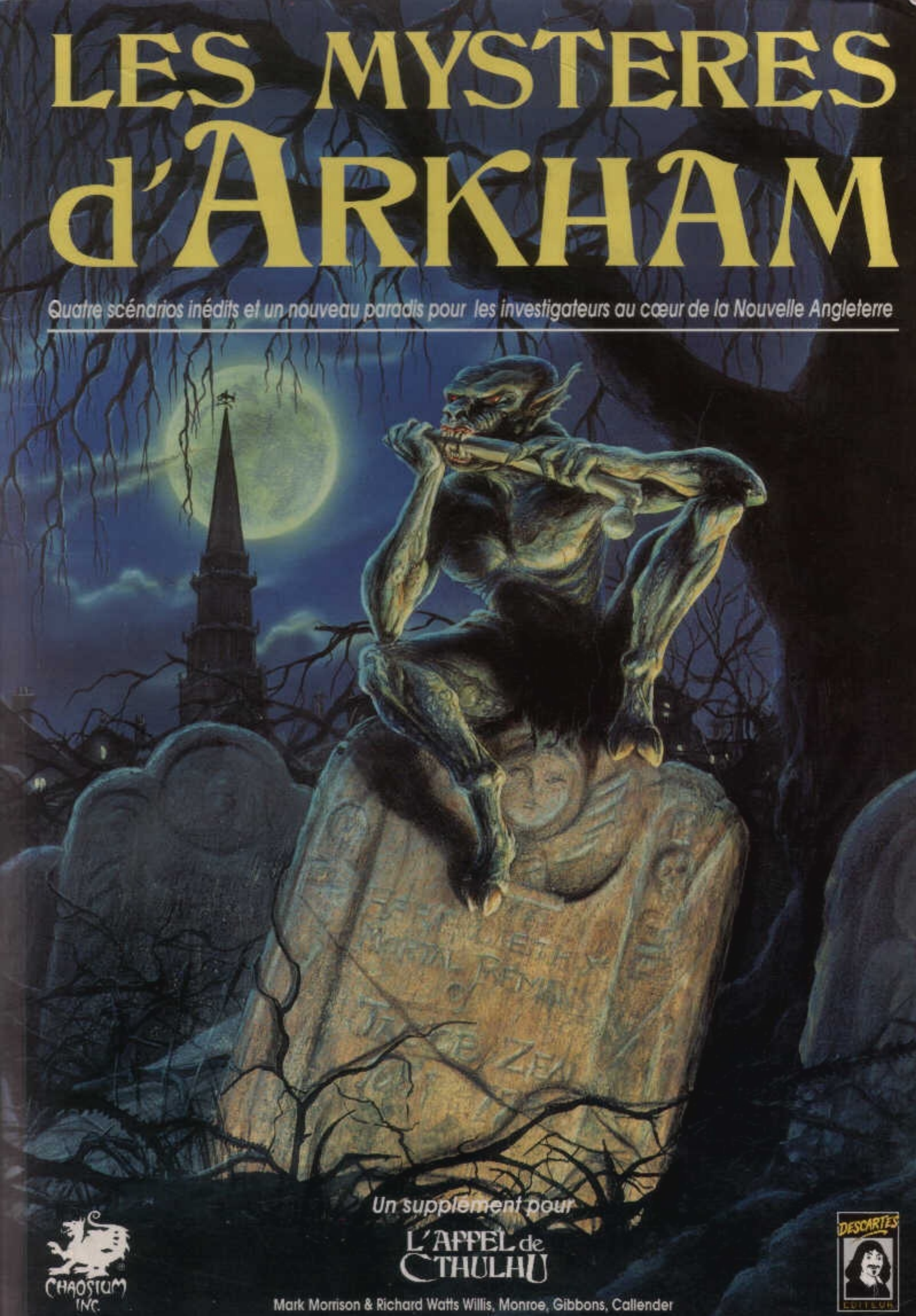
LES MYSTERES d'ARKHAM

Quatre scénarios inédits et un nouveau paradis pour les investigateurs au cœur de la Nouvelle Angleterre



Un supplement pour

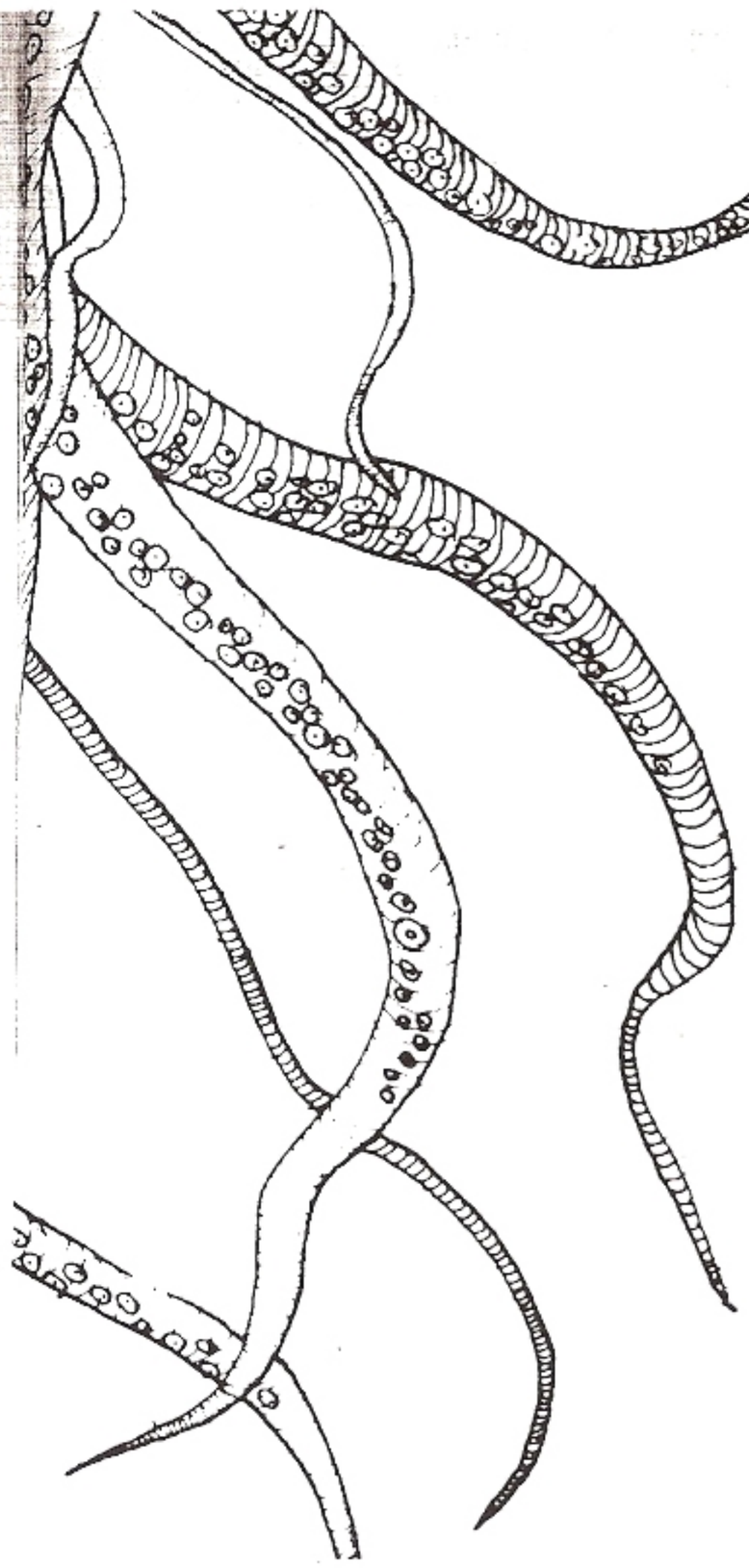
L'APPEL de CTHULHU

Mark Morrison & Richard Watts Willis, Monroe, Gibbons, Callender

CHAOSIUM INC.

DESCARTES EDITEUR

scanné par sambottes
pour france rpg
(lancedragon.no-ip.com)



LES MYSTERES D'ARKHAM

Quatre scénarios inédits et un guide d'Arkham, siège de la fameuse Miskatonic University...



Howard Phillips Lovecraft
1890-1937

LES MYSTERES d'ARKHAM



KEITH HERBER
MARK MORRISON
RICHARD WATTS
Documents annexes **L.N. ISYNWILL**
et **JOHN B. MONROE**
Illustration de couverture **LEE GIBBONS**
Illustrations intérieures **TIM CALLENDER**
Plans et cartes **CAROL TRIPLETT-SMITH**
Plan de la Chambre de Commerce **GUS DI ZEREGA**
Idée originale et présentation **LYNN WILLIS**
Maquette du livret **JOHN B. MONROE**
Maquette de couverture **CHARLIE KRANK**

Travaux de relecture **ANNE MERRITT et SHARON HERBER**
Adaptation française **DENISE CAUSSE**
Relecture et correction **DOMINIQUE BALCZESAK et AMEDEE BRIGGEN**
Supervision de la version française **HENRI BALCZESAK**
Réalisation, maquette **GUILLAUME ROHMER** avec la collaboration de la **S.A.R.L. IN EDIT**

JEUX DESCARTES 1991

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
I.S.B.N. : 2-7408-0012-6
Edition et Dépôt légal :Juin 1991

TABLE DES MATIERES

Plan de la ville format 43 x 56 cm
(document détachable) Gus Di Zerega & Tim Callender

INTRODUCTION 5
Keith Herber

GÉNÉRALITÉS 6
Keith Herber (avec la collaboration de quelques amis)

UN PEU D'HISTOIRE 14
Keith Herber

INDEX 18

GUIDE D'ARKHAM 20
Keith Herber, L.N. Isynwill & John B. Monroe

MEURTRE SUR LE CAMPUS 95
Richard Watts & L.N. Isynwill

DES LUEURS DANS LE CIEL 104
Mark Morrison & L.N Isynwill

D'AME ET DE CORPS 117
Keith Herber

LES HÉRITIERS 137
Keith Herber

Documents destinés aux joueurs 152

L'Arkham Advertiser, numéro du Jeudi 11 Octobre 1928 (document détachable)
Keith Herber, L.N. Isynwill & John B. Monroe

A mon père, qui m'amena voir tous ces vieux films auxquels je dois tant de cauchemars
Merci papa.
Keith Herber

"LES MYSTERES D'ARKHAM" est un supplément à l'APPEL DE CTHULHU publié par Jeux Descartes avec l'accord de Chaosium Inc.

Copyright © 1991 Chaosium Inc. Tous droits réservés.
L'APPEL DE CTHULHU / CALL OF CTHULHU ® est une marque déposée par Chaosium Inc. pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

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 © 1963, 1964, 1965 August Derleth) sont citées à titre d'illustrations. Tous les documents relatifs à Shudde-M'ell, aux Chtoniens et aux autres créations que Brian Lumley a développées dans ses livres, et tout particulièrement dans The Burrowers Beneath, sont utilisés avec son aimable autorisation..

L'illustration de couverture, les illustrations intérieures, les cartes et le plan de la chambre de commerce sont copyright © 1990 par Lee Gibsons, Tim Callenger, Chaosium Inc., et Gus DiZerega respectivement ; tous droits réservés.

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

La reproduction de documents figurant dans 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 - 1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 PARIS Cedex 15.

INTRODUCTION

Bienvenue à Arkham, Massachusetts, ville imaginaire de Nouvelle-Angleterre qui servit de cadre à de nombreux contes de H.P. Lovecraft. Construite sur les rives de la sombre Miskatonic River à la fin du XVIIe siècle, elle abrite la Miskatonic University et sa célèbre bibliothèque.

Dans ce livret, je me suis efforcé de présenter Arkham dans l'optique d'une campagne de l'*Appel de Cthulhu* tout en restant fidèle à Lovecraft. J'ai repris la plupart des données fournies par ses œuvres en prenant la liberté de les compléter, d'esquisser le portrait de personnages qui n'étaient que mentionnés, d'inventer de nouveaux lieux. Beaucoup d'éléments ont été ajoutés pour les seuls besoins du jeu, mais tous restent dans les limites de la vraisemblance.

Certains noms de lieux ou de personnages sont empruntés aux livres d'August Derleth, mais ces références sont comparativement bien moins nombreuses. Je me suis également inspiré d'œuvres de Brian Lumley, Ramsey Campbell, Lin Carter, Robert E. Howard, Robert Bloch et Clark Ashton Smith.

Situer Arkham sur une carte n'est pas chose facile. Lovecraft n'avait vraisemblablement aucun site précis en tête lorsqu'il imagina cette ville ; de fait, au fil de ses œuvres, on la retrouve à des époques et en des lieux différents. Pour les besoins du jeu, je la situerai ici en bordure de l'autoroute A1, dans la région de Wenham et Hamilton, à environ 10 km de Salem, Massachusetts, ce qui semble correspondre assez bien aux descriptions de l'écrivain.

Pour ce qui est de l'époque, après avoir relu les nouvelles de Lovecraft, j'ai choisi octobre 1928, c'est-à-dire immédiatement après l'aventure d'Armitage relatée dans *L'Abomination de Dunwich*, et peu après la rencontre de Wilmarth avec les Fungi du Vermont (voir *Celui qui Chuchotait dans les Ténèbres*). D'un point de vue dramatique, cette période m'a semblé particulièrement propice au développement de nouvelles intrigues (pour les renseignements sur le Mythe de Cthulhu que l'on pouvait alors trouver à la Miskatonic University, voir la section 623 du "Guide d'Arkham", et plus particulièrement le passage intitulé "Ouvrages Relatifs Au Mythe").

Je me suis permis de prendre quelques libertés avec les dates. Si l'on s'en tient à la stricte chronologie, en octobre 1928, Walter Gilman, le jeune et brillant mathématicien de *Dreams in the Witch House*, est déjà mort ; ici, il vient d'emménager dans la maison hantée de Pickman Street. De même, certains événements à venir ont été intégrés à l'intrigue, c'est ainsi qu'Edward Derby et Asenath Waite (voir *La Chose sur le Seuil*) sont déjà mariés et vivent ensemble à Crowninshield Manor.

Bien que l'expédition d'Innsmouth soit censée s'être déjà déroulée, libre à vous d'en tenir compte ou non (il se peut que nous consacrions un autre supplément à Innsmouth et à d'autres sites lovecraftiens, tels que Dunwich ou Kingsport). Vous trouverez à la fin du chapitre intitulé "Un Peu d'Histoire" une chronologie basée uniquement sur les ouvrages de Lovecraft et retraçant tous les événements importants survenus à Arkham et dans la région. A vous de faire votre choix et d'adapter les scénarios en conséquence.

Les magasins ou services dont les investigateurs risquent d'avoir besoin figurent au moins une fois dans l'index. Lorsqu'il en existe plusieurs de même nature, leurs différences et spécificités sont généralement indiquées. Nous avons ainsi décrit une bonne partie d'Arkham ; cependant, même après avoir étudié l'ensemble des sections consacrées à la ville, n'espérez pas offrir à vos joueurs une visite guidée de tous les quartiers. Il revient à chaque Gardien d'agrandir ou de compléter l'esquisse que nous lui proposons en fonction de ses propres centres d'intérêt et de son style personnel. Il existe autant d'Arkham que de Gardiens ! Afin de vous faciliter la tâche, nous avons laissé un espace blanc pour vos notes personnelles à la fin de chaque descriptif de quartier. Et rien ne vous empêche d'imaginer d'autres quartiers !

N'hésitez pas à compléter les plans qui figurent dans ce livret au gré de votre imagination. Quant à la carte détachable, elle est là pour aider les joueurs à se repérer, non pour servir de support à des pions matérialisant des positions ou des déplacements précis. En 1928, il était d'ailleurs impossible de se procurer un plan d'Arkham, à moins de se rendre à l'hôtel de ville et de recopier laborieusement la grande carte accrochée au mur de la salle de réunion du conseil municipal.

Les plans de ce livret ne couvrent que le centre ville, libre à vous d'imaginer faubourgs et banlieues. De plus, ces croquis s'écartent considérablement des notes et des dessins de Lovecraft réunis dans *Marginalia*. Considérez-les donc comme de simples supports de jeu – ils seront reproduits dans les futures rééditions de l'*Appel de Cthulhu*.

Quant à la population d'Arkham, nous ne donnons aucun chiffre précis. La plupart des Gardiens et des joueurs se font déjà une certaine idée de la ville, et ce genre de détail ne pourrait constituer qu'une gêne ou une limitation. Lovecraft lui-même reste d'ailleurs vague ; cependant, dans l'une de ses nouvelles, un personnage se rend dans "l'un des cinémas", ce qui laisse à penser que la ville est assez importante pour en compter plusieurs. Basez-vous sur cette règle simple : Arkham est assez grande pour qu'on n'en connaisse pas tous les habitants et assez petite pour qu'on ait l'impression que ce serait possible. En 1928, la population de Salem s'élevait à environ 45 000 personnes ; il est vraisemblable que celle d'Arkham ait été bien moins importante.

Nous n'avons pas précisé le nombre d'étudiants et d'enseignants que compte la Miskatonic University. De même que l'index d'Arkham, celui de la page 58 n'a pas la prétention d'être exhaustif. Dans ce livret, nous nous sommes simplement efforcés de fournir au Gardien toutes les informations relatives à Arkham dont il risque d'avoir besoin sans nous encombrer de détails inutiles.

Avant de vous lancer dans cette campagne, je vous recommande de lire ou de relire les contes de Lovecraft intitulés *Herbert West - Réanimator*, *The Unnamable*, *L'Abomination de Dunwich*, *Celui Qui Chuchotait dans les Ténèbres*, *The Dreams in the Witch House* et *le Rôdeur devant le Seuil*.

Pour finir, je tiens à remercier tous ceux qui m'ont aidé à réaliser ce projet, et plus particulièrement Tom Esposito, Richard Watts, Lee Estes, Lynn Willis, Steve Nardella, Sharon Herber, Gahan Wilson et Kevin Ross, ainsi que les magazines Crypt of Cthulhu et Dagon, la Dawn Treader Bookshop de Ann Arbor et Necronomicon Press.

Keith Herber

Généralités

"... L'immuable Arkham, hantée par la légende, dont les toits agglutinés s'affaissent, branlants, sur des greniers où, dans le passé troublé de la province, les sorcières se cachaient des hommes du roi."

H.P. Lovecraft

Les pages qui suivent constituent une présentation générale d'Arkham ; vous et vos joueurs y apprendrez comment un investigateur peut s'y procurer un logement, un emploi et des prêts ; quelles sont les richesses potentielles de l'université ; comment fonctionnent les milieux du crime (car, hélas, ils sont présents même à Arkham) et bien d'autres choses encore. Vous pouvez garder ces informations pour vous ou photocopier certains passages pour vos joueurs afin qu'ils saisissent plus vite les possibilités qui s'offrent à leurs personnages.

Bien entendu, vous pouvez aussi survoler cette présentation générale et passer directement au "Guide d'Arkham", long chapitre où vous trouverez énumérés et décrits des personnages typiques et des lieux dignes d'intérêt tels que magasins, sites mystérieux, cimetières, pensions de familles, écoles, hôtels, restaurants et bureaux.

Familiarisez-vous avec toutes ces données avant de vous lancer dans la campagne : les scénarios ne vous préciseront pas comment on se rend d'un point de la ville à un autre.

Dès que les investigateurs seront arrivés à Arkham, remettez aux joueurs le numéro de l'*Advertiser* qui est joint à ce livret. Ils pourront ainsi se mettre au courant de l'actualité locale et trouver plus facilement un logement à leurs personnages grâce aux petites annonces classées. Ce document et la grande carte détachable les aideront à se repérer dans la ville. Attention, certains renseignements ne figurent que sur ces encarts détachables.

Comment Situer Arkham

Arkham se trouve dans l'état du Massachusetts, pas très loin de l'Océan Atlantique, sur les rives de la Miskatonic River, à environ 35 km au nord-est de Boston et 19 km au sud de Newburyport. On peut y accéder en voiture, en car, en train ou en bateau. Si l'on emprunte les lignes de la compagnie ferroviaire B&O, il en coûte 2,20 dollars au départ de Boston, et 1,40 dollars à partir de Newburyport.

Le Climat

Quelle que soit la saison, il tombe mensuellement au moins 7 cm d'eau à Arkham. Les orages sont fréquents en été et en automne et, de temps à autre, des tornades venant du sud balayent la région. En hiver, les tempêtes sont parfois très violentes.

Si les précipitations sont régulières, les températures varient en fonction des saisons. Au mois d'octobre, les arbres revêtent leurs couleurs automnales et les collines se couvrent d'or, de rouge et de jaune fabuleux. Il fait environ 15° dans la journée et 5° la nuit. Dès novembre, les arbres sont presque nus et le sol jonché de feuilles mortes.

Il arrive qu'il tombe un peu de neige dès le début de novembre, mais elle fond vite et il est rare qu'Arkham passe Noël sous la neige. Les mois de janvier et de février sont relativement froids, avec des températures s'échelonnant entre -7° et 0°, mais le thermomètre ne descend qu'exceptionnellement en dessous de -12°.

