture. Si elles tombent, elles s'éteignent mais on peut rapidement les rallumer, même si le point de chute est aqueux. La clarté est due à la combustion d'acétylène et le danger réside alors dans la flamme qui se retrouve à l'air libre. On ne peut en trouver qu'à Aylesbury ou Arkham, pour un prix qui va de 2,59 \$ à 5,95 \$.

Les masques à gaz seront aussi précieux dans les cavernes inférieures où il y a une forte concentration de spores d'Abhoth. Des articles de filtrage de l'air adaptés à la situation peuvent être achetés dans des magasins spécialisés en produits chimiques, à Arkham ou Aylesbury, pour 1,59 \$.

L'équipement est lourd. Trente mètres de corde de deux centimètres d'épaisseur pèse à peu près 30 kilogrammes.

Des Passages Etroits

Il y a beaucoup de passages étroits dans les cavernes. Pour chacun, il sera indiqué une TAI qui doit être comparée à celle des personnages pour déterminer s'ils peuvent, raisonnablement, passer à travers. Un Investigateur qui dépasse la TAI d'un tunnel de 4 peut s'y glisser mais encaisse 1 point de dommages causé par des égraturnures et des ecchymoses. Ceux qui dépassent la TAI de 3 doivent faire un jet sous 5xDEX pour éviter de rester coincés. Leurs compagnons peuvent bien sûr les aider à s'en sortir mais cela entraîne une perte de 1D3 points de Vie. En fait, quand un personnage a réussi à passer à un endroit, comme on considère qu'il a appris sa forme et ses particularités, il n'a pas besoin de refaire des jets de DEX pour y repasser. Note : ceux qui dépassent la TAI des passages de plus de 4 ne peuvent tout simplement pas s'y engager.

Les passages tortueux obligeront les explorateurs à ramper et à se contorsionner. Il faut savoir que dans des conditions normales, les Investigateurs ne peuvent pas porter plus de FORx2,5 kilogrammes de charge.

LES CAVERNES SUPÉRIEURES

L'entrée Prescott

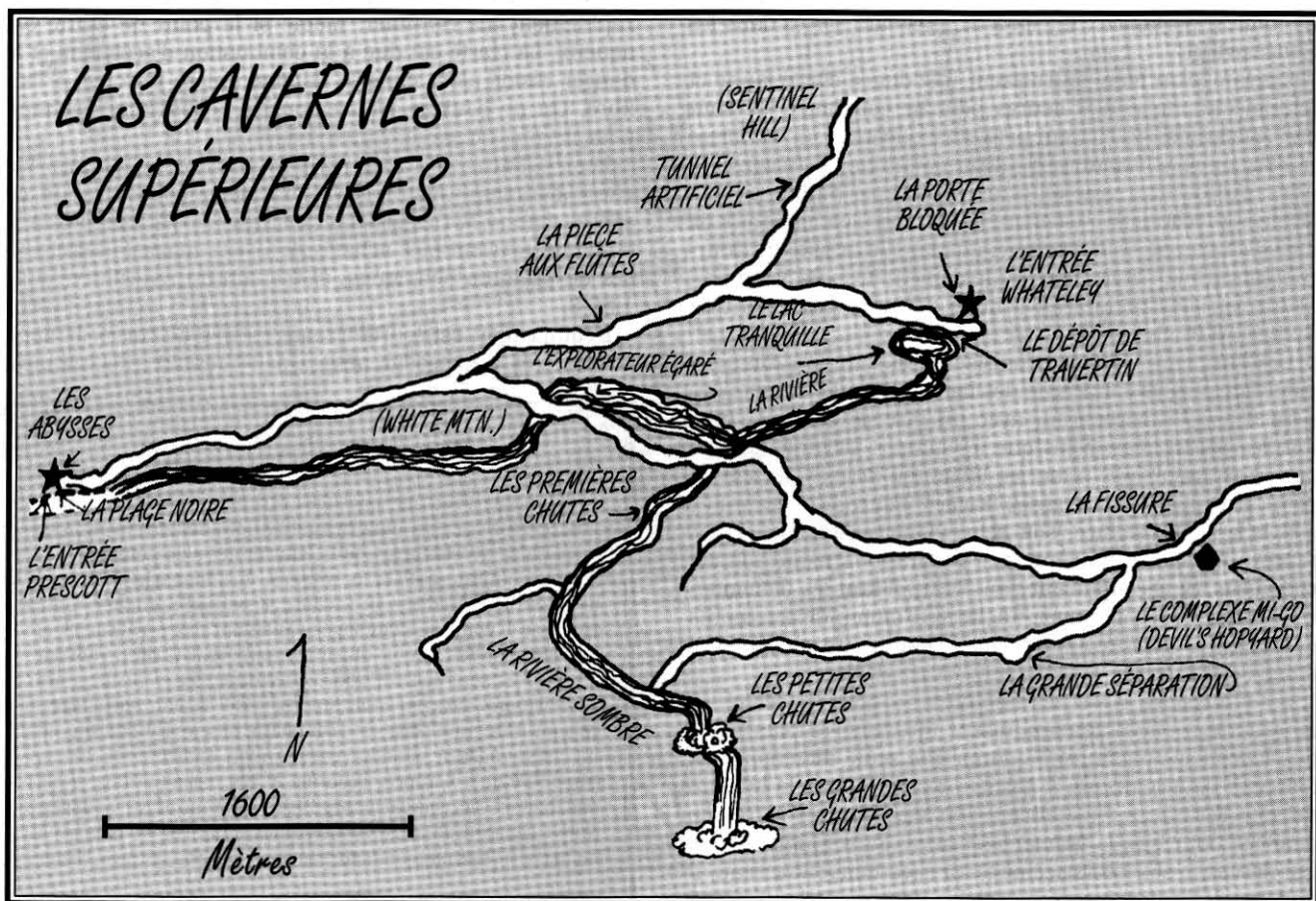
Cette entrée peut être découverte sur l'un des versants de la colline qui se trouve dans la propriété de Jonah Prescott (420). Le passage est bloqué par un gros bloc de pierre que Prescott a fait tomber, intentionnellement, du haut de l'émence. Avec l'aide d'un tracteur ou d'une équipe d'hommes forts, on peut envisager de déplacer l'énorme morceau de pierre. De la dymanite peut être également utilisée pour en détruire une partie. Quoi qu'il en soit, il y a sous le rocher un petit passage qui, pour le moment, est plein de terre. Une demi-heure de pelletage permet de le dégager (TAI 14).

Il faut ramper dans de la boue froide, et quand finalement les personnages émergent de l'autre côté dans une caverne au plafond bas, ils sont trempés et couverts de saleté. La grotte mesure dans les trois mètres de profondeur sur un mètre vingt de haut. Il fait froid, humide et le sol, en pente, est couvert d'argile gluante. Au fond, le plafond descend et les explorateurs sont forcés de ramper sur les mains et les genoux à travers un passage étroit. Au bout de douze mètres de ce régime, une fissure s'ouvre devant eux, surplombée d'un pont de fortune fabriqué par Prescott il y a longtemps. Les années s'écoulant, les étais de bois ont pourris, et maintenant, ils ne peuvent plus supporter que l'équivalent d'une TAI 25 sans se briser. Le pont fait six

mètres de long et ne peut être traversé qu'un par un, jusqu'à ce qu'il soit réparé. S'il s'effondre, les explorateurs tombent de sept mètres cinquante dans la fissure en forme de V, encaissant 2D6 points de dommages avec, en plus, 20% de risques de se faire empaler sur une stalagmite pointue.

Une fois le pont passé, on se retrouve dans une caverne plus grande. Le sol est, ici, assez égal, le plafond est à six mètres, descendant sur un côté pour sûrement rejoindre le sol au fond de la salle. Des stalagmites et des stalagmites, "décorent" l'endroit. Un certain nombre des stalagmites, les plus grandes, ont été grossièrement gravées pour en faire des monolithes miniatures formant une configuration circulaire. Bien que lourdement recouvertes de dépôts minéraux provenant de l'égouttement des stalagmites, des traces de gravures d'Ogham sont encore discernables grâce à un jet réussi d'Anthropologie ou d'Occultisme. La réussite d'un jet supplémentaire d'Anthropologie ou d'Occultisme, ou un jet d'INTx1, permettra à un Investigateur de remarquer que cet arrangement de stalagmites est identique à celui que l'on trouve à Stonehenge en Angleterre.

Au fond de cette caverne de 12 mètres de profondeur, il y a une petite ouverture qui, de toute évidence, a été artificiellement agrandie. Prescott dit que cela était déjà fait avant qu'il ne vienne. D'à peine plus de soixante centimètres de diamètre, le passage descend sur trois mètres à travers un goulot de pierre, avant de déboucher dans une petite chambre d'un mètre cinquante de haut. En rampant hors de cette pièce, les explorateurs arrivent au-dessus d'un abîme. Un mur de pierre tombe droit en dessous d'eux dans des profondeurs inimaginables. La lumière de leurs lampes n'atteint pas le fond du précipice bien que des stalagmites géantes soient visibles, pendant d'un plafond très



haut au-dessus. Le silence accompagne pendant de longues secondes tout objet lancé dans ces profondeurs abyssales, avant que le moindre impact retentisse. Quelques secondes plus tard, un autre impact est audible, puis un autre. La pierre rebondit sur les murs jusqu'à ce que le son ne soit plus perceptible.

Les Abysses

En regardant en bas, les explorateurs peuvent voir de grossières marches taillées dans le mur abrupt, juste au dessous d'eux, et qui se déroulent sur la paroi dans l'obscurité. Ces degrés, de quarante-cinq centimètres de large, paraissent solides, mais les plus proches de la corniche sont abîmés, ce qui fait que le premier vraiment praticable se trouve 9 mètres plus bas. Bien que ses cousins soient allés plus loin, Jonah Prescott ne les a pas suivis. Il ne sait pas ce qui se tapit au fond des ténèbres.

Le mur est un peu penché vers l'intérieur, et pour atteindre la première marche, les explorateurs doivent être maintenus par une corde et se laisser glisser. Il est assez facile d'atteindre ces marches de quarante cinq centimètres de large, et une fois bien "installé", l'Investigateur peut défaire la corde et attendre qu'un autre le rejoigne. L'équipement peut être également passé de cette manière.

Les degrés descendent abruptement vers l'obscurité. Le mur qui fait masse au-dessus de leur tête semble menacer les explorateurs de les pousser hors de l'escalier. A en gros un tiers du chemin, soit deux cents marches plus tard, les curieux arrivent à une marche fêlée. Faire un jet de Chance à POUx5 pour chaque Investigateur afin de déterminer s'il arrive à ne pas "réveiller" la marche traître. Si le jet rate, au moment précis où le personnage met le pied dessus, elle se brise et la pierre tombe. Un jet sous la DEXx5 est nécessaire pour voir si le malheureux arrive à s'accrocher au mur, puis à reprendre son équilibre pour éviter le grand plongeon. Celui qui rate ce second jet, et qui n'est pas encordé, sera happé par les abysses et ses cris se répercuteront sinistrement sur les murs, jusqu'à ce que son corps se brise contre des affleurements invisibles. Les Investigateurs survivants entendront des bruits de chocs et des craquements qui en disent long pendant que le corps continuera sa chute sans fin, détachant pierres et gravats sur son passage. Les témoins, essentiellement auditifs de cette chute, perdront 1/1D4 points de SAN.

La Chose dans les Ténèbres

En continuant à descendre, les Investigateurs seront alertés par un bruit inattendu - celui que pourrait faire de grandes ailes de cuir, comme si quelque chose de taille respectable volait vers eux dans les ténèbres. L'être ne fait que passer au-dessus de leur tête pour s'éloigner d'eux. Mais si un personnage, qui tente de diriger sa lumière en fonction du bruit, réussit un jet d'Ecouter afin de localiser "l'oiseau" avec précision, il en aura une vision rapide avant qu'il ne disparaisse dans l'obscurité. Le curieux aura alors vu une énorme créature de trois mètres d'envergure de type ptérodactyle, mais avec une tête à moitié humaine, tenant dans ses griffes de derrière quelques chose de blanc qui ressemble à un ver. La bête ailée tournera sa tête horrible vers les Investigateurs et poussera un petit cri avant de disparaître. Ceux qui verront le monstre perdront 1/1D6 points de SAN. Ceux qui ne feront que l'entendre 0/1D2.

Rejeton Volant d'Abthoth

FOR 19	CON 16	TAI 20	INT 5	POU 4
DEX 16	PdV 18	Déplacement 3/12 en vol		

Armes : Griffes postérieures 65%, 1D6+2 plus prise ; Morsure 35%, 1D4.

Armure : Aucune.

Perte de SAN : 1/1D6.

Le monstre vit dans les abysses, et bien qu'il soit nourri à ce moment-là, il s'avérera positivement affamé la prochaine fois que les explorateurs le rencontreront. Ils ont 15% de chances de retrouver la bête à chaque passage par les marches. La créature attaque avec ses griffes de derrière afin d'arracher un Investigateur des degrés pour l'emporter avec lui. Malheureusement, tout personnage dont la TAI est supérieure à 12 sera trop lourd pour le Rejeton Volant et sera rapidement précipité au fond de l'abysse. Si la bête encaisse au moins 9 points de dommages (la moitié de ses points de Vie), elle deviendra trop faible pour voler et se contentera de planer dans les fonds ténébreux pour ne plus réapparaître.

La Plage Noire

Lorsque les explorateurs atteignent les quarante ou cinquante dernières marches, l'escalier tourne sur la droite et s'engage dans un passage du mur, s'éloignant ainsi du puits insondable. Descendant à travers un tunnel naturel, il prend fin sur une plage de graviers noirs au bord d'une large et calme rivière souterraine. Les explorateurs qui ont compté les marches ont obtenu le chiffre 623. En ajoutant les marches écroulées, cela fait 666.

Les personnages se retrouvent donc dans une grande salle et ils ont, devant eux, une rivière noire de cinquante mètres de large qui coule paresseusement. Un passage, tout au bout de la plage, laisse voir d'autres cavernes. Le cours entre et sort de celle-ci par des tunnels plus étroits qui ne peuvent être explorés que par bateau. La plage s'étend sur seulement une centaine de mètres. De là, les Investigateurs peuvent choisir d'explorer le nouveau tunnel ou, à l'aide d'une embarcation, la rivière.

Pas très loin du pied de l'escalier, à à peu près six mètres au-dessus du rivage, il y a un petit bateau retourné. Fait de cuir tendu sur une structure légère en osier, il peut être indentifié grâce à un jet réussi d'Anthropologie ou d'Archéologie comme étant un coracle, c'est-à-dire un bateau utilisé habituellement par les anciens Bretons d'Angleterre. Une inspection attentive permet de voir que, bien qu'il soit intact, le cuir est trempé et s'effrite au moindre contact. Si l'embarcation est retournée, ou sérieusement bougée, le petit monstre qui en a fait sa demeure se montrera.

L'Habitant du Bateau

C'est une créature livide, de soixante centimètres de long et qui ne ressemble à pas grand chose de connu si ce n'est à un ancien scorpion des mers, bien qu'un jet de Zoologie ou de Biologie réussi révèle des caractères physiques peu naturels. Elle n'attaque pas mais siffle, puis glisse en frôlant à peine la plage vers le bord de l'eau. Si on la laisse, elle disparaît sous la surface de la rivière. Elle ne devient agressive que si elle se sent coincée.

Rejeton Rampant

FOR 4	CON 6	TAI 3	INT 1	POU 2
DEX 15	PdV 5	Déplacement 8		

Armes : Morsure 35%, 1D2.

Les vents des cavernes

Les cavernes inférieures ont un système d'aération séparé de celui des autres cavernes et ne bénéficient que de peu de vent. A cause de l'immensité du complexe et des très rares connexions avec la surface, la pression atmosphérique de cet endroit peut énormément différer de celle de l'extérieur. Cette différence de pression est telle que les explorateurs ouvrant la porte de l'Entrée Whateley s'exposent à un terrible vent de 110 kilomètres à l'heure, qui transporte de la poussière, du sable et même des petits cailloux. En fonction de la nature de la différence de pression, ce vent peut souffler dans deux directions, soit repousser les Investigateurs vers la porte, soit les aspirer.

Si la plus forte pression se trouve à l'extérieur de la porte, les Investigateurs se rendront compte qu'il est impossible de l'ouvrir, à moins d'y appliquer beaucoup de force (FOR 35). Seuls les personnages qui réussissent un jet de Géologie sont capables d'élaborer une théorie correcte sur l'origine des vents, autrement ils penseront que c'est un Polype Volant qui fait des siennes, ou toute autre créature aussi terrifiante.

Une fois la porte ouverte, les explorateurs découvriront un tunnel fait en briques qui descend abruptement. Des marches rendent le voyage plus facile. Il serait préférable que les personnages portent des lunettes afin de protéger leurs yeux du sable. Si le vent souffle depuis les cavernes, ou même s'il n'y en a pas, ouvrir cette porte signifie que les Investigateurs s'exposent aux spores d'Abhoth (TOX 12).

3D6	Direction	Vitesse	FOR
3	Vers l'intérieur	110 km/h	35
4		100 km/h	30
5		80 km/h	25
6		60 km/h	20
7		50 km/h	15
8		30 km/h	10
9		15 km/h	5
10	Aucune	0 km/h	0
11		0 km/h	0
12	Vers l'extérieur	15 km/h	5
13		30 km/h	10
14		50 km/h	15
15		60 km/h	20
16		80 km/h	25
17		100 km/h	30
18		110 km/h	35

Armure : 2 points de coquille chitineuse.

Compétence : Se Cacher 85%.

Perte de SAN : 0/1D2.

Si la créature est capturée et étudiée, ou tuée et disséquée, il s'avérera qu'elle est "incomplète", car il lui manque certains organes et tout le système de reproduction. Après que cela soit constaté, un Investigateur qui réussit un jet sous le Mythe de Cthulhu identifiera la bête comme étant peut-être un Rejeton d'Abhoth.

En Quittant la Plage Noire...

A partir de cet endroit, les personnages ont deux possibilités. Ils peuvent explorer les cavernes suivantes - soit deux à trois heures à ramper et à se contorsionner jusqu'à la jonction est - ou, avec un bateau digne de ce nom, parcourir la rivière. En amont, vers l'ouest, les explorateurs découvriront rapidement que le plafond devient de plus en plus bas et se rapproche tellement de l'eau qu'il n'est plus possible qu'à un nageur de continuer. Bien que l'on puisse encore progresser ainsi sur un kilomètres et demi, il n'y a rien d'intéressant à découvrir. En aval, ils trouveront au contraire un passage facile et simple de trois kilomètres au bout duquel ils atteindront la jonction des eaux.

L'entrée Whateley

Une fois que l'arrière de la maison a été nettoyé, on trouve une porte qui mène à l'intérieur de la colline. Elle est fermée par un cadenas bon marché que l'on peut faire sauter facilement et donne sur un tunnel sale percé à travers la roche et dont le plafond est consolidé par des étais de bois. A six mètres à l'intérieur de l'éminence, il y a une pièce de quatre mètres de diamètre qui s'ouvre sur la gauche, alors

que le tunnel continue plus loin dans la colline. Un diagramme pentagonal peint, d'un mètre cinquante, décore une partie du sol. Dans un des murs noirs, il y a une porte de fer à loquet de soixante centimètres de large sur quatre-vingt-dix centimètres de haut. Une enclume montée sur un socle est placée presque en plein milieu de la pièce et, à côté, il y a un gros marteau et une paire de longs outils en fer faciles à prendre en main mais difficiles à identifier.