Depuis quelques années, durant la première semaine de février, Arkham célèbre la "Winterfest", une semaine de festivités organisée par les commerçants de la ville, qui patronnent un grand défilé, un concours de bonshommes de neige et l'élection d'une "Reine de l'Hiver".

Dès le mois de mars, il ne gèle plus, mais il arrive qu'il ne commence à faire vraiment doux qu'au début du mois d'avril. Fin avril, les premières fleurs apparaissent et les arbres commencent à reverdir.

Mai et juin apportent les premières vraies chaleurs (environ 20°) et juillet, les premières canicules d'été. En août, quand la brise de mer ne souffle pas, la température dépasse parfois 30°. L'air humide, sans le moindre souffle de vent, stagne au-dessus de la vallée, créant une atmosphère moite et étouffante de jour comme de nuit. Mais cela ne dure généralement pas longtemps et il est rare que le thermomètre affiche plus de 32°. D'ordinaire, l'air fraîchit à la tombée de la nuit, surtout près de la rivière, et l'on supporte alors une petite laine. Les eaux de la Miskatonic River

sont généralement trop froides pour qu'on puisse s'y baigner agréablement, mais des nageurs courageux et de jeunes garçons en quête d'exploit y piquent régulièrement une tête.

Les températures fraîchissent dès le début du mois de septembre et les premières gelées blanches apparaissent parfois avant octobre. Les journées restent cependant ensoleillées et douces malgré la brise, et l'on voit encore quelques fleurs dans les jardins. Puis les étudiants retournent à l'université, les arbres se dénudent et le cycle recommence.

Les Heures Ouvrables

Les banques et bureaux de change sont généralement ouverts au public de 10 heures à 15 heures, du lundi au vendredi. Les administrations ouvrent de 8 heures à 17 heures, mais elles sont fermées entre midi et 14 heures. La plupart des commerces observent les mêmes horaires, moins la pause du déjeuner. Certains, en particulier les quincailleries, les grands magasins et les scieries, restent ouverts le samedi, au moins le matin. Le dimanche, pratiquement tout est fermé.

Si certains magasins ont des heures d'ouverture différentes, ce sera précisé dans leur descriptif. Les restaurateurs s'adaptent aux habitudes de leur clientèle : les habitants d'Arkham sont des lève tôt qui jugent décadent voire peu chrétien de dîner à 20 heures.

Toutes les activités commerçantes s'interrompent le dimanche. A de rares exceptions près, il est d'ailleurs contraire à la loi – et celle-ci est sévèrement appliquée – de travailler entre 6 et 11 heures du matin le jour du Seigneur. Le dimanche, l'argent ne change de main qu'à l'église, lors de la quête.

Sur autorisation particulière du conseil municipal, la Western Union assure malgré tout le service des télégrammes, et si le courrier n'est pas distribué, le téléphone fonctionne, de même que les liaisons ferroviaires de la B&M et les taxis locaux. En revanche, les restaurants, les speakeasies, les boutiques de souvenirs et autres commerces "de luxe" sont invariablement fermés le dimanche. Le déjeuner dominical est considéré comme une affaire de famille et non comme un marché à exploiter.

Les Logements

Les investigateurs décideront peut-être de s'installer à Arkham même. La ville compte de nombreux hôtels, immeubles de rapport et pensions de famille ; ceux qui proposent des chambres à louer sont mentionnés dans la rubrique petites annonces de l'*Arkham Advertiser*.

Le standing du logement d'un personnage varie en fonction de son revenu annuel. Sans vivre au-dessus de ses moyens, un investigateur peut consacrer 35 % de ce revenu à son budget logement / nourriture / blanchisserie. Il lui est bien entendu possible de dépenser plus ou moins, mais tout écart significatif dans un sens ou dans l'autre retentira sur son Crédit, diminuant ses chances d'obtenir un prêt personnalisé ou commercial. Le choix d'un logement a parfois d'autres conséquences : Arkham est une petite ville où tout finit par se savoir et ses habitants connaissent parfaitement la valeur de l'argent.

Le prix de journée dans une pension de famille comprend généralement deux repas, l'entretien de la chambre et parfois un service de blanchisserie.

Si un personnage opte pour un appartement indépendant ou une chambre d'hôtel, il faut tenir compte des dépenses annexes (nourriture, services divers et blanchisserie) : soustrayez respectivement 5 et 15 points des 35 % de son revenu annuel qu'il peut normalement consacrer au logement. *Exemple* : Un investigateur qui loge dans un hôtel ne peut consacrer plus de 20 % de son budget (35 % - 15 % = 20 %) à la location de sa chambre sans vivre au-dessus de ses moyens et donc perdre de son Crédit auprès des habitants de la ville.

L'Emploi

Arkham offre de nombreuses possibilités dans ce domaine, surtout pour des personnages professionnellement qualifiés. Les journalistes peuvent y travailler soit en free-lance, soit pour l'un des deux journaux locaux. L'université offre, quant à elle, des postes d'enseignants, de concierges ou d'employés chargés de l'entretien, mais la compétition est rude. Vous pouvez aussi faire embaucher un investigateur en quête de travail par n'importe quel magasin ou entreprise figurant dans l'index.

La vie a beau être moins chère qu'à Boston, les personnages, quelle que soit leur branche d'activité, ont peu de chances de faire fortune à Arkham, où les salaires n'ont pas été augmentés depuis des années.

Un portier n'y gagne par exemple qu'un dollar et 1D100 cents de l'heure, en travaillant 48 heures par semaine. Un artisan chevronné ne peut espérer gagner plus de 5.50 dollars de l'heure. Un pigiste débutant employé par un des journaux locaux sera payé entre 20 et 25 dollars par semaine (20 s'il est parfaitement inconnu en ville, 25 si le rédacteur en chef a entendu parler de lui). Un journaliste aguerri gagne en moyenne 45 dollars par semaine, plus d'éventuelles primes. Les reporters travaillent toujours plus de 40 heures par semaine et font des extras chaque fois que c'est nécessaire pour boucler une édition. Un professeur d'université non titulaire employé à plein temps (soit 18 heures de cours hebdomadaires) gagne environ 300 dollars par mois.

A Arkham, on ignore tout des congés payés et il n'existe ni sécurité sociale ni système de prise en charge des frais d'hôpitaux. En s'adressant à un assureur, on peut par contre souscrire à titre individuel une assurance vie ou une police couvrant les accidents. En cas d'urgence, les hôpitaux accueillent les malades sans exiger de paiement immédiat, mais ceux-ci doivent ensuite rembourser les frais.

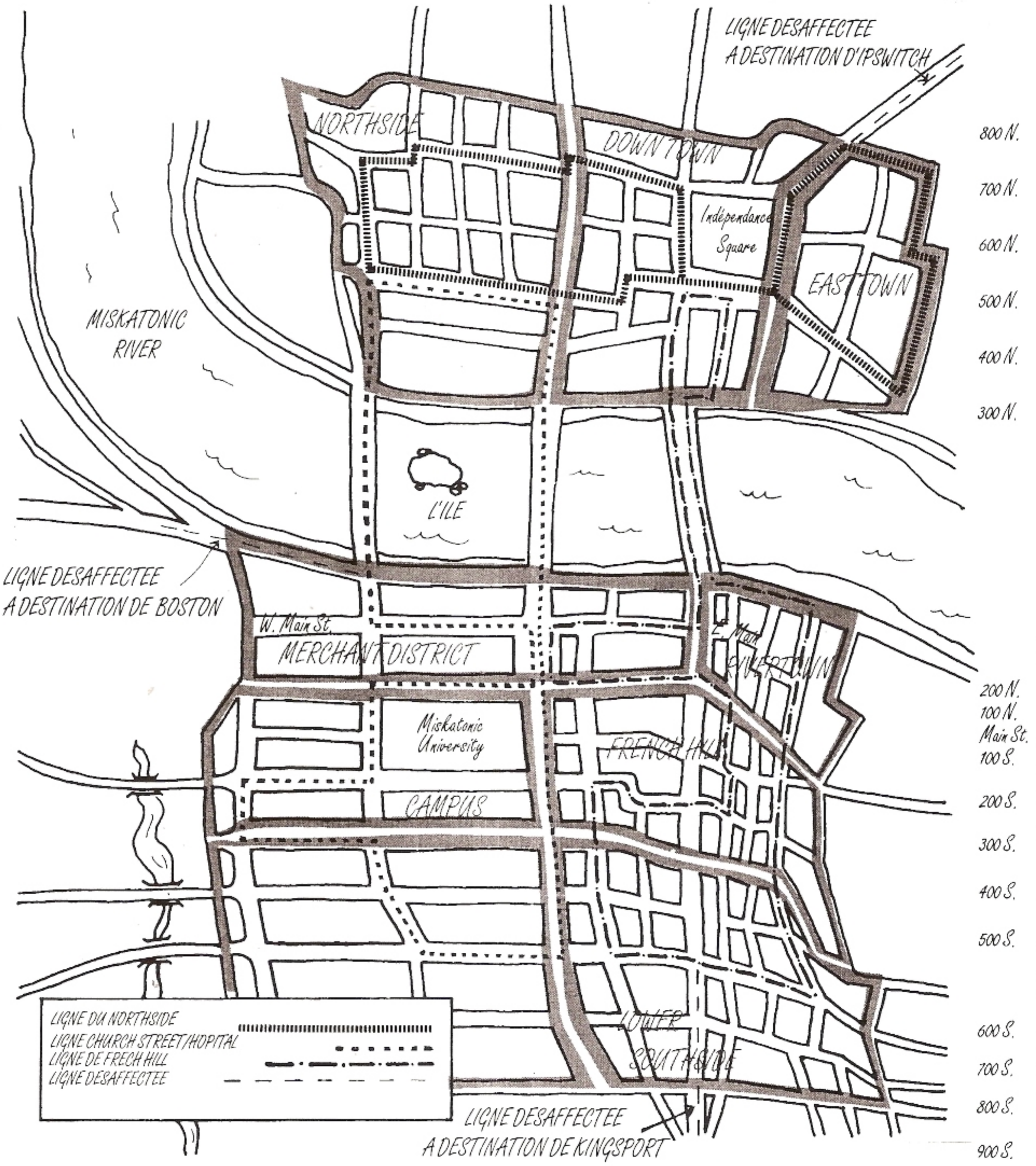
Lorsqu'un investigateur trouve un nouvel emploi, le joueur doit lancer les dés pour déterminer son futur revenu annuel (si le personnage travaille en free-lance, le Gardien peut par la suite demander d'autres jets pour tenir compte des variations de revenu d'un travailleur indépendant). Un personnage qui voyage souvent pour résoudre des énigmes liées au Mythe ne peut espérer conserver un "petit boulot" régulier : les entreprises et les commerces d'Arkham ne sont pas de grosses affaires et chaque employé y est indispensable.

Les Prêts

Considérez ce qui suit comme des indications générales et non des règles strictes ; n'hésitez pas à modifier certains paramètres en fonction de vos envies ou des besoins du moment.

ARKHAM

SES QUARTIERS ET SES LIGNES DE TRAMWAY VERS 1928



Les personnages qui désirent faire l'acquisition d'une voiture, d'un avion ou d'autres articles coûteux peuvent bénéficier d'un prêt. Il y a deux banques dans la ville (l'Arkham First Bank et la Miskatonic Valley Savings), sans compter l'Agence de Prêt d'Arkham. Ces trois établissements proposent des prêts à des taux d'intérêt annuels de 2+1D3 % (faites un jet de dé pour chacun d'eux). Les investigateurs peuvent tenter leur chance dans plusieurs endroits pour comparer les taux pratiqués.

Les formules types sont le prêt auto, le prêt personnalisé, le prêt commercial et le prêt immobilier. Pour toutes, il faut présenter des garanties financières et chacune est limitée à un certain plafond : 40 % du revenu annuel pour un prêt auto ; 25 % pour un prêt personnalisé ; 50 % de la valeur approximative de la maison pour un prêt immobilier ; 50 % du capital servant de garantie pour un prêt commercial (dans ce dernier cas, le plafond est souvent fixé cas par cas par l'établissement prêteur).

Dans chaque banque, on a un pourcentage de chances donné d'obtenir un prêt de tel ou tel type (vous le trouverez dans le descriptif).

Ajoutez à ce pourcentage de base le Crédit de l'investigateur qui désire souscrire le prêt et appliquez les modificateurs suivants au nombre obtenu avant de faire un jet d'1D100.

Lieu de résidence : - 20 % si le personnage habite la ville depuis moins de deux ans ; + 20 % s'il y a toujours vécu.

Statut de propriétaire : + 20 % si le personnage possède une maison ; + 40 % s'il possède une maison et d'autres biens immobiliers.

Budget logement/nourriture/blanchisserie : limité (moins de 25 % du revenu annuel) + 20 % ; raisonnable (26 à 35 % du revenu annuel) + 10 % ; important (36 à 50 % du revenu annuel) - 15 % ; nettement excessif (plus de 50 % du revenu annuel) - 30 %.

Stabilité d'emploi : - 10 % si le personnage occupe son emploi depuis moins de 2 ans ; + 20 % s'il l'occupe depuis plus de 5 ans.

Revenu annuel : Divisez le revenu annuel du personnage par 1000, arrondissez, multipliez par deux et ajoutez le total au pourcentage déjà obtenu.

Economies personnelles : Si elles sont peu importantes, procédez comme pour le revenu annuel ; dans le cas contraire, elles constituent des garanties non négligeables qui doivent être étudiées au cas par cas.

Situation de famille : Personne mariée + 10 % ; homme célibataire 0 % ; femme célibataire - 10 %.

Caution : Il doit obligatoirement s'agir d'une personne résidant à Arkham depuis longtemps ou d'une personnalité de la ville particulièrement importante ; son Crédit vient s'ajouter au total déjà obtenu par le demandeur du prêt.

Faites le total des divers modificateurs et du pourcentage de base propre à la banque. Pour que son personnage obtienne le prêt qu'il demande, le joueur doit réussir un score inférieur ou égal à ce nombre à l'aide d'1D100.

Les conditions du prêt dépendent de la somme demandée : si celle-ci est inférieure ou égale à 1000 dollars, le remboursement ne peut s'échelonner sur plus d'un an ; si elle est comprise entre 1001 et 4000 dollars, comptez deux ans ; si elle dépasse 4001 dollars, trois ans. Pour des prêts portant sur des sommes vraiment importantes - rachat massif d'obligations ou autres – jugez cas par cas.

Dans les années 20, l'achat d'une maison se négociait d'une manière assez différente de celle que nous connaissons. Pour une propriété modeste, on remboursait pendant cinq ans, à raison d'un ou deux dollars par semaine, les intérêts du prêt. Au bout de soixante mois, il fallait alors verser une somme importante, correspondant à la totalité ou la quasi totalité du capital. En cas d'expulsion sur saisie d'huissier, le Crédit de l'acheteur se trouvait évidemment diminué.

L'Amélioration Des Compétences

En dehors des cours proposés par l'université, les personnages peuvent accroître leurs compétences dans des écoles privées, en suivant des cours particuliers, ou en adhérant à certains clubs. Si les joueurs sont intéressés, demandez-leur de vous soumettre des propositions que vous examinerez cas par cas.

Bien entendu, si un personnage veut se perfectionner en suivant des cours, il doit faire preuve d'assiduité. Lorsqu'il s'absente régulièrement pour résoudre des énigmes, ses chances d'améliorer ses compétences diminuent.

Bien que nous ayons défendu ce système dans d'autres livrets de l'*Appel de Cthulhu*, le découpage de l'année en trimestres cadre mal avec la réalité des années 20 : à l'époque, on fonctionnait selon un système semestriel sur presque tout le territoire des Etats-Unis. Les rares classes d'été qui existaient alors au niveau universitaire proposaient surtout des cours de rattrapage aux étudiants de première et deuxième années. Nous adopterons ici un découpage semestriel de l'année, qui correspond mieux au rythme de vie paisible de l'époque. Cela dit, si vous préférez conserver le système trimestriel, n'hésitez pas à le faire ; il vous suffira d'adapter en conséquence les quelques indications contenues dans ce livret.

En règle générale, accordez au personnage un bonus d'1D6 % par semestre d'étude consacré à une compétence donnée et ce, jusqu'à concurrence de 50 % ; au-delà, il devra s'appuyer sur des expériences vécues au cours d'aventures et non sur des études théoriques. Autre indication générale – mais là encore, ne vous sentez pas obligé de la suivre à la lettre – son professeur devra avoir un indice de compétence d'au moins 75 % dans la discipline enseignée.

Si vous décidez d'inclure ce système d'enseignement théorique dans votre campagne, limitez le nombre de disciplines que peut étudier chaque investigateur.

Si un personnage ne travaille pas, il peut suivre jusqu'à six cours sans être pénalisé. S'il travaille, laissez lui étudier une ou deux disciplines par semestre ; au-delà, tenez compte de la fatigue physique et du surmenage qui limitent son potentiel d'assimilation. S'il décide de suivre plus d'un ou deux cours, vous pouvez par exemple le pénaliser au niveau du jet de dé qui détermine le nombre de points de compétences acquis : 1D6 pour les deux premières disciplines, 1D6-1 pour la troisième ; 1D6-2 pour la quatrième, etc... Sauf exception, ne tenez tout de même pas compte des résultats négatifs.

Certains Gardiens préfèrent accorder systématiquement 3 points de compétence à tous les personnages qui ont suivi un semestre de cours et assimilé les connaissances correspondantes. Ce système a le mérite de couper court aux éventuelles contestations et d'être plus facile à gérer.

Quoi qu'il en soit, rappelez à vos joueurs qu'il est possible de passer avec succès des examens terminaux sans avoir retenu grand-chose des cours.

Nous vous laissons le soin de fixer les tarifs des cours particuliers et des écoles privées. N'hésitez pas à annoncer des sommes tout à fait arbitraires, les personnages pour-

ront ensuite Marchander (tenez compte de leurs possibilités financières et de l'intérêt de telle ou telle compétence dans le cadre de votre campagne).

De l'Importance De La Réputation

Dans la mesure où les campagnes de l'*Appel de Cthulhu* consistent généralement en une série d'aventures se déroulant dans des lieux différents, les Gardiens n'utilisent que rarement le Crédit des personnages, sinon pour leur mettre ponctuellement des bâtons dans les roues : "Vous voulez de la dynamite ? Très bien, faites un jet de Crédit pour voir si les étrangers que vous êtes inspirent confiance au vendeur." Cette campagne va se dérouler à Arkham et dans la région, les investigateurs établiront donc des rapports de voisinage avec les autochtones et ils se forgeront une réputation et des relations au fil des aventures (les cancans vont bon train à Arkham). Ils ne tarderont pas à s'apercevoir que les pires ragots font vite le tour de la ville et qu'on est y connu et jugé d'après sa réputation.

Les choix des personnages et leurs moindres actes retentiront à coup sûr sur leur Crédit. Il vous faudra donc réévaluer celui-ci à la fin de chaque aventure et tenir compte de ce facteur s'ils participent à la vie sociale de la ville. Certes, le Crédit d'un investigateur peut augmenter, de même que ses compétences... Mais il peut aussi chuter très vite, plus vite qu'aucun autre attribut, excepté la SAN, car il dépend des fluctuations de l'opinion publique et non de paramètres de jeu objectifs. N'hésitez donc pas à diminuer brutalement le Crédit d'un investigateur : les habitants d'Arkham ont la langue bien pendue et ils ne sont pas toujours tolérants.

Chaque fois qu'un personnage se trouve mêlé à un incident survenu dans la petite ville, vous pouvez faire varier considérablement son Crédit. Dans le même esprit, vous pouvez demander aux joueurs de consigner sur leurs fiches tous les actes importants de leurs investigateurs, qu'ils soient bons ou mauvais pour leur réputation : ces renseignements, qui feraient bâiller d'ennui un policier new yorkais, sont de la plus haute importance à Arkham.

Les joueurs peuvent aussi noter au dos de leurs fiches les personnalités locales qu'ont rencontrées leurs personnages et celles avec qui ils ont eu de bons contacts – un solide Crédit et quelques relations ouvrent bien des portes dans une petite ville.

Les Clubs Et Associations

Une fois installés à Arkham, les investigateurs pourront adhérer à un ou deux clubs afin de s'y faire des connaissances. Il existe des associations très diverses et nombre d'entre elles offrent des avantages certains à leurs membres. Vous trouverez leur liste ci-dessous, avec leur adresse exacte et leur numéro de référence dans le "Guide d'Arkham".

L'Association des Parents d'Elèves et Amis des Ecoles : Les membres du bureau directeur sont élus démocratiquement et auréolés d'un certain prestige (Hôtel de Ville, réf. 221).

L'Athletic Club : Association exclusivement masculine fondée il y a seulement quelques années par des jeunes gens cherchant à échapper aux rigueurs de la Prohibition et, très accessoirement, à promouvoir la pratique du rugby et du handball (602 Crane Street, réf. 605).

La Chambre de Commerce : Association de petits chefs d'entreprise qui prend activement part à la gestion municipale (520 Gedney Street, réf. 125).

Le Club de Tir : Rassemblement de chasseurs de faisans ou de perdrix qui se réunissent tantôt chez les uns, tantôt chez les autres, tantôt sur le terrain de tir. C'est l'armurier Parrington (417 W Main Street, réf. 416) qui est le fondateur de l'association et son président.

Les Filles de la Révolution Américaine : Association féminine conservatrice dévouée au bien de la communauté et aux grands idéaux patriotiques américains (432 W Saltonstall Street, réf. 813).

La Loge Maçonnique : Association à caractère mystique regroupant des hommes discrets, liés par d'étroites relations professionnelles, qui jouent souvent un rôle important dans les affaires municipales (679 Brown Street, réf. 107). Il existe une organisation féminine parallèle, moins structurée. L'Eglise Catholique interdit à ses membres d'adhérer à l'une ou l'autre.

Le Miskatonic Club : Club assez huppé, réservé aux gens fortunés et de bonne famille (411 W High Street, réf. 812).

L'Œil d'Amara : Organisation à caractère mystique qui se réunit dans un hôtel particulier (131 E Saltonstall Street, réf. 904).

Le Rotary Club : Association de bienfaisance au service de la communauté locale (650 N Garrison Street, réf. 205).

La Société d'Astronomie : Regroupement d'astronomes amateurs qui se réunissent toutes les semaines durant les mois d'été pour de petites excursions axées sur l'observation des astres. Son responsable est le Dr. Morris Billings, du Département astronomie de la Miskatonic University (réf. 612).

La Société d'Histoire : Se consacre à la préservation de la mémoire collective et des sites historiques d'Arkham (531 S Garrison Street, réf. 901).

La Troupe de Théâtre Amateur d'Arkham : Se réunit au Manley Theatre (670 Gedney Street, réf. 109).

La Miskatonic University

Avant la récente affaire de Dunwich, personne à l'université ne prenait très au sérieux les terribles vérités consignées dans le *Nécronomicon* et quelques autres ouvrages de la bibliothèque. C'est seulement après la visite de Wilbur Whately que le professeur Armitage a pris conscience du danger que constituaient les connaissances occultes regroupées dans ces livres. Jusque là, peu d'étudiants et d'enseignants de l'université avaient pris le temps de les feuilleter et aucun d'entre eux ne s'était donné la peine de les étudier sérieusement.

Ils étaient de temps à autre consultés par des étudiants, et des personnes étrangères à l'université, comme Wilbur Whately de Dunwich ou Ephraïm Waite d'Innsmouth, y avaient librement accès. En 1922, le *Nécronomicon* fut même prêté à des médecins de l'asile psychiatrique d'Arkham qui, pour soigner un de leurs patients frappé d'amnésie, l'avaient autorisé à le lire.

Tout le monde savait que la bibliothèque renfermait des livres rares qui contribuaient, d'ailleurs, au renom de l'université, mais personne, avant octobre 1928, ne s'était jamais avisé que certains d'entre eux puissent être plus que des curiosités vaguement blasphématoires.

Depuis les tristes expériences d'Armitage à Dunwich, le *Nécronomicon* et quelques autres ouvrages sont placés sur une liste rouge et personne ne peut plus les consulter sans l'autorisation personnelle (et généralement en la présence) du professeur. La règle fixée par ce dernier est peut-être contraire à l'esprit de l'université, mais personne jusqu'ici n'a cherché à la remettre en question.

Cela dit, beaucoup d'élèves documentalistes l'ignorent et Armitage s'absente souvent de la bibliothèque.

Lui et Wilmarth se connaissent bien, et il leur est arrivé de discuter de la signification à donner à leurs expériences curieusement similaires.

Rice et Morgan, qui avaient accompagné Armitage à Dunwich et assisté à la mort de Wilbur Whately, ont également une certaine connaissance du Mythe.

Quant aux professeurs Dyer, Pabodie et Lake – qui s'apprêtent à partir pour une expédition dans l'Antarctique organisée par l'université – Wilmarth, inquiet, les a avertis de ce qui risquait de les attendre là-bas. Deux d'entre eux ont été jusqu'à consulter le *Nécronomicon*, mais ni cette lecture ni leur respect pour Wilmarth et Armitage ne les ont fait changer d'avis. En bons scientifiques, ils attendent de faire eux-mêmes l'expérience des horreurs du Mythe pour se laisser convaincre de leur existence.

Le Dr. Nathaniel Wingate Peaslee possède lui aussi quelques connaissances sur le sujet puisqu'il a un temps hébergé dans son corps l'esprit d'un membre de la Grande Race de Yith. Il se prépare actuellement à partir pour une expédition en Australie. Il a transmis une partie de son savoir occulte à son fils, le professeur Wingate Peaslee. Le Dr. William Dyer participera lui aussi à l'expédition australienne, mais rien ne permet d'affirmer que les sept autres universitaires de l'équipe aient jamais entendu parler du Mythe de Cthulhu.

Si l'on en croit les nouvelles de Lovecraft, les neuf membres de l'expédition ne connaissent du Mythe que ce qu'ils ont pu glaner dans la bibliothèque de l'université. Armitage en sait à peine plus long que les autres – libre à vous de déterminer l'étendue exacte de son savoir : le vieux bibliothécaire peut très bien avoir mené de patientes recherches sur le sujet sans saisir toutes les implications de ses découvertes ; à l'opposé, il se peut qu'il soit parfaitement conscient du danger, qu'il ait déjà contacté nombre de personnalités, y compris au sein du gouvernement fédéral, et qu'il se prépare activement à combattre les terribles forces qui menacent l'espèce humaine.

Les Facilités Offertes Par l'Université

En plus de la bibliothèque et du hall d'exposition (auxquels le "Guide d'Arkham" consacre deux chapitres distincts), les visiteurs peuvent trouver nombre de services fort utiles à la Miskatonic University.

Les investigateurs découvrent souvent des indices comportant des inscriptions dans des langues étranges. S'ils ne les comprennent pas, ils trouveront à l'université des étudiants en dernière année capables de les traduire. Le tarif usuel est d'environ 3 dollars les 1000 mots, ou, forfaitairement, 5 dollars pour de brefs messages. Ici, la matière grise ne manque pas ; les universitaires sont toujours intéressés par les idées nouvelles et les découvertes insolites. La plupart des professeurs sont hautement qualifiés dans au moins un domaine de compétence, et les jeunes maîtres auxiliaires ont toujours l'esprit curieux et vif. S'ils ne peuvent pas répondre immédiatement à toutes les questions des personnages, ils savent du moins où chercher les réponses et n'abandonnent pas la partie avant de les avoir trouvées. Si nos amis soumettent une énigme à un enseignant de la Miskatonic University, ils rencontreront toujours intérêt et compréhension.

Le temps consacré aux recherches théoriques ou aux tests en laboratoire sera rarement facturé ; en revanche, l'université est tenue de réclamer de l'argent à ses visiteurs s'ils se font construire des appareils spéciaux, utilisent des produits chimiques coûteux ou des plaques photographiques, bref s'ils demandent quoi que ce soit qui impliquera des achats de matériel par l'établissement.

Si les personnages se font des relations au sein de l'université (éventuellement par le biais d'Armitage), celles-ci pourront leur rendre de précieux services. S'ils parviennent à se lier avec des enseignants et à gagner leur confiance, ils auront peut-être même la possibilité d'emprunter de temps à autre du matériel coûteux, d'utiliser les installations et les véhicules de l'université, voire de recevoir une bourse d'étude conséquente en échange de quelques heures de cours.

Attention cependant : Si la Miskatonic University dispose de laboratoires et de salles de recherche remarquables pour l'époque, n'oubliez pas que ces installations équivalent grosso modo à celles que l'on peut trouver aujourd'hui dans n'importe quel bon lycée : balances de précision, éprouvettes et cornues, préparations destinées à différents types d'analyses qualitatives et quantitatives, collections de minéraux, de plantes et d'animaux, laborantins qualifiés. Les deux principaux centres d'intérêt de l'établissement sont sans doute l'atelier de verre soufflé et celui de mécanique appliquée.

Les Archives Journalistiques

Dans le cadre de sa contribution à la vie communautaire, la Miskatonic University conserve systématiquement les numéros des deux journaux locaux, la *Gazette* et l'*Advertiser*, ainsi que les parutions qui les ont précédés. Ils sont classés dans de gros dossiers reliés, stockés aux archives, dans le sous-sol de la bibliothèque.

Une partie de ces archives a été détruite lors de l'inondation de 1888, entre autres les numéros de la *Gazette* parus de 1845 à 1848 et de 1864 à 1868 et ceux de l'*Advertiser* couvrant les années 1851 - 1863. Manquent également les numéros de l'*Arkham Bulletin* couvrant la période 1823 – 1826 et ceux du *Miskatonic Valley Gleaner* des années 1830 - 1831.

Il est possible de consulter les collections complètes de la *Gazette* et de l'*Advertiser* au siège de ces deux journaux – les documentalistes de l'université ne manqueront pas d'en informer les visiteurs curieux.

Personne ne sait ce que sont devenus les numéros du *Bulletin* et du *Gleaner* manquants car ils n'ont jamais été répertoriés ; il est cependant possible de les retrouver, dans des caisses de bois artisanales que personne n'a touchées depuis des années et qui sont empilées dans le sous-sol encombré du local de la Société d'Histoire d'Arkham.

Les Autorités Municipales

Les bureaux administratifs de la municipalité sont regroupés dans l'hôtel de ville. Arkham élit tous les deux ans son maire et ses neuf conseillers municipaux – qui travaillent pour la ville à mi-temps. Les élections ont lieu les années paires, le premier mardi de novembre. Le maire actuel, Joseph Peabody, qui occupe son poste depuis très longtemps, a un adversaire sérieux en la personne du Dr. Wainscott, le jeune et énergique président de l'université.

En semaine, on trouve parfois le maire dans son bureau de l'Hôtel de Ville.

Le conseil municipal se réunit quant à lui le premier et le troisième mardi de chaque mois, également à l'hôtel de ville.

La Police Et La Justice

Les policiers locaux, habitués aux frasques des étudiants, ferment les yeux sur certaines choses – d'inoffensives "fiestas" sont monnaie courante. Mais s'ils ne fourrent guère leur nez dans les affaires du campus de crainte d'offenser quelque famille influente, ils se montrent plus sévères envers les immigrants et les personnes de passage.

Les agents municipaux ne s'étonneront guère de trouver – à supposer qu'ils les trouvent – des étrangers aux allures d'enseignants rôdant autour de vieilles maisons ou de cimetières, surtout si ces investigateurs prétextent des recherches historiques ou des sorties pédagogiques.

Il est illégal de faire usage d'une arme à feu dans la ville sans raison valable. De même qu'on ne peut se promener dans les rues avec des explosifs puissants tels que dynamite ou amorces. Dissimuler une arme sur soi est également interdit – c'est d'ailleurs faire preuve d'une méfiance superflue dans une ville aussi paisible.

Discussion, Eloquence, Baratin et Droit seront fort utiles aux personnages s'ils ont affaire à la police, mais un fort Crédit suffit généralement à éviter une arrestation intempestive. Les représentants de l'ordre sont dans l'ensemble honnêtes, mais ils rechignent à agir sans raison sérieuse contre les notables, qu'ils considèrent – à juste titre d'ailleurs – comme leurs employeurs.

Du commissaire au plus insignifiant planton, tous savent que la bière et les alcools forts ont refait leur apparition en ville malgré la Prohibition. Mais comme même le "patron" apprécie de boire son petit verre de scotch le soir, ils ferment autant que possible les yeux sur les incartades individuelles des habitants d'Arkham. Il arrive même que de serviables agents raccompagnent chez eux des citoyens éméchés, surtout si ces derniers ont un certain Crédit. Cela dit, les soûlots qui se montrent grossiers ou cherchent la bagarre se retrouvent au poste où l'on relève leur identité. Le juge Randall est généralement sévère avec ceux qui ne tiennent pas l'alcool.

Le speakeasy installé dans le quartier nord de la ville laisse à peu près tout le monde indifférent ; la police, la municipalité et les citoyens d'Arkham ferment les yeux et tolèrent son existence dans la mesure où il ne semble pas créer de problèmes particuliers. On connaît depuis longtemps les affaires de guerre des gangs qui troublent l'ordre public dans les grandes villes, mais on considère ici que la Prohibition est surtout l'affaire de l'état et du gouvernement fédéral.

Malheureusement, le trafic d'alcool engendre automatiquement la corruption. Un lieutenant, un sergent et quelques agents de ville touchent déjà régulièrement de l'argent douteux. Dans l'ensemble, les policiers sont cependant bien payés, satisfaits de leur sort et difficile à soudoyer. Les motards qui règlent la circulation sont les plus susceptibles de céder à la tentation ; ils acceptent souvent de fermer les yeux sur un excès de vitesse moyennant quelques dollars.

Le tribunal se réunit cinq jours par semaine ; les séances commencent à huit heures trente et se prolongent jusqu'à ce que toutes les affaires aient été jugées. C'est d'ordinaire le juge Keezar Randall qui les préside (pour plus de renseignements sur ce personnage, voir réf. 210 du "Guide d'Arkham").

La plupart des petits délits qui donnent lieu à des arrestations se soldent, pour leurs auteurs, par une nuit au poste (voire plusieurs si c'est le week-end), et un simple avertissement, une amende ou une courte peine de prison. Les crimes plus sérieux – meurtres, enlèvements d'enfants, vols importants (plus de 100 dollars), ou actes de vandalisme graves – sont généralement jugés par le tribunal du Comté d'Essex, lequel siège à Salem.

Certaines affaires du ressort de l'état du Masachusetts et toutes celles relevant de la juridiction fédérale sont jugées à Boston, mais les arrestations peuvent se dérouler sur tout le territoire de l'état.

Les Milieux Du Crime

En dépit des phénomènes étranges et souvent inexpliqués qui s'y sont de tous temps déroulés, les habitants d'Arkham considèrent leur ville comme un coin de Nouvelle-Angleterre épargné par les polémiques et la violence aveugle qui sévissent dans les grandes villes – un îlot de civilisation et de vertu perdu dans la campagne, gagné sur la nature à force de volonté, de probité et d'économie, et qui s'est maintenu jusqu'à nos jours grâce à des valeurs telles que le respect, la religion et l'éducation... Bref, un havre de paix infiniment supérieur aux ruches bourdonnantes des grandes villes et aux zones rurales confinées dans leur ignorance.

L'éducation est une valeur importante à Arkham, mais surtout en tant que véhicule de vérités toutes faites qui ne doivent pas être débattues, analysées ou remises en question plus que nécessaire. La pratique de "l'examen personnel" n'est bien perçue que lorsqu'on l'applique aux affaires, ou qu'on l'entend comme un hommage dû aux rebelles protestants de la lointaine Europe, jadis persécutés pour leurs idées.

Meurtres, enlèvements, vols, disparitions, rixes, soûleries et comportements indécents sont traditionnellement le fait des pauvres et surtout, des immigrants ; rien de tel n'arrive dans les bonnes familles d'Arkham qui ignorent, délibérément ou non, l'existence de telles horreurs.

Le moindre cambriolage commis dans une maison respectable ou un magasin important fait les gros titres des journaux, mais personne ne se soucie de la disparition d'un enfant d'immigrant.

Arkham Et l'Alcool : La vie paisible de la petite ville a été quelque peu bouleversée depuis le 16 janvier 1920, date de l'adoption du 18° Amendement, qui interdit la vente et la consommation de boissons alcoolisées.

Comme bien d'autres bourgades, Arkham ne s'est jamais trouvé totalement "à sec". Au début, certains ont constitué des stocks de bière, de vin et d'alcools forts en prévision des années de restriction. Une fois ces réserves épuisées, on a vu se monter des réseaux d'importation illicite à partir du Canada et de l'Europe et, pour finir, poussés par une âpre concurrence au niveau des prix, des gangsters ont construit leurs propres distilleries.

Depuis la grande époque du commerce du rhum, l'alcoolisme, endémique aux Etats-Unis, entraînait violence et délinquance ; mais la prohibition systématique de toute boisson alcoolisée ne fit qu'aggraver cet état de fait en permettant à quelques brutes ambitieuses d'amasser des fortunes considérables.

Au début de la Prohibition, la majeure partie de l'alcool vendu à Arkham passait par un certain Joe (Giuseppe) Potrello, lequel vit encore dans le Lower Southside (voir réf. 913).

Potrello faisait de si bonnes affaires que bientôt un gang d'Irlandais de Boston décida de faire d'Arkham sa chasse gardée. Avec en poche une forte somme fournie par ce gang, Danny O'Bannion (voir réf. 412) partit pour Arkham avec mission d'acheter pacifiquement le "fond de commerce" de Potrello pour devenir le distributeur attitré des Irlandais. Son offre ayant été refusée, il s'arrangea pour attirer un acolyte de Potrello à Boston, où il le fit assassiner ; après ce meurtre, l'Italien accepta vite de faire affaire avec les Irlandais et renonça au commerce de l'alcool pour se lancer dans des magouilles de moindre envergure dans le secteur du jeu et de la prostitution.

O'Bannion monta une entreprise de transport, la Lucky Clover Cartage Co., et étendit ses ventes d'alcool de contrebande d'Arkham à toute la vallée de la Miskatonic River. Il se mit en outre à racketter les ouvriers des usines environnantes et les communautés d'immigrants. Encore aujourd'hui, chaque fois qu'O'Bannion investit un nouveau "secteur d'activité", Potrello lui cède la place sachant la partie perdue d'avance.

Les Gangs De La Rue : Ce sont des bandes d'adolescents qui ont peu de perspectives d'avenir et beaucoup de temps libre. Il en existe deux à Arkham : les Rocks (Italiens) et les 'Finns (Irlandais).

Ils se livrent à l'occasion au vol et au chapardage, mais se rassemblent surtout pour jouer les gros bras, débiter des grossièretés et gagner un certain respect au sein de leur bande. Ils évitent de se faire remarquer dans les quartiers riches car ils savent que la police ne leur ferait pas de cadeau. De temps à autre apparaît un meneur particulièrement ambitieux, mais les gros bras d'O'Bannion finissent toujours soit par l'acheter, soit par le passer à tabac jusqu'à ce qu'il quitte la ville.

Ces derniers temps, il n'y a eu que peu de batailles rangées entre les Rocks (réf. 720) et les 'Finns (réf. 513) car les limites de territoires ont été respectées par les deux camps, mais cette situation peut changer du jour au lendemain.

L'Evil Coven : Cette terrible organisation secrète hante Arkham depuis sa fondation ; pour plus de renseignements sur ses membres et quelques-uns de ses dirigeants, voir réf. 1007.

Divers : Parmi les criminels cités ci-après, certains se connaissent sans doute mais ils ne travaillent jamais ensemble. Si les investigateurs en rencontrent certains, sachez qu'ils ont peut-être été témoins d'événements liés au Mythe qui les auront profondément marqués.

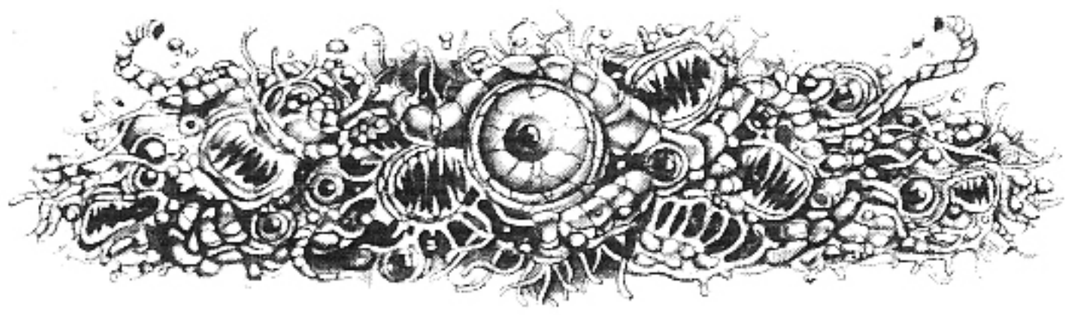
Bartholemew Appley IV (réf. 139), Larry Freen (réf. 104), Greg le Monstre(réf. 501), Alex Hearne (réf. 130), Jonathan Shear (réf. 816), Melissa Thorne (réf. 310).

Quelques Noms De Personnages Lovecraftiens

Lorsque vous créerez des personnes pour cette campagne, n'oubliez pas que si les immigrants et les personnes de passage à Arkham peuvent porter à peu près n'importe quel nom, les patronymes des habitants de vieille souche sont relativement peu nombreux. En outre, il n'est pas rare que les autochtones portent un deuxième nom de famille en guise de prénom usuel (Abbot Bicknell, Brewster Carrington, etc...).