Un jet réussi de Mythe de Cthulhu ou d'Occultisme permet d'identifier le diagramme comme étant l'élément constitutif d'un Portail, bien que s'y placer n'ait aucun effet, à moins que celui qui s'en sert sache le mot de commande et le dise à haute voix. Si ce mot a été découvert (il peut l'être dans le journal de Wilbur), les Investigateurs peuvent utiliser la Porte pour se transporter directement sur le rivage d'Abhoth. L'enclume et le marteau sont bien ce qu'ils semblent être. En examinant les étranges outils tout en longueur, on peut se rendre compte que ce sont des moules destinés à fabriquer des pièces de monnaie. Ils ont longtemps permis aux Whateley de produire leurs pièces d'or. La porte du fond donne accès à l'arrière d'un vieux fourneau d'alchimiste construit dans les flancs de la colline. Une épaisse couche de cendres sur le dessus de ce qui fut le foyer dissimule des fragments d'os humains et d'autres preuves d'un usage récent du fourneau. Wilbur l'a utilisé pour se débarrasser des restes des enfants qu'il avait kidnappés et sacrifiés. Bien qu'il n'y ait sûrement pas de fichiers dentaires valables, la petite taille des dents trouvées, associée à d'autres éléments, comme des pièces de joaillerie à moitié fondues, permettra de reconstituer la terrible histoire. En criblant avec attention les cendres, on peut découvrir des gouttelettes d'or pur obtenues grâce l'alchimie des Whateley.

Le tunnel de l'autre côté continue sur 15 mètres pour devenir, petit à petit, une caverne naturelle de six mètres de large. Le sol de la caverne commence à monter de façon abrupte, finissant par devenir une pente escarpée qui

tombe dans une large fissure de près de 30 mètres de large. Une échelle de corde, correctement maintenue par des chevilles en fer, pend par-dessus la corniche. En éclairant le fond de la fissure, on peut voir un sol régulier, quelques 45 mètres plus bas, mais les détails sont difficiles à saisir.

L'échelle de corde, bien que cela ne soit pas évident au premier coup d'œil, est vieille et en partie pourrie, incapable de supporter une charge excédant l'équivalent de FOR 20 sans se casser. Par contre, un examen attentif permettra de se rendre compte de sa faiblesse.

Une vingtaine de mètres plus bas que l'échelle, on peut découvrir un passage étroit dans le mur qui fait partie du système des cavernes supérieures. Pour partir de l'échelle et entrer dans ce tunnel, il faut réussir un jet sous la DEXx5. Le rater signifie que l'opération échoue mais l'Investigateur glissera et tombera uniquement sur un jet de 98 à 00%, et jamais, de toute façon, s'il y a quelqu'un pour l'aider. Cette ouverture mène au Flowstone (dépôt de travertin - fragments cristallins de stalagmites). En descendant tout au long de l'échelle, les explorateurs arrivent sur le sol de la fissure, dans une salle pratiquement circulaire de 45 mètres presque entièrement occupée par un lac.

Ce lac, tout à fait navigable, semble continuer dans une caverne vers le sud. À côté, dans le mur et le sol de la pièce, formant un angle de 45 degrés, il y a une ancienne porte coloniale, fermée par une lourde barre.

Le Lac Paisible

Les Investigateurs peuvent se promener autour du lac, mais les rives sont étroites et accidentées, et il faut réussir un jet sous la DEXx5 pour éviter de perdre l'équilibre et de tomber à l'eau. L'ouverture de l'autre côté peut être atteinte en bateau, ou à la nage (voir la Rivière).

Ici vit l'un des multiples Rejetons d'Abhoth, une grande créature plate avec des yeux de grenouille qui se maintient au-dessus de l'eau pour espionner les intrus. La présence de la créature ne sera détectée que si un jet d'Ecouter est réussi, ou si l'eau est balayée avec une lampe et qu'un jet de Trouver Objet Caché est réussi. Quand la lumière l'atteint, le monstre replonge rapidement, ce qui ne permet que de l'apercevoir subrepticement. Ce Rejeton n'est pas dangereux, seulement curieux.

Les navigateurs, ou les nageurs, verront la créature s'approcher pour jeter un coup d'œil à ces nouveaux intrus. Elle caressera les jambes des nageurs et tentera de monter dans le bateau en l'inondant complètement. Si elle est attaquée ou blessée, la bestiole battra rapidement en retraite au bout du lac et se cachera.

Le Rôdeur du Lac

FOR 11	CON 13	TAI 10	INT 3	POU 2
DEX 10	PdV 12	Déplacement 1/9 à la nage		

Arme : aucune.

Armure : aucune.

Compétence : Nager en Silence 95%.

Perte de SAN : 1/1D4.

La Porte Barrée

Une inspection minutieuse de la porte permet de voir que du cuir est incrusté sur le pourtour comme le ferait un joint. Du bout des doigts, les explorateurs peuvent sentir de petits appels d'air. Ce battant fut installé il y a des cen-



taines d'années par Jacob Whateley et ses fidèles et donne accès aux cavernes inférieures et au domaine d'Abhoth. La lourde barre a été installée pour garder la porte fermée malgré les vents qui font rage et pour éviter que les Rejetons d'Abhoth n'arrivent jusqu'aux niveaux supérieurs.

La mine Bentley du Sud

La fissure dans le sol résulte du tremblement de terre de 1915. L'ouverture est de TAI 10 mais peut être agrandie par deux semaines de durs travaux de terrassement ou par une charge de dynamite bien placée. Mal installé, l'explosif a

pour effet de provoquer l'effondrement de l'arrière de la galerie. Il faudra ensuite trois semaines pour tout nettoyer.

Toute personne qui s'y glisse découvrira que la fissure continue sur un peu plus de cinq mètres, de façon pentue, pour finir par s'ouvrir dans le plafond d'une grande caverne. Celui-ci est à huit mètres du sol et une méthode devra être mise au point pour l'atteindre en toute sécurité. Des cordes lancées dans la fissure et supportant le poids des Investigateurs s'effilent rapidement, à cause de la pierre à vif de ce tunnel naturel ; elles devront donc être remplacées régulièrement.

La cavité sous la fissure continue vers le nord sur moins de deux kilomètres, puis le passage devient de plus en plus étroit. A trois reprises, les explorateurs devront ramper à travers de petits tunnels de TAI 12, 12 et 11, qui peuvent être élargis à la main mais cela nécessite respectivement 2, 4 et 3 jours de travail harassant. Des résultats peuvent être obtenus plus rapidement avec des explosifs mais, comme précédemment, une utilisation maladroite peut entraîner l'effondrement du tunnel. Il faut alors 2D6 jours de peine pour tout nettoyer.

Le passage débouche finalement près du plafond d'une grotte en forme de ruche, de 18 mètres de long sur près de 30 de haut. L'ouverture sur le bord de laquelle les explorateurs se tiennent est à près de 24 mètres au-dessus du sol. Selon la position de la Lune, la grotte sera, ou ne sera pas, pleine, pour moitié, d'eau.

Cette salle est inondée deux fois par jour en fonction de la position de la Lune. A peu près deux heures avant le passage au zénith de l'astre lunaire, la pièce commence à recevoir des milliers de litres d'eau qui jaillissent de petites fissures dans le sol. Cela prend vingt minutes pour que la grotte se remplisse jusqu'à la marque supérieure laissée par un dépôt calcaire, soit approximativement à 15 mètres du sol. Puis, le niveau de l'eau se stabilise pendant un petit peu plus de quatre heures avant de décroître rapidement.

Le soudain afflux d'eau est le résultat de l'action "maré-motrice" d'Abhoth dont la taille augmente pendant les marées montantes, déplaçant ainsi l'eau de son étang. Cette eau est pompée à travers de nombreux chenaux qui finissent par trouver leur chemin vers cette grotte. A la Lune descendante, la marée d'Abhoth descend, permettant à l'eau de s'écouler hors de la caverne.

Cette eau est trouble et dégage une odeur légèrement fétide. Elle est teintée d'une étrange toxine, une émanation d'Abhoth, qui la rend non potable. Si quelqu'un en boit, la TOX de 25 de la toxine est comparée à la CON du buveur sur la table de résistance. Toute personne qui y nage en ingurgite une certaine quantité et doit également opposer sa CON à une TOX de 9. Si le personnage l'emporte, il souffrira seulement d'une indigestion et de quantité de gaz. Un échec entraînera une nausée incapacitante et 1D6 points de dommages. Nager dans cette eau expose les yeux à la toxine. Le résultat est une cécité de 6 heures, quel que soit le résultat du jet effectué sur la table de résistance.

Les Investigateurs qui réussissent un jet de Géologie repéreront une petite fissure dans le mur du fond de la grotte, juste en dessous de la marque supérieure du niveau de l'eau, autre résultat du tremblement de terre de 1915. Le liquide toxique s'écoule dans cette fissure, se mêle à l'eau de la vallée et l'empoisonne dans la région 6 (610, 613 & 614).

La Caverne des Vents

Au bout de cette grotte, il y a une petite ouverture basse qui va vers le nord. Les personnages peuvent sentir de

petits appels d'air qui soufflent vers l'intérieur, ou vers l'extérieur, en fonction des différences de pression. Ce courant d'air a pour origine les cavernes inférieures et, s'il souffle vers l'extérieur, il porte avec lui des spores d'Abhoth de TOX 10. Ce passage s'étend sur 50 mètres et monte progressivement jusqu'à ce que, dans les derniers mètres, il se retrouve au-dessus de la marque supérieure de l'eau dans la grotte en forme de ruche. Les explorateurs qui s'y aventurent peuvent très bien s'y retrouver "coincés" par un afflux soudain d'eau.

La Source du Courant d'Air

Au bout du passage, il y a un petit orifice, source des mystérieux vents. Cette caverne donne en fait directement accès aux Grandes Cavernes mais le passage en a été bloqué par des rochers écroulés. Des Investigateurs équipés de pioches peuvent venir à bout de ce problème avec une bonne dizaine d'heures de travail épuisant. La dynamite peut également être utilisée et son usage, dans ce cas précis, ne demande pas de compétence particulière. Il est possible, si la différence de pression est assez importante, que celle-ci s'inverse d'un coup alors que les Investigateurs sont à deux doigts de terminer leur dur labeur de déblayage. Un jet d'Idée pourra être tenté pour permettre à un Investigateur de penser qu'il y a du danger et qu'il est préférable d'arrêter les travaux jusqu'à ce que la pression se stabilise.

Un petit bouchon de gravats subsistant peut soudainement s'effondrer ou être emporté. Une "explosion" vers l'extérieur (due à la différence de pression) précipitera avec violence des gravats et des morceaux de pierre, ce qui causera 1D3 points de dommages - par niveau de vent au-dessus de la situation calme "sans vent" - à toute personne se trouvant dans un périmètre de 10 mètres autour de l'ouverture. Un effondrement vers l'intérieur peut aspirer tous les personnages qui se trouvent dans le tunnel. Ils seront alors menacés d'être projetés dans les cavernes inférieures. Les explorateurs doivent réussir un jet sous 5 fois leur DEX pour se rattraper à quelque chose et arrêter leur vol vers une mort certaine. Ceux qui se trouvent près de la porte n'ont qu'une seule chance de se sauver (un jet). Ceux qui sont à 10 mètres en ont deux (deux jets). A chaque 10 mètres supplémentaires, ils bénéficient d'un jet de plus.

Même si un passage permanent a été ouvert entre les Grandes Cavernes et la surface, des différences de pression risquent encore de survenir ; la grotte ruche a fonction de joint hermétique quand elle est inondée.

Le Flowstone (le dépôt de travertin)

Le tunnel qui se trouve dans le mur abrupt, à l'entrée Whateley, est un petit chenal chapeauté par un plafond pointu à 3 mètres du sol. Il descend avec raideur, bien qu'au début cela ne pose pas de problème. Puis la pente s'accroît progressivement et se couvre en même temps d'un fin cristal blanc (le travertin) qui craque et se brise sous les pas des explorateurs. A un certain moment, la pente est telle que les personnages peuvent légitimement craindre de glisser. S'ils font un pas de plus, le cristal ne pourra plus supporter, ni leur poids, ni l'angle d'attaque de leurs pieds et il se brisera, menaçant de précipiter les explorateurs en bas de la pente. Le personnage doit alors faire un jet sous 5 fois sa DEX, ou tomber. S'il n'est pas encordé, il glissera et roulera sur le dépôt de cristal pendant une certaine de mètres, râpant ses vêtements et sa chair jusqu'à ce que le fond soit atteint. La glissade est assez douce pour que le personnage ne souffre pas de là

chute elle-même mais la nature "râpante" du cristal coûte 1D4+1 points de Vie et les blessures sont extrêmement douloureuses.

Il est difficile de remonter le Flowstone. Sans l'aide d'un équipement adéquat, cela nécessite la réussite parfaite de quatre jets de Grimper pour atteindre en forme un sol assez sûr. Les Investigateurs peuvent utiliser des cordes et des piques mais cela prendra du temps.

D'Etranges Sons Flûtés

Une fois en bas du dépôt, tous les personnages qui réussissent un jet d'Ecouter perçoivent des sons distants de flûtes et de sifflets. Des jets supplémentaires d'Ecouter peuvent être effectués, trois autres fois, entre le bas du Flowstone et la Pièce aux Flûtes qui se trouve à moins de deux kilomètres. Bien que d'origine naturelle, le son peut déconcerter les Investigateurs. Un jet réussi de Mythe de Cthulhu leur permettra d'être sûrs que le son n'est pas produit par un monstre terrifiant. Quoi qu'il en soit ils perdent 0/1 point de SAN.

La Pièce aux Flûtes

Le passage s'élargit à cet endroit. Une fois près de la grotte, il n'est pas besoin de réussir des jets d'Ecouter pour entendre les bruits qui en sortent. Les lampes ne permettent pas d'en localiser la source, mais un jet réussi d'Ecouter permet de repérer un espace sombre et haut placé sur un mur, à 6 mètres au-dessus du sol. La réussite d'un jet de Grimper suffit pour monter sur le mur en pente et atteindre le point en question. En inspectant l'endroit, il sera possible de sentir de petits jets d'air chaud qui s'échappent de fines fissures dans la pierre en produisant de doux sifflements.

Cet air vient des Grandes Cavernes et transporte des spores d'Abboth. Toute personne qui s'intéresse de près à ces orifices est exposée à la TOX de 15 des spores. Si le curieux devient fou, il verra quelque chose ramper dans ces fentes et sautera, faisant une chute de 6 mètres. S'il n'est pas incapacité par son plongeon, l'Investigateur "perturbé" s'enfuiera de la grotte au risque de se blesser ou de se perdre.

Le Tunnel Artificiel

Cette branche de tunnel mène en fin de compte à un cul-de-sac, mais à moins d'un kilomètre au nord de la jonction, les explorateurs trouveront des traces d'anciennes excavations. Dans le mur ouest, un conduit artificiel, maintenant bloqué par des gravats, semble mener vers le haut.

Ce tunnel a été construit par les druides et mène aux restes du temple hyperboréen de Yog-Sothoth qui se trouve sous Sentinel Hill. Si les Investigateurs décident de le débayer, il leur faudra huit heures de dur travail fourni par deux hommes motivés pour parvenir à faire une percée et à enlever les gravats. Quand cela sera terminé, les Investigateurs seront immédiatement assaillis par une odeur tellement fétide qu'ils perdront 0/1 point de SAN. Cette puanteur, bien qu'elle soit bien plus puissante ici, ressemble à celle qu'ils ont pu déceler parmi les ruines des maisons détruites par l'Abomination de Dunwich.

Les personnages qui s'y fauillent en rampant arriveront à l'intérieur d'un ancien temple hyperboréen dédié à Yog-Sothoth. La pièce circulaire fait près de 18 mètres de diamètre et autant de haut, mais une grande partie s'est effondrée sur elle-même au cours des dizaines de centaines d'années qui se sont écoulées, laissant les pierres et la terre l'envahir. Au milieu des ruines, il y a une table de pierre gravée, d'une réalisation extrêmement fine et qui doit peser

plusieurs tonnes. C'est l'original qui a servi de modèle à la copie grossière qui se trouve sur Sentinel Hill.

L'Abomination de Dunwich est là, invisible, silencieuse. Elle attend une conjonction stellaire propice qui lui permettra de se libérer de sa prison souterraine. Les Investigateurs qui explorent l'endroit doivent réussir un jet d'Ecouter pour entendre un doux son qui va crescendo, mais même alors il sera trop tard. Le Fils de Yog-Sothoth se saisira de l'intrus le plus proche, ou le moins chanceux, avec ses tentacules suceurs et le soulèvera du sol. Se nourrissant de l'infortuné, le monstre redeviendra visible, mais beaucoup moins à la lumière des lampes.

Le Fils de Yog-Sothoth

FOR 35	CON 30	TAI 50	INT 21	POU 24
DEX 21	PdV 40	Déplacement 9		

Armes : Saisie et succion 100%, 1D6 points de dommages dus à l'étreinte à chaque round, plus 1D10 points de Vie enlevés par le drainage du sang tous les rounds suivant le premier.

Armure : Aucune, mais il ne peut pas être blessé par des armes normales. Les armes magiques ne font que les dégâts minimum. La créature est sensible à la magie, mais seulement si elle est visible. Elle l'est normalement quand elle se nourrit.

Sort : Appeler Yog-Sothoth.

Compétence : Grimper 100%.

Perte de SAN : 1/1D8 invisible, 1D8/3D10 visible.

Le monstre est emprisonné dans cette grotte et il est trop grand pour pouvoir en sortir "naturellement". Détruire la créature avec des sorts, nécessite d'organiser un face-à-face dans le temple et de la rendre visible avant même que le sort soit entrepris, ce qui est une tâche quasiment irréalisable. Il est probable qu'une grande quantité d'explosifs puisse faire s'effondrer l'intérieur de la colline, écrasant le monstre, mais il ne sera pas forcément possible de faire tous les préparatifs avant la nuit où l'Appel sera tenté et la créature libérée.

L'explorateur égaré

En passant dans cet endroit, tout personnage qui réussira un jet de Trouver Objet Caché remarquera qu'une paire de stalagmites sur la paroi nord-est est endommagée, les pointes ayant de toute évidence été brisées. Grâce à un jet d'Idée réussi, un Investigateur réalisera que quelqu'un, ou que quelque chose, a dû grimper le mur pentu vers le nord. En l'éclairant, ils pourront voir une corniche étroite à 7 mètres au-dessus d'eux. L'atteindre nécessite la réussite d'un jet de Grimper. S'il est raté, les dommages dus à la chute seront minimes : 1D2 points.

Un jet de Grimper réussi permettra donc à un Investigateur d'atteindre la corniche. En jettant un coup d'œil par-dessus le bord, le curieux découvrira, assis contre le mur, le corps momifié d'un homme. Perte de 1/1D4 points de SAN. Il est habillé de vêtements de style colonial et porte une pochette contenant plusieurs pièces de bronze datant du 18ème siècle. C'est Nat Hutchins, un homme qui a disparu il y a près de deux siècles de cela, alors qu'il explorait les cavernes. Sous sa chemise, il y a un parchemin qui s'effrite, couvert de hiéroglyphes de l'ancienne Hyperborée.



L'Abomination de Dunwich

La fissure

Quand les personnages se trouveront dans un rayon de 45 mètres de cet endroit, ils seront exposés à une dose massive de spores, TOX 10. Toute personne qui souffrira d'hallucinations croira voir des ombres, plus loin dans la caverne. En se rapprochant, les Investigateurs découvriront la source des spores : un tunnel qui s'étire sur 9 mètres, recouvert d'une épaisse couche de moisissure branchue et grise comme celle qu'ils ont pu découvrir dans la maison en ruine (409). La croissance en est ici prospère.

Près de la moisissure, la TOX des spores augmente (12) ce qui nécessite un autre jet sur la table de résistance. Si la moisissure est "dérangée" d'une façon ou d'une autre, une plus grande quantité de spores se retrouvera en suspension dans l'air ce qui portera la TOX à 15.

Bien que la caverne, à cet endroit, fasse plus de 3 mètres de large, l'épaisseur de la moisissure sur les murs est telle qu'elle réduit le passage à moins de 2 mètres de largeur. Même le sol en est couvert sur soixante centimètres d'épaisseur, ce qui cache en fait la dangereuse fissure qui s'ouvre sous les pieds des Investigateurs. Un explorateur qui ne sonde pas le sol devant lui ou qui rate son jet de Trouver Objet Caché glissera dans la fissure et ne pourra se sauver qu'en essayant de prendre, au passage, le rebord de la faille avec un jet sous 5 fois sa DEX. Un jet de Grimper réussi ou une aide extérieure sera nécessaire pour ramener l'explorateur "à la surface". Toute personne qui

tombera dans la fissure, fera un plongeon de 18 mètres sur le sol en contrebas. La moisissure qui y pousse amortira sa chute et il ne perdra que 4D6 points de Vie.

En éclairant la faille, on peut voir une grande grotte tapissée d'une moisissure encore plus luxuriante. Se laisser descendre par une corde est le seul moyen d'y parvenir (voir le *Complexe des Mi-Go*, page 101).

A moins que les Investigateurs aient mis un point d'honneur à nettoyer toute la moisissure des murs, ils ne remarqueront pas les deux hommes qui y sont enchaînés, victimes d'un destin tragique qui les mena à une mort lente par l'effroyable infection due à la moisissure. Leur présence se fera sentir la première fois quand, tiré de son sommeil par les explorateurs qui s'agitent autour de la fissure, l'un d'eux arrivera à sortir une main grise de la moisissure et saisira le bras de l'un des Investigateurs. Ce personnage devra faire un jet de SAN et perdre 1/1D6 points alors que la forme grise et traînante de ce qui fut Larry Prescott se soulèvera, évacuant la moisissure qui recouvre sa chair humaine semblable à celle d'un champignon gris, à travers laquelle on distingue un réseau sanguin rouge sombre.

Il ouvrira la bouche, et au lieu de parler, il exposera une gorge pleine de petites flûtes livides comme le dessous d'un champignon. Aucun son n'en sortira, et les Investigateurs pourront se dire qu'il ne doit plus pouvoir respirer depuis longtemps. Presqu'en même temps, son frère, Howard, émergera de l'autre mur. Les deux

LA PROGÉNITURE D'ABHOTH

Voici quelques exemples de Rejetons que les Investigateurs peuvent rencontrer dans le sous-sol. Quelques petits spécimens peuvent arriver à se glisser dans les Cavernes Supérieures, mais les plus grands ne rôdent que dans les Grandes Cavernes.

Le Visqueux à Un Œil

C'est une créature amibienne faite d'une substance gélatineuse et qui ne possède qu'un œil fort développé. Elle se déplace lentement, et les explorateurs la rencontreront le plus souvent collée sur les arches au-dessus de leur tête ou perchée dans des coins sombres.

FOR 10	CON 22	TAI 8	INT 5	POU 6
DEX 5	PdV 15	Déplacement 1		

Armes : Aucune.

Armure : Aucune.

Perte de SAN : 0/1D4.

La Chose Volante

C'est une créature noire, volante, de forme quasi circulaire, qui peut envelopper la tête d'un Investigateur pour sucer ses fluides vitaux grâce à des milliers de filaments pareils à des tentacules qui s'accrochent et se plantent sous la peau. On peut arracher le monstre en lui opposant sa propre FOR sur la table de résistance, et il peut être facilement tué. Mais le visage de l'explorateur sera marqué par des pustules croûteuses jusqu'à ce que le processus de guérison soit terminé.

FOR 8	CON 14	TAI 4	INT 5	POU 8
DEX 15	PdV 9	Déplacement 4/12 en vol		

Armes : "Envelopper" 85%, 1D4 points de dommages par round.

Armure : Aucune.

Compétence : Discrétion 90%.

Perte de SAN : 1/1D4.

Le Rampant à Deux Pattes

C'est un monstre de la taille d'un chat, sans pilosité et équipé seulement de deux pattes sur le devant. Cette créature court (doucement) devant les Investigateurs mais ne se battra et ne mordra que si elle se sent en danger.

FOR 4	CON 6	TAI 3	INT 5	POU 6
DEX 5	PdV 5	Déplacement 5		

Arme : Morsure 45%, 1D3.

Armure : Aucune.

Perte de SAN : 0/1D3.

La Chose Reptilienne à Deux Têtes

Cette créature est vaguement humanoïde au-dessus de la taille, mais en dessous c'est un serpent. Ce qu'il y a encore de plus horrible, c'est le second torse avec ses bras et sa tête qui a poussé à l'autre bout du corps.

FOR 18	CON 22	TAI 22	INT 9	POU 12
DEX 14	PdV 22	Déplacement 8		

Armes : Griffes (x4) 65%, 1D6+1 ; Morsure (x2) 35%, 1D3.

hommes sont retenus par de courtes chaînes aux poignets et aux chevilles. Tout le monde perdra 1/1D6 points de SAN.

Ce sont les deux cousins Prescott qui, découverts par Wilbur Whateley alors qu'ils fouinaient dans les cavernes, ont été capturés par ce dernier et enchaînés à ces murs où la moisissure s'est nourrie d'eux, envahissant petit à petit leur corps et leur esprit. Ils sont tous deux fous, sans espoir de guérison, et presque morts, seulement sortis de leur sommeil mortel par l'activité des explorateurs.

L'Investigateur qui aura été empoigné par Larry Prescott tentera sûrement de se libérer, et il le fera facilement car le bras de Larry se détachera tout simplement de son épaule. Le membre continuera alors horriblement à s'accrocher et à s'aggraver, ce qui coûtera 1/1D3 points de SAN de plus à ceux qui assisteront à ce spectacle indiscible. "L'appendice aggripeur" ne pourra être enlevé qu'en cassant les doigts, et la main, et même alors, les morceaux ainsi séparés continueront à grouiller sur le sol pendant plusieurs heures avant de s'immobiliser définitivement.

Les Prescott sont fermement enchaînés mais Wilbur leur a laissé assez de mou pour pouvoir bouger sur un ou deux mètres autour de la fissure. Les deux hommes-champignons trébucheront sur les Investigateurs, leur yeux semblant implorer leur aide. Mais leur marge de manœuvre est limitée et leurs mouvements lents. Il est impossible de les soigner, et même les tuer pour les libérer de leurs souffrances signifiera une mort lente et douloureuse. La chair de champignon est assez délicate pour qu'on puisse l'arracher à mains nues mais les balles et toutes les autres armes qui emparent ont peu d'effets sur elle. Pour détruire les deux pauvres bougres, les Investigateurs devront les mettre en pièces et ensuite carrément les réduire en bouillie avec les pieds afin d'arrêter leurs soubresauts. L'Investigateur qui se chargera de faire cet horrible acte de délivrance perdra 1/1D4 points de SAN.

Une fois que les frères-champignons ont été détruits, et la fissure nettoyée, les explorateurs pourront se laisser descendre avec une corde, un par un, sur le sol de la grotte. Il faut noter que toute personne ayant une plaie ouverte et s'affaissant près des moisissures écrasées est susceptible de souffrir d'une infection similaire à celle des frères Prescott.

Si les plaies ouvertes ne sont pas sérieusement bandées, la moisissure pénétrera dans le flot sanguin et infectera tout personnage qui aura raté son jet de résistance sous 5 fois sa CON. Le premier symptôme de l'infection se fera sentir au bout de deux ou trois heures quand la partie infectée du corps commencera à s'enkyloser et que la chair corrompue prendra une étrange teinte grisâtre. Il n'y a rien qui puisse arrêter l'infection, si ce n'est l'amputation du membre incriminé. Au bout de 2D4 heures supplémentaires, l'Investigateur infecté se sera complètement transformé en quelque "chose" qui ressemblera à ce que sont devenus les Prescott.

celui d'un mauvais elfe tout frippé et elle fait parfois un petit gloussement quand elle attend sa proie. Le glousseur attend au-dessus des têtes des Investigateurs, caché dans les ombres, et se laisse tomber sur le dos de ses proies, entaillant leur gorge avec les griffes de ses mains le round suivant. Si quelqu'un arrache immédiatement la bête en lui opposant sa FOR sur la Table de Résistance, la chose sera enlevée avant d'avoir blessé sa victime.

Armure : Aucune.

Perte de SAN : 1/1D6.

Le Membre Rampant

Ce n'est ni plus ni moins qu'un bras humanoïde semi-conscient. Il adore attaquer les Investigateurs endormis.

FOR 5	CON 6	TAI 4	INT 1	POU 1
DEX 5	PdV 5	Déplacement 2		

Arme : Etranglement 55%, 1D6 par round jusqu'à la mort ou jusqu'à ce qu'il soit ôté.

Armure : Aucune.

Compétence : Discrétion 95%.

Perte de SAN : 1/1D3.

L'Etre-Torse

Ce quadrupède monstrueux est une sorte de torse humanoïde soutenu par quatre membres qui ressemblent à des pagaies. Une cavité buccale peut être découverte entre les épaules de la chose. Elle est incapable de blesser quiconque.

FOR 6	CON 10	TAI 8	INT 4	POU 8
DEX 7	PdV 9	Déplacement 5		

Arme : Aucune.

Armure : Aucune.

Perte de SAN : 1/1D3.

Le Glousseur

C'est une petite créature humanoïde d'un mètre de haut, avec des mains et des pieds palmés démesurés. Son visage est

celui d'un mauvais elfe tout frippé et elle fait parfois un petit gloussement quand elle attend sa proie. Le glousseur attend au-dessus des têtes des Investigateurs, caché dans les ombres, et se laisse tomber sur le dos de ses proies, entaillant leur gorge avec les griffes de ses mains le round suivant. Si quelqu'un arrache immédiatement la bête en lui opposant sa FOR sur la Table de Résistance, la chose sera enlevée avant d'avoir blessé sa victime.

FOR 10	CON 12	TAI 6	INT 8	POU 10
DEX 15	PdV 9	Déplacement 9		

Armes : Sauter sur une Proie 85%, 1D2 ; Entailler 85%, 1D8+2.

Armure : 1 point de peau.

Compétences : Discrétion 75%, Grimper 90%, Se Cacher 85%.

Perte de SAN : 1/1D4.

La Salamandre Dentue

Cette créature aveugle, d'un peu moins d'un mètre de long, habite dans les rivières souterraines. Elle aime venir de dessous pour attaquer les nageurs et les mordre avec ses puissantes mâchoires.

FOR 7	CON 12	TAI 5	INT 3	POU 2
DEX 10	PdV 9	Déplacement 4/8 à la nage		

Arme : Morsure 80%, 1D4*.

Armure : Aucune.

Perte de SAN : 0/1D2.

* Si la créature réussit un empalement, cela veut dire qu'un orteil, ou un doigt du personnage, a été arraché et avalé.

La Grande Séparation

A cet endroit, le chemin est interrompu par un ravin de neuf mètres de large sur seize mètres de profondeur. Les Investigateurs qui veulent passer cet obstacle devront envisager des solutions pour jeter un pont par-dessus ou pour l'escalader.

La rivière noire

Les rivières souterraines, bien que très dangereuses, sont le moyen le plus rapide de voyager dans le sous-sol. La principale commence à l'étendue d'eau qui se trouve au-dessous des ruines Whateley, puis descend continuellement pour disparaître dans les profondeurs. Large en moyenne de 6 à 9 mètres, la rivière est limitée tout du long par des murs et un plafond d'un mètre à deux mètres cinquante de haut. Des stalactites frôlent parfois la surface, ce qui entraîne des difficultés supplémentaires. Le courant est en général assez faible mais il forçait quand on se rapproche des chutes.

Les Premières Chutes

Ces chutes d'eau font un peu plus de quatre mètres de haut et l'accoustique de la caverne permet d'être prévenu bien à l'avance. Ainsi les Investigateurs peuvent lancer trois fois des jets d'Ecouter à quarante-cinq mètres, trente mètres et quinze mètres. Un jet réussi indique que le bruit de la cascade est entendu et qu'une action appropriée peut être entreprise. Il y a un petit rebord le long de la rive ouest, et les explorateurs découvriront que, même si cela n'est pas facile, il est du domaine du possible de porter le bateau jusqu'au bas des chutes. Même si le jet d'Ecouter échoue, le courant est assez faible pour que les personnages puissent s'en sortir. Il faut alors comparer leurs FOR combinées alors qu'ils rament contre le courant à la FOR de ce dernier, qui est de 20.

Deux jets réussis par les Investigateurs sur la table de résistance, sans en avoir raté trois auparavant, signifient qu'ils ont atteint le bord. Avec trois échecs, le bateau et ses passagers seront emportés vers les chutes. Les bons nageurs pourront choisir de passer par-dessus bord et d'atteindre le rebord rocheux avec deux jets de Nager réussis. Trois jets ratés signifient que le nageur est emporté par les chutes.

Les explorateurs qui passeront par les chutes perdent 1D6 points de Vie. Le bateau sera endommagé et nécessitera des réparations. Beaucoup d'équipement sera perdu, emporté par le courant, même si le Gardien peut décider que les pièces les plus lourdes ont coulé au fond, ce qui permettra de les récupérer en faisant des recherches sous-marines. L'eau au pied de la cascade est relativement peu profonde et les Investigateurs pourront grimper sur le bord, sans faire de jet de Nager. Quoiqu'il en soit, toute personne emportée par la chute d'eau aura 10% de risques de se cogner la tête contre un rocher et de tomber dans l'inconscience. Ce personnage sera alors en danger, il risquera d'être emporté par le courant et de se perdre. De plus, il perdra, par round où il reste dans l'eau, 1D8 points de Vie (effets de la noyade). L'infortuné pourra être secouru par un personnage qui aura réussi deux jets de Nager. Le premier permettant au sauveur d'atteindre le noyé et de lui mettre la tête hors de l'eau ce qui arrêtera les dommages dus à la noyade, et le second indiquant que la victime a été portée en lieu sûr.

Les personnages pourront avoir l'impression d'être coincés. Nager à contre-courant est une solution envisageable. Le courant est lent, il y a peu de profondeur et beaucoup d'endroits sur les côtés pour s'arrêter et reprendre son

souffle. Tout Investigateur qui a la compétence Nager à plus de 50%, et qui a encore plus de la moitié de ses points de Vie, pourra faire ce voyage sans lancer de jet de Nager. Les bons nageurs qui ont perdu plus de la moitié de leurs points de Vie, ou les plus mauvais nageurs qui ont cette compétence à moins de 50%, devront faire six jets de Nager avant d'atteindre le bord du plan d'eau sous la maison Whateley.

Quand un personnage rate pour la troisième fois son jet, cela signifie qu'il est épuisé et qu'il ne peut pas aller plus loin. Il atteindra le bord mais seulement pour s'y effondrer. Il devra ensuite être aidé. Les Investigateurs qui ont la compétence Nager à moins de 50% et qui ont perdu plus de la moitié de leur points de Vie savent qu'ils ne sont pas en état d'entreprendre ce voyage.

Se laisser porter par le courant est plus facile, mais il n'y a qu'un endroit tout le long qui permette de sortir de la rivière : la caverne s'ouvrant juste en amont des cascades.

Les Petites Chutes

Le Gardien peut donner aux Investigateurs en bateau, ou en train de nager, deux chances de réussir un jet d'Ecouter pour entendre les chutes avant d'y arriver. Les navigateurs qui ont réussi leur premier jet pourront en toute sécurité amener l'embarcation sur le bord, en comparant les forces combinées des rameurs à celle du courant qui est de 36. Deux jets de résistance réussis, sans avoir raté les trois précédents, permettront aux explorateurs d'atteindre leur but. De la même façon, les nageurs devront réussir deux jets de Nager sans rater les trois premiers pour parvenir au rebord.

Si les personnages ne réussissent pas à entendre les chutes avant que le second jet d'Ecouter ne soit fait, appliquer la même méthode que précédemment mais en n'autorisant que deux échecs avant d'atteindre les chutes. Si les Investigateurs n'entendent pas les chutes et ne les voient qu'au dernier moment, un seul échec signifie... la chute.

Tomber du haut des trois mètres cinquante des Petites Chutes infligera des dégâts sur le bateau, une perte de matériel et des blessures aux explorateurs qui perdront chacun 1D6 points de Vie. De plus, les personnages se retrouveront assez loin du bord, emportés rapidement vers une chute plus importante. Trois échecs de jet de Nager sans, au moins une réussite signifie que le malheureux explorateur est emporté. Il tombera dans des chutes de près de quarante mètres de hauteur, ce qui lui causera 10D6 points de dommages quand il s'écrasera sur les rochers du bas.

LE COMPLEXE DES MI-GO

En se laissant glisser par une corde dans la fissure, les Investigateurs se retrouveront dans une étrange pièce trapézoïdale de près de trente mètres de long dont presque toute la surface visible est recouverte de moisissure branchue grise. La TOX des spores à cet endroit est de 20, mais les personnages qui bougeront dans la pièce, cassant des branches, augmenteront la quantité de spores dans l'air, ce qui portera la TOX à un maximum de 32.

Le complexe, vu de dessus, a la forme d'un pentagone et un plafond haut et pointu. Il est divisé en cinq pièces distinctes. Le mur du fond de chacune de ces pièces fait 60 mètres de haut et de large. A partir de là, la pièce se rétrécit et le sol descend jusqu'au mur opposé qui ne fait pas plus de 12 mètres de long. Dans ce mur, près du sol, il y a une porte-iris à cinq côtés qui est étrangement dépourvue de moisissure. Une grande construction hémisphérique abon-

damment recouverte du champignon est visible au centre de la pièce. C'est une valve mécanique, placée au-dessus d'un tunnel qui mène à la caverne d'Abhoth. Elle s'ouvre toutes les six heures afin de ventiler la pépinière avec de l'air chargé de spores.

Une inspection minutieuse de la porte permettra de découvrir, sur le côté, un levier monté sur panneau à cinq côtés qui est également épargné par la moisissure. Ce petit mécanisme, qui a l'air délicat, bouge facilement et contrôle un système de contrepoids qui ouvre et ferme en douceur la porte. Si les endroits qui ne sont pas envahis par la moisissure sont examinés - la porte et le panneau - il s'avèrera qu'ils ont été légèrement huilés.

En passant à travers la porte-iris, les Investigateurs se retrouveront sur un balcon taillé dans la pierre, au dessus du vide. De forme pentagonale, il fait moins de deux mètres de profondeur et 15 mètres de long. Ce balcon fait le tour du puits et les Investigateurs pourront voir quatre autres portes du même type que celle qu'ils ont traversée pour se retrouver à cet endroit. Le plafond du puits n'est qu'à 6 mètres au-dessus de leurs têtes ; c'est un parfait hémisphère de pierre. Le fond se trouve à quelques 25 mètres en dessous d'eux. Cinq arches d'ombres encerclant le fond du puits pourront être observées grâce à la lumière des lampes à acétylène. Ce puits donne tous les signes d'avoir été creusé à l'aide d'outils extrêmement puissants.

Les quatre autres portes-iris donnent accès aux quatre autres pépinières, identiques à la première, mais comme elles ne sont pas polluées par l'air de la caverne, les moisissures y sont encore plus luxuriantes. N'ayant pas été récoltées depuis des années, les formes branchues envahissent presque entièrement ces pièces. Pour pouvoir s'y déplacer,

les Investigateurs devront forcer et "découper" leur chemin à travers la "végétation". Si les moisissures ne sont pas dérangées, la TOX des spores est ici de 26 et si elles sont dérangées de 36. Il n'y a rien d'intéressant à découvrir dans aucune de ces salles.

Le niveau inférieur

Atteindre le niveau inférieur du puits central nécessitera l'usage de cordes. Il n'y a pas de marches puisque les Fungi volaient entre les différents niveaux. Les voûtes sont ouvertes et chacune permet l'accès à l'une des cinq chambres.