Voici, classés par ordre alphabétique, quelques patronymes particulièrement répandus :

Abbott, Alexander, Allen, Angell, Arnold, Arthur, Ashley, Averill ; **Barnard**, Bellingham, Bennett, Bicknell, Birch, Bishop, Bixby, Bosworth, Bowen, Bradbury, Brewster, Briden, Brown, Burroughs ; **Cabot**, Cahoone, Capwell, Carew, Carrington, Carter, Chaplin, Chase, Checkley, Clark, Coffin, Corey, Cotton, Crane, Crawford, Crowninshield, Curwen, Cushing ; **Dalton**, Danforth, Davis, Derby, Dexter, Dole, Dudley, Durfee, Dwight ; **Eliot**, Elton, Endicott ; **Farr**, Field, Fenner, Fenton, Fowler, Frye, Fuller ; **Gammell**, Garrison, Gedney, Gerritson, Gifford, Goddard, Graves, Greene ; **Halsey**, Harris, Hart, Hartwell, Hacket, Hathorne, Hawkins, Hill, Hetfield, Holt, Hopkins, Hoppin, Houghton, Howland, Hutchins, Hutchinson, Hyde ; **Ilsley**, Ives ; **Jackson**, Jenckes, Jenkin, Jermyn ; **Keezar** ; **Lawson**, Leslie, Liddeason, Lillibridge, Low, Lyman ; **Manning**, Marsh, Mason, Martin, Mather, Mathewson, Merritt, Monroe, Mowry ; **Nichols**, Nightingale, Noyes ; **Olney**, Orne, Osborne, Osgood ; **Parker**, Parsons, Peck, Peters, Phillips, Pickering, Pickman, Pierce, Potter, Putnam ; **Randolph**, Reid, Rice, Rider, Robbins, Robinson, Ropes, Rowlandson, Russel ; **Saltonstall**, Sargent, Sawyer, Seaton, Sewall, Shepley, Slocum, Smith, Snow, Spaulding, Soames, Somerby, Southwick, Spencer, Stafford, Stuart, Sutton ; **Talbot**, Thornton, Throckmorton, Thurber, Thurston, Tillinghast, Tilton, Tobey ; **Updike** ; **Wade**, Waite, Wanton, Ward, Warren, Washburne, Waters, Wayland, Webb, Weeden, West, Whately, Wheeler, Whipple, White, Whitefield, Whitmarsh, Wilcox, Willet, Winthrop.



Un Peu d'Histoire

Voici un bref résumé historique dans lequel vous trouverez des renseignements sur le passé, glorieux ou sombre, d'Arkham, ses guerres et son commerce, le bien et le mal qu'ont faits ses habitants, et la manière dont la petite ville est devenue un phare de la civilisation.

Arkham fut fondé bien plus tard que les villes voisines de Kingsport ou d'Innsmouth. Des colons ne commencèrent à s'y fixer qu'à la fin du XVII° siècle, c'étaient des "libres penseurs" qui fuyaient les persécutions des Congrégationalistes de Salem et de Boston. Avec à leur tête des hommes instruits tels que Jeremiah Armitage, Jebel Whately, Tristram Curwen, ou Abel Peabody, ils construisirent les premières rues de la ville sur les flancs de la colline aujourd'hui connue sous le nom de French Hill. Ils se réunissaient tous les mois dans un petit hangar en bois pour décider de l'avenir de la "ville" et tous se devaient d'être là "le premier jour de pluie du mois, à la sonnerie du tambour".

Parmi les personnes les moins recommandables de cette première génération de colons, il faut citer Keziah Mason et Goody Fowler, deux femmes de Salem suspectées de sorcellerie qui avaient apporté avec elles un étrange culte des forces du mal. En 1692, Mason fut arrêtée par les hommes du roi, venus tout exprès de Salem, et Fowler s'enfuit dans les bois situés au nord-ouest de la ville. Mason fut emprisonnée, mais elle parvint mystérieusement à s'évader et on ne la retrouva jamais. Lorsque les chasses aux sorcières prirent fin en Nouvelle-Angleterre, Goody Fowler revint à Arkham et se ré-installa tranquillement dans son ancien cottage du sud de la ville. Elle continua de s'adonner à ses pratiques maléfiques jusqu'à ce que, en 1704, la foule en colère la traîne au sommet d'une colline située à l'ouest d'Arkham pour l'y pendre. Les auteurs de ce lynchage ne furent jamais traduits en justice ni punis pour leur acte.

Le culte introduit par les deux femmes demeura cependant actif et l'on pense que c'est l'un de ses adeptes qui parvint à invoquer ou à créer dans le grenier d'une vieille maison de N Boundary Street la monstrueuse créature qui peu de temps après tua quinze personnes dans un presbytère des environs.

Au début du XVIII° siècle, Arkham se développa lentement dans l'ombre de Kingsport, qui s'enrichissait de jour en jour grâce à la pêche et au commerce. C'était alors une paisible communauté essentiellement agricole. Quand le prix du poisson était bon, quelques bateaux de pêche descendaient la rivière jusqu'à la mer. Pendant de nombreuses années, l'Evan's Ferry, une embarcation à peine assez grande pour transporter un chariot et quatre personnes, fut le seul moyen de traverser la Miskatonic River.

En 1761, Francis Derby et Jeremiah Orne revinrent de Salem après y avoir fait carrière et fortune dans la marine marchande. Au total, ils ramenaient avec eux cinq navires, et ils étaient bien décidés à faire d'Arkham un port important pour le commerce avec les Antilles. Ils firent construire des quais et des entrepôts sur la rive nord de la rivière, dans le quartier de Fish Street, et pendant quelques années Arkham fut une étape pour les bateaux qui faisaient le commerce triangulaire, transportant des esclaves jusqu'aux Caraïbes et dans les états du sud, et repartant avec des chargements de sucre, de mélasse et de rhum vers la Nouvelle-Angleterre, où ils chargeaient des peaux et de la morue salée.

C'est à l'apogée de ce commerce que l'on commença à bâtir de véritables rues sur la rive nord de la rivière et que furent construites, dans un quartier aujourd'hui connu sous le nom d'Easttown, les premières grandes villas d'Arkham - celles de Derby, d'Orne et de ceux qui commandaient leurs navires. Orne et Derby firent également bâtir le premier pont sur la Miskatonic River, une construction en bois qui s'élevait non loin de l'actuel Peabody Avenue Bridge.

Jeremiah Orne mourut en 1765, léguant à la ville une bibliothèque de 900 volumes et une importante somme d'argent que firent fructifier Francis Derby et George Locksley, et qui servit ensuite à fonder le Miskatonic Liberal College, ancêtre de l'actuelle université. L'école se résumait alors à un grand bâtiment de deux étages construit dans College Street, qui dominait les prés communaux.

Le vaste premier étage abritait la bibliothèque d'Orne et une petite collection de curiosités que les bateaux d'Arkham avaient ramenées des Antilles ou de plus loin

encore - on peut les voir aujoud'hui dans le hall d'exposition de la Miskatonic University. C'est John Adams Pickering, membre d'une vieille famille d'Arkham et ancien élève d'Harvard, qui fut choisi comme premier président de l'université.

Durant la guerre d'indépendance, les Derby et les Orne se rangèrent aux côtés des insurgés. Opérant essentiellement à partir de Kingsport, ils coulèrent ou prirent d'assaut 23 bâtiments britanniques, ce qui accrut encore leur fortune. Une fois la guerre terminée, les deux familles financèrent l'achat et l'aménagement des prés communaux – jusque là utilisés comme pâtures ou terrains d'entraînement de la milice - par la Miskatonic University, qui put y installer plus confortablement son nouveau campus. A la même époque, un parc fut aménagé sur la rive nord de la rivière, non loin du centre de la ville et, après bien des controverses, on décida de le baptiser Independence Square.

La fin de la guerre marqua le déclin du commerce maritime à Arkham. Salem, Boston et New York eurent bientôt le quasi monopole des échanges avec la Chine et, localement, ce fut Kingsport qui ramassa les miettes du gâteau. En 1808, le Federal Customs Office d'Arkham ferma ses portes et la ville perdit son statut de port international.

Elle continua cependant à se développer rapidement pendant toute la première moitié du XIX° siècle, grâce à des hommes prévoyants tels qu'Eli Saltonstall. Saltonstall, qui avait commandé des navires appartenant à la famille Pickman, anticipa le déclin du commerce maritime et créa dès 1796 la première filature d'Arkham - elle fut construite sur la rive sud de la rivière, au pied d'East Street. D'autres ouvrirent par la suite et, avec le déclin de l'agriculture dans toute la Nouvelle-Angleterre, Arkham se tourna vers l'industrie.

Les familles d'industriels - les Saltonstall, les Brown et les Jenkin - firent construire de nouvelles rues au sud du campus de l'université, sur la crête de South Hill, et y bâtirent de magnifiques villas de style géorgien ou fédéraliste grâce aux immenses profits dégagés par l'industrie textile.

C'est aussi à cette époque, en 1806, que fut fondé le premier journal de la ville, l' *Arkham Gazette*, grâce aux fonds des Fédéralistes de la famille Derby. Un peu plus tard, les industriels républicains de la ville subventionnèrent la création du *Bulletin*. Les Fédéralistes, qui avaient fait fortune dans le commerce maritime, étaient alors sur le déclin ; ils firent encore construire les belles villas de Federal Street et Curwen Street qui bordent les anciens prés communaux, mais ce fut leur dernière contribution notable à l'architecture d'Arkham.

En 1820, les berges sud de la rivière, de Peabody Avenue jusqu'à l'est de la ville, étaient occupées par les filatures et leurs industries annexes. Arkham s'urbanisait de plus en plus.

En 1850, une ligne de télégraphe reliait la ville à Boston. De grands érudits, attirés par la bibliothèque universitaire déjà très renommée et la proximité de Boston, vinrent enseigner à la Miskatonic University. Les quartiers situés au sud-ouest d'Arkham commencèrent à ressembler à ceux des vieilles villes universitaires de l'Est.

Dans le même temps, l'industrialisation s'intensifiait. En 1850, des briqueteries, des ateliers d'horlogerie et de maroquinerie, des usines de chaussures et, plus tard, de bijoux fantaisie s'implantèrent à l'est de la ville, sur les deux rives de la Miskatonic River. A la même époque, on construisit sur la rive sud une longue rangée d'entrepôts qui finit par s'étendre jusqu'à West Street.

Lorsque vint la guerre de Sécession, les hommes d'Arkham formèrent le 23° Régiment de Volontaires du Massachusetts. Vingt-sept d'entre eux trouvèrent la mort dans les combats - un monument élevé dans Christchurch Cemetery commémore leur sacrifice.

Après la guerre, la Miskatonic University devint progressivement une université à part entière. En 1870, l'éclairage public - il fonctionnait alors au gaz - s'étendait à presque toutes les rues de la ville, et les visiteurs étaient assez nombreux pour que se crée une compagnie de taxis autour de la gare. En 1873, Arkham se dota d'une police municipale après que les membres d'une *fraternity* - associations d'étudiants alors illégales - eurent pris une cuite mémorable au Doc Howard's, déclenché une bagarre et saccagé de nombreux magasins de Church Street (peu après, une loi fut votée interdisant les débits de boissons dans un certain périmètre autour du campus).

En 1882, une curieuse météorite tomba à l'ouest d'Arkham, sur une ferme appartenant à un certain Nahum Gardner. Des professeurs de l'université eurent beau l'examiner sous toutes les coutures, ils ne purent déterminer sa nature exacte. Les membres de la famille Gardner succombèrent par la suite à une étrange maladie et leurs terres finirent par devenir un désert aride et brûlé.

En 1888, des pluies de printemps sans précédent et des tempêtes qui firent remonter les eaux de l'océan dans l'estuaire de la Miskatonic River causèrent d'importantes crues. Arkham n'avait jamais connu pareille inondation. Les filatures implantées le long de la rivière furent gravement endommagées. Tout le sud-ouest de la ville, y compris une partie du campus, fut recouvert par les eaux et l'inondation fit de gros dégâts dans les archives stockées dans le sous-sol de la bibliothèque universitaire, détruisant nombres d'ouvrages quasi introuvables.

Les années suivantes, on construisit des canalisations et des digues en béton qui limitèrent les risques d'une deuxième catastrophe du même genre. Peu après, Arkham s'équipa de lignes de tramway et on vit apparaître dans certains foyers les premières installations d'éclairage électrique. Le téléphone fut installé dans la ville et, à la fin du siècle, pratiquement toutes les maisons avaient l'eau courante.

Comme pour narguer ces louables efforts, une terrible épidémie de choléra s'abattit sur la ville en 1905, faisant de nombreuses victimes dans la population. Parmi elles, se trouvait le professeur Allen Halsey, alors doyen de la Miskatonic School of Medecine, grand bienfaiteur d'Arkham, aimé et respecté de tous. On lui éleva une statue sur le campus, et elle domine encore aujourd'hui la ville qu'il aimait tant.

Les filatures d'Arkham ne se relevèrent jamais totalement de l'inondation de 1888. L'industrie de la Nouvelle-Angleterre avait perdu une bonne partie de ses commandes venues

du Sud, et la plupart des entreprises, mal assurées contre les dégâts des eaux, fermèrent définitivement leurs portes.

Durant la première guerre mondiale, les habitants d'Arkham firent leur devoir de citoyens. Une plaque commémorative apposée à l'hôtel de ville et une statue de soldat en bronze élevée sur les anciens prés communaux rendent hommage à ceux qui sont tombés sur les champs de batailles.

Le grand boom économique des années vingt ne toucha guère la Nouvelle-Angleterre, dont l'industrie était alors sur le déclin, mais il se fit sentir à Arkham grâce à l'université. Celle-ci et la ville sont depuis indissociablement liées, et nombre de commerçants se sont mis à travailler essentiellement, sinon exclusivement, pour leur clientèle universitaire. En 1928, la Miskatonic University est le cœur économique d'Arkham, et ses professeurs et administrateurs constituent la nouvelle aristocratie de la ville.

ARKHAM EN 1928

Bien que la Nouvelle-Angleterre se soit considérablement appauvrie après la Grande Guerre, des enquêtes menées à Arkham nous apprennent que 83% des habitants qui sont propriétaires de leur logement possèdent un fer à repasser électrique, 77% une machine à laver électrique ou à gaz, et que 51% ont ou projettent d'acheter un aspirateur. Près de 50% des foyers possèdent au moins une automobile et les commerçants se plaignent régulièrement des voitures garées juste devant leur magasin.

Les diligences qui reliaient jadis Arkham à Ipswich, Kingsport, Bolton et Salem ont disparu avec l'arrivée de l'automobile, mais depuis peu des lignes de bus assurent certaines de ces liaisons.

Il y a régulièrement des problèmes entre l'université et la municipalité d'Arkham. En ce moment, c'est le coût du maintien de l'ordre sur le campus qui est au centre des débats. Le Dr. Wainscott, nouveau président de la Miskatonic University, s'est personnellement engagé dans la polémique en se présentant aux élections municipales de novembre... Et s'il devient maire, l'éternel problème du partage du pouvoir entre l'hôtel de ville et l'université ne sera pas pour autant résolu!

Bien qu'Arkham ne connaisse pas de véritable boom économique, la construction de nouveaux immeubles résidentiels, de bâtiments universitaires et de stations-service attestent de sa prospérité. Le grand krach de 1929 va considérablement freiner, si ce n'est stopper cette vague d'urbanisation ; moins touchée que les villes voisines, Arkham sera cependant affectée par la crise. La plupart des industriels et des petits patrons licencieront du personnel, et nombre d'entre eux fermeront définitivement leur entreprise.

CHRONOLOGIE D'APRES LOVECRAFT

Ce résumé chronologique des événements survenus dans le comté d'Essex et la région alentour a été rédigé à partir des indications fournies par les œuvres de Lovecraft. Certains points du "Guide d'Arkham" s'en écartent légèrement (pour plus de précisions, voir l'introduction de ce livret).

1643 : Fondation d'Innsmouth.

1692 : Les Whately et les Bishop quittent Salem pour Dunwich.

1747 : Le révérend Abijah Hoadley, récemment arrivé dans la communauté Congrégationaliste de Dunwich, fait un sermon sur le thème des étranges grondements que l'on entend sur les collines avoisinantes et affirme qu'ils sont la voix du Malin. Peu après, il disparaît mystérieusement .

1846 : Une filature nocturne permet de suivre Marsh jusqu'à Devil Cliff (les Falaises du Diable), où il est arrêté ainsi que 32 autres personnes. Tous sont emprisonnés, mais Marsh parvient à s'évader peu de temps après, et la moitié des habitants de la ville périt "à la suite d'une épidémie et d'émeutes".

1846 : Le capitaine Obed Marsh se remarie, mais personne à Innsmouth ne rencontre sa seconde femme.

1863 : Les agents recruteurs fédéraux arrivent à Innsmouth en tant que simples observateurs.

1882 (juin) : Une étrange météorite s'abat sur la ferme de Nahum Gardner, située à l'ouest d'Arkham, assez loin de la ville pour que personne n'entende le bruit de sa chute. La nouvelle n'arrive à Arkham que le lendemain matin. Trois professeurs de l'université se rendent aussitôt sur les lieux ; ils y retournent le lendemain car l'échantillon prélevé la veille s'est volatilisé lorsqu'ils l'ont placé dans une éprouvette.

1883 (mars) : La végétation autour de la ferme des Gardner se met à présenter de curieuses anomalies. Des universitaires viennent observer le phénomène, qu'ils déclarent anodin.

1890 : La mère de Lavinia Whately disparaît dans d'étranges circonstances.

1905 : La typhoïde ravage Arkham, faisant de nombreuses victimes. Au plus fort de l'épidémie, un tueur fou abat 15 personnes avant d'être capturé par la police. Il ressemble étonnamment au professeur Allan Halsey, ancien doyen de la Faculté de Médecine d'Arkham, mort quelques jours plus tôt de la typhoïde.

1908 (14 mai) : Le Dr. Nathaniel Wingate Peaslee s'évanouit au beau milieu d'un cours ; il restera amnésique pendant plusieurs années.

1912 (30 avril au soir) : De forts grondements retentissent dans les collines de Dunwich et se font entendre jusqu'à Arkham. C'est cette nuit-là que sont conçus Wilbur Whately et son frère jumeau. Peu de temps après, le vieux Whately entreprend des travaux au premier étage de sa maison, dont il condamne les fenêtres à l'aide de planches.

1913 (2 février, jour de la Chandeleur) : Naissance de Wilbur Whately à Dunwich.

1913 (31 octobre, Beltane - ancienne fête celtique) : On aperçoit de Dunwich un grand flamboiement au sommet de Sentinel Hill.

1915 (30 avril au soir) : De fortes secousses sismiques ébranlent Sentinel Hill ; elles sont perceptibles jusqu'à Aylesbury. Le même phénomène se reproduira chaque année pendant dix ans.

1915 (septembre) : Le Dr. Laban Shrewsbury disparaît mystérieusement alors qu'il se promenait seul sur une route de campagne située à l'ouest de la ville.

1915 (31 octobre, Beltane) : Les forts grondements que l'on entendait à Sentinel Hill s'accompagnent à présent de gerbes de flammes s'échappant du sommet de la colline. Ce phénomène se reproduira chaque année pendant dix ans.

1917 : Le bureau de recrutement militaire de Dunwich ayant du mal à remplir ses quotas, plusieurs inspecteurs et

médecins fédéraux arrivent sur place pour mener leur enquête. L'*Advertiser* d'Arkham et le *Globe* de Boston se font l'écho de rumeurs selon lesquelles la population de cette zone est frappée de dégénérescence ; ils vantent les curiosités de la région afin de favoriser les échanges avec l'extérieur, mentionnant, entre autres, l'étonnante précocité de Wilbur, les pratiques occultes et l'étrange bibliothèque du vieux Whately, les fenêtres condamnées de sa ferme et les grondements sourds qui retentissent sur la colline. Sur une photo, Wilbur, alors âgé de quatre ans et demi, en paraît quinze - ses joues et son menton sont couverts d'un duvet sombre et dru.

1922 (Noël) : L'anonyme protagoniste de *The Festival* fait une horrible expérience à Kingsport.

1923 : Le vieux Whately condamne les fenêtres du deuxième étage de sa maison.

1924 (premier août) : Wilbur fait appeler le docteur Houghton d'Aylesbury et, à une heure du matin, celui-ci assiste à la mort du vieux Whately.

1925 : Le Dr. Henry Armitage, de la Miskatonic University, rend visite à Wilbur Whately dans sa maison de Dunwich (il était depuis quelques temps en correspondance avec le jeune homme).

1926 (31 octobre) : Disparition de Lavinia Whately.

1927 : Wilbur Whately prend ses livres et ses effets personnels, les installe dans deux cabanes et entreprend de nouveaux travaux dans la maison : il condamne les fenêtres du rez-de-chaussée et abat toutes les cloisons.

1927 (15 et 16 juillet) : Un étranger en visite à Innsmouth précipite la décision du gouvernement fédéral d'ouvrir une enquête.

1927 (3 novembre) : Des pluies torrentielles s'abattent sur le Vermont ; les rivières en crue charrient d'étranges corps rosâtres.

1927 (hiver) : Les agents officiels du gouvernement fédéral poursuivent discrètement leur enquête sur les curieux phénomènes constatés à Innsmouth.

1927 (hiver) : Wilbur Whately commence à fréquenter régulièrement la bibliothèque universitaire - ce qu'il fera jusqu'en 1928 - afin d'y recopier des passages du terrible *Nécronomicon*. Le jeune homme demande qu'on lui prête le livre, mais le professeur Armitage refuse.

1928 (janvier) : A Arkham, Walter Gilman, qui a loué une chambre à Witch House (la Maison de la Sorcière) fait d'étranges rêves.