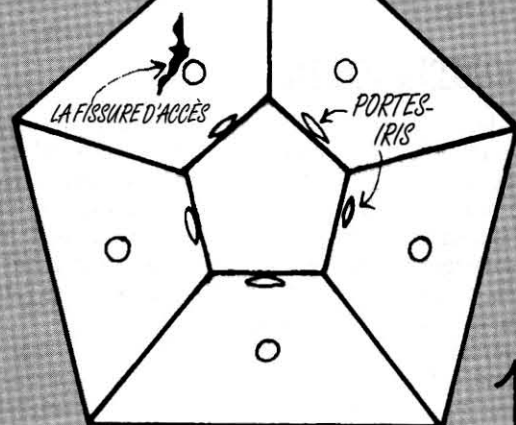
La Pièce des Portes

Cette pièce est quasiment vide. Il y a deux boîtes à cerveaux de Mi-Go vides près du mur, couvertes de poussière. Une vieille "familiarité" avec les Mi-Go ou un jet réussi de Mythe de Cthulhu permettra d'identifier l'usage de ces sinistres objets. La réussite d'un jet de Mythe de Cthulhu fera constater aux personnages que les boîtes sont légèrement différentes de celles qu'ils ont déjà vues ou qu'on leur a décrites. Elles semblent plus archaïques, d'un design plus ancien.

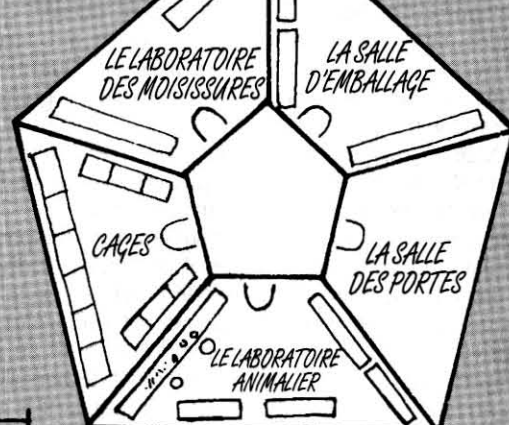
Le mur du fond est recouvert de deux figures en forme de pentagone, de formules mathématiques et de symboles indéchiffrables. L'une des inscriptions a été en partie détruite par quelque puissante arme. Toute personne qui s'y connaît en Portails ou qui réussit un jet de Mythe de Cthulhu pourra les identifier comme étant des Portes Dimensionnelles. Un second jet réussi permettra d'évaluer la distance à laquelle ces portes peuvent transporter l'utilisateur. Celle en partie détruite peut promener quelqu'un

LE COMPLEXE MI-GO

NIVEAU DES
PÉPINIÈRES



NIVEAU
INFÉRIEUR



sur 373 290 kilomètres. Un jet d'Idée ou d'Astronomie réussira permettra aux Investigateurs de se dire que c'est la distance moyenne entre la Terre et la Lune. Les Mi-Go, après avoir abandonné la pépinière souterraine, ont fermé ce passage. La porte restée intacte couvre une distance très courte, de deux ou trois kilomètres.

Celle vers la Lune était utilisée par les Mi-Go pour transférer les récoltes de moisissure vers leurs colonies, à l'intérieur de la planète lunaire. L'autre est encore en service et dépose automatiquement celui qui l'emprunte dans le fond de la caverne artificielle qui se trouve dans Wizard's Hill (région 9). Cela coûte 1 point de Magie.

Le Laboratoire des Moisissures

Cette pièce est remplie de tables en plastique de différentes tailles, de petits instruments aux formes inhabituelles et de traces de moisissures. Des étagères taillées directement dans la pierre des murs portent quelques bouteilles de différentes sortes. La plupart sont vides, mais il y en a trois pleines d'un liquide fluide, incolore et huileux. Si, alors qu'ils étaient dans les pépinières, les Investigateurs ont étudié de près la porte et les endroits épargnés par les moisissures, ils s'apercevront, après avoir réussi un jet d'Idée, que cette substance est celle dont sont enduits ces endroits préservés. C'est un produit chimique mis au point par les Mi-Go pour contrôler le développement des spores d'Abhoth. Il les tue et en empêche la croissance, adhère à toutes les surfaces et, si on n'y touche pas, garde sa puissance destructive pendant des éternités.

Une analyse faite dans le laboratoire, avec un jet réussi de Chimie, permettra d'identifier les agents actifs du liquide, ainsi que les agents adhésifs qui lui permettent de tenir si longtemps sur les murs des souterrains. Le composant actif principal peut être reproduit et utilisé pour asperger les moisissures qui infestent le sous-sol et la communauté de Dunwich. En plein air, exposé à la fureur des éléments, le produit perd à force toute son efficacité, ou est nettoyé par l'eau de pluie. On peut en remettre tant que l'on veut, si cela s'avère nécessaire.

Cette pièce était utilisée par les Mi-Go pour mettre les récoltes de moisissures dans un liquide sirupeux qui les stabilisait pendant une période assez longue afin de les transporter facilement.

Le Laboratoire Animalier

C'est une pièce équipée de nombreux blocs de plastique, de tables, de casiers à équipement et de plusieurs planches de dessins représentant des parties diverses de ce qui semble être un cerveau humain. Les schémas portent comme légendes des symboles et des formules mathématiques dont peu sont compréhensibles par les Investigateurs. Une demi-douzaine de boîtes à cerveaux vides sont soigneusement empilées dans un coin.

Toute personne qui a une formation en médecine et qui réussit un jet de Savoir à EDUx1 remarquera qu'il y a quelque chose d'inexact dans la représentation du cerveau ; le dessin semble représenter un organe qui n'est, en fait, pas vraiment humain.

La Salle aux Spécimens

Cette pièce est divisée en de nombreuses petites cellules fermées par des portes-iris faites de barres métalliques. La plupart des minuscules cellules sont vides à l'exception de deux d'entre elles, qui contiennent encore les restes de leurs derniers occupants, qui ne sont plus à présent que des squelettes.

Ces derniers, à première vue, semblent humains, mais une étude plus approfondie mène à une conclusion différente. Toute personne qui examinera les cinq squelettes et qui réussira un jet de Zoologie, d'Anthropologie ou de Savoir à EDUx1 réalisera que ces restes ne sont pas complètement humains mais plutôt pré-humains, de l'espèce qui peupla la surface terrestre avant l'arrivée de l'homme "moderne". Sur l'un des crânes, on pourra parfaitement voir des traces d'intervention chirurgicale. Les traces sur l'os permettront de penser que le haut du crâne a été enlevé, puis remis en place.

Cet endroit était utilisé par les Mi-Go pour conserver des spécimens d'hominidés. Ils pratiquaient différentes interventions chirurgicales sur le cerveau, transformant la configuration de ce dernier avant de relâcher leurs cobayes dans les étendues sauvages.

La Pièce d'Emballage des Moisissures

Cette salle est quasiment vide. Elle était utilisée autrefois par les Mi-Go pour emballer et traiter les moisissures brutes avant de les transporter sur la Lune. Au fond de la pièce, il y a une de ces portes-iris, qui sont devenues familières aux Investigateurs et qui est toujours contrôlée par le levier qui la jouxte. En l'ouvrant, on accède aux Grandes Cavernes. Consultez la table des Vents des Cavernes pour déterminer les conséquences de la différence de pression. Le plus grand danger pour les explorateurs réside dans les débris volants et dans le sable. La TOX des spores est ici de 26.

LES GRANDES CAVERNES

On peut accéder à cet endroit, soit par le tunnel en briques qui se trouve derrière la maison Whateley, soit par la porte-iris du fond du complexe des Mi-Go, ou enfin par le passage dans la cave étroite que l'on peut découvrir en explorant la mine Bentley au sud.

Les Grandes Cavernes sont beaucoup plus spacieuses que celles du dessus. Les plafonds sont à 45 mètres, et ils sont parsemés de stalactites gigantesques. Même les bruits les plus faibles s'y propagent loin, alors que les coups de feu peuvent s'avérer carrément dangereux. Il y a 5% de risques par coup tiré que les sons répercutés fassent se détacher l'une de ces formations "aériennes" pointues qui viendra alors s'écraser avec fracas au sol. Le nombre de coups tirés dans un round multiplié par 5 donne le pourcentage de risques que la chute ait lieu. Si une partie du plafond s'écroule, le personnage qui a raté son jet de Chance se trouvera juste au-dessous de l'éboulement. Il devra réussir un jet d'Esquiver pour se sauver. Toute personne touchée perdra 2D6 points de Vie, et aura 20% de risques d'être empalée par une stalactite.

De nombreux spécimens de la vaste progéniture d'Abhoth vivent dans ces cavernes, pour la plupart au voisinage des labyrinthes. Un certain nombre de Rejetons ont été décrits précédemment. On encourage le Gardien à les placer où il l'entend. Peu d'entre eux sont vraiment dangereux, mais la plupart mettront les nerfs des Investigateurs sensibles à rude épreuve.

Bien qu'il n'y ait que quelques traces de moisissures dans les Grandes Cavernes, la densité des spores dans l'air y est très importante. La TOX est de 26 dans la plupart des endroits, alors que là où vit Abhoth, elle est de 34.

Les labyrinthes

Il y a énormément de boyaux transversaux qui n'ont pas tous été indiqués sur le plan. Les Investigateurs peuvent

les explorer, s'ils le souhaitent, mais ils découvriront qu'ils ne recèlent rien de très intéressant, si ce n'est qu'ils s'enfoncent toujours plus profondément dans la terre, virent et revirent, se retrécissent pour finir par être impraticables. Beaucoup de dignes représentants de la progéniture d'Abhoth fréquentent ces endroits, entraînant une nuisance continue et un danger potentiel. Les personnages ayant perdu la raison, pris de panique, sont quasiment sûrs d'entrer dans ces dédales, avec de forts risques de se perdre irrémédiablement, tandis que leurs compagnons entendront, au loin, leurs cris d'horreur résonner, pendant des heures. Un Investigateur qui retrouve ses esprits juste après être entré dans le labyrinthe pourra, s'il a de la lumière, retrouver son chemin en réussissant un jet de la Chance à POUx5. Les personnages qui restent fous plus longtemps, c'est-à-dire quelque chose comme plus de cinq minutes, s'enfonceront davantage dans les cavernes et n'en retrouveront que plus difficilement leur chemin. Le Gardien peut alors se permettre de réduire leur jet de Chance jusqu'à POUx1.

Le pont de pierre

Ce pont naturel passe à quelques trente mètres au-dessus d'une grande rivière verte et brillante. Il paraît solide, mais un jet réussi de Géologie permettra de repérer des fissures. Le pont peut supporter un poids équivalent à TAI 50 avant de s'effondrer. Les Investigateurs qui se trouveront dessus au moment de la catastrophe ne pourront échapper à la mort qu'en réussissant un jet sous 5 fois la DEX pour parvenir en courant à atteindre le bord, avant la chute définitive de tous les éléments du pont.

La brillante rivière verte

Ce lent cours d'eau brille d'un vert sinistre et illumine cette partie des cavernes. L'éclat ne vient pas de l'eau elle-même mais des débris et de la mousse qu'elle transporte. Les débris sont teintés par les excréments brillants d'Abhoth.

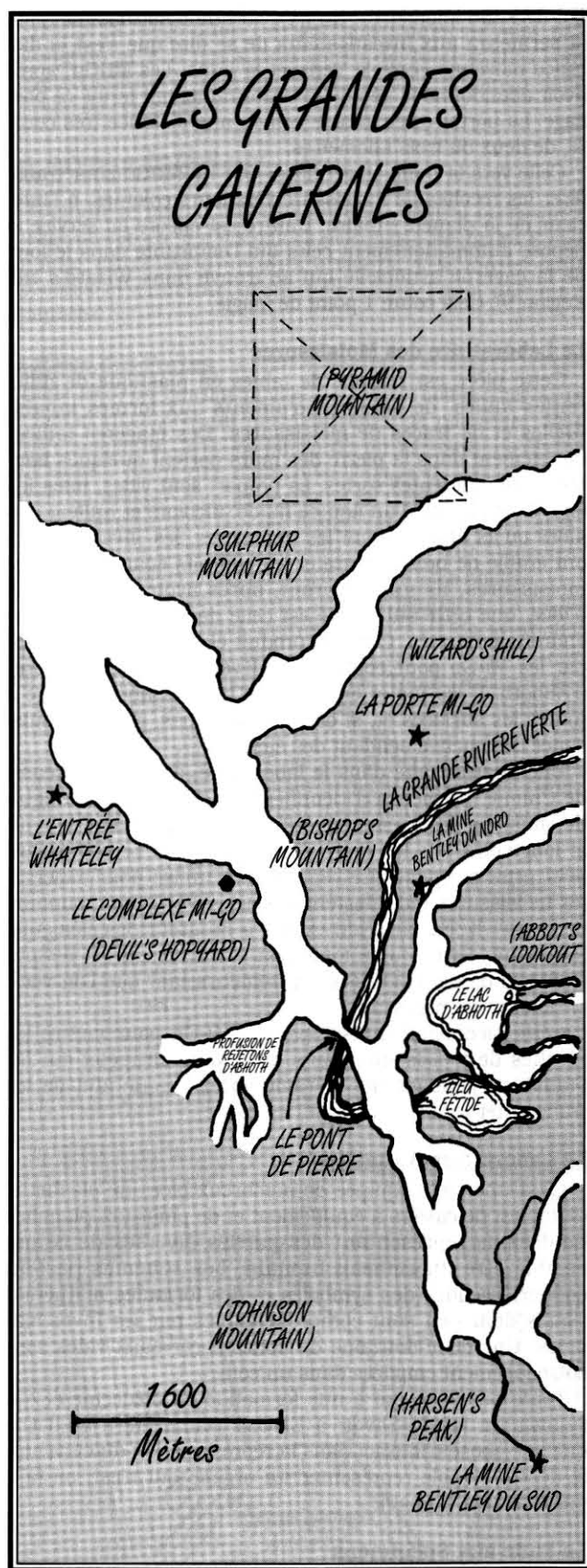
Les explorateurs pourront se laisser descendre jusqu'à la rivière. Vers le nord, elle continue à perte de vue. Au sud, elle se termine dans un grand étang au-dessus duquel s'ouvre un trou profond dans le rocher. Régulièrement, des tonnes d'excréments brillants sont rejetés de cette ouverture dans l'étang : ce sont les restes digérés de ce que mange Abhoth dans son monde d'origine.

L'eau et les excréments sont extrêmement acides. Plonger la main dans l'eau, même pour quelques secondes, provoquera une brûlure au premier, voire au second degré, et la perte de 1 point de Vie. Nager, ou être pris dans l'écoulement de l'étang du sud, causera la perte de 3D6 points de Vie toutes les 10 secondes d'immersion, ainsi qu'une perte irrémédiable de l'acuité visuelle et des blessures aux poumons ; ce qui implique des réductions des compétences dépendant de la vue et du souffle.

Le lac d'Abhoth

D'où qu'ils viennent, les explorateurs qui s'approchent d'Abhoth ne peuvent pas voir le lac avant le dernier virage. Les Investigateurs seront interloqués de découvrir une grève dorée et luxuriante, sur le bord d'un lagon bleu écrasé par un superbe soleil tropical. L'air est pur, le souffle du vent léger, doux et chaud.

C'est une illusion créée par Abhoth pour attirer la nourriture entre ses "griffes". Tout personnage capable d'y



résister pourra voir au travers du voile trompeur créé par Abhoth et percevoir les choses telles qu'elles sont réellement, c'est-à-dire la forme répugnante du dieu. Abhoth doit diviser son POU de 50 entre chaque Investigateur qu'il veut tromper. S'il sent que ses visiteurs ont un total de

POU trop important pour qu'il puisse le surpasser, il se concentrera sur deux ou trois personnes sélectionnées, permettant ainsi aux autres de voir sa vraie nature. Cela entraînera une perte de 1D3/1D20 points de SAN.

Ceux qui ne seront pas affectés par l'illusion d'Abhoth pourront voir une vaste caverne et un plafond recouvert de stalactites à 30 mètres au-dessus de leur tête. Comme s'il était un grand lac, Abhoth est étendu à terre devant eux ; c'est une mer de matière grise et granuleuse comme du porridge épais, immobile et qui semble déjà, d'une certaine manière, malveillante. Une forte odeur corrompt l'air, le silence n'étant rompu que par le clapotis d'un petit ruisseau qui vient alimenter l'étang du monstre. La répugnante masse d'Abhoth lui-même, qui fait à peu près huit cents mètres de large, s'étire loin en arrière dans la caverne sombre, atteignant deux immenses grottes qui semblent s'enfoncer encore plus profondément dans la terre. Des flashes de lumière verte apparaissent parfois dans ces passages lointains, sans que l'on puisse en déterminer ni la source ni la cause, illuminant alors la terrible scène. Il y a quantité d'échos, de sons parasites, de clapotis et de bruits des petits effondrements qui viennent des coins les plus sombres de la salle.

La masse d'Abhoth reste dans l'étendue d'eau qui la supporte et l'aide à se nettoyer. Cette eau forme en fait un anneau de liquide brun clair d'approximativement 4 mètres de large entre la forme granuleuse d'Abhoth et la berge recouverte de déchets. Elle est très toxique (TOX 25) et identique à l'eau qui s'infiltre dans la caverne en forme de ruche. Un ruisseau souterrain alimente l'étang. Son influence sur les marées permet à Abhoth d'évacuer l'eau qui a été infectée.

Abhoth le Dormeur, bien que parfaitement capable de violence, préfère utiliser la tromperie pour attirer la nourriture dans ses rets. D'habitude, il n'attaque pas les intrus, à moins qu'ils ne s'approchent trop du rivage. Tout personnage qui s'avancera à moins de deux mètres de la mare sera attaqué par un immense pseudopode qui se soulèvera, tel une vague, et viendra s'écraser sur la victime surprise. Le seul espoir de s'en sortir, pour le personnage, résidera dans la réussite d'un jet d'Esquiver. Un échec signifie qu'il sera attrapé par le lourd appendice humide et qu'il sera amené vers la masse du monstre pour disparaître sous les plis houleux d'Abhoth.

Si les Investigateurs observent simplement le monstre à bonne distance, ils seront témoins de l'un des "accouchements" de l'énorme créature. Une éruption se fera soudainement dans sa masse, près de la grève, et une forme à moitié achevée, criarde et chevrotante, vaguement humaine, s'élancera vers la berge, comme portée par une vague. En pleurnichant, la créature rampera vers la plage, loin du lac, la partie inférieure de son corps à moitié terminée, traînant derrière elle ses intestins et ses organes incomplets. La chose ne fera que quelques mètres avant qu'un tentacule gris d'Abhoth ne se précipite brusquement vers la plage pour récupérer sa progéniture, ramenant la chose geignarde vers lui, plus précisément dans lui. Être témoin de cette scène coûtera 1/1D6 points de SAN.

Abhoth est insensible à la plupart des attaques physiques et ne peut être atteint que par la magie ou le feu. Des lance-flammes (mis au point par les Allemands en 1915) peuvent être utilisés contre lui, mais cela le forcera uniquement à reculer dans des tunnels derrière lui. Furieux, Abhoth reviendra alors, à toute vitesse, attrapant et écrasant tous les Investigateurs qui se trouveront dans la pièce.

Abhoth, La Source d'Impureté

FOR 40	CON 100	TAI 80	INT 13	POU 50
DEX 1	PdV 90	Mouvement 0		

Arme : Pseudopode 100%, 12D6.

Armure : Aucune.

Sorts : Créer un Paradis, Envoyer des Rêves.

Perte de SAN : 1D3/1D20.

LA PYRAMIDE

La pyramide était le centre de la colonie hyperboréenne, construite précisément sur le nœud de pouvoir le plus puissant de la vallée. Elle servait à focaliser toutes les énergies magiques des alentours. L'ensemble est encore solide, et on peut y visiter quelques pièces.

Un tunnel a été creusé sous le bâtiment. Il provient d'une branche des Grandes Cavernes et aboutit au niveau du coin sud-est de la pyramide. Ce passage est facilement repérable et amène les Investigateurs à une pièce où une volée de marches s'élance en zigzaguant dans les ténèbres. Une grande porte d'un ouvrage délicat, actuellement ouverte, peut être fermée et scellée hermétiquement.