1928 (février) : Des agents fédéraux assistés par des policiers de l'état du Massachusetts font une série de descentes à Innsmouth. Ils procèdent à des arrestations et détruisent systématiquement, par le feu ou au moyen d'explosifs, toute une série de bâtiments côtiers inoccupés. Les autochtones pensent que ces mesures sont liées à la répression du trafic de whisky. On signale qu'un sous-marin a détruit à coups de torpilles un pan de Devil Cliff situé à un peu plus de deux kilomètres d'Innsmouth.

1928 (premier mai) : Walter Gilman meurt, le cœur dévoré par Brown Jenkins, le gros rat apprivoisé de Keziah Mason.

1928 (juin) : Le Dr. Wilmarth reçoit un enregistrement phonographique en provenance du Vermont. Des voix de Mi-Go y sont gravées dans la cire.

1928 (mardi 3 août) : Wilbur Whately est tué par le chien de garde de l'université alors qu'il tentait de dérober le *Nécronomicon*.

1928 (dimanche 2 septembre) : Au terme de presque un mois de travail, Armitage parvient à transcrire toute la première partie du journal de Wilbur Whately.

1928 (3 septembre) : Armitage passe sa journée plongé dans des livres.

1928 (4 septembre) : Morgan et Rice rendent visite à Armitage, qui leur confie un terrible secret. Ils le quittent pâles et tremblants.

1928 (5 septembre) : Wilmarth reçoit un avertissement d'Akeley, son correspondant du Vermont ; celui-ci lui recommande entre autres de "se tenir sur ses gardes".

1928 (dimanche 9 septembre) : L'Abomination de Dunwich est pour la première fois repérée par Luther Brown, le garçon de ferme de George Corey, qui conduisait ses vaches au pré. Chauncey, le fils de Sally Sawyer, découvre un peu plus tard les ruines de la maison des Whately ; celle-ci semble avoir littéralement explosé. On commence à retrouver des vaches blessées - elles appartiennent à Seth Bishop.

1928 (11 septembre) : Le monstre attaque la ferme d'Elmer Frye, détruisant son étable et tuant les trois quarts de son bétail.

1928 (jeudi 13 septembre): A trois heures du matin, il massacre toute la famille Frye.

1928 (13 septembre) : Après une courte visite de la ferme du Vermont en compagnie de son "ami" Akeley, Wilmarth s'enfuit, terrifié par ce qu'il vient d'y découvrir.

1928 (vendredi 14 septembre) : Armitage, Rice et Morgan se rendent à Dunwich en voiture. Ils ne tardent pas à apprendre la destruction de la ferme des Frye et découvrent que cinq policiers ont apparemment disparu. La nuit suivante, le monstre fait trois nouvelles victimes : Seth Bishop, Sally Sawyer et son fils Chauncey.

1928 (15 septembre) : Armitage, Rice et Morgan parviennent à abattre le monstre au sommet de Sentinel Hill.

1928 (7 octobre) : Randolph Carter, alors en visite à Arkham, disparaît mystérieusement. On retrouve sa voiture garée au pied d'Elm Mountain.

1928 : Année probable du mariage d'Edward Derby et d'Asenath Waite.

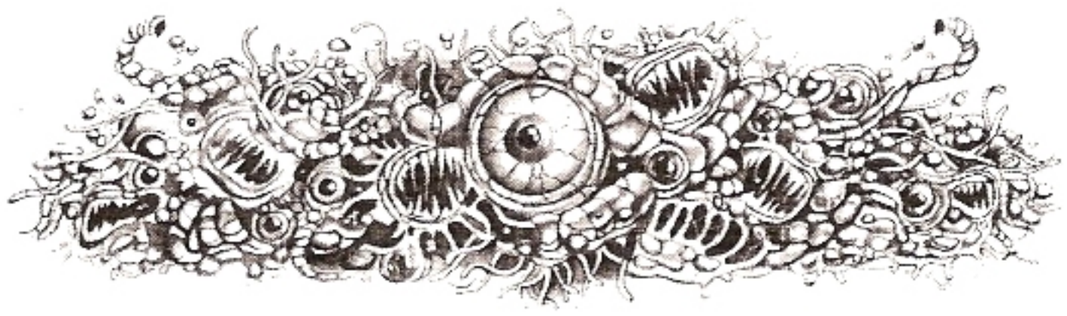
1930 (2 septembre) : Les membres de l'expédition antarctique organisée par la Miskatonic University et sponsorisée par la Fondation Nathaniel Pickman Derby quittent le port de Boston à bord du brick *Arkham* et du trois-mâts *Miskatonic*.

1930 (20 octobre) : Ils atteignent le cercle polaire.

1931 (24 janvier) : Atwood et Lake périssent dans le désert de glace, victimes d'horribles créatures du Mythe.

1931 (mars) : Une tempête détruit le toit de Witch House, alors inhabitée.

1935 : Départ de l'expédition organisée par l'université à destination du vaste désert de l'Australie occidentale.



INDEX

des entreprises, services, personnages et lieux décrits dans le "Guide d'Arkham" à l'exception de l'université

Rubriques Générales

Cimetières et entreprises de pompes funèbres
Clubs et associations
Créatures monstrueuses
Descriptifs individuels des PNJ
Divers
Eglises
Entreprises de service public
Etablissements éducatifs
Etablissements médicaux
Hôtels et locations diverses
Industries et services commerciaux
Journaux
Lieux publics
Loisirs et restauration
Magasins et boutiques
Maisons particulières
Moyens de transport et de communication
Ouvrages occultes
Professions et hobbies
Services divers
Services financiers
Sites étranges

Cimetières Et Entreprises De Pompes Funèbres

Christchurch Cemetery 917
Fosse commune de Potter's Field 102
Morgue de Whitechapel 604
Old Arkham Cemetery 712
Old Wooded Cemetery.....401
Pompes funèbres Eleazar.....910
Pompes funèbres Mehler.....705

Clubs Et Associations

Athletic Club 605
Chambre de Commerce 125
Le "Club" 913
Club de Tir 416
Filles de la Révolution Américaine .813
Loge Maçonnique.....107
Miskatonic Club 812
Œil d'Amara.....904
Rotary Club.....205
Société d'Histoire.....901
S.P.A. 627
Troupe de théâtre amateur 109

Créatures Monstrueuses

Brown Jenkin.....711
Le Rôdeur devant le Seuil 1001
La Couleur Tombée du Ciel.....1010
Le fantôme de Goody Fowler 402
L'Innommable.....403

Descriptifs Individuels Des PNJ

Allen, Beatrice 303
Armitage, Dr. Henry.....623
Armwright, Dr. Chester.....609
Appley, Bartholemew IV.....139
Babson, Eunice 1012
Benito, Lou.....913
Dan le barman 104
Dunlap, Ed.....134
Derby, Edward 1012
Elwood, Frank.....711
Freen, Larry 104
Gaspard, Jason 904
Gilman, Walter 711
Golditz, Meyer 412
Greg Le Monstre 501
Harden, Lt. Luther 232
Harrigan, Lt. Mickey 232
Harrington, Stanley 1013
Hearne, Alex.....130
Heath, Kenneth 204
Helcimer, Danté.....801
Henry, Roberta 128
Hommes de main (cinq) 412
Jenkin, Brown.....711
Jeune délinquant.....513/720
Leary, Eddie 412
Mason, Keziah 711
Morgan, Francis 615
O'Bannion, Danny.....412
Peabody, E. Lapham 901
Peaslee, Wingate 612
Peck, Willard 108
Pin Liou.....238
Policier (sergent) 232
Policier (simple agent).....232
Potrello, Joe.....913
Le Rôdeur devant le seuil 1001
Sam le portier.....104
Sargent, Abigail 1012
Sargent, Moses 1012
Shalad, Dr. Moamar.....615
Shear, Jonathan 816
Shrewsbury, Dr. Laban.....103
Sills, Bobby 412
Stuckey, Lt. Ray 232
Thorne, Melissa 310
Waite, Asenath.....1012
Wilmarth, Albert N.....615
Wilson, Hagan 914

Divers

Briqueterie Dunham 513
Chantier de construction 114
Chantier de démolition 220
Décharge municipale 1005
Docks 410
Entrepôts désaffectés.....411/440
Orne's Gangway 722
Propriétés des chemins de fer 138/242
Tower Building 118

Eglises

Asbury M.E. Church.....206
Bayrar's Church 714
Christchurch (église épiscopale)..448
East Church 503
Eglise Congrégationaliste d'Arkham.....817
Eglise du Sacré Cœur (catholique).....909
Eglise Saint Michel (catholique) ..718
Eglise Saint Stanislas (catholique).....906
Première Eglise Baptiste 715
Première Eglise Presbytérienne ...806
Première Eglise Unitarienne.....302
Temple Baptiste.....306
West Church.....408

Entreprises De Service Public

Arkham Bell Telephone.....223
Arkham Edison.....230
Arkham Fuel & Charbon.....113
Château d'eau et station de pompage.....101
Compagnie du gaz 222
Transformateur électrique de French Hill 723
Transformateur électrique du Northside.....304
Transformateur électrique du sud-ouest 602

Etablissements Educatifs

Ecole de Comptabilité de Nouvelle-Angleterre 710
Ecole de Danse Arthur Murray....418
Ecole de Diction pour Jeunes Filles 117
Ecole Positiviste.....717
Ecole Primaire Daniel Shay.....802
Ecole Primaire Eben S. Draper....719
Ecole Primaire Halsey 915
Ecole Primaire Hubbard.....407
Ecole Primaire Jenkin.....105
Ecole Primaire Martin 305
Lycée Communal d'Arkham 603
Lycée d'Etat de Rivertown 508
Pickering House.....301
Société d'Histoire 901

Etablissements Médicaux

Asile psychiatrique 201
Foyer des Vétérans d'Arkham 601
Hôpital Sainte Marie 611
Institut Larkin 902
Maison de santé de Whitechapel .804

Hôtels Et Locations Diverses

Beacon of Hope House 509
Borden Arms Hotel 130
Chelsea House Apartments 456
Clark's Accommodations.....814
Foyer Eleanor Peabody 504
Franklin Place 801
Guardian Apartments.....106
Harding House 115
Hôtel Miskatonic.....626
Immeuble locatif bon marché.....914
Lewiston House 708
Pension Harriet Botsford.....628
Simpson Apartments 911
Smith's Boarding House 716
Szymanski's Boarding House 907
Terrace Building 111
Tilden Arms Hotel.....134
Timbleton Arms.....810
Y.M.C.A. 721
Witch House 711

Industries Et Services Commerciaux

Abattoirs 241
Anderson's Chemical 307
Arkham Baler Co 126
Arkham Dairy.....404
Ateliers de Reliure Bunden 237
Filatures de Laine d'Arkham 309
Livreurs de Glace Réunis 308
Lucky Clover Cartage.....412
Matériaux de Construction Sheehan 239
Scierie Adam 240

Journaux

Arkham Advertiser 128
Arkham Gazette.....108
Miskatonic University Crier.....625

Lieux Publics

Bibliothèque municipale 208
Bureau des Ecoles Publiques 406
Caserne.....244
Caserne des pompiers.....236
Commissariat 232
Ecoles publiques
105/305/407/508/603/719/802/915
Hôtel de Ville 221
Independence Square 211
Palais de Justice.....210
Poste 233

Loisirs Et Restauration

Amherst Theatre.....225
Anton's Restaurant.....912
Art's Billiards.....215
Bee's Diner 209
Café restaurant Bell.....442
Café restaurant de la Grande-Route.....129
Cafétéria universitaire 706
Chez Fenner 1015
Chez Tante Lucy.....133
Church Street Cafeteria 444
Commercial House.....131
Crawford's Restaurant 213
Ecole de Danse Arthur Murray....418
Fleetwood Diner.....202
Glaces Chez Dennison 227
Grafton Diner 137
Location de bateaux Arley.....505
Manley Theatre.....109
Musée de cire Sander.....136
Penny Arcade 226
Salon Mlle Andrew.....903
Speakeasy 104
Telenews Cinema.....212

Magasins Et Boutiques

Accessoires de théâtre (Markwill).....443
Animaux familiers (Cunningham)....419
Antiquités (G. Tillinghast) 421
Armurerie (E. Parrington) 416
Bazar (Woolworth).....438
Bijouterie (Lazlo Caselius).....429
Boulangerie (Taranowski N.) 116
Boulangerie (Taranowski S.).....446
Chaussures (à l'Université) 433
Confiserie (Marsh).....436
Cycles (Campus).....702
Epicerie (Benson).....452
Epicerie (First National Grocery Store).....243
Epicerie (Grande Epicerie d'Arkham) 502
Epicerie (Kroger's).....437
Epicerie (Northside Market).....228
Fleuriste (Winside) 703
Grand Magasin (Gleason's) 457
Horlogerie (Malloy).....423
Jouets F & M.....455
Livres neufs (Jaywill) 434
Livres d'occasion (Harden) 450
Livres rares (Tillinghast) 124
Magasin de musique (Manelli).....420
Marchands de journaux.....135/441
Matériel de camping (Stewart).....454
Meubles (Anderson) 417
Objets d'Art (ver Hoven) 414
Opticien (Evans) 422
Orfèvrerie (E. Waite).....427
Papeterie (Gilman) 431
Pharmacie (Bryant / Walgreen).....445/701
Philatélie (Hardwicke) 120
Quincaillerie (B.F. Jones).....451
Radios et phonographes (Valencia).....424
Serrurerie (Caleb Markham).....449
Souvenirs (d'Arkham) 447
Souvenirs (Boutique de l'université) 435
Tabac (Avery).....425
Tatouages (Pin Liou) 238
Taxidermie (J.J. Abbott).....119
Télescopes (Walters).....426
Vente par correspondance (Sears)..458
Vêtements pour femmes (Hattie)....428
Vêtements pour hommes (Pike / Boutique de l'Université)...430/435
Vêtements d'occasion (Aux Bonnes Affaires).....453

Maisons Particulières

H. Armitage 808
L. Shrewsbury 103
N. W. et W. Peaslee 606
A. N. Wilmarth 815

Moyens De Transport Et De Communication

Arkham Advertiser 128
Arkham Gazette 108
Automobiles 229
Avions 1013
Bateaux 505
Bus à destination d'Innsmouth ... 203
Bus Nord/Sud 127
Camions 412
Chevaux 511
Cycles 702
Miskatonic University Crier 625
Poste 233
Taxis 234
Téléphone 223
Trains 132
Tramways 224
Voitures attelées 308/512
Western Union 132

Ouvrages Occultes

Al-Azif 1001
Azathoth & Autres 208/623/1012
Cthaat Aquadingen 714
Cthulhu dans le Nécronomicon 103/208/623
Culte des Goules ... 124/623/801/1001
Cultes Innommables 1012
Culte des Sorcières en Europe Occidentale 623/904
Des Démons aux Formes Inhumaines 1001
Les Ecrits de Ponape 904
Etude du Mythe 103/208/623
Les Fragments de Celaeno ... 103/623
Les Fragments de G'Harne 801
Le grimoire de Goody Fowler 1009
Le journal de Whately 623
Liber Ivonis 623/904/1001
Livre de Dzyan 302/801/1012
Livre d'Eibon 623
Le manuscrit d'Eli Davenport 623
Manuscrits Pnakotiques 623
Le Manuscrit du Sussex 103/904
La Météorite de la Ferme Gardner .. 623
Nécronomicon 623
Nécronomicon (Dee) 623
Les notes d'Herbert West 609
Le Peuple du Monolithe 623/1012
Prodiges de la Canaan de Nouvelle-Angleterre 208/623/715/901/1001
Le Rameau d'Or 623/904
Les Révélations de Glaaki 809
Le sermon du révérend Hoadley 623
Les Tablettes de Zanthu 103/111
Les Tessons d'Eltdown ... 103/623/904
Le Texte de R'Lyeh 103
Unausprechlichen Kulten 623
Vermiis Mysteriis 1001/1012
Zekerboni 809

Professions Et Hobbies

Adeptes de l'Evil Coven .....
Abigail La Rue (Tama) 1007
Joe Ambrose (Jergat) 1007
H. Beemis (Balazar) 1007
R. Czyenck (Regneh) 1007
W.D. Johnston (Ahmala) 1007
K. Mason (Nahab) 711/1007
E. W. Perkins III (Jabal) 1007
Marla Slocum (Shana) 1007
E.W. Smith (Camlas) 1007
Daniel Swain (Sugga) 1007
Jennifer Tilstrom (Yula) 1007
Sheila Torsten (Belag) 1007
J. A. White (Katal) 1007
Animaux familiers (marchand)
Albert Cunningham 419
Architecte
Daniel Upton 803
Armurier
Edward Parrington 416
Artiste peintre
Hagan Wilson 914
Astrologue
Madame Dulagi 911
Avoués
Edwin Cassidy 118
Bertrand Chambers 216
Lee E. Craig 210
E.E. Saltonstall 123
Barbier
Aldo Petrucci 916
Bibliophile
Stewart Portman 809
Bibliothécaire
Ellen Whitmarsh 208
Botaniste
Dr. Homer Winside 703
Brocanteur
Hiram Cahoone 512
Chirurgien esthétique
Dr. Garrison Sinderwald 218
Comédienne (amateur)
Elizabeth Peabody 109
Commerçants
J. Aberstrom (coiffeuse) 432
R. Adams (épicier) 502
Bert Arley (loueur de bateaux) 505
Jasper Benson (épicier) 452
Clell Flint (marchand de jouets) .. 455
B.F. Jones (quincaillier) 451
Dean Martelle (marchand de jouets) 455
Hattie O'Brian (marchand de vêtements) 428
G. Stewart (marchand de matériel de camping) 454
Edith Winkler (marchande de souvenirs) 447
Elijah Potts (tailleur de pierres) ... 405
Comptable
Jedediah Marsh 110
Courtiers de bourse
James Gedney 118
Gordon Brown 118
Criminels et délinquants
Bartholemew Appley IV 139
Lou Benito 913
Dan le Barman 104
Larry Freen 104
Meyer Golditz 412
Greg le Monstre 501
Alex Hearne 130
Hommes de main (cinq) 412
Jeune délinquant type 513/720
Eddie Leary 412
Danny O'Bannion 412
Guiseppe Potrello 913
Sam le Portier 104
Jonathan Shear 816
Bobby Sills 412
Melissa Thorne 310
Randle Wade 207
Dentiste
G . R. Feldman 118
Electronique (vendeur/réparateur d'appareils) .....
Robert Valencia 424
Entraineur de boxe
Luca Maruzzo 720
Entrepreneur de pompes funèbres
Jaspar Eleazar 910
Erudits
Jason Gaspard 904
Danté Helcimer 801
Pin Liou 238
Fonctionnaires
B. Adams (chef de brigade des sapeurs pompiers) 236
Eldon Jenkin (principal) 508
Janet Larkin (secrétaire de mairie) .. 221
J. Manton (superintendant des écoles) 406
Joseph Peabody (maire) 221
Anita Pierce (principal) 603
Keezar Randall (juge) 210
D. Slocum (administrateur) 221
Eli Whittaker (receveur des postes) 233
Garçon de course
Bobby Ashbourne 132
Géomètre
George Lillibridge 115
Historiens
E. Lapham Peabody 901
Edwin Tillinghast 124
George Tillinghast 421
Homme d'affaires
Robert Beckworth 812
Horloger
John Malloy 423
Hypnotiseur
Alain Couzon 716
Joailler
Lazio Caselius 429
Journalistes
Michael Crane (Gazette) 108
Harvey Gedney (Advertiser) 128
Roberta Henry (Advertiser) 128
Willard Peck (Gazette) 108
H. Penobscott (Miskatonic University Crier) 625
Libraires
Herbert Harden 450
Malvina Jaywil 434
Edwin Tillinghast 124
Logeurs
Mlle Elizabeth Clark 814
M. et Mme Dombrowski 711
M. et Mme Franklin 801
M. et Mme Harding 115
M. et Mme Smith 716
Mme Szymanski (veuve) 907
Marchand de journaux
Ernie Trout 135
Maréchal-ferrant
Jacob Asker 511
Mécaniciens
Bucky Heingrapper 1013
Abel Sykes 235
Médecins
Morton Hartwell 807
Stanley Malkowski 907
Ephraïm Sprague 118
Horton Wilson 805
Médium
Gerrhardt Wvinch 111
Moniteur d'auto-école
Harvey Ballard 229
Objets d'art (expertise et restauration)
Andreas ver Hoven 414
Opticiens
Bernard Evans 422
Timothy Walters 426
Orfèvre
Elisha Waite 427
Personnages étranges
Beatrice Allen 303
Eunice Babson 1012
Ellen Crawford 303
Edward Derby 1012
Ed Dunlap 134
Frank Elwood 711
Walter Gilman 711
Ammi Pierce 1011
Abigail Sargent 1012
Joe Sargent 203
Moses Sargent 1012
Asenath Waite 1012
Pharmacien
Mather Bryant 445
Photographe
Timothy Walters 426
Pilote d'avions / moniteur de vol
Stanley Harrington 1013
Policiers
Mickey Harrigan (lieutenant) 232
L. Harden (inspecteur en chef) 232
William Keats (capitaine) 232
Asa Nichols (commissaire) 232
Ray Stuckey (lieutenant) 232
Sergent type 232
Agent type 232
Prêtres et pasteurs
Armbruster (église congrégationaliste) 817
A. Bishop (église épiscopale) 448
C. Iwanicki (église catholique) 906
A. Morency (église catholique) 909
C. Noyes (église baptiste) 715
P. Sheene (église catholique) 718
W. Spencer (église unitarienne) ... 302
E. Sutton (église presbytérienne) 806
E. Wallace (église méthodiste) 206
Privé
Kenneth Heath 204
Professeur de chant
Alberto Mancili 420
Psychanalistes
Dr. Heinrich T. Muelhig 219
Dr. Allen Turner 118
Psychiatres
Dr. Eric Hardstrom 201
Dr. Parker Larkin 902
Sculpteur
Pete Sander 136
Serruriers
Richard Henry Ace 415
Caleb Markham 449
Souffleur de verre
Gregor Weilder 506
Tailleur de pierres
Elijah Potts 405
Taxis (directeur de la compagnie de)
Gregory Dahlberg 234
Veilleur de nuit
Sawyer Lyman 118
Vétérinaire
William "Doc" Pinter 905
Vitrier
Gunther Schmidt 510
Zoologue
Albert Cunningham 419

Services Divers

Ace Alarmes et Coffres 415
Arkham Imprimerie 507
Bains publics du Southside 713
Blanchisserie Keenan 709
Blanchisserie d'Uptown 121
Coiffure pour hommes "A l'Université" 704
May Ladies Beauty Salon 811
Melissa Thorne 310
Miss Jenny, coiffure pour dames ... 432
Petrucci coiffure pour Hommes ... 916
Revue de Presse Service 122
Station-Service ESSO 413
Station-service Phillips 66 235

Services Financiers

Agence Immobilière Manton 118
Agence de Prêt d'Arkham 112
Arkham First Bank 214
Cabinet d'Assurances Stieglitz & Fils 118
Cabinet Gedney & Brown, courtiers de bourse 118
Diamond Credit Agency 207
Federal Bond Agency 217
Jedediah Marsh & Associés 110
Miskatonic Valley Saving Bank ... 231

Sites Etranges

Clark's Corners 1008
La Colline du Gibet 402
Le cottage de Goody Fowler 1009
Crowninshield Manor 1012
La ferme des Chapman 1006
La forêt des Billington 1001
Le grenier de Mme Crawford 303
La Grotte aux Serpents 1002
L'île déserte 409
Kingsport Head 1014
La Lande Brûlée 1010
La Maison de l'Innommable 403
Meadow Hill 1007
La villa des Carter 1003
Witch House 711

Guide d'Arkham

Descriptif des lieux utiles, typiques ou étranges de la ville, portraits et statistiques de certains de ses habitants.