Le centre d'énergie

Les marches montent sur plusieurs dizaines de mètres avant de déboucher dans la pièce qui forme la base de la pyramide. Elle fait près de 24 mètres de côté, et est remplie de machines, de toutes sortes d'indicateurs, de boutons et de valves. La luminescence rouge qui l'éclaire provient d'un espace entouré de murs au centre de la pièce. Le sol vibre en bourdonnant. Il y a des traces de moisissure un peu partout. L'aire centrale, entourée du mur, contient la partie la plus dangereuse du système, et on ne peut y pénétrer que par de petites portes qui se trouvent de chaque côté. Les Investigateurs qui les franchiront seront exposés à une sorte de radiation de TOX 15. S'ils ratent leur jet de résistance (en opposant leur CON à la TOX sur la table de résistance), ils encaisseront 2D6 points de dommages et perdront tous leurs cheveux. Un escalier mène à une passerelle supérieure d'où le dispositif énergétique peut être observé en toute sécurité. Un autre escalier permet d'accéder, de la passerelle, aux étages supérieurs de la pyramide.

Cette machinerie a été utilisée pour modifier les forces magiques de la vallée et les transformer selon les besoins des Hyperboréens. Elle fonctionne encore et est capable de fournir de l'énergie pour le chauffage, la lumière et la ventilation de la pyramide. Si elle est bien réglée, de l'air frais pourra être ventilé dans la pyramide. Une fois la porte du rez-de-chaussée hermétiquement fermée, les pièces seront alors débarrassées de la présence de la moisissure d'Abhoth, en moins de 24 heures, ce qui détruira tout risque d'infection. Si la machinerie est mal manipulée, cela peut entraîner un arrêt définitif du système ou, pire, une réaction en chaîne qui aboutira à la destruction de la construction dans une énorme explosion.

Pour pouvoir contrôler les appareils, il est nécessaire de se plonger dans les archives de la pyramide. Toucher à tous les boutons n'a aucune incidence si le jet effectué après ces manœuvres désordonnées n'excède pas 95%.

LA PYRAMIDE

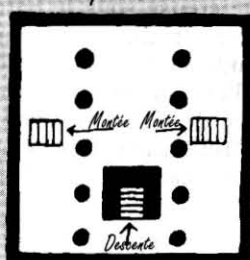
CHAMBRE DE RÉGÉNÉRATION
(SOMMET DE LA PYRAMIDE)



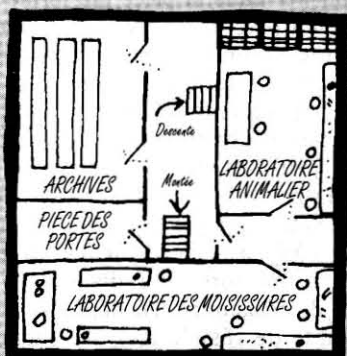
CHAMBRES



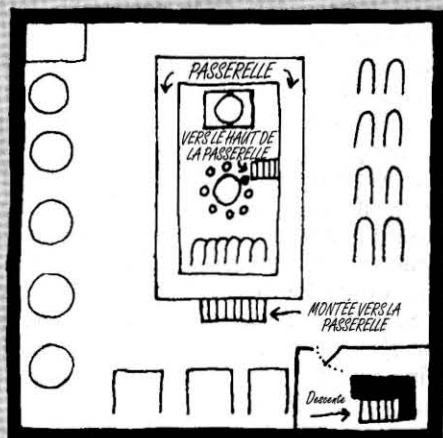
LE GRAND HALL



LES LABORATOIRES



LA BASE DE LA PYRAMIDE



Echelle : 24 mètres pour un côté de la base de la pyramide

96-98% signifie que le système est arrêté de façon définitive et 99-00% que la réaction en chaîne a été lancée. Il s'écoulera quatre heures avant que la pyramide n'explose.

Les laboratoires

A cet étage, il y a deux laboratoires expérimentaux, les archives et la bibliothèque de la colonie ainsi qu'une pièce dans laquelle se trouvent les restes de plusieurs Portails.

Les Archives

Cette pièce est sombre et poussiéreuse, remplie de grandes étagères qui vont du sol au plafond et qui sont envahies de très vieux et très friables parchemins. Le mur du fond s'est en partie effondré, entraînant dans sa chute plusieurs étagères et une grande carte en mosaïque qui l'avait autrefois orné.

Les parchemins peuvent être délicatement enlevés de leur place, mais tenter de les dérouler se révèle impossible vu leur état. Toute personne réussissant un jet d'Archéologie ou d'EDUx1 connaîtra une méthode pour pallier le problème : il faut dérouler le feuillet sur une grande plaque de cire qui maintiendra en place les morceaux. Cela permettra, au moins, d'avoir une vue d'ensemble du document.

Amener le matériel nécessaire jusqu'ici s'avérera difficile. Essayer de transporter les parchemins sans les endommager sera carrément impossible.

Les Investigateurs pourront découvrir beaucoup d'informations dans les archives, mais il faut qu'ils soient capables de lire l'hyperboréen. Il y a aussi des quantités de parchemins consacrés à des questions banales. Pour chaque semaine de recherche, un jet de Chance (POUx1) devra être réussi pour savoir si quelque chose de vraiment intéressant a été découvert.

La Carte

La carte en mosaïque a été en grande partie détruite dans l'effondrement du mur, mais ce qui en reste permet quand même de l'identifier comme étant celle de la colonie qui habitait cette vallée. On peut repérer la pyramide et de nombreux édifices ou temples légendés en hyperboréen. Savoir lire cette langue permettra à un personnage de repérer des noms tels que Nyarlathotep, Shub-Niggurath, Atlach-Nacha et bien d'autres encore. La pyramide est légendée Azathoth. On peut aussi trouver le nom de Yog-Sothoth et un jet d'Idée réussi permet de se dire que l'endroit ainsi nommé se situe dans le voisinage de Sentinel Hill. Il y avait de toute évidence d'autres temples, mais la carte est tellement endommagée que l'on ne peut pas les localiser avec précision. La réussite d'un jet de Mythe de Cthulhu ou d'Occultisme, effectué pendant l'examen, permettra de se rendre compte que la colonie a été installée de telle façon qu'elle le soit sur des sortes de lignes de force invisibles qui courent à travers la vallée. Les temples ont été construits précisément sur les nœuds de plus grande énergie magique, et la pyramide d'Azathoth sur le plus puissant de tous.

Les parchemins

La Fondation de la Colonie

Ce parchemin raconte l'histoire de la fondation de la colonie hyperboréenne de Kranoria. Inspirés par des rêves, ceux qui étaient persécutés par les adorateurs de la déesse-élan, Yhoundeh, s'enfuirent de chez eux grâce à un système de Portes qui les emmenèrent vers un nouveau monde lointain, le paradis promis de leurs songes. Les

prêtres des religions opprimées, ceux qui vénéraient Zoththaquah et les autres, construisirent des temples dans la vallée et leur peuple fut heureux.

Les Découvertes dans le Complexe Mi-Go

Ce document raconte l'exploration de l'ancien complexe Mi-Go qu'ils découvrirent dans les souterrains. Il est dit que le complexe est plus vieux que la race humaine et qu'il a été construit pour cultiver l'étrange moisissure trouvée dans les installations. Des expériences sur le cerveau ont, semble-t-il, été pratiquées sur des êtres sous-humains et ces spécimens modifiés ont été "relâchés" pour se mêler à la population normale de l'époque. Plus agressives et plus effrayantes, ces créatures trafiquées se sont reproduites avec les hominidés normaux, ce qui donna deux nouvelles espèces, les primitifs voormis hérissés et la race humaine.

Les Sept Tablettes

Ce feuillet décrit l'expérience médicale qui fut pratiquée sur un pauvre bougre qui franchit par erreur le complexe secret des portes qui connectaient Kranoria avec les terres d'Hyperborée. On avait fait absorber intentionnellement à Ralibar Vooz, c'est le nom du malheureux cobaye, une dose excessive du serum fabriqué à base de moisissure et il finit par se perdre dans la campagne. Les médecins et les scribes le suivirent afin de prendre note de ses actions et réactions. On le vit en premier lieu visiter les quelques spécimens de voormis de l'Ouest qui étaient retenus prisonniers dans les cellules. Vooz, devenu fou à la vue de ces créatures, les réduisit en morceaux avec ses mains et ses dents. Puis il se rendit dans les temples de Tsathoggua, Atlach-Nacha et chez le vieux sorcier Haon-Dor avant de gagner le temple de Yig. Se retrouvant dans les souterrains, il rencontra plusieurs rejetons d'Abhoth avant de finalement rencontrer le dieu lui-même. Dans sa fuite éperdue, il tomba du pont de pierre et mourut.

Ingénierie

C'est une série de quatre parchemins décrivant le travail et la manière d'utiliser les machines qui se trouvent sous la pyramide. Bien que la plupart des données soient techniques et intraduisibles en français, quatre semaines d'étude associées à un jet d'Idée à 5 fois l'INT donneront au chercheur une compétence de 25% en Physique Hyperboréenne. Cela lui permettra de comprendre le fonctionnement de la pyramide et l'origine de Wonder Creek qui est la partie intégrante d'un système de refroidissement. Il est évident que si la ventilation, le chauffage et la lumière étaient rétablis dans le complexe, l'infection due à la moisissure et aux spores serait éradiquée. Cette compétence peut être utilisée et réutilisée tant que les machines ne sont pas remises en route. Quoi qu'il en soit, comme précédemment, un jet au dessus de 95% entraînera soit un arrêt définitif du système, soit une explosion.

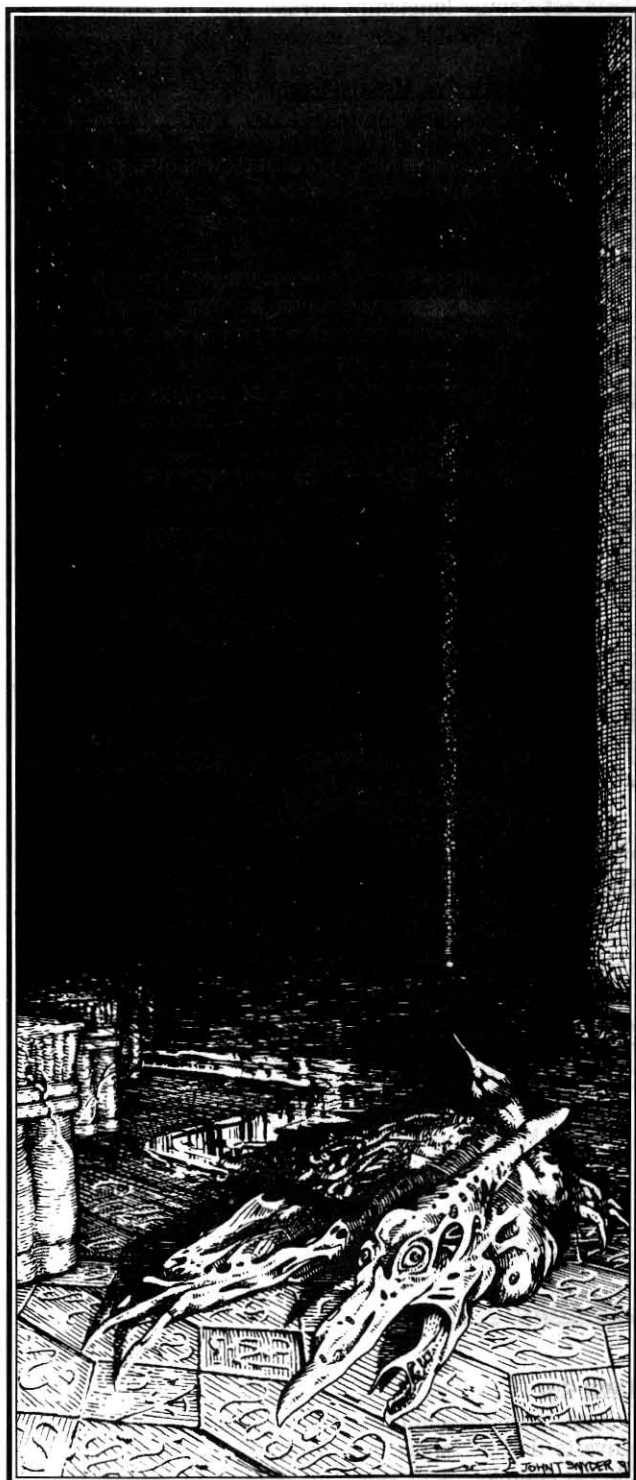
Abhoth

Après une étude plus poussée de la créature gigantesque associée à celle des documents, assez limités, trouvés dans le complexe des Mi-Go, les Investigateurs pourront découvrir que le dieu Abhoth a été amené sur ce monde par les Mi-Go, à travers un Portail immense construit loin sous terre. Abhoth n'est là qu'en partie, le reste se trouvant toujours sur son monde d'origine. La plupart de sa conscience existe également là-bas et ce n'est qu'à l'aide de la magie que le dieu peut être tenu éveillé sur Terre.

La quantité de ce qui "dépasse" sur notre monde dépend de l'attraction lunaire. Bien que les preuves soient insuffisantes, il apparaît en fait que les Mi-Go cherchaient à changer la position de la Lune, en "tirant" le plus possible Abhoth sur ce monde.

La pièce des Portes

Il y a deux Portes de fabrication hyperboréenne dans cette pièce. Celle de gauche était utilisée pour voyager dans



Le Rejeton du grand hall

la pyramide et entre les différents temples de la région. Pour la faire fonctionner, il suffisait de prononcer le nom du dieu à qui était dédié le bâtiment de destination. La plupart des temples sont écroulés et recouverts de terre, ce qui rend le voyage impossible. En prononçant le nom de Yig, on aboutit à la cabane au centre du Snake Bog qui est en fait le site de l'ancien temple de Yig. Murmurer le nom de Yog-Sothoth transporte les Investigateurs dans les ruines du temple, sous Sentinel Hill et peut déboucher sur une rencontre avec le Fils de Yog-Sothoth.

L'autre Porte conduisait celui qui s'en servait à Greenland, site de l'ancienne Hyperborée. L'autre bout de cette Porte est depuis longtemps écrasé sous un immense glacier, ce qui en rend le fonctionnement impossible.

Le Laboratoire des Moisissures

Essayant de suivre les traces des Mi-Go, les Hyperboréens commencèrent à faire des expériences avec les moisissures issues des spores d'Abhoth. Il y a dans cet endroit beaucoup plus de cette "végétation" que partout ailleurs dans la pyramide. On peut y trouver un livre de bord qui, une fois traduit, explique les essais des Hyperboréens avec des drogues psychédéliques fabriquées à base de ces moisissures et qui fait mention des tests pratiqués sur un "volontaire désigné d'office", Ralibar Vooz.

Le Laboratoire Animalier

Trois cellules fermées, contre le mur nord, contiennent encore les restes, quasi en poussière, de squelettes vaguement humains. Après examen, il semble qu'ils soient autre chose qu'humains. Un jet réussi de Mythe de Cthulhu permet d'identifier ces ossements comme étant ceux de ce que les Hyperboréens appelaient les voormis de l'Ouest, connus au 20ème siècle sous le nom de sasquatches (immenses hommes chevelus et monstrueux qui auraient habité le Nord-Ouest des USA et du Canada). Un livre de bord explique les expériences pratiquées sur ces bêtes.

Le grand hall

C'était à l'époque le lieu des célébrations. Il est aujourd'hui vide à l'exception d'un Rejeton d'Abhoth qui en a fait son lieu de résidence.

La monstruosité, à moitié ailée et chevrotante, se traîne avec difficulté sur le sol, rampant doucement vers les Investigateurs (voir le dessin).

Le Rejeton d'Abhoth du Grand Hall

FOR 14	CON 15	TAI 16	INT 4	POU 6
DEX 10	PdV 16	Déplacement 5		

Arme : Morsure 80%, 1D6.

Armure : Aucune.

Perte de SAN : 1/1D6.

Les chambres

Haon-dor

Cette chambre sombre a les murs, le sol et le plafond couverts de bas-reliefs représentant des têtes humaines. Elle est complètement vide. Sur le mur du fond, il y a un grand panneau ovale en métal rougeâtre extrêmement

froid au toucher. Si on y donne un coup sec, il pivotera et révélera un passage vers la planète Saturne qui est décrit dans le livre de Clark Ashton Smith *La Porte vers Saturne*. S'y engager, c'est partir pour un aller simple ; il n'y a pas de retour possible de Saturne. Le Gardien peut décider que cette Porte ne fonctionne plus depuis longtemps.

Ezdagor

C'était la chambre d'Ezdagor, le prêtre-sorcier dirigeant Kranoria au moment de sa chute. Son corps, magiquement momifié, est assis tout droit sur une chaise devant son bureau. Il a un parchemin sous les mains.

C'est son testament et la description de la fin de Kranoria dans la gueule du dieu Abhoth. Réveillé par une prêtresse insatisfaite, Abhoth a attiré tout son peuple vers un faux paradis où il a rencontré son terrible destin. Seul Ezdagor, protégé par sa magie, a survécu. L'autre sorcier, Haon-dor, s'est enfui vers Saturne à travers le Portail qui avait été amené ici depuis la citadelle d'Eibon, en Hyperborée. Ezdagor décida de ne pas fuir sur Saturne et de mourir ici.

En regardant les étagères à parchemins, les Investigateurs découvriront un ensemble de huit rouleaux contenant le texte original du Livre d'Eibon.

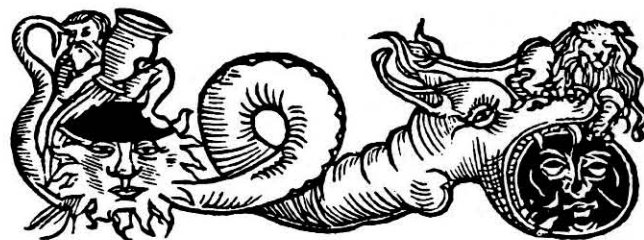
Le Livre d'Eibon

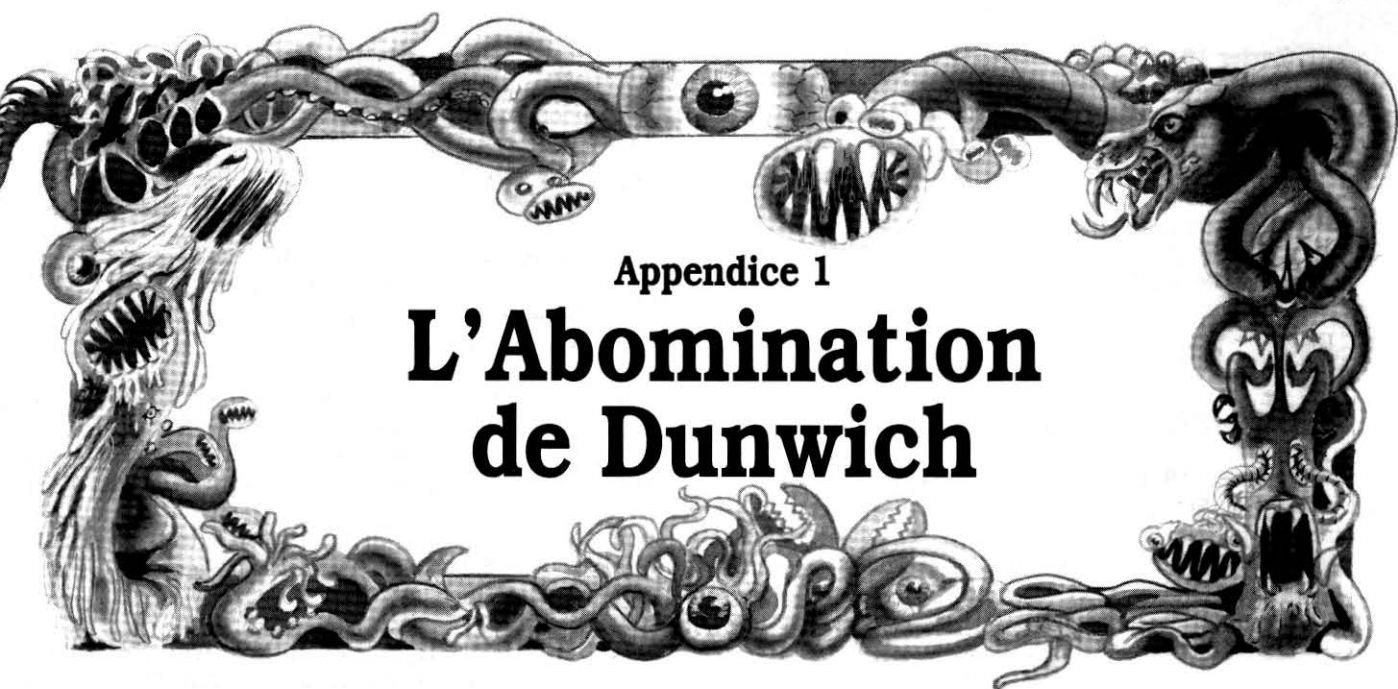
Le texte de ces parchemins est plus difficile à déchiffrer que tous ceux qui ont déjà pu être lus auparavant. Sa lecture coûte 2D10 points de SAN et ajoute 17% en Mythe de Cthulhu. Il contient de nombreux sorts. Ces derniers sont noyés dans le texte et ne seront pas remarqués à moins qu'un jet sous l'INTx1 ne soit réussi. Si la totalité du sort est lu par ignorance, on considérera qu'il a été lancé. On peut apprendre les sorts du Livre en réussissant un jet sous l'INTx5.

Sorts : Appeler Azathoth, Contacter un Chien de Tindalos, Contacter une Larve Amorphe de Tsathaggua, Contacter Tsathoggua, Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Contrôler une Horreur Chasserresse, Créer un Portail, Invoquer une Maigre Bête de la Nuit, Invoquer une Horreur Chasserresse, Signe de Voor.

Le sommet de la pyramide

Cette pièce, la plus haute, est très précisément placée au centre du sommet de la pyramide. Les Investigateurs qui y pénétreront se sentiront envahis par un sentiment de bien-être. Tant qu'un personnage s'y trouve, il n'aura besoin ni de nourriture, ni d'eau, ni de chaleur, ni de tout autre confort matériel. Les blessures guériront deux fois plus vite, et les vieilles lames de rasoir s'aiguiseront d'elles-mêmes.





Appendice 1

L'Abomination de Dunwich

Comme le donnent à penser les descriptions fournies dans ce module et dans celui intitulé *Les Mystères d'Arkham*, les événements connus sous le nom de *L'Abomination de Dunwich* sont déjà survenus. Quoi qu'il en soit, un Gardien peut très bien souhaiter faire jouer une aventure basée directement sur cette histoire. Vous trouverez dans ce qui suit les dates, les endroits et les gens importants impliqués dans ces événements.

Ce que l'on sait

Les expériences menées depuis très longtemps par la branche décadente des Whateley portèrent leurs fruits en 1913 quand, le 2 février, Lavinia Whateley, la fille du sorcier (Noah) Whateley mit au monde deux étranges enfants. L'un des jumeaux, Wilbur, semblait en bien des points humain, mais son invisible et monstrueux frère ressemblait plus au père des garçons, Yog-Sothoth lui-même. Wilbur fut élevé par sa mère et son grand-père de façon presque normale, alors que l'autre "enfant" était gardé au secret, à l'abri des regards indiscrets de la communauté, tout au fond de l'ancienne ferme des Whateley.



Wilbur Whateley

Wilbur grandit à une vitesse alarmante et son étrange comportement, allié à son apparence peu naturelle, fit murmurer à ses voisins des choses pleines de peur. Après la mort du sorcier Whateley en 1924, Wilbur commença à chercher sérieusement un moyen d'ouvrir une Porte entre notre monde et un autre endroit habité par des créatures inconnues et hostiles. En 1928, Wilbur tenta de voler à la bibliothèque de l'Université de Miskatonic un exemplaire du *Necronomicon*, livre dans lequel il croyait

pouvoir trouver le secret dont il avait besoin pour créer cette ouverture. Sa tentative échoua et il fut tué par le chien de garde de la bibliothèque.

Le docteur Armitage, le responsable de la bibliothèque, trouvant Wilbur mort, réalisa ce que l'étrange jeune homme voulait faire. Plus tard, en étudiant son journal codé et le *Necronomicon* en latin, Armitage découvrit le secret dément des Whateley et le risque que courait l'humanité. Quelques jours plus tard, le monstre, que l'absence de son frère avait rendu furieux, se libéra de sa prison et se réfugia dans les ravins profonds et boisés de Cold Spring Glen. Une nuit, il sortit pour se nourrir, s'attaquant d'abord aux bétail des fermiers avant de se tourner vers les fermiers eux-mêmes. Une famille complète fut anéantie et cinq policiers disparurent avant que le docteur Armitage et ses deux compagnons, Rice et Morgan, ne puissent entrer en scène.

Les trois hommes attendirent toute une nuit au sommet du ravin, pensant que le monstre sortirait à un moment ou un autre des profondeurs. En fait, la chose s'échappa tôt le matin par l'autre côté, contournant ainsi les professeurs. Se dirigeant vers Sentinel Hill, l'horreur invisible attaqua et détruisit la maison de Seth Bishop, dévorant tous ses occupants.

Avertis de sa fuite, les trois professeurs coupèrent à travers champs pour découvrir les ruines de la demeure de Seth Bishop. En suivant les traces de la chose jusqu'à Sentinel Hill, ils découvrirent que l'être escaladant la paroi quasi verticale la colline se dirigeait vers la pierre-autel du sommet. En empruntant un chemin qui grimpe de l'autre côté de la colline, les trois hommes se retrouvèrent enfin au-dessus du monstre. L'ayant asperger avec la Poudre d'Ibn Ghazi, il redevint visible assez longtemps pour qu'ils entonnent le très ancien sort qui le bannit, sauvant Dunwich et l'humanité d'une catastrophe incommensurable.

Chronologie

Mai 1912, en soirée : De forts bruits provenant des collines de Dunwich se font entendre clairement à Arkham. Cet événement marque la conception de Wilbur Whateley et de son horrible frère jumeau.

2 février 1913 (la Chandeleur) : Wilbur Whateley naît dans la nuit. Une semaine après, le sorcier Whateley arrive en traîneau au village, pour annoncer la naissance de l'enfant. Durant le premier mois de sa vie, seules deux personnes du dehors le voient : Zechariah Whateley, un membre sain de la famille qui apporte les deux vaches Alderney vendues à Noah Whateley et Mamie Bishop qui fait une visite à la ferme, "par curiosité". Le vieux Whateley remet à neuf l'une des vieilles cabanes et l'équipe d'un gros cadenas.

Mai 1913 : Wilbur a déjà la taille d'un enfant d'un an.

Septembre 1913 : Le petit Wilbur fait ses premiers pas.

Halloween 1913 (veille de la Toussaint) : On voit au sommet de Sentinel Hill un grand feu. Silas Bishop, en train de poursuivre une génisse échappée, aperçoit Lavinia nue et Wilbur en train d'escalader la colline. Il remarque que le jeune garçon a l'air de porter une sorte de "ceinture à franges et des pantalons noirs". Par la suite, on ne verra jamais Wilbur sans des vêtements boutonnés serrés.

Janvier 1914 : Wilbur prononce ses premiers mots. Peu après, Noah Whateley commence à reconstruire l'étage de sa maison et à boucher avec des planches toutes les fenêtres. Il installe aussi la chambre de Wilbur en bas. Il y a dans cette pièce de grosses étagères sur lesquelles sont alignés les vieux livres pourrissants de l'ancienne bibliothèque des Whateley.

Septembre 1914 : A l'âge d'un an et sept mois, Wilbur a la taille d'un enfant de quatre ans. La remise à neuf du premier étage est terminée, et une porte est installée. On y

accède par une grosse rampe qui vient du sol. L'ancienne cabane à outils, jadis si bien fermée, est maintenant ouverte et abandonnée. Earl Sawyer, lors d'une visite pour vendre du bétail, passe devant et y est attiré par l'odeur qui y flotte. Elle est identique à celle qu'il a déjà pu sentir près des cercles de pierres indiens au sommet de certaines collines.

Mai 1915, en soirée : De puissantes vibrations se font sentir sous Sentinel Hill et se répercutent jusqu'à Aylesbury. Désormais, cela se produira tous les ans et ne prendra fin qu'avec la mort de Wilbur.

Halloween 1915 : De forts grondements proviennent encore de Sentinel Hill, cette fois accompagnés de gerbes de flammes sur le sommet de la colline. Les deux phénomènes se reproduiront annuellement jusqu'à la mort de Wilbur.

26 novembre 1916 : Wilbur apprend le très vieux chant d'Aklo pour le Sabaoth. Il tue également au fusil l'un des colleys d'Elam Hutchins.

Février 1917 : A l'âge de quatre ans, Wilbur ressemble plutôt à un garçon de dix ans et est obligé de porter un fusil pour se protéger des chiens de la région. Il parle parfois en sourdine dans un jargon étrange et chante de façon bizarre, comportement qui glace ceux qui l'écoutent et qui ressentent un inexplicable sentiment de peur. Un camelot visite la maison Whateley et rapporte des histoires de bruits de pas pesants provenant du premier étage, clos. Les chiens, maintenant, évitent les alentours de la propriété.

Été 1917 : Quand le bureau de révision de Dunwich a du mal à fournir son quota de jeunes gens en bonne santé, le



gouvernement fédéral, alarmé par l'évidence d'une telle dégénérescence généralisée, ouvre une enquête et envoie plusieurs policiers et experts médicaux dans la région. Cela attire l'attention des journaux et le *Boston Globe* ainsi que l'*Arkham Advertiser* y vont de leurs "histoires du dimanche" sur la précocité de Wilbur, le vieux Whateley que l'on soupçonne d'utiliser la magie noire, les étagères croulant sous les livres étranges, l'étage fermé de la maison, les mystérieux bruits provenant des collines et le côté malsain de la région en général. Une photo montre Wilbur à l'âge de quatre ans et demi. On lui en donnerait plutôt quinze ; ses lèvres et ses joues sont déjà recouvertes d'un duvet noir crépu.

1923 : Une seconde vague de travaux est entreprise par le vieux Whateley, qui bouleverse complètement le premier étage. Même la grande cheminée est démantelée, les briques étant empilées au petit bonheur la chance en dehors de la maison. Wilbur a maintenant dix ans et il semble avoir atteint sa maturité.

1er août 1924 (Lammas) : Le docteur Houghton d'Aylesbury est appelé à la maison des Whateley par un Wilbur inquiet. A une heure, le matin suivant, le médecin assiste à la mort du vieux Whateley. Il entend, provenant du premier étage, un bruit rythmé de clapotis ou de déferlement comme peuvent le faire les vagues sur une plage.

Pendant ce temps, Wilbur entretient une correspondance avec beaucoup d'érudits et de bibliothécaires, dont le docteur Armitage, et il est suspecté d'être impliqué dans des affaires de disparition de jeunes gens, survenues dans la région.

1925 : Le docteur Henry Armitage de l'Université de Miskatonic rend visite à Wilbur Whateley à Dunwich. Armitage

correspondait avec lui depuis quelque temps, mais il est surpris par l'apparence du jeune homme. Wilbur fait deux mètres.

1926 : Lavinia n'a plus le droit d'assister avec Wilbur aux cérémonies annuelles qui ont lieu au sommet de Sentinel Hill. Elle confie à Mamie Bishop sa peur grandissante de son fils.

31 octobre 1926 : Lavinia disparaît.

Été 1927 : Wilbur déménage sa bibliothèque et ses affaires dans les deux cabanes et commence quelques travaux de charpenterie dans la maison. En premier lieu, il bouche avec des planches les fenêtres du rez-de-chaussée et enlève les cloisons et le plafond à l'intérieur. Il mesure maintenant plus de deux mètres dix.

Hiver 1927-1928 : Wilbur Whateley, qui fait maintenant deux mètres quarante, va à la bibliothèque de l'Université de Miskatonic et copie une formule du terrible *Necronomicon*. Il demande à emprunter le volume, mais Armitage refuse. Le bibliothécaire, inquiet par l'apparence du garçon et par ses études, prend contact avec le docteur Houghton d'Aylesbury, fait une visite au village de Dunwich, étudie le *Necronomicon* et communique avec plusieurs étudiants de Boston spécialisés dans les traditions archaïques. Peu de



Le Vieux Whateley



Les professeurs découvrant le corps transformé de Wilbur

temps après, Armitage apprend que Wilbur est allé à Cambridge afin d'étudier un autre exemplaire du Necronomicon. Son collègue, alerté du danger par le docteur Armitage, empêche Wilbur d'avoir accès au livre.

3 août 1928 : Très tôt le matin, Wilbur Whateley tente de voler le volume du Necronomicon de la bibliothèque de l'Université de Miskatonic, mais il est tué par le chien de garde du bâtiment. On envoie des représentants de la loi perquisitionner dans la maison de Whateley mais l'odeur nauséabonde les dissuade d'y pénétrer. La bibliothèque de Wilbur, qui se trouvait dans la cabane à outils où il vivait, est donnée à la bibliothèque de Miskatonic.

2 septembre 1928 : Après quasiment un mois de travail, Armitage parvient à traduire entièrement un passage du journal de Wilbur.

3 septembre 1928 : Armitage lit toute la journée.

Mardi 4 septembre 1928 : Morgan et Rice rendent visite à Armitage. Le bibliothécaire leur confie quelque chose et ils repartent tremblants, le visage couleur cendre.

Mercredi 5 septembre 1928 : Armitage fait de nouveaux efforts pour traduire le journal de Whateley.

Jeudi 6 septembre 1928 : Hartwell, le médecin personnel d'Armitage, lui rend visite et, voyant sa condition physique, lui conseille fortement de se reposer.

Vendredi 7 septembre 1928 : Armitage, alité et à demi conscient, demande impérativement à rencontrer Rice et Morgan.

Samedi 8 septembre 1928 : Armitage reçoit Rice et Morgan, et les trois hommes examinent tous les éléments qu'ils peuvent avoir en main. Ils passent la journée à rechercher dans la bibliothèque les livres étranges et terribles.

Dimanche 9 septembre 1928 : Armitage passe sa journée à comparer des formules et à mélanger des substances chimiques. Cette nuit, horriblement affamée, l'Abomination sort et détruit la maison des Whateley, n'en laissant qu'un tas de décombres. Après avoir attaqué et dispersé le troupeau de vaches de Seth Bishop dans les pâturages supérieurs, la Chose se dirige à l'est vers Glen Road et tourne vers le sud avant d'arriver au ravin.

Lundi 10 septembre 1928 : C'est Luther Brown, un garçon engagé par George Corey, qui découvre le premier la présence de l'Abomination, alors qu'il mène les vaches dans le champ. D'immenses traces, pas du tout naturelles, sont découvertes sur Glen Road. Chauncey Sawyer découvre plus tard que la maison des Whateley est en ruine. Les premières vaches blessées, qui appartiennent à Seth Bishop, sont retrouvées près de Devil's Hopyard. Le monstre est suivi jusqu'à Cold Spring Glen où une trainée d'arbres écrasés



Elmer & Selina Frye

guide les poursuivants jusqu'aux noires profondeurs de la ravine. A Arkham, Armitage consacre le jour suivant à faire des recherches dans le journal de Wilbur.

Mardi 11 septembre 1928 :

A 2 heures du matin, la ferme d'Elmer Frye est attaquée par l'Abomination de Dunwich. L'étable est détruite et les trois quarts du cheptel perdus. Les quelques animaux survivants doivent être achevés. Zebulon Whateley, de la branche semi-décadente des Whateley, suggère de faire une cérémonie en haut de la colline pour se débarrasser de cette présence. Un petit article humoristique paraît dans l'*Aylesbury Transcript* alors qu'à Arkham, Armitage, Rice et Morgan mettent au point leur stratégie.

Mercredi 12 septembre 1928 :

L'article du *Aylesbury Transcript*, relevé par l'Association de Presse, paraît dans l'*Arkham Advertiser* et est lu par Armitage. Cette nuit-là, les chiens de Frye et Seth Bishop n'arrêtent pas d'aboyer. Le matin, des traces allant et partant de Sentinel Hill sont découvertes.

Jeudi 13 septembre 1928 :

Armitage, Rice et Morgan font les derniers préparatifs.

Vendredi 14 septembre 1928 :

A trois heures du matin, la famille d'Elmer Frye est rayée de la liste des habitants de Dunwich par l'Abomination. En fin de matinée, Armitage, Rice et Morgan partent pour Dunwich en voiture et arrivent vers une heure de l'après-midi. Ils font le tour du village, de Sentinel Hill et des ruines de la ferme Frye. En découvrant la voiture de police abandonnée près du ravin, ils décident de rester toute la nuit à attendre la sortie de l'Abomination.

Samedi 15 septembre 1928 :

Au matin, alors que les trois professeurs discutent pour savoir s'il est sage de pénétrer dans la gorge, l'Abomination sort du côté sud. Ses déplacements sont repérés par Luther Brown. L'Abomination va vers le nord, le long de la route jusqu'à la maison de Seth Bishop. Là, elle détruit la ferme et ses occupants, Seth Bishop, la gouvernante Sally Sawyer et son jeune fils, Chauncey. Les trois universitaires courent à travers champs vers les ruines de la maison Bishop et suivent les traces de la créature



Lavinia Whateley



Seth Bishop



Sally & Chauncey Sawyer

jusqu'à Sentinel Hill. Se précipitant vers le sommet, ils vont à la rencontre du monstre et le détruisent.

Caractéristiques des personnages non-joueurs

Docteur Francis Morgan, 31 ans

FOR 16	CON 16	TAI 16	INT 17	POU 16
DEX 15	APP 14	EDU 20	SAN 69	PdV 16

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Lutte 75% ; Pieds 25%, 1D6 ; Poings 75%, 1D3 ; Tête 35%, 1D4 ; Fusil semi-automatique cal.30.06 80%, 2D6+3 ; Fusil de chasse cal.20 75%, 2D6/1D6/1D3 ; Revolver cal.45 55%, 1D10+2 ;

Sorts : Bannir le Rejeton de Yog-Sothoth.

Compétences : Archéologie 75%, Anthropologie 15%, Conduire une Automobile 55%, Conduire un Engin Lourd 25%, Dessiner une Carte 20%, Discrétion 15%, Egyptologie 60%, Ecouter 35%, Esquiver 45%, Grimper 60%, Lancer 45%, Monter à Cheval 45%, Mythe de Cthulhu 14%, Nager 45%, Objets Abenakis 45%, Piloter Avion 45%, Premiers Soins 45%, Sauter 40%, Se Cacher 20%, Soigner un Empoisonnement 15%, Suivre une Piste 10%, Trouver Objet Caché 65%.

Langages : Arabe 40%, Assyrien Cunéiforme 35%, Espagnol 45%, Hébreu 35%, Hieroglyphes Egyptiennes 70%, Swahili 65%.

Docteur Warren Rice, 48 ANS

FOR 12	CON 12	TAI 15	INT 16	POU 14
DEX 11	APP 12	EDU 18	SAN 61	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4.

Armes : Poings 35%, 1D3 ; Pieds 25%, 1D6.

Sorts : Bannir le Rejeton de Yog-Sothoth.

Compétences : Anthropologie 20%, Archéologie 25%, Bibliothèque 88%, Conduire une Automobile 35%, Esquiver 25%, Grimper 25%, Histoire 55%, Occultisme 17%, Monter à Cheval 25%, Mythe de Cthulhu 15%.

Sorts : Bannir le Rejeton de Yog-Sothoth.

Langages : Arabe 55%, Grec 85%, Hébreu 75%, Latin 95%.