Arkham se compose de neuf quartiers, trois situés au nord de la Miskatonic River (décrits, en commençant par le plus à l'ouest, dans les sections 100 à 300 de ce guide) et six de l'autre côté de la rivière (décrits, également en commençant par le plus à l'ouest, sections 400 à 900).

Pour chaque quartier, vous trouverez deux ou trois plans insérés dans le texte. L'ordre - tout à fait arbitraire - des descriptifs consacrés aux lieux ou aux personnages correspondants n'en est pas affecté.

Chacun de ces descriptifs est précédé d'un numéro de référence comportant trois chiffres ; le premier indique le quartier de la ville où se trouve le domicile du personnage, le bâtiment public, l'entreprise ou le site décrit. Les deux suivants correspondent à son numéro de classement au sein de la section consacrée au quartier en question. Ainsi, le numéro de référence 202 se situe à Downtown (quartier N° 2) nous lui avons consacré le deuxième descriptif de cette section.

Une dixième section, intitulée "Les Alentours d'Arkham" (descriptifs 1000 à 1015) fait l'inventaire des centres d'intérêt situés à l'extérieur de la ville.

Nous n'avons en aucun cas cherché à être exhaustifs. Bien qu'Arkham attire nombre d'érudits et de chercheurs, ce n'est qu'une petite ville universitaire, somme toute assez ordinaire, que ses habitants considèrent à juste titre comme à peine supérieure à la moyenne des bourgades du même genre. Elle doit pouvoir s'étendre et se transformer au fil de vos campagnes, afin d'offrir un visage toujours nouveau aux investigateurs qui s'y installeront ou y séjourneront le temps d'une enquête.

Comment Retrouver Une Adresse

Le conseil municipal a récemment adopté un système de numérotation des maisons uniforme. Si l'on part de l'intersection de Main Street et de Garrison Street en direction d'un des quatre points cardinaux, on passera successivement les *blocks* (lisez "pâtés de maisons") 100, 200, 300, etc. et on trouvera les numéros pairs à droite et les numéros impairs à gauche.

Les *blocks* les plus importants, comme ceux situés sur College Street, et Pickman Street à l'ouest de Garrison Street, sont subdivisés en quatre.

Exemple : la maison d'Albert N. Wilmarth, au numéro 118 de W Saltonstall Avenue, se trouve côté nord, près de l'intersection de cette rue avec Garrison Street, et sa façade est exposée au sud.

Les adresses suivies de "1/2" (mettons 110 1/2 Walnut Street) correspondent à des appartements ou des bureaux situés à l'étage.

Les noms des rues qui, comme Walnut Street, ne traversent pas toute la ville, ne sont pas précédés des lettres N (North), S (South), W (West) ou E (East).

Les ruelles sinueuses et la construction de bâtiments neufs font qu'il n'est pas toujours facile de s'y retrouver (les maisons donnant sur des impasses ou des cours intérieures n'arrangent rien).

A l'exception d'Orne Gangway, les impasses ne sont pas marquées sur les plans - sachez cependant qu'il y en a beaucoup et qu'elles sont généralement sinueuses, mal, voire pas éclairées, et peu accueillantes.

NORTHSIDE

Quartier N° 1

Le Northside s'élève suivant une pente plus ou moins régulière de la rivière à Derby Street, rue qui suit la ligne de crête.

Derby et Curwen Streets sont bordées de riches demeures de style néo-classique, victorien ou géorgien, surtout près de l'intersection de Brown et Jenkin Streets. Ces villas donnent pour la plupart sur de vastes cours, souvent fermées par des murs en pierre et des portails de fer forgé ; certaines (au nord de Derby Street) sont entourées de véritables parcs.

Au sud de Curwen Steet s'étend un quartier d'affaires qui abrite de nombreux bureaux. Les bâtiments les plus en vue sont le célèbre Tower Building, haut de sept étages, la gare Boston & Maine et les sièges des deux journaux d' Arkham, la *Gazette* et l'*Advertiser*.

Une petite zone industrielle s'étend de High Lane jusqu'aux faubourgs nord de la ville ; on y trouve des ateliers d'artisans et quelques petites usines, pour la plupart désaffectées.

101
Le Château d'Eau Et La Station De Pompage

560 W Derby Street. La station de pompage filtre l'eau de la Miskatonic River - à défaut de la purifier totalement - et l'expédie dans un haut château d'eau situé non loin de là. La force de gravité suffit à assurer une pression décente dans tous les foyers d'Arkham. Un ou plusieurs employés travaillent en permanence dans la station.

Haut de plus de 18 mètres, le château d'eau domine tout Arkham. Des barreaux de fer fixés à l'un des piliers qui le supportent permettent d'atteindre l'étroite passerelle métallique qui entoure la grande cuve de stockage de laquelle on peut apercevoir toute la ville. En cas d'urgence, si la pompe venait à tomber en panne, la cuve pourrait assurer le ravitaillement en eau d'Arkham pendant un certain temps.

Les services d'hygiène affirment qu'Arkham a besoin d'une eau plus pure, et les ingénieurs soulignent que, vu le développement de la ville, ses réserves actuelles - moins de 400 000 litres - sont nettement insuffisantes. Pour résoudre ce problème, on projette de créer un lac artificiel à l'ouest de la ville.

102
La Fosse Commune De Potter's Field

945 N Garrison Street. C'est traditionnellement la dernière demeure des indigents, des vagabonds et de ceux qui n'ont ni famille ni ami à Arkham. Herbert West a utilisé cet endroit pour faire ses macabres expériences et des Goules y ont élu domicile.

103
Laban Shrewsbury

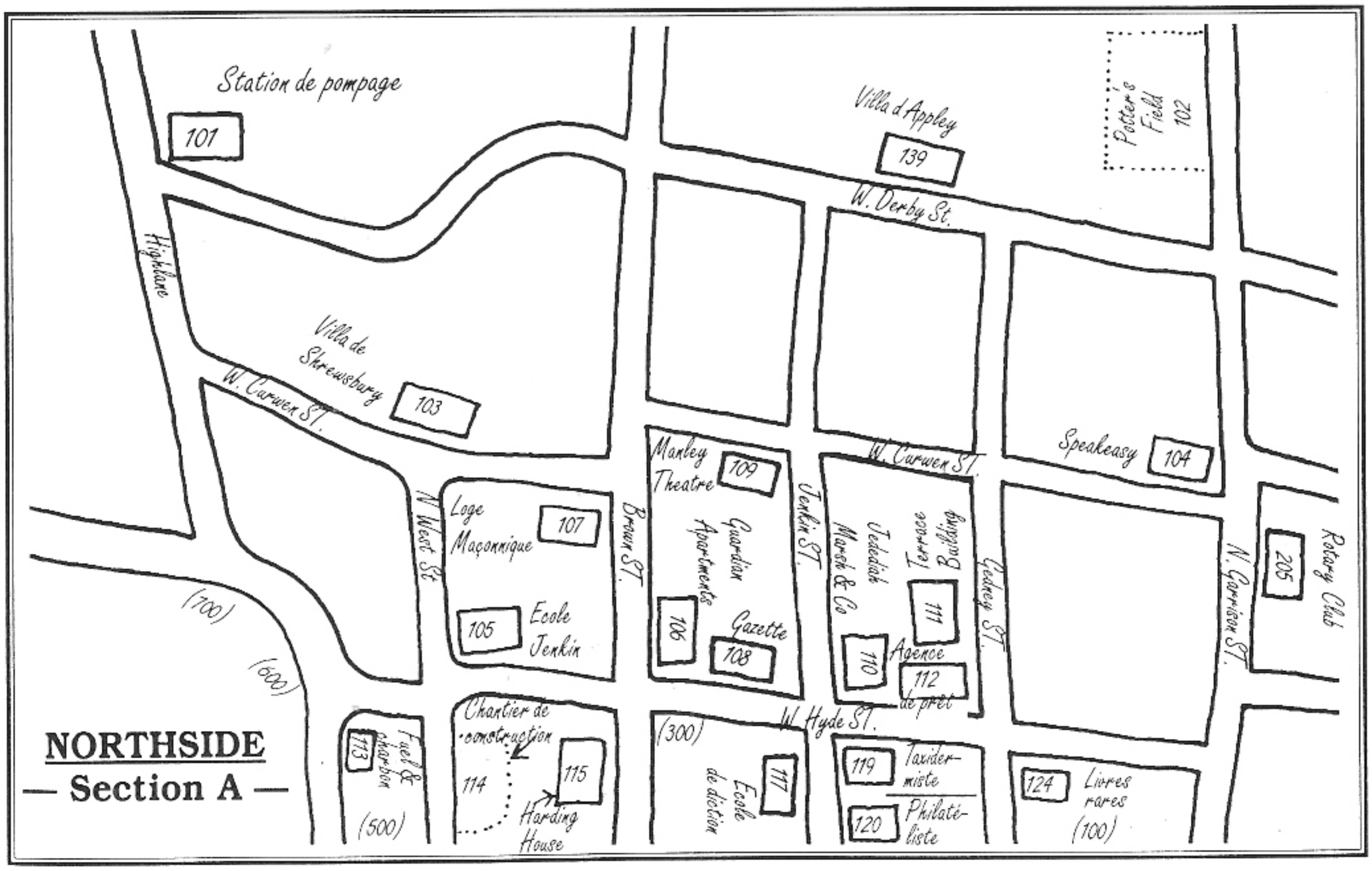
498 (anciennement 493) W Curwen Street. La maison de Laban Shrewsbury est fermée depuis la mystérieuse disparition, en 1915, de cet anthropologue de renom. C'est l'avoué E.E. Saltonstall qui en conserve les clefs et qui paie les impôts et les échéances des assurances avec les revenus de la propriété.



Laban Shrewsbury

La bibliothèque de la villa renferme des livres et des manuscrits fort intéressants : une deuxième copie manuscrite des *Fragments de Celaeno* (identique à celle conservée à l'université), des exemplaires du *Manuscrit du Sussex*, des *Tablettes de Zanthu* et des *Tessons d'Eltdown*, ainsi que des livres de Shrewsbury lui-même - *Cthulhu dans le Nécronomicon* et *Etude du Mythe Chez les Tribus Primitives d'Aujourd'hui Avec Référence au Texte de R'Lyeh* (pour plus de précisions, voir le chapitre consacré à la bibliothèque universitaire).

Une traduction complète - mais codée - du *Texte de R'Lyeh* est dissimulée dans un tiroir fermé à clef du bureau. Les investigateurs n'ayant pas une grande expérience de la Cryptographie n'ont aucune chance de la déchiffrer.



UN NOUVEAU SORT : LECTURE AVEUGLE

Ce sort permet, à qui le lance, de lire un texte les yeux bandés ou dans l'obscurité - le personnage doit cependant comprendre les symboles employés car le sort en lui-même ne lui donne aucune connaissance linguistique particulière. Le texte apparaît clairement devant ses yeux, comme si les mots se gravaient dans l'espace, et il lui suffit de tourner les pages ou de dérouler le parchemin pour le voir défiler.

Pour six heures de lecture ou moins sur un texte donné, le personnage doit investir 1 point de Magie et rester en contact physique avec le livre, le manuscrit ou l'inscription qu'il étudie. Il peut lancer le sort autant de fois qu'il le désire à condition de disposer de suffisamment de points de Magie.

L'apprentissage de la Lecture Aveugle lui coûte 1 point de SAN, mais son utilisation ne nécessite ensuite que des points de Magie.

Shrewsbury, qui a disparu d'Arkham en 1915, se trouve actuellement à Celaeno, où il étudie les manuscrits et les livres interdits que renferme l'immense bibliothèque.

C'est un homme déjà âgé, au menton volontaire, assez proéminent, et au profil romain. Ses longs cheveux blancs retombent sur des sourcils broussailleux. Il porte constamment des lunettes noires avec des protections latérales pour dissimuler ses orbites vides - leur vue coûterait 0/1D3 points de SAN à un observateur imprudent.

C'est un expert en matière de langues mortes et il a une certaine connaissance des explosifs.

Le Professeur Laban Shrewsbury

FOR 13	CON 14	TAI 13	INT 20	POU 21
DEX 12	APP 9	EDU 21	SAN 44	PdV 14

Bonus aux Dommages : + 1 D4

Armes : Néant

Sorts : Concocter le Breuvage de l'Espace, Lecture Aveugle, Invoquer/Contrôler un Byakhee.

Compétences: Anthropologie 85% ; Archéologie 70% ; Astronomie 34% ; Bibliothèque 90% ; Botanique 32% ; Chimie 15% ; Dessiner une Carte 45% ; Discussion 70% ; Ecouter 95% ; Eloquence 45% ; Esquiver 44% ; Géologie 21% ; Histoire 43% ; Linguistique 55% ; Lire/Ecrire Anglais 75% ; Lire/Ecrire Français 91% ; Lire/Ecrire Latin 92% ; Marchandage 65% ; Mythe de Cthulhu 32% ; Occultisme 80% ; Pharmacologie 35% ; Psychologie 55% ; Se Cacher 40% ; Trouver Objet Caché 75% ; Zoologie 25%.

104
Le Speakeasy

721 N Garrison Street. Ce débit de boissons clandestin a une clientèle "respectable" (les ouvriers et les fauteurs de troubles n'y sont pas admis). Ses heures d'ouverture sont pratiquement celles d'un commerce ordinaire - ce qui explique pour une large part que la population tolère son existence.

Le patron graisse la patte aux agents qui surveillent le quartier, mais la police connaît cet établissement ; elle ferme les yeux parce qu'il ne s'y produit jamais le moindre incident.

Le speakeasy est installé en sous-sol. On y descend par un escalier et Sam, le portier, examine les clients par une lucarne de la porte d'entrée avant de leur ouvrir. Il ne laisse entrer les inconnus que s'ils sont accompagnés par un client régulier. Quant aux habitués, ils entrent et sortent à leur guise. Le prix des consommations varie entre 25 et 75 cents, en fonction de la qualité et la quantité de la "marchandise" disponible et selon qu'il y a un orchestre ou non. Le bar est ouvert de midi à 21 heures tous les jours, sauf le dimanche.

Les propriétaires de l'établissement sont les chefs du gang irlandais de Boston pour qui travaille O'Bannion. On trouve d'ailleurs souvent des gangsters locaux accoudés au bar.

Sam et Dan : C'est une armoire à glace du nom de Sam qui surveille les entrées tandis que Dan tient le bar. Ni l'un ni l'autre ne portent de revolver sur eux (le gang de Boston est censé assurer leur protection), mais Dan dissimule une arme derrière son comptoir. Le vendredi et le samedi soir, de petits orchestres de jazz viennent parfois mettre un peu d'ambiance. Les prostituées ne sont pas admises et lorsqu'un client louche se présente, on lui répond vertueusement qu'Arkham est une ville "bien" et qu'il ferait mieux d'aller voir à Boston.

Sam le portier

FOR 17	CON 18	TAI 18	INT 12	POU 10
DEX 11	APP 10	EDU 9	SAN 45	PdV 18

Bonus aux Dommages : +1D6

Armes : Coup de Pied 55%, dommages 1D6+1D6
Coup de Poing 75%, dommages 1 D3+1D6
Coup de Tête 70%, dommages 1 D4+1D6
Lutte 95%, dommages spéciaux
Petit Gourdin 90%, dommages 1D6+1D6

Dan le barman

FOR 16	CON 17	TAI 16	INT 13	POU 12
DEX 13	APP 14	EDU 11	SAN 55	PdV 17

Bonus aux Dommages: +1 D4

Armes : Bouteille de Whisky 75%, dommages 1 D4+1D4 (peut empaler)
Coup de Poing 60%, dommages 1 D3+1D4
Fusil de chasse cal. 12 à canon scié 60%, dommages 4D6/1D6/0 à 5 mètres, 5-10 mètres, 10 mètres et plus.
Lutte 55%, dommages spéciaux.

Larry Freen : Saint Looey Larry, comme l'appellent ses amis, a environ 35 ans. C'est un joueur (et un tricheur) professionnel dont les doigts agiles sont autant d'armes fort rentables.

Il passe le plus clair de son temps au speakeasy, où il gagne sans effort dix à vingt dollars par jour en faisant des paris et en jouant à diverses variantes du poker. Il se contente de petites sommes et connaît suffisamment de bonnes histoires pour que les perdants le quittent sans rancune. O'Bannion l'aime bien parce qu'il connaît tout un répertoire de blagues anti-italiennes. Freen "travaille" parfois avec un partenaire (job qui fera peut-être l'affaire d'un investigateur fauché).

Il porte généralement des vêtements gris assez hétéroclites et un couvre-chef qui masque son front. Il est grand, maigre et arbore toujours le même sourire artificiel en mâchant son éternel chewing-gum.

Larry (St Looey) Freen

FOR 13	COU 13	TAI 11	INT 14	POU 14
DEX 17	APP 14	EDU 6	SAN 67	PdV 12

Bonus aux Dommages: +0
Armes : Coup de Poing 50%, dommages 1 D3
Compétences : Baratin 60% ; Crédit 16% ; Eloquence 20% ; Esquiver 50% ; Pickpocket 40% ; Prestidigitation 80% ; Reconnaître Cartes Marquées 70% ; Trouver Objet Caché 45%.

105
L'Ecole Primaire Jenkin

488 W Hyde Street. La rentrée a lieu le premier lundi de septembre et les grandes vacances commencent le dernier vendredi de mai.

106
Guardian Apartments

622 Brown Street. Construit en 1925, cet immeuble de quatre étages abrite des trois-pièces spacieux et confortables qui se louent 60 dollars par mois. L'entretien des lieux est correct et chaque appartement est équipé d'une baignoire et d'un évier avec eau courante, d'une cuisinière à gaz quatre feux avec four et d'un réfrigérateur.

Le Dr. Shalad, du Département d'Etudes Orientales de la Miskatonic University, habite dans cet immeuble.

107
La Loge Maçonnique

679 Brown Street. Cette association à caractère mystique exclusivement masculine est plus orientée vers la philosophie rationaliste et les contacts inter-professionnels que vers de vaines rêveries. Il faut être parrainé pour y adhérer et la cotisation annuelle s'élève à 65 dollars. Un membre de la Loge Maçonnique peut provisoirement ajouter 25 points à son Crédit chaque fois que quelqu'un échange avec lui la poignée de main spéciale qui est le signe de reconnaissance des francs-maçons. Si les personnages rencontrent un chef d'entreprise ou un homme d'affaires d'Arkham, il y a 25% de chances que celui-ci appartienne à la Loge Maçonnique.