Wilbur Whateley,

15 ans au moment de sa mort en 1928

FOR 17	CON 18	TAI 21	INT 21	POU 20
DEX 14	APP 7	EDU 15	SAN 0	PdV 19

Bonus aux dommages : +1D6.

Armes : Poings 65%, 1D3 ; Pieds 45%, 1D4 ; Tête 55%, 1D4 ; Revolver cal.45 65% 1D10+2.

Sorts : Appeler Yog-Sothoth, Arrêt Cardiaque, Cécité, Contacter Nyarlathotep, Créer un Portail, Détruire une Récolte, Estropier un Animal, Flétrir un Membre,

Invoquer/Contrôler un Biakhee/un Vampire Stellaire, Mauvais Œil, Poudre d'Ibn Ghazi, Prédiction, Protection Magique, Provoquer la Peur, Signe de Voor, Sortilège de Mort.

Compétences : Astronomie 25%, Bibliothèque 25%, Conduire un Chariot 55%, Discrétion 45%, Ecouter 90%, Esquiver 55%, Grimper 65%, Histoire 35%, Mythe de Cthulhu 38%, Occultisme 45%, Psychologie 45%, Sauter 65%, Se Cacher 55%, Trouver Objet Caché 75%.

Langages : Aklo 65%, Anglais 75%, Arabe 25%, Grec 45%, Latin 65%.

Perte de SAN : Rencontrer Wilbur Whateley habillé pour la première fois coûte 0/1 D point de SAN. Le voir déshabillé 1/1D8.

Le Sorcier (Noah) Whateley,

72 ans au moment de sa mort en 1924

FOR 10	CON 11	TAI 12	INT 12	POU 13
DEX 9	APP 8	EDU 7	SAN 0	PdV 11

Armes : Bâton 80%, 1D8+1.

Sorts : Anomalie Météorologique, Appeler l'Homme Cornu, Appeler Yog-Sothoth, Arrêt Cardiaque, Cécité, Contacter Nyarlathotep, Détruire une Récolte, Estropier un Animal, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Biakhee/un Vampire Stellaire, Mauvais Œil, Prédiction, Protection Magique, Provoquer la Peur, Sortilège de Mort, Terrible Malédiction d'Azathoth.

Compétences : Bibliothèque 10%, Conduire un Traineau 65%, Eloquence 25%, Histoire 15%, Mythe de Cthulhu 22%, Occultisme 25%, Premiers Soins 25%.

Lavinia Whateley,

47 ans au moment de sa mort en 1926

FOR 9	CON 8	TAI 8	INT 8	POU 7
DEX 10	APP 8	EDU 4	SAN 0	PdV 8

Armes : Griffer les Yeux 55%, 1D3.

Sorts : Appeler Yog-Sothoth, Mauvais Œil.

Compétences : Discrétion 65%, Mythe de Cthulhu 15%, Occultisme 15%, Pickpocket 25%.

Le Rejeton de Yog-Sothoth

FOR 35	CON 30	TAI 50	INT 21	POU 24
DEX 21	PdV 40	Déplacement 9		

Armes : Saisie et Succion 100%, 1D6 points de dommages par round dus aux égratignures, plus 1D10 points de dommages de "drainage" de sang à chaque round suivant le premier.

Armure : Aucune, mais il ne peut pas être blessé par des armes normales. Les armes enchantées font seulement les dégâts minimum. Cette créature est sensible à la magie. Elle n'est visible que lorsqu'elle se nourrit.

Sorts : Appeler Yog-Sothoth, Arrêt Cardiaque, Provoquer la Peur, Signe de Voor, Sortilège de Mort.

Perte de SAN : Quand il es invisible 1/1D8, quand il est visible 1D8/3D10.



Appendice 2

Secrets, Mystères, Légendes et Rumeurs

Cette série d'éléments "dramatiques" est laissée à la discrétion du Gardien. Ils sont là pour aider, ou pour embrouiller, les Investigateurs. Les rumeurs sont regroupées par région d'origine, c'est-à-dire le village et les neuf endroits distincts définis dans ce livre. Le numéro entre parenthèses fait référence à l'article qui, dans ce présent volume, explique la rumeur avec plus de détails. Bien que regroupées par lieu, les rumeurs peuvent être entendues partout dans la commune. Nous n'avons pas inclus dans la liste les bruits concernant les Croyants. Les seules familles qui pourraient cancaner à leur sujet sont, en fait, celles qui les craignent. Elles ont peur des représailles et ne parleront pas, à moins que les personnages aient réussi, d'une manière ou d'une autre, à gagner leur confiance.

Le village

- Il y a des années de cela, certains Bishop se sont fait inhumer dans des cercueils remplis d'alcool (Le Cimetière de Dunwich).
- Les jumelles Farmer, Martha et Shirley, qui ont 9 ans, prédisent parfois l'avenir (12).
- Le jeune Robert Bishop, qui a 17 ans, a des problèmes et a reçu l'ordre du Squire de s'engager dans l'armée (23).
- Sally Baker a "quelque chose qui ne va pas dans sa tête" et semble avoir plusieurs personnalités (27).
- Le vieux Walter Bishop se comporte de façon étrange, et on peut souvent le voir rôder dans les rues, tard dans la nuit (40).
- La femme de John Bishop n'est pas morte de façon accidentelle (42).
- Des outils pour faire de la fausse monnaie ont été découverts dans la maison du vieux Bishop en 1809 (47).

- Le Squire possède un certain objet que lui a demandé Ezra Whateley. C'est cet objet maudit qui a causé la déchéance de Dunwich (51).
- Les sœurs Gardner sont de terribles commères (57).
- Virginia Adams est une femme aux mœurs légères qui écarte les époux du droit chemin (59).
- Virginia Adams rencontre un homme de North Ridge (59).
- Virginia Adams a été vue en compagnie de J.B. Monroe (59 & 115).
- L'endroit dit "du vieux Whitney" est hanté par le fantôme de Jed Whitney, le précédent propriétaire qui s'y est pendu, il y a dix ans de cela (85). (Cette histoire est en général colportée par les enfants).
- La vieille Conley est une sorcière (88). (Cette histoire est en général colportée par les enfants).
- La petite Becky Barnett, 14 ans, est encore enceinte. Peut-être des œuvres de son père, ou d'un garçon de la région. Personne ne sait ce que deviennent les bébés (89).
- Mother Bishop est âgée de 125 ans et sait beaucoup de choses. Elle a une grande collection de livres anciens (92).
- Le grand moulin près de la rivière est hanté par les fantômes des six garçons qui y sont morts en 1806. On y entend parfois des cris, et du sang suinte des murs (M4).

Région 1 : Le nord-ouest

- J.B. Monroe, 21 ans, est un mauvais garçon qui a été banni du village par le Squire Whateley (115).
- George Judson a mis le feu à la ferme de son frère, tuant ainsi toute la famille (117).

- Amos Whateley fabrique de l'alcool de contrebande et arnaque ses clients sur la quantité (119).
- Il y a une étrange statue derrière la ferme des Hobrowski (120).
- Seth et Amos Whateley, qui sont frères, sont ennemis depuis longtemps, à cause d'une sombre histoire d'argent (123).
- A l'ouest de Talbot Road et au sud de Divide Ridge, il y a une clairière entourée de chênes sur lesquels sont gravés des visages (Druid's Grove).

Région 2 : Le nord

- Silas Bishop a vu une fois Lavinia nue et le jeune Wilbur Whateley courir en haut de Sentinel Hill (202).
- Les familles Wilson et Dunstable sont un dangereux ramassis de malades. Ce sont sans doute des meurtriers et des cannibales (203 & 204).
- Il y a des bains aux vertus thérapeutiques juste au-dessus de Sulphur Swamp, bons pour l'esprit et pour le corps
- Mystery Pool (l'Étang Mystérieux) a trois arrivées d'eau mais pas de déversoir visible.
- Wonder Creek coule de l'intérieur de Pyramid Mountain. L'eau est presque bouillante et ne gèle jamais l'hiver.
- L'air dans les environs de Sulphur Swamp est empoisonné.
- Une panthère a été vue, rôdant du côté de Panther Creek.

Région 3 : Le nord-est

- Les maisons près de Wizard's Hill sont abandonnées et hantées par les fantômes des victimes de Jacob Whateley (301 & 302).
- On peut parfois voir dans la région un mystérieux Indien très âgé (309).
- La vieille Granny Barnes vit loin dans les bois. Elle se fait parfois aider par Fred Farr, son voisin le plus proche (308).
- Le Marais du Serpent (Snake Bog) porte ce nom à cause du nombre très inhabituel de serpents qui y habitent.
- Pyramid Mountain est toujours la dernière hauteur à être recouverte par la neige et la première à dégeler au début du printemps.

Région 4 : L'ouest

- Les Prescott et les Dunlock sont des ennemis de toujours.
- Irene Place peut prédire l'avenir en regardant dans les entrailles d'animaux (407).

- Joshua Place est le meilleur sourcier de la vallée (407).
- Angie Dunlock a mis au monde, l'an dernier, un monstre mort-né. Son père, Caleb, l'a placé dans un bocal plein d'alcool et l'a vendu à des forains de passage à Aylesbury (408).
- Abraham Dunlock organise des combats de coqs dans sa ferme, tous les dimanches après-midi (410).
- James Prescott bat régulièrement sa femme, Beryl (419).
- Jonah Prescott a une caverne mystérieuse dans sa propriété. Cet homme est censé avoir exploré toutes les grottes et les mines de la vallée (420).
- La petite Jennifer Prescott a été portée disparue en 1924, alors qu'elle rôdait dans la mine abandonnée qui se trouve sur la face sud de Harsen's Peak (424).
- La très officielle jeune épouse de Jubal Hutchins n'a que treize ans (425).
- Un vieux chêne, que l'on appelle l'Arbre Sorcier, pousse sur les terres de Markham Prescott. On croit que cet arbre a tué un expert qui était venu y poser un marqueur (426).
- Calvin Prescott héberge trois "épouses" dans sa ferme (439).
- Cyril Hutchins s'occupe de son oncle fou, Caleb, enfermé dans la cave de la maison (442).
- Caleb Hutchins a essayé une fois de faire sauter à la dynamite les pierres qui se trouvent au sommet du Mont Hutchins et a été comme foudroyé sur place.
- Il y a un coude dans la Miskatonic où, depuis des années, plusieurs enfants se sont noyés. Leurs corps n'ont jamais été retrouvés.

Région 5 : Le centre

- Curtis Whateley se comporte de façon étrange depuis les événements de l'Abomination de Dunwich. On dit qu'il ne dort jamais vraiment, comme son cousin, Wilbur (502).
- Les ruines de la ferme des Whateley sont recouvertes d'une étrange substance gluante et malodorante. La quantité de cette substance semble augmenter ou diminuer selon les phases de la Lune (503). Il y en a aussi dans les ruines de la maison de Seth Bishop (506).
- L'or des Whateley provient d'un trésor qu'ils auraient trouvé (rumeur souvent remise en cause depuis la découverte des outils pour fabriquer des pièces dans la maison de Tracer Bishop en 1809) (503).
- Les Whateley ont une mine qui leur fournit leur or (503).
- Zebulon Whateley semble en savoir plus sur l'Abomination de Dunwich qu'il ne le laisse entendre (507). Il y a beaucoup d'objets étranges dans sa maison.

- Willy Harsen a tué sa femme et son amant d'Aylesbury et a enterré leurs corps près de Harris Road (509).
- Charlie et Ethel sont des "bons Potter" contrairement aux neveux de Charlie, Temple, Jubal et Jedediah (514).
- Charlie Potter a essayé de sauver quelques morceaux de bois des ruines de la maison Whateley, mais ils se sont avérés inutilisables à cause de la substance visqueuse qui y est collée (514).
- Norman Stubbs, exaspéré par les continuels cancans de sa femme, lui a coupé la langue avec un couteau (521).
- Les deux frères Stubbs, Norman et Vernon, sont des braconniers notoires (521, 520 & région 7).
- Abner Brown a été tué il y a quelques années par Matthew Potter, le père de Temple (526).
- Au sommet de Sentinel Hill, il y a une étrange table de pierre couverte de gravures. Elle était là bien avant l'arrivée de l'homme blanc.
- Devil's Hopyard, sur la face sud de Bishop Mountain, est un endroit où rien ne pousse. Les animaux qui y restent trop longtemps deviennent fous.
- On a dernièrement vu un fantôme hanter Cold Spring Glen. On pense que c'est l'un des policiers tués par l'éclair.

Région 6 : L'est

- Jaspar Bentley est le dernier de sa famille à avoir cherché, sans succès, la source de l'or des Whateley. Il travaillait dans la mine de son grand-père. Ce dernier, ainsi que son père, a été tué dans un éboulement (603).
- Duncan Abbot a une étrange et malsaine fascination pour le visage gravé dans la pierre sur la montagne derrière sa maison (609).
- L'eau de la ferme des Johnson est d'un seul coup, devenue mauvaise et a empoisonné toute la famille (610).
- Sharon Osgood "n'est pas bien dans sa tête". Elle vit avec un fils que personne n'a vu depuis des années. On pense qu'il est mort depuis longtemps, dernière tragédie d'une longue série qui frappa la famille après le passage d'un météore au-dessus de sa maison en juin 1882 (611).

- Wizard's Hill est hantée par le fantôme de Jacob Whateley.

- L'eau d'Harsen's Pond est empoisonnée.

Région 7 : Le sud-ouest

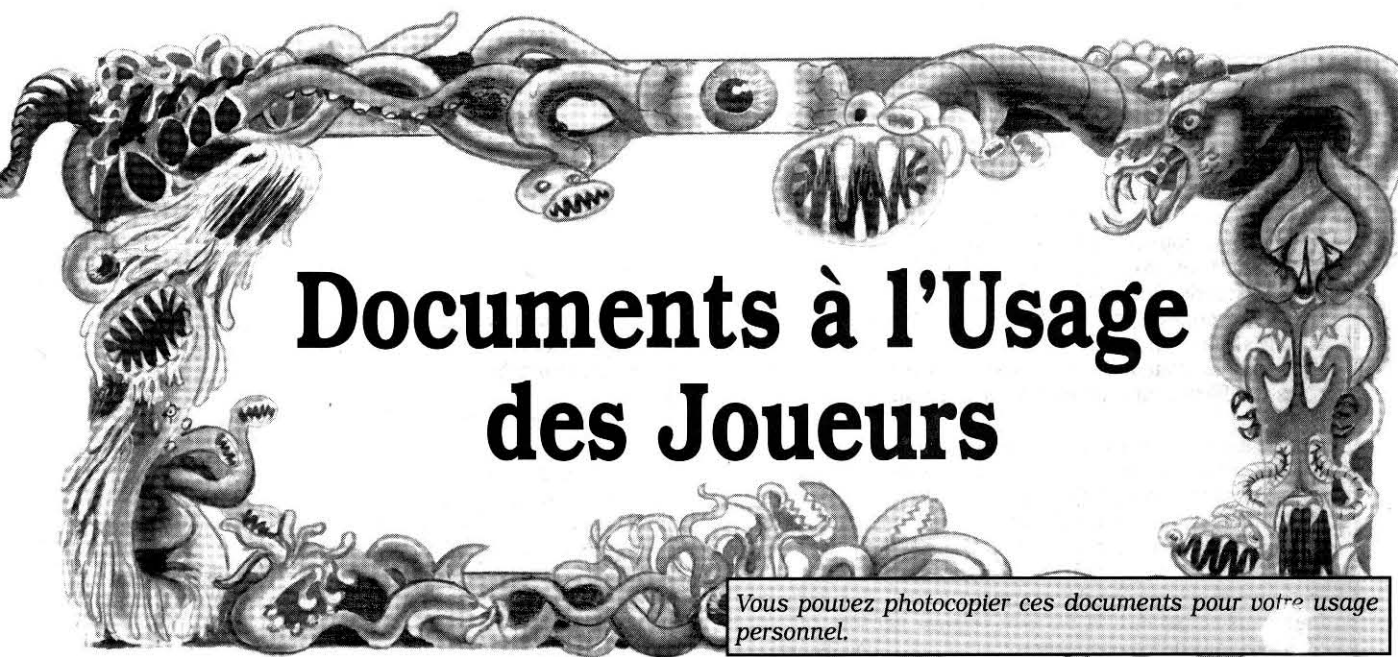
- Il y a deux ans, Jack Harris est devenu fou et a assassiné toute sa famille avant de se donner la mort (713).
- Des chiens sauvages rôdent, tuant du bétail.

Région 8 : Le sud

- Argus et Marvel Barnes sont devenus fous après avoir mangé des poulets malformés, il y a quelques années (807).
- Hiram Callahar est une sorte de vieil ermite (812).
- Pour la troisième année consécutive, le cheptel de Gabriel et Honor Frye est décimé par une étrange maladie (817).
- Annabelle Bishop est une Indienne pure race qui connaît les vieilles légendes de la région (819).
- Il y a trois étranges cairns près de Squaw Creek.

Région 9 : Le sud-est

- Une petite fille, Lindy Perkins, a disparu l'année dernière et est réapparue quelques jours plus tard (907).
- William Jenkins a disparu l'an dernier dans Harsen's Swamp, sans doute victime des sables mouvants (914).
- Temple Potter et ses cousins, Jubal et Jedediah, sont des fauteurs de troubles et des criminels (916 & 917).
- Une immense tête en pierre gît sur le côté dans Harsen's Swamp.
- Harsen's Swamp est habité par un monstre.
- Plusieurs personnes ont disparu à proximité d'Indian Hill.
- Il y a une mine où une petite fille s'est perdue.



Documents à l'Usage des Joueurs

Vous pouvez photocopier ces documents pour votre usage personnel.

Contacts à Aylesbury

*L'Aylesbury Transcript -
Rédacteur en chef Carver Daniels, référence*

*Le poste de police -
Demandez le capitaine Miller*

*L'avoué de Whateley -
Peter Markovitch*

Liste d'Armitage n° 1

Contacts à Dunwich

*Le Squire Whateley -
responsable du village*

*Joe Osborn -
propriétaire du grand magasin*

Les personnes suivantes ont été témoins des événements qui nous ont impliqués le docteur Morgan, le professeur Rice et moi-même.

Wesley Corey (508)

Will Hutchins (434)

Henry Wheeler (513)

Earl Sawyer (504)

George Corey (510)

Curtis Whateley (502)

Sam Hutchins (433)

Fred Farr (303)

Les endroits intéressants :

Les ruines de la maison Frye (505)

Cold Spring Glen (région 5)

Les ruines de la maison Bishop (506)

Les ruines de la maison Whateley (503)

Sentinel Hill (région 5)

Liste d'Armitage n° 2

Rapport du conseil fédéral de révision (1917)

... de nombreux cas de mariages consanguins sont à incriminer dans la baisse générale de la force et de la santé de la population. L'analphabétisation est très élevée. Une sorte de pourrissement général semble flotter dans l'air. Il est impossible d'établir avec un minimum de certitude le lien de parenté existant entre certains individus. L'inceste est répandu.

... Dans un certain nombre de cas, il s'est avéré que des gens sont morts depuis plusieurs années et qu'aucun document officiel n'en fait mention.

... Chez un jeune garçon nommé Wilbur Whateley, les signes de dégénérescence sont extrêmement marqués. L'un de nos médecins, le major Crombley, l'a rapidement examiné. Ses découvertes le perturbèrent énormément. Apparemment, les organes internes de l'enfant Whateley sont à ce point "déplacés" que, le pourtant très expérimenté, major Crombley a eu du mal à trouver même les battements du cœur. Quand ils furent enfin localisés, ces battements étaient tellement rapides et irréguliers que le docteur Crombley exprima plus tard ses doutes quant aux chances qu'avait le garçon d'atteindre l'âge adulte. L'examen fut interrompu par le grand-père, un vieux paysan, qui, avec la mère albinos de Wilbur, nous a jetés hors de sa propriété.