108
L'Arkham Gazette

350 W Hyde Street. Premier journal d'Arkham, la *Gazette* fut fondée en 1806 par Aaron Crane, qui fut son premier rédacteur en chef. D'abord hebdomadaire, elle parut quotidiennement à partir de 1894. Elle appartient encore aujourd'hui à la famille Crane. Michael Crane, 62 ans, occupe le poste de rédacteur en chef et de gestionnaire du journal, mais il se contente presqu'exclusivement d'éplucher le courrier et de pester contre son concurrent, Harvey Gedney.

En semaine, la *Gazette* sort de presse à 3 heures du matin. L'édition du dimanche est prête le samedi à 14 heures et distribuée le soir même. Il faut vraiment un événement exceptionnel pour que paraisse une édition spéciale - cela ne s'est produit que cinq fois depuis 1900.

Un numéro ordinaire de la *Gazette* coûte 4 cents (ce journal est plus épais que l'*Advertiser* et comporte environ 20% de texte de plus que son concurrent). L'édition du dimanche coûte 7 cents.

Des deux quotidiens d'Arkham, la *Gazette* est le plus conservateur (on y développe surtout les affaires locales, en passant presque sous silence les événements internationaux). Elle a des correspondants dans tout le comté et reçoit des compte-rendus détaillés des réceptions organisées chez tel ou tel notable et des moindres faits divers locaux. Elle a sorti un numéro tous les matins sans exception depuis 122 ans. Crane a une attitude plus respectueuse que son concurrent à l'égard des chefs d'entreprises, des notables et des vieilles familles de la ville - en retour, ces derniers achètent plus de pages publicitaires à son journal et s'y ré-abonnent régulièrement.

Au siège de la *Gazette*, dans une pièce en sous-sol, se trouve une collection complète - ou, si vous préférez, quasi complète du journal. Elle est d'autant plus précieuse que c'est la seule qui existe.

Depuis le début des années 1880, le quotidien est imprimé sur du papier traité à l'acide. Ces dernières années, les vieux numéros sont devenus fragiles et il faut vraiment insister pour consulter les archives du Journal.

Les bureaux de la *Gazette* sont ouverts de 8 heures à 17 heures en semaine, et de 8 heures à midi le samedi.

Willard Peck : A 44 ans, c'est le premier reporter du journal. Il est issu d'une vieille famille d'Arkham et a des relations dans tous les milieux. Il préserve l'anonymat de ses informateurs avec une sage discrétion et sait bien plus de choses sur Arkham qu'il n'en utilisera jamais dans ses articles. Il n'est pas tendre avec ceux qui commettent méfaits ou injustices, mais il a un réel respect pour les habitants de sa ville et il protège le plus humble d'entre eux du scandale tant qu'il n'est pas certain que son devoir est d'agir autrement.



Willard Peck

Willard Peck, reporter à la Gazette

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

Bonus aux Dommages : +0
Armes : néant
Compétences : Baratin 15% ; Bibliothèque 45% ; Conduire Automobile 45% ; Crédit 65% ; Discussion 55% ; Eloquence 65% ; Lire/Ecrire Anglais 75% ; Marchandage 65% ; Photographie 15% ; Porter des Costumes de Tweed 47% ; Psychologie 55% ; Recherche d'Informations 40% ; Trouver Objet Caché 65%.

109
Le Manley Theatre

670 Gedney Street. Le Manley Theatre présente surtout des films et quelques spectacles de music-hall, mais il s'enorgueillit d'être un "vrai théâtre". La troupe de comédiens amateurs d'Arkham paie une bonne partie de la location de la salle (elle y répète de février à août), de même que les "University Players" de Mme Turner (voir réf. 615), qui y montent des pièces tout au long de l'année scolaire.

La Troupe de Théâtre Amateur d'Arkham : Ses membres répètent et jouent tous les ans au Manley Theatre. L'an dernier, ils ont monté "Anna Christie", d'Eugène O'Neill, avec en vedette Elizabeth Peabody, fille cadette du maire d'Arkham, Joseph Peabody.

Si vos investigateurs brûlent de monter sur les planches, il ne leur en coûtera qu'une somme modique (20 dollars pour les cours d'initiation, plus une cotisation annuelle de 10 dollars). Les répétitions sont parfois longues, mais les fêtes qui suivent la première ont la réputation de valoir la peine.

Au bout d'un an dans la troupe, un personnage qui s'est produit sur scène et n'a suivi aucun autre cours peut améliorer de 1D6% son Baratin et son Eloquence. Il pourra encore progresser dans ces disciplines les années suivantes, à condition de réussir au préalable et pour chacune d'elles un score supérieur ou égal à son indice de compétence à l'aide d'1D100.

Les personnages qui participent aux activités de la troupe en tant que machinistes peuvent accroître leurs compétences en Electricité ou en Mécanique de la même manière que les comédiens amateurs leur Eloquence et leur Baratin.

110
Jedediah Marsh & Associés

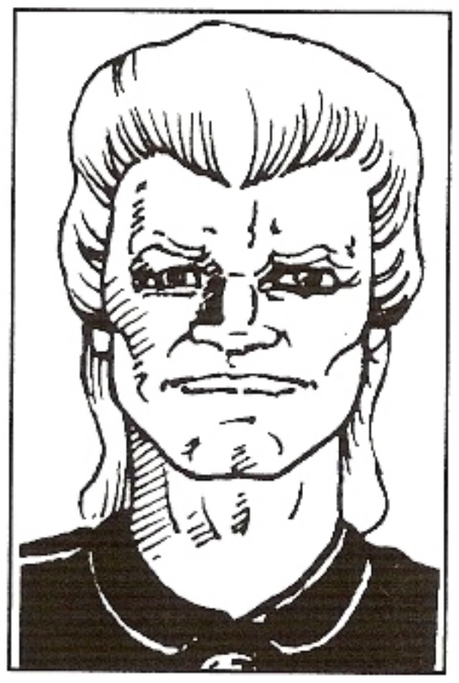
622 Jenkin Street. Cabinet de gestion et de conseil juridique réputé, spécialisé dans les recherches de filiation, les héritages, les demandes d'indemnisation, les dossiers fiscaux, etc. Jedediah Marsh et ses associés connaissent bien la Miskatonic Valley - en particulier Innsmouth, Aylesbury et Newburyport - et leur réputation s'étend à toute la Nouvelle-Angleterre.

Ils appliquent des tarifs raisonnables, mais privilégient toujours leurs vieux clients, quitte à faire patienter les nouveaux. Les recherches historiques ou judiciaires ne présentant pas de difficulté particulière sont facturées 5 dollars de l'heure et ont 80% de chances d'aboutir.

111
Terrace Building

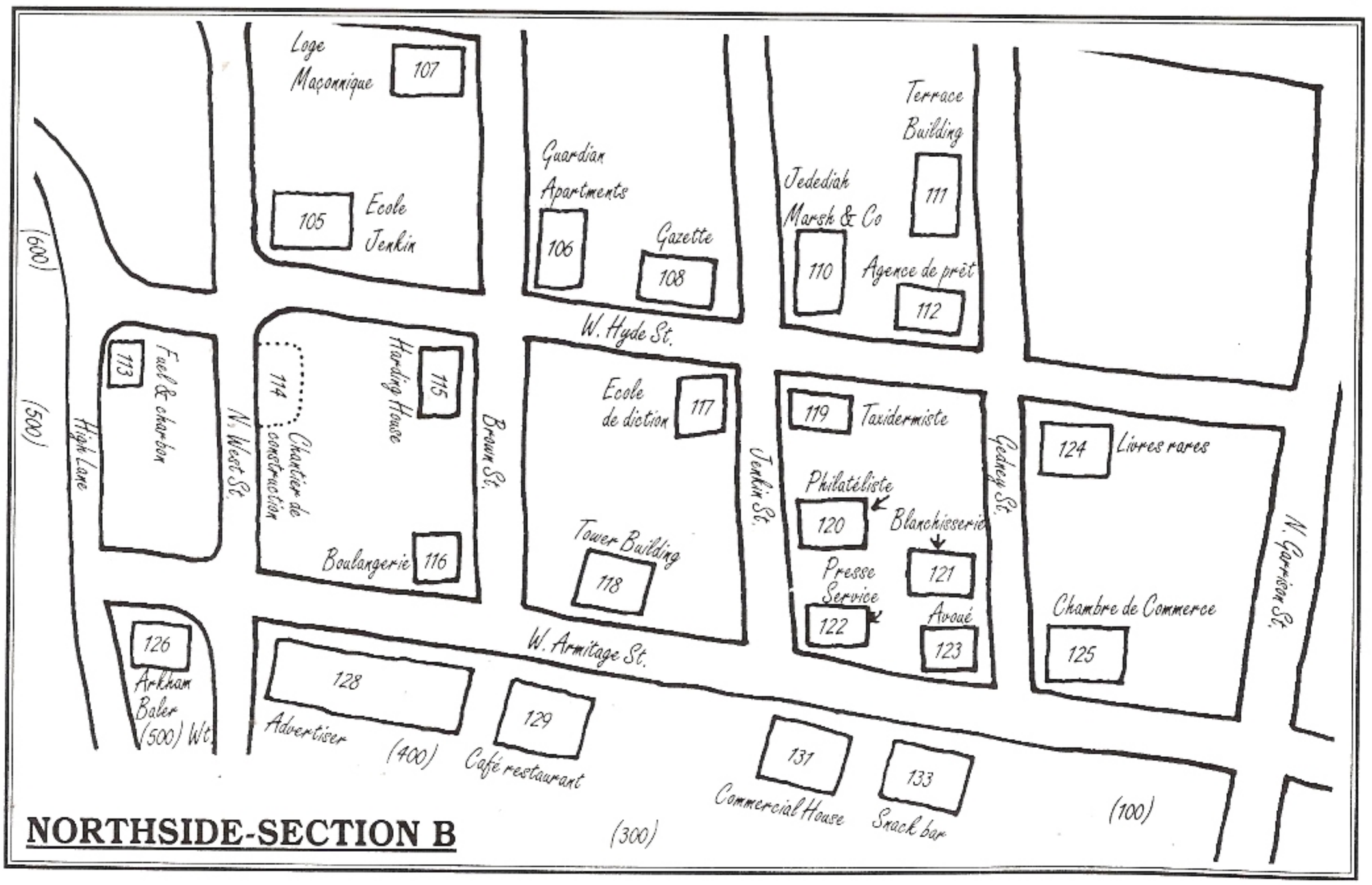
611 Gedney Street. Les chambres de cet immeuble de quatre étages construit il y a à peine dix ans, se louent 45 dollars par mois. Elles sont correctes, quoique moins confortables que celles de Guardian Apartments. WC et salles de bains sont sur le pallier. L'un des locataires de l'immeuble est un médium professionnel.

Gerrhardt Wvinch : Agé de 33 ans et d'origine allemande, cet homme grand et fort porte ses longs cheveux blond argenté peignés en arrière - ce qui ne manque pas de faire jaser ses voisins. Après être tombé d'une échelle en Allemagne et s'être gravement blessé à la tête, Wvinch, encore convalescent, s'est aperçu que sa chute lui avait donné des talents de médium.



Gerrhardt Wvinch

Si on lui fournit un objet ayant appartenu à une personne décédée, il est généralement capable d'entrer en communication avec l'esprit de cette dernière. S'il n'y parvient pas au bout d'1D3 séances, d'autres tentatives seraient vaines. Les séances coûtent 20 dollars chacune et sont toujours espacées d'au moins une



NORTHSIDE-SECTION B

La bibliothèque d'ouvrages occultes de Wvinch est par certains côtés plus complète que celle de l'université - elle comprend entre autres un exemplaire des *Tablettes de Zanthu*. Les investigateurs pourront y avoir accès s'ils se lient d'amitié avec le médium.

Compétences particulières : Communiquer avec les Morts 75%.

112
L'Agence De Prêt d'Arkham

621 N Gedney Street. Cette minuscule agence s'est spécialisée dans les prêts "à haut risque" que refusent de consentir les banques locales. De ce fait, les taux d'intérêt y sont élevés et l'établissement a vite recours à la saisie en cas de retard de paiement. Voici les pourcentages de base d'acceptation des dossiers pour chaque type de prêt : prêt auto 30%, prêt personnalisé 25%, prêt commercial 25%, prêt immobilier 20%. (Entrevues sur rendez-vous uniquement.)

113
Arkham Fuel & Charbon

562 High Lane. Ouvert de 8 à 17 heures, du lundi au vendredi. Possibilité de livraison à domicile pour les ventes en gros.

114
Le Chantier De Construction

570 N West Street. Bulldozers et pelles mécaniques s'activent sur ce site où l'on coule les fondations d'un immeuble locatif de quatre étages autour d'une vaste excavation. Les promoteurs affirment avec optimisme que le bâtiment sera prêt en mai, mais la plupart des habitants d'Arkham estiment qu'ils auront de la chance si les travaux sont terminés pour la rentrée universitaire.

115
Harding House

561 Brown Street. Pension de famille aux tarifs honnêtes tenue par William et Grace Harding. Heures d'ouverture normales pour un établissement respectable. Les chambres se louent 75 dollars par mois. Les propriétaires sont connus pour être peu agréables et très à cheval sur le règlement. Leur pension est pour le moment assez bruyante, à cause du chantier de construction situé à proximité.

George Lillibridge : Agé de 28 ans, ce pensionnaire des Harding est un expert géomètre de premier ordre. Il connaît bien les archives et les tout premiers actes notariés de Nouvelle-Angleterre, et peut déchiffrer les vieux plans cadastraux pour retrouver l'emplacement approximatif de bâtiments, de routes ou de cimetières aujourd'hui disparus. D'ici peu, il sera fort occupé par un important contrat avec l'état du Massachusetts ; on vient en effet de lui confier la direction du projet d'étude du lac artificiel qui doit être créé à l'ouest d'Arkham. Le célèbre spécialiste de Boston qui était chargé du projet a démissionné après avoir visité le site étrange connu à Arkham sous le nom de "Lande Brûlée". Lillibridge n'a pas encore commencé à travailler sur le terrain.

Compétences particulières : Localiser Anciennes Constructions 90% ; Trouver Relevés Cadastraux 85%.

116
La Boulangerie Taranowski

511 Brown Street. Taranowski est le meilleur boulanger d'Arkham. Il a monté son premier magasin dans le quartier Nord peu après son arrivée dans la ville, il y a cinq ans, et il n'a pas tardé à en ouvrir un deuxième près du campus. Son pain est un vrai délice. Ouvert de 4h30 à 15 heures, du lundi au samedi ; fermé le jeudi.

117
L'Ecole De Diction Pour Jeunes Filles

577 Jenkin Street. Cette école exclusivement féminine enseigne autant le féminisme que la diction. Les cours d'initiation durent un mois, à raison de trois heures par semaine, et coûtent forfaitairement 12 dollars. Après les avoir suivis (on ne peut le faire qu'une fois), les personnages peuvent accroître d'1D6% leur compétence en Discussion, Eloquence ou Baratin, jusqu'à concurrence de 50%.

Il existe aussi des cours de perfectionnement axés sur l' Eloquence ou la Discussion ; ils durent 6 mois, coûtent 125 dollars et permettent au personnage d' accroître d'1D6% la compétence choisie toujours jusqu'à concurrence de 50%. Les cours d'Eloquence ont lieu le mardi soir, de 18h30 à 21 heures, et ceux de Discussion le jeudi soir, à la même heure.

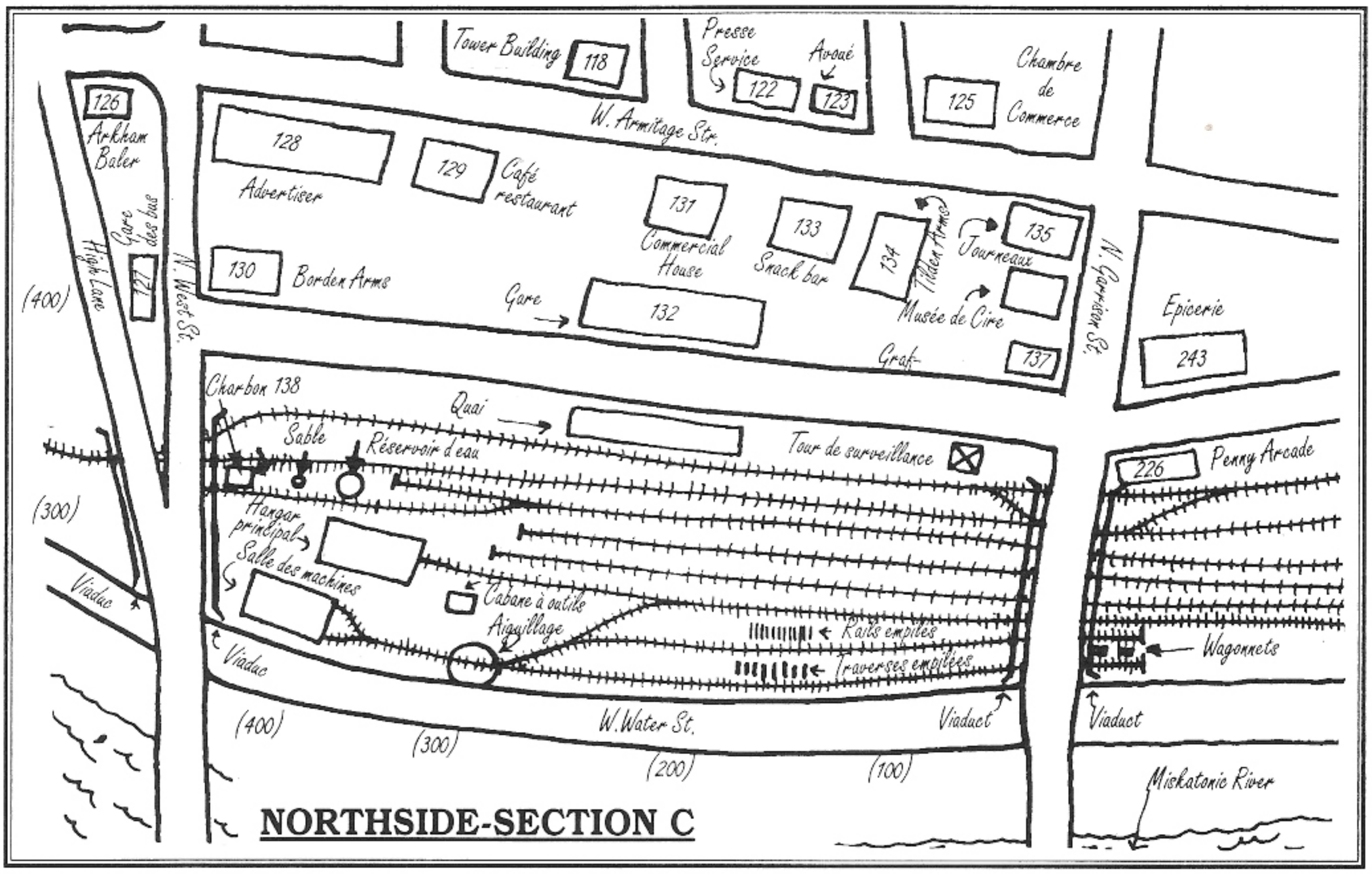
118
Tower Building

350 W Armitage Street. Ce bâtiment de sept étages est l'un des plus hauts de la ville. Il ne contient que des bureaux. Il comporte deux ascenseurs pouvant contenir six personnes, des escaliers d'entrée et de sortie, et deux issues de secours. Un gardien âgé de 67 ans, Sawyer Lyman, y patrouille toutes les nuits. Chaque étage comporte quatre groupes de bureaux ; 1D4+3 sont inoccupés.

Docteur Ephraïm Sprague, Suite 1A : Né à Arkham, le docteur Sprague, 42 ans, y possède aujourd'hui un cabinet médical modérément prospère. Il y a deux ans, le comté d'Essex l'a nommé médecin légiste, en remplacement d'un vieux médecin mystérieusement décédé au cours d'une autopsie nocturne. C'est désormais lui qui effectue les expertises médicales et les constats de décès lorsque le coroner n'est pas disponible - cette activité annexe s'est avérée particulièrement rentable en 1928.

Docteur G. R. Feldman, Dentiste, Suite 1B : En plus des plombages et extractions classiques, le docteur Feldman, excellent chirurgien-dentiste, peut poser bridges et couronnes sans avoir à passer par un spécialiste de Boston. Pour ses anesthésies, il utilise des gaz soporifiques parfois controversés, mais il est toujours assisté d'une infirmière. Son armoire à pharmacie renferme d'assez grandes quantités d'oxyde d'azote.

Gedney & Brown, Courtiers de Bourse, Suite 2 : Cela fait 12 ans que ces hommes d'affaires issus de deux vieilles familles d'Arkham ont monté leur cabinet. Ces dix dernières années, le marché s'est presque tout le temps maintenu à la hausse, et l'affaire a bien prospéré. Les deux hommes ont ré-investi leurs profits en bourse - malheureusement pour eux, car ils perdront tout lors du Krach de 29,



NORTHSIDE-SECTION C

et James Gedney se suicidera peu après en sautant du toit de Tower Building. Gordon Brown fera preuve de plus de sang-froid et occupera un important poste de responsabilité durant la deuxième guerre mondiale.