En conclusion, il est de l'opinion de ce conseil que le Squire Whateley et le reste du comité local n'ont rien tenté pour éviter leurs obligations en matière de service national. En fait, ils pourraient presque être accusés d'incorporations abusives. Après avoir personnellement été témoin des conditions générales de vie dans la commune, je recommande que le conseil local soit libéré de ses obligations quant aux quotas militaires et soit informé de la situation pour prendre au plus vite des mesures concernant la santé des habitants.

Informations sur Dunwich n° 1

Les tribus indiennes de l'ancien Massachusetts, extrait

... parmi les légendes les plus tenaces racontées par les natifs du nord du Massachusetts, il y a l'histoire de la tribu perdue appelée alternativement Chettawat et Quetowat. Cette tribu est censée avoir habité là bien avant les Indiens actuels. Selon la légende, elle était dirigée par des prêtres revêtus de robes noires, descendants d'hommes étranges venus de l'autre côté de la grande mer. Ceux-ci dirent qu'ils avaient été menés sur ces terres par leurs rêves et affirmèrent qu'elles étaient le paradis promis par leur dieu.

La tribu commença donc à vénérer ce dieu, que l'on disait tapi sous les collines, guidée par les fils des hommes en robes noires. La légende rapporte que lorsque le premier "Blanc" arriva sur les rives du pays, les Indiens furent effrayés. Ils prièrent leur dieu qui leur répondit et ouvrit sur le haut d'une colline une porte révélant un paradis d'or où le peuple serait protégé des nouveaux venus. Ils entrèrent tous dans ce paradis, la porte se referma derrière eux et plus personne ne les revit jamais. La légende dit qu'ils habitent toujours une grande cité sous les collines, construite pour eux par le dieu qui y vit.

Informations sur Dunwich n° 2

Extraits du journal intime de Wilbur Whateley

31 Octobre 1926

L'indiscrette est partie. Je l'ai amenée en haut de la colline la nuit dernière et j'ai chanté jusqu'à ce qu'ils arrivent. D'autres, que je n'avais jamais vus avant, sont venus avec eux, mais j'étais préparé. Lavinia a résisté, mais cela n'a pas été un problème pour nous. Elle est partie misérablement mais c'est fini maintenant. Je me suis débarrassé des restes de la façon habituelle.

2 Novembre 1925

Visite du Squire et du cousin Tristram aujourd'hui. Ils m'ont posé des questions au sujet des enfants Streeter, mais je leur ai dit que je ne savais rien. Si seulement ils pouvaient imaginer ce qui leur est arrivé, je suis sûr que leurs pauvres esprits en seraient foudroyés. Le cousin Tristram a regardé dans le vieux four, mais bien sûr il n'a rien trouvé. Ils sont partis peu de temps après.

3 Juin 1925

J'ai trouvé le chemin des profondeurs aujourd'hui et j'ai vu celui qui habite à l'intérieur des collines. Il est grand, mais encore endormi. On m'a promis qu'il se réveillerait quand le moment approcherait. J'ai construit un accès afin de pouvoir l'atteindre plus facilement dans le futur.

18 Février 1924

Un accident s'est produit hier alors que grand-père et moi faisions l'or. Heureusement, aucun de nous n'a été blessé. Je serai content quand le changement arrivera et que je ne serai plus obligé de faire des choses comme ça. Beaucoup de gens dans le village convoitent le secret de l'or, mais s'ils savaient la vérité sur le futur, l'or serait pour eux comme de la poussière.

Informations sur Dunwich n° 4

Article paru en 1917

Arkham Advertiser

... Notre guide, Earl Sawyer, nous indiqua du doigt la direction alors que notre voiture cahotait sur la "route" à deux voies qui serpentait le long d'une noire vallée forestière appelée Cold Spring Glen. Une fois la gorge passée, la route tourna sur la droite et nous eûmes d'un seul coup l'impression d'avoir été avalés par les étranges collines rondes qui se dessinaient de l'autre côté.

La maison Whateley est une immense bâtisse décrépite, d'au moins 200 ans, construite à flanc de colline. Nous avons attendu devant, pendant que monsieur Sawyer tapait à la porte et appelait. Après un moment, le battant s'ouvrit vers l'intérieur et nous nous trouvâmes face à face avec le vieux Noah Whateley, un homme que les gens des environs considéraient comme un sorcier.

Et il semblait bien en être un, avec sa longue barbe toute blanche et cette main noueuse qui tenait un bâton couvert d'étranges signes et de chiffres. Dans un premier temps, il nous refusa une entrevue avec son petit-fils, mais bientôt...

... à part sa taille étonnante pour son âge Wilbur (bien qu'il y ait des raisons de croire qu'il soit plus vieux qu'il ne le semble), montra aussi des signes de grande intelligence, malgré un visage que l'on pourrait qualifier de "peu prometteur".

Informations sur Dunwich n° 3

Unausprechlichen Kulden, extrait

... bien que tous les druides ne soient pas tombés sous les épées romaines. On raconte depuis longtemps la légende des onze hommes en robes noires qui auraient pris la mer de la côte ouest de l'Hibérie pour partir à la recherche d'un endroit qui leur aurait été révélé dans leurs rêves. Ils traversèrent le grand océan alors inconnu de tous, et après de longs jours de navigation, ils découvrirent les rives d'une contrée sauvage. Poursuivant vers le Nord, le long d'un grand décrochement de terre, ils trouvèrent la rivière étincelante dont leurs songes leur avaient parlé. Ils en remontèrent le cours jusqu'à une sombre contrée où s'élevaient de très vieux arbres et de grandes collines. Là, ils découvrirent ce qu'ils cherchaient, le paradis de leurs rêves, loin des persécuteurs romains. Ils apportèrent aux natifs de la région leur sagesse et leur apprirent les dieux qu'il fallait vénérer.

Informations sur Dunwich n° 5

de Vermiis Mysteriis. **extrait**

Les prêtres et les sorciers d'Hyperborée, persécutés par la faction au pouvoir qui vénérât la Déesse-Elan, cherchèrent à s'enfuir du pays. Certains firent des rêves qui leur promirent refuge et paix dans un lointain pays à l'Ouest, dans des terres qu'ils découvriraient en suivant un grand décrochement de terre dans la mer. A travers une série de portails mystiques, les Hyperboréens trouvèrent leur chemin vers cet endroit. Ils y établirent une colonie qu'ils appelèrent Krannoria et où ils purent adorer leurs dieux comme bon leur semblait. Pendant des siècles, Krannoria ne fut que beauté et grâce. Mais les étoiles changèrent et la colonie tomba en ruines. Il est dit qu'en une seule nuit, toute la population de Krannoria disparut.

Informations sur Dunwich n° 6

Tiré de l'Aylesbury Transcript, décembre 1924

Le suspect a été jugé **coupable du meurtre !**

Un long et confus procès a été mené à son terme, aujourd'hui, quand le juge Orin Crockett a condamné Matthew Potter à l'incarcération à perpétuité pour le crime qu'il avait perpétré de sang-froid contre la personne d'Abner Brown, originaire de Dunwich comme son criminel. Potter est resté silencieux pendant la lecture de la sentence, mais sa famille a sifflé et conspué l'honorable juge Crockett, interrompant le bon déroulement du procès. Temple Potter, le fils de l'accusé, a dû être évacué de force de la salle d'audience afin que la sentence puisse être normalement lue.

Il convient de rappeler que Matthew Potter était suspecté d'avoir assassiné le vieux Brown alors que celui-ci se promenait sur la route proche de sa maison, à Dunwich, le 14 mars dernier. Potter était apparemment en embuscade derrière des arbres, attendant sa victime. Comme Brown passait, il a bondi devant lui et l'a frappé plusieurs fois à l'aide d'une grosse pierre. Le corps de Brown a été découvert le lendemain, gisant sur la route à l'endroit où il avait été laissé pour mort.

L'ironie de l'histoire, c'est qu'il est apparu que Brown a été victime d'une erreur sur la personne. Les déclarations des différents témoins ont établi qu'il y avait depuis longtemps une forte animosité entre Potter et un certain Noah Whateley, un autre habitant de Dunwich, décédé depuis. On croit généralement que Whateley était la victime désignée de Potter. Selon l'un des témoins, ce dernier s'était fait tirer dessus récemment alors qu'il passait sur la propriété de Whateley. Les personnes interrogées par ce journaliste auraient déclaré que Potter était à la recherche d'un trésor prétendument détenu par ce même Noah Whateley. Potter a réfuté ces allégations. La famille du défunt Noah Whateley s'est refusée à tout commentaire.

Informations sur Dunwich n° 7

Tiré de l'Aylesbury Transcript
du 7 février 1928

Un habitant de Dunwich arrêté après **un "face-à-face" avec la police**

Hier, la police a placé en garde à vue monsieur Temple Potter après un bref "face-à-face" devant sa maison sise dans la commune de Dunwich. Potter serait impliqué dans le supposé rapt de Lindy Perkins, une fillette de 12 ans qui vit près de chez lui. Des témoins affirment que Potter, armé d'un fusil de chasse, aurait tenu à distance quatre officiers de la police d'Etat pendant à peu près une heure avant d'être finalement convaincu de se laisser emmener. Ses deux cousins, qui étaient dans la maison à ce moment-là, n'ont pas pris part à l'altercation. Après avoir été questionnés, ils ont été relâchés. Temple Potter, quant à lui, a été mis en garde à vue.

La petite Perkins, rappelons-le, avait disparu il y a six jours, alors qu'elle se rendait à la ville pour faire des courses. Les fermes de Perkins et de Potter sont toutes deux proches du village de Dunwich et d'Indian Hill. D'importantes recherches ont été entreprises, mais sans succès. Il y a deux jours, la petite fille a été retrouvée, errante dans un champ, apparemment saine et sauve. Toutefois, quand on a commencé à la questionner, elle ne répondait pas et il sembla bien qu'elle ne pouvait même pas parler. Elle a depuis été autorisée à quitter l'hôpital et à retourner chez elle, mais elle n'a toujours pas desserré les dents.

La théorie de la police est que Potter a séquestré la petite fille chez lui et ne l'a libérée que quelques heures avant qu'on la retrouve dans le champ. Un témoin aurait vu la petite fille dans la maison de Potter pendant toute sa période de captivité, mais l'identité de celui-ci est gardée secrète.

S'il est questionné sur le témoin "sans nom", Daniels refusera de répondre (c'est le capitaine Harris Johnson, 915). S'il y a tentative de corruption, il se sentira insulté et demandera aux Investigateurs de partir.

Informations sur Dunwich n° 8

**Tiré de l'Aylesbury Transcript
des 15, 17 et 21 septembre 1928**

Cinq policiers portés disparus

On a appris aujourd'hui que 5 policiers de l'Etat du Massachusetts, qui avaient été envoyés à Dunwich, n'en sont pas revenus. Des hommes supplémentaires, mandés sur place pour enquêter, ont découvert la voiture abandonnée mais ils n'ont trouvé aucune trace des disparus. Ainsi, les officiers Crawford Hoover, Tuttle Woodbine, Peter Starck, Bradford Gamble et Roger Axwater ont été portés disparus.

Les cinq policiers disparus seraient peut-être morts

Aujourd'hui, un compte-rendu non vérifié nous annonce que les corps des policiers disparus auraient été retrouvés et amenés à la morgue de l'hôpital d'Aylesbury. Il y est fait aucune mention de la cause des décès. Les malheureux avaient disparu depuis deux jours.

La mort des policiers disparus est confirmée !

Il a été annoncé aujourd'hui que les cinq membres de la police d'Etat sont bel et bien morts. Roger Axwater, Bradford Gamble, Crawford Hoover, Peter Starck et le sergent Tuttle Woodbine ont été tués alors qu'ils accomplissaient leur devoir de policiers. Comme nous vous l'avions déjà dit dans ce journal, les corps des hommes ont été découverts il y a de cela quatre jours, à Dunwich, et ont été secrètement ramenés à Aylesbury. Les cadavres ont été retrouvés au fond de Cold Spring Glen, juste à l'ouest de Dunwich.

Le coronar-remplaçant, le docteur Houghton, a établi que les corps ont été atrocement brûlés et a déterminé que la cause des décès a été un énorme éclair qui aurait frappé le fond de la gorge. Le docteur Houghton s'est refusé à tout commentaire sur le retard de l'annonce de la mort des policiers.

Informations sur Dunwich n° 9

Rapport du coronar sur les cinq policiers

De façon générale, il semble que les corps aient été coupés en morceaux, le fragment le plus important pesant un peu moins de 2,6 kg. Alors que le poids total des cinq hommes devait être de 450 kg, le poids total des chairs et os retrouvés dans la gorge n'excède pas les 100 kg, accusant donc une perte de 350 kg. Les chairs étaient exsangues, à cause des pluies particulièrement violentes, ce qui a dû aider à la perte de poids. La plupart des morceaux montrent des brûlures qui ne peuvent être expliquées que par l'action d'un éclair d'électricité énorme. Seule une telle quantité d'énergie a pu si parfaitement démembrer et mélanger les corps humains.

Des morceaux de dents et de doigts ont permis de parfaitement identifier quatre des policiers. Le cinquième, Axwater, n'a pu l'être formellement, mais vu les circonstances, il n'y a pas lieu de s'en étonner. C'est ainsi que seules une unique dent et quelques empreintes digitales tronquées ont pu être utilisées pour identifier les autres ; il n'est donc pas surprenant que pas un seul fragment identifiable de l'un de ces malheureux n'ait pu être découvert. Le bureau du coronar est complètement convaincu que ce sont bien les restes des cinq disparus qui ont été retrouvés.

Informations sur Dunwich n° 10

Rapports de police concernant les agents disparus

... Les cinq hommes, envoyés pour enquêter sur un problème qui nous avait été rapporté à la ferme d'Elmer Frye, à Dunwich, ont été vus pour la dernière fois dans la matinée du 14 septembre 1928.

... Le matin du 15 septembre, on tenta plusieurs fois de téléphoner à Dunwich, mais le standard était continuellement occupé. Plus tard, il n'y eut aucune réponse. Quatre agents en voiture furent dépêchés mais des difficultés mécaniques importantes les forcèrent à revenir au poste de police qu'ils atteignirent la nuit tombée. Un contact téléphonique fut établi plus tard et l'on apprit que les cinq hommes n'avaient pas été revus depuis l'après-midi du 14 septembre.

... Le matin du 16 septembre, les agents chargés de l'enquête prirent contact avec un certain Elam Hutchins qui les conduisit à la ferme Frye. Le corps d'habitation était en ruine et ils trouvèrent la voiture de police abandonnée juste à proximité. Selon Hutchins, les agents l'auraient quittée pour aller examiner un grand chemin déblayé qui conduit à la gorge voisine.

... Au fond de la gorge, à côté d'un endroit que les autochtones nomment Rocky Falls, ce que nous pensons être maintenant les restes des cinq disparus fut découvert. L'assistant-coronar, le docteur Houghton, a été contacté et, après un premier examen, demanda à ce que les restes soient ramenés à Aylesbury.

... Cause officielle de la mort : éclair. Dossier clos.

Informations sur Dunwich n° 11

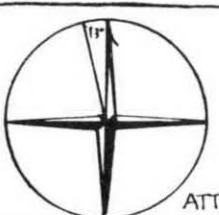


LE COMTE DE DUNWICH MASSACHUSETTS

©1919, Département de Géologie Université de Miskatonic
Docteur AZEDIUS, Cartographe

1600 METRES 3200 METRES

- LEGENDE**
- ROUTE MAL ENTRETENU
 - CHEMIN DESAFFECTÉ
 - RUISSEAU
 - RIVIÈRE
 - CHUTE D'EAU
 - PONT
 - PASSAGE SANS PONT
 - CERCLE DE PIERRES
 - LIEU REMARQUABLE
 - CAVERNE
 - MINE
 - BATISSES ET CULTURES
 - PONT COUVERT
 - FORÊT
 - TERRAIN DÉGAGÉ
 - MARÉCAGE
 - FALAISE
 - ROCHERS
 - SOURCE



ATTENTION!
Les cartes sont dans la zone de l'Université de Miskatonic
et ne peuvent être reproduites sans autorisation.

Pour
**L'APPEL de
CTHULHU**

RETOUR A DUNWICH

Une description détaillée du sinistre village décrit par Lovecraft dans ses romans



"Lorsqu'un voyageur qui parcourt le centre nord du Massachusetts se trompe de direction à l'embranchement de la barrière de péage d'Aylesbury, au-delà de Dean's Corner, il se trouve dans une région étrange et désolée..."

Au-delà d'un pont couvert, il aperçoit un petit village blotti entre le fleuve et le flanc vertical de Round Mountain, et il peut s'étonner de voir de vieux toits en croupe pourrissants d'une architecture beaucoup plus ancienne que celle de la région avoisinante. Il n'est guère rassuré de constater, quand il y porte plus d'attention, que la plupart des maisons sont abandonnées et tombent en ruines et que l'église au clocher effondré abrite l'unique boutique du hameau.

Personne... ne peut vraiment dire ce qui se passe à Dunwich."

- H.P. Lovecraft

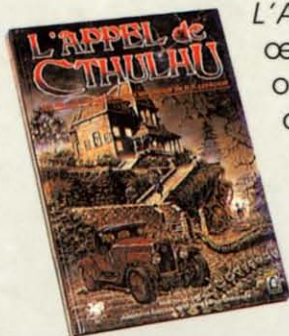
La qualité de l'Appel de Cthulhu et de ses suppléments leur a valu près de vingt distinctions et récompenses. En plus de ses éditions anglaises et françaises, le jeu a été traduit en allemand, en italien, en espagnol et en japonais.

Anormal, Abandonné, Abâtardi, Angoissant, Abominable...

Dunwich est un petit village situé en amont d'Arkham, sur les rives du fleuve Miskatonic. Jusqu'en 1806, il abritait une florissante communauté, fière de ses nombreux moulins et de sa puissante famille, les Whateley. Un jour, hélas, certains de ses membres découvrirent de sombres secrets concernant notre monde. Ils s'adonnèrent alors à l'adoration d'ignobles créatures venues d'ailleurs et d'autres temps. Ils se retirèrent dans les collines et les forêts environnantes où ils allèrent jusqu'à trahir la pureté originelle de leur race. C'est ainsi que les habitants du village sombrèrent dans un profond désespoir et que la prospérité ne devint plus qu'un souvenir. Dunwich n'est désormais que l'ombre de ce qu'il fut, les moulins sont abandonnés et tout espoir en un futur meilleur a disparu. Mais de courageux et entreprenants Investigateurs peuvent encore y découvrir les étranges mystères du Mythe qui s'y manifestent toujours...

Retour à Dunwich décrit très minutieusement la petite bourgade présentée par H.P. Lovecraft dans ses romans consacrés au Mythe de Cthulhu. Des informations précises sont données sur les principaux bâtiments, les personnes utiles à rencontrer et les endroits les plus remarquables. Une carte grand format détaille les environs. Deux scénarios sont inclus : le premier est destiné à guider les Investigateurs dans le village, le second contient de quoi leur y faire vivre d'innombrables et terrifiantes aventures. Comme de nombreuses références sont faites à la ville d'Arkham, la possession du livret *Les Mystères d'Arkham** est recommandée, mais elle n'est pas indispensable.

* Premier livret, déjà paru, de la série de suppléments consacrés à la description du monde imaginé par H.P. Lovecraft dans ses romans.



L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle basé sur les œuvres de H.P. Lovecraft, dans lesquelles des gens ordinaires se trouvent confrontés aux créatures démoniaques et aux forces terribles du Mythe de Cthulhu. Les joueurs y incarnent des hommes et des femmes des années 20 qui enquêtent sur des mystères insondables et découvrent, parfois malgré eux, de terribles secrets. *Retour à Dunwich* explore un village qui est allé à la rencontre du Mythe.

119 F



9 782740 800409

ISBN : 2-7408-0040-1



L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu® est une marque déposée par Chaosium Inc. pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère. Edition Française réalisée par :
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15
sous licence Chaosium Inc.