Manton & Manton, Agents Immobiliers, Suite 2B : Dans la Nouvelle-Angleterre rurale du début du siècle, les propriétés ne changent pas souvent de mains. A Arkham, la présence de l'université entraîne un peu plus d'activité, mais l'agence Manton tire l'essentiel de ses profits de la gestion et de l'entretien de domaines inoccupés. Parmi ses dernières transactions immobilières, citons la vente de Crowninshield Manor à Edward Derby et sa nouvelle épouse, Asenath Waite.

Stieglitz & Fils, Assureurs, Suite 3A : Elliot Stieglitz, 48 ans, et son fils Michael, 23 ans, assurent volontiers des maisons, des voitures ou des commerces. Ils placent aussi des assurances-vie. Par contre, ils ne proposent aucune police pour les entreprises financières risquées, les transports de marchandises par bateau et les croisières en mer.

Edwin Cassidy, Avoué, Suite 4A : A 28 ans, ce jeune et brillant diplômé d'Harvard vient d'hériter d'un oncle une étude qui bat de l'aile. Malgré l'indifférence voire la franche hostilité de ses voisins, il entend consacrer les deux ou trois prochaines années à redresser l'affaire. Il s'entend mal avec cet ours mal léché qu'est Keezar Randall, le juge du tribunal local. S'il est amené à traiter avec lui, ajoutez 10% à ses risques d'échec.

Compétences particulières : Discussion 65% ; Droit 60% ; Eloquence 68%.

Allen Turner, Docteur en Médecine, Suite 5A : Aujourd'hui âgé de 59 ans et pratiquement retiré des affaires, le docteur Turner s'est pris de passion pour la psychanalyse, traitement très en vogue des troubles nerveux. Il a même ouvert un petit cabinet expérimental - "petit" et "expérimental", car la plupart des habitants d'Arkham considèrent tout ce qui se rapporte de près ou de loin aux phantasmes sexuels comme relevant de la pornographie pure et simple... De sorte que le docteur Turner dépend entièrement de la poignée de psychiatres exerçant à Boston pour lui faire de la publicité et lui envoyer des clients.

Compétences particulières : Psychanalyse 35%.

119
J.J. Abbott, Taxidermiste

588 Jenkin Street. D'un regard en coin au-dessus de ses lunettes à monture d'acier, cet homme effacé examine ses "clients", les imaginant déjà vidés de leurs entrailles et empaillés sur un socle de bois. Abbot aime son travail, quelles que soient les bestioles qu'il est amené à disséquer.

Compétences particulières : Coudre 87% ; Ecorcher 84% ; Empailler 78%.

120
Hardwicke, Philatélie et Numismatique

562 Jenkin Street. Hardwicke est un expert en matière de pièces et de timbres nord-américains ; il possède de surcroît une bonne connaissance historique de la Nouvelle-Angleterre. Il négocie généralement ses pièces rares par correspondance et il est toujours prêt à acheter de nouvelles collections. C'est un membre de la Société d'Histoire d'Arkham.

Compétences particulières: Expertise de Pièces et de Timbres Nord-Américains 85% ; Histoire de la Nouvelle-Angleterre 70%.

121
La Blanchisserie d'Uptown

565 Gedney Street. Cette blanchisserie effectue des travaux de nettoyage classique ou à sec, et propose un service de repassage minute pour les pantalons. Les chemises en sortent toujours raides d'amidon.

122
Revue de Presse Service

520 Jenkin Street. Implanté entre les sièges de l'*Advertiser* et de la *Gazette*, Revue de Presse Service vous propose pour 1,5 dollars par semaine de réunir en dossier tous les articles relatifs à l'affaire de votre choix parus dans les deux quotidiens locaux et certains journaux de Boston et de New York. Moyennant 4 dollars ou plus par semaine, cette entreprise effectue aussi des recherches sur des événements nationaux ou internationaux. Les recherches portant sur des affaires différentes sont facturées séparément.

123
E.E. Saltonstall

511 Gedney Street. Cet avocat réputé habite la grande villa de W Saltonstall Street dans laquelle ont grandi ses ancêtres. Il porte des cols durs et des costumes sombres, comme il sied à un homme de son importance. Il exerce une grande influence sur le juge Randall : en fonction de son opinion, ajoutez ou soustrayez 20% au résultat de tout jet d'1D100 relatif à un verdict du tribunal rendu en présence des deux hommes. Saltonstall n'accepte pour clients que le gratin d'Arkham et quelles que soient les sommes proposées, il refuse toujours de plaider pour des gens qu'il considère comme des canailles.

Compétences particulières : Droit 88%.

124
Tillinghast, Cartes Et Livres Rares

588 Gedney Street. Cette boutique est bien trop chère pour la plupart des habitants d'Arkham. Comme Hardwicke, le marchand de timbres et de pièces, Edwin Tillinghast travaille essentiellement par correspondance. Les livres et les cartes de valeur ne sont pas exposés dans son magasin, que ne fréquentent guère les étudiants de l'université. Les clients réguliers sont plutôt des gens comme Stuart Portman ou Edward Derby.

Entre autres trésors, Tillinghast a dans sa collection l'édition originale des œuvres de Mather et des documents manuscrits signés de noms illustres tels que Washington, Jefferson ou Hamilton. C'est un spécialiste des cartes hollandaises, portugaises, anglaises, espagnoles et françaises des XV° et XVI° siècles, et il connaît bien les guides de navigation de l'époque coloniale.

Les clients férus de sciences occultes se verront proposer une splendide édition du *Culte des Goules*... pour la modique somme de 750 dollars !

Tillinghast appartient à la Société d'Histoire d'Arkham et s'intéresse de près au passé de la Nouvelle-Angleterre et de l'Europe Occidentale.

Compétences particulières : Bibliothèque 65% ; Expertises de Livres 85% ; Histoire Locale 70%.

125
La Chambre de Commerce d'Arkham

520 Gedney Street. Cette association d'hommes d'affaires se consacre à la protection et au développement des entreprises locales. Pour en devenir membre, il suffit d'être propriétaire foncier ou immobilier et de verser une cotisation annuelle de 50 dollars. Tout personnage qui adhère à cette organisation voit son Crédit augmenter d'1D6% sans qu'il en découle pour lui d'obligation particulière. Seul inconvénient, il a chaque mois 10% de "chances" de se retrouver dans une commission d'étude ou un comité de bienfaisance quelconque.

Pour pouvoir être élu membre du comité directeur, on doit avoir un Crédit d'au moins 50% et s'engager à consacrer 16 heures par mois à l'association. En contre-partie, au bout de trois mois de bons et loyaux services à ce poste, on bénéficie d'un bonus d'1D10+6% en Crédit.

En ce moment, le comité directeur est divisé : certains estiment qu'il faudrait attirer de nouvelles industries à Arkham ; leurs adversaires rétorquent que la ville doit s'en tenir à sa vocation universitaire et régionale.

126
Arkham Baler Company

523 W Armitage Street. Fondée en 1872, cette entreprise de construction navale qui avait prospéré au cours de la Grande Guerre est aujourd'hui au bord de la faillite. Elle n'emploie plus que 12 personnes et se contente de fabriquer des pièces détachées qu'elle envoie à d'autres arsenaux. La plupart des bâtiments ont déjà été vendus et l'entreprise fermera définitivement en 1930.

127
La Compagnie de Bus

411 N West Street. Comparé au train, ce moyen de transport est lent, peu confortable et parfois même aléatoire (en hiver et durant les mois pluvieux). En revanche, contrairement aux trains, les bus peuvent s'arrêter pratiquement partout.

Salem/ Boston **:** Du lundi au samedi, sauf en période de vacances. Les tickets coûtent 1,45 dollars pour Boston et 35 cents pour Salem. Départs d'Arkham à 7h15, 9h30, 12h30, 16h30 et 19h30. Le trajet jusqu'à Salem dure 15 minutes ; après 5 minutes d'arrêt, le bus continue sa route jusqu'à Boston (heures d'arrivée : 8h30, 10h45, 13h45, 17h45 et 20h45). Des bus à destination de Salem et d'Arkham quittent tous les jours Boston à 9h00, 11h15, 14h15, 16h15 et 21h15.

Kingsport **:** Du lundi au samedi, sauf en période de vacances. Un aller simple coûte 25 cents. Départs d'Arkham à 9h15, 12h15, 15h15 et 19h15. Le trajet dure 20 minutes. Des bus à destination d'Arkham quittent Kingsport à 9h55, 12h55, 15h55 et 19h55.

Dean's Corners / Aylesbury : Lundi, mercredi et vendredi uniquement ; la ligne ne fonctionne pas en période de vacances. Les tickets pour Dean's Corners coûtent 3,50 dollars, ceux pour Aylesbury 3,75. Le bus quitte Arkham à 10h30, arrive à Dean's Corners à 13h15, repart cinq minutes plus tard pour Aylesbury, où il arrive à 13h45. Pour le trajet retour : départ d'Aylesbury à 14h00, arrêt à Dean's Corners à 14h30, et arrivée à Arkham à 17h15.

Ipswich / Newburyport : Du lundi au vendredi, sauf en période de vacances. Les tickets pour Ipswich coûtent 75 cents et ceux pour Newburyport 95. Les bus quittent Arkham à 10h00 et 14h00, arrivent à Ipswich après 15 minutes de route et en repartent après un quart d'heure d'arrêt pour arriver à Newburyport à 11h25 et 15h25. Pour le retour, ils quittent Newburyport à 12 et 16 heures, s'arrêtent à Ipswich à 12h55 et 16h55, et arrivent à Arkham à 13h25 et 17h25. Cette ligne, créée il y a à peine un mois, est la meilleure de la compagnie.

128
L'Arkham Advertiser

389 W Armitage Street. L'*Arkham Bulletin*, ancêtre de l'*Advertiser*, fut fondé en 1821. En 1828, il changea de mains et fut rebaptisé le *Miskatonic Valley Gleaner*. Il parut sous ce titre pendant quatre ans, avant d'être de nouveau vendu et de devenir l'*Arkham Advertiser*.

L'*Advertiser* est le plus dynamique des deux quotidiens d'Arkham : lorsque l'actualité l'exige, il n'hésite pas à sortir des éditions spéciales et ce que Gedney appelle des "cinq-heures-du-mat". On y trouve aussi plus de dessins humoristiques, d'articles de fond (en particulier sur les découvertes techniques et scientifiques, qui passionnent Gedney), et de reportages (souvent tendancieux) sur les événements internationaux.

Le siège de l'*Advertiser* est ouvert au public de 8 à 18 heures, du lundi au vendredi. Même à minuit, on trouve généralement quelqu'un dans le bureau ou la salle de rédaction, sauf du samedi 22 heures au dimanche 20 heures, où tout est fermé. En semaine, l'*Advertiser* sort de presse à 3 heures du matin, avec parfois des suppléments à 8 heures, 11h30 ou 16h30, lorsque l'actualité l'exige. Ces suppléments sont généralement tirés à peu d'exemplaires, juste pour la vente à la criée locale. Il est rare qu'une affaire fasse assez de bruit pour que le journal sorte trois suppléments dans la même journée. Le week-end, l'*Advertiser* ne sort qu'un numéro, qui est composé et distribué le samedi soir, et coûte 7 cents au lieu de 3. Gedney sort aussi des éditions spéciales - avec autant de pages de publicité qu'il peut en vendre aux entreprises locales - pour l'anniversaire de la déclaration d'indépendance, celui de l'armistice, le Thanksgiving, Noël et Pâques.

Harvey Gedney, 42 ans, est le propriétaire et le rédacteur en chef du journal, qui appartient à sa famille depuis 1832. Son équipe se compose de deux reporters / rédacteurs employés à plein temps, une secrétaire, un maquettiste, un typographe, deux ouvriers imprimeurs, un responsable de la distribution et un agent de relations publiques, auxquels viennent s'ajouter, en fonction des besoins, des assistants travaillant à mi-temps et des correspondants occasionnels.

Deux des murs du bureau de la secrétaire sont occupés par une collection complète et reliée de tous les numéros de l'*Advertiser* parus depuis la création du journal. Richard Gedney, qui avait à l'origine racheté le quotidien, s'est inconsidérément débarrassé des exemplaires antérieurs du *Bulletin* et du *Gleaner* (on peut en retrouver certains dans les archives de la bibliothèque universitaire). Rares sont ceux qui s'intéressent aux vieux journaux, les employés de l'*Advertiser* sont donc toujours flattés lorsqu'on demande à consulter les archives de leur quotidien. Ils ne réalisent pas leur valeur réelle, mais ils seraient (à juste titre) furieux si quelqu'un s'amusait à y découper des articles.

Roberta Henry : Gedney fait régulièrement appel à des pigistes de la Miskatonic Valley, mais il n'emploie à plein temps que deux reporters dont Roberta Henry, qui vient juste d'avoir 23 ans et travaille pour le journal depuis déjà deux ans. Gedney apprécie son style incisif et la manière dont elle parvient à mettre pratiquement tout le monde dans sa poche ; mais, au grand dam de la journaliste, il insiste toujours pour ré-écrire ceux de ses articles qui pourraient faire trop de vagues. C'est pourtant avec son accord que Roberta Henry enquête en ce moment sur le trafic d'alcool à Arkham et dans les environs. D'après ses renseignements, certains agents de police seraient impliqués.



Roberta Henry

Roberta Henry, reporter à l'*Advertiser*

FOR 10	CON 14	TAI 10	INT 16	POU 15
DEX 15	APP 15	EDU 13	SAN 61	PdV 12

Bonus aux Dommages : +0
Armes : Néant
Compétences : Baratin 60% ; Bibliothèque 35% ; Conduire Automobile 60% ; Crédit 25% ; Dactylographie 25% ; Discussion 60% ; Ecouter 40% ; Esquiver 45% ; Flatter des Relations Utiles 75% ; Grimper 55% ; Marchandage 35% ; Photographie 15% ; Psychologie 25% ; Séduction 70% ; S'Habiller en Fonction de la Situation 55% ; Trouver Objet Caché 45%.

129
Le Café Restaurant De la Grand-Route

387 W Armitage Street. Intellectuels, universitaires, émigrants, membres de la bonne société et riches adeptes de la vie de Bohème, tous apprécient la savoureuse cuisine française de cet établissement. Ses propriétaires, Reid Vandervelden et son associé Josh, organisent parfois des expositions ou des récitals de poésie, mais le spectacle est surtout dans la salle - conversations, attitudes affectées et flirts. Des voyous s'y ennuieraient à mourir.

Il y a quelques années, Edward Derby venait souvent ici pour lire ses poésies devant des amis ; l'un d'entre eux, Justin Geoffrey qui rentrait alors de Hongrie, y lut des passages du fameux *Peuple du Monolithe* peu avant de devenir fou.

Il y a un jeu d'échecs dans un coin de la salle, mais seuls les émigrants l'utilisent. Plus intéressant, ce café restaurant propose à ses clients un grand choix de journaux. Certains habitués fument de la marijuana ou de l'opium, et ceux qui connaissent bien les patrons peuvent se faire discrètement servir du vin avec leur repas. Ouvert de 11h30 à 13h30 et de 16h30 à 21h30, du mardi au samedi.

130
Le Borden Arms Hotel

488 W High Lane. Hôtel bon marché pour voyageurs fauchés, ratés en tous genres et pire. Les chambres se louent 90 cents la nuit, et le personnel ne vaut guère mieux que la clientèle.

Alex Hearne : Ce bandit à la petite semaine se cache dans les ruelles sombres, guettant le passant pour lui bondir dessus et le voler. Pour l'instant, il se cantonne dans les quartiers pauvres de la ville, où les patrouilles de police sont moins fréquentes.

Il n'a encore tué personne, mais ça pourrait arriver. Vu la subtilité de ses méthodes, il y a de bonnes chances pour que la police l'arrête bientôt.

Alex Hearne, 24 ans

FOR 15	CON 15	TAI 16	INT 9	POU 9
DEX 12	APP 8	EDU 7	SAN 37	PdV 16

Bonus aux Dommages : + 1D4
Armes : Coup de Poing 65%, dommages 1D3+1D4
Barre à mine 60%, dommages 1D8+1D4
Couteau 65%, dommages 1D4+2+1D4
Compétences : Baratin 25% ; Camouflage 30% ; Discrétion 55% ; Esquiver 35% ; Lancer 40% ; Nager 35% ; Psychologie 10% ; Sauter 30% ; Se Cacher 40% ; Suivre une Piste 15%.

131
Commercial House

297 W Armitage Street. Cet ancien bar populaire fréquenté par les étudiants a été transformé en boîte de jazz par son nouveau propriétaire. Chaque fois que c'est possible, celui-ci y fait venir les East-Town Five, une formation noire, ou l'Arkham Swingtime Band, composé d'étudiants de l'université. Si vous n'aimez pas danser, autant rester chez vous. L'entrée coûte 1,50 dollars pour un couple, consommations non comprises. Un récent décret de police interdit l'accès de l'établissement aux personnes seules, mais des couples d'occasion se forment souvent devant la porte pour contourner l'interdiction. Ouvert le vendredi et le samedi, de 19 heures à minuit (la police veille à ce que l'heure de fermeture soit bien respectée).

Il se passe rarement un samedi sans qu'un client soit arrêté pour bagarre, jets de pierres, ou délit plus grave.

132
La Gare De La B & M

298 W High Lane. Les trains de passagers en provenance de Newburyport et du nord arrivent à Arkham à 9, 12 et 17 heures, et poursuivent leur route vers Boston après dix minutes d'arrêt. Ceux en provenance de Boston et des villes du sud entrent en gare à 7h30, 11h30 et 17h40 et repartent vers le nord après dix minutes d'arrêt. Les tickets pour Boston coûtent 2,20 dollars, ceux pour Newburyport 1.40 dollars. La fréquence des trains de marchandises est plus importante.

Le Bureau de la Western Union : Pour bien moins cher qu'une communication téléphonique longue distance, la Western Union peut en quelques heures faire parvenir un télégramme en pratiquement n'importe quel point du pays. Les messages qui arrivent ainsi à Arkham sont remis à leurs destinataires par de jeunes coursiers à bicyclette - le meilleur d'entre eux étant un certain Bobby Ashbourne, 14 ans, qui connaît les moindres impasses d'Arkham et tous les raccourcis.

133
Chez Tante Lucy

237 W Armitage Street. Des tabourets de bar sont alignés devant le long comptoir incurvé où l'on sert dans de lourdes assiettes blanches des portions de poulet rôti ou de bœuf bouilli, accompagnées de haricots verts trop cuits et de montagnes de purée. C'est le fast-food de l'époque. Des tables sont disposées le long du mur, mais il faut se faire servir au comptoir. Dessert non compris, le repas coûte 35 cents. Ouvert de 5 heures du matin à 6 heures du soir, du lundi au vendredi.

134
Le Tilden Arms Hotel

179 W Armitage Street. Etablissement respectable, proche de la gare, qui loue des chambres avec salle de bain à partir de 2,25 dollars la nuit. Il occupe un bâtiment de quatre étages dont le patron, afin de conserver la chaleur en hiver et d'éviter tout relâchement des mœurs en été, a fait condamner tous les escaliers extérieurs prévus comme issues de secours. Gare aux incendies!

Ed Dunlap: Un mètre quatre-vingt, blond, la trentaine, cet homme athlétique se fait passer pour un représentant en aspirateurs de Philadelphie, mais c'est en fait un agent des Mi-Go venu à Arkham pour y surveiller le professeur Albert Wilmarth.

Ses bagages ne contiennent pas des aspirateurs mais des appareils servant à extraire des cerveaux humains de la boîte crânienne de leurs propriétaires et à les conserver vivants après cette opération.

Dunlap gare sa Studebaker derrière l'hôtel. Il la prend parfois l'après-midi pour se rendre quelque part au nord de la ville - peut-être pour y rencontrer des Mi-Go - et ne rentre de ces excursions que bien après le coucher du soleil. Il va aussi à l'université pour y consulter le *Nécronomicon* et d'autres ouvrages rares, se faisant passer pour un certain Adrian Hennepeck, universitaire de passage à Arkham, afin qu'Armitage le laisse feuilleter les livres. En fait, les Fungi cherchent à savoir ce que Wilmarth et Armitage ont au juste appris sur le Mythe et ils ne veulent pas éveiller leurs soupçons.

Ed Dunlap, agent d'entités interstellaires

FOR 13	CON 14	TAI 12	INT 17	POU 15
DEX 14	APP 13	EDU 20	SAN 0	PdV 13

Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Coup de Poing 60%, dommages 1D3+1D4
Coup de Pied 65%, dommages 1D6+1D4
Poignard 75%, dommages 1D4+2+1D4
Revolver cal. 38 dissimulé dans un holster sous sa veste) 65%, dommages 1D10.
Compétences : Baratin 95% ; Bibliothèque 75% ; Conduire Automobile 50% ; Electricité 85% ; Lire/Ecrire Arabe 55% ; Lire/Ecrire Grec 58% ; Lire/Ecrire Latin 65% ; Marchandage 40% ; Mythe de Cthulhu 42% ; Occultisme 35% ; Psychologie 45% ; Trouver Objet Caché 50%.

135
Marchand de Journaux

A L'angle d'Armitage Street et de Garrison Street. Ernie Trout vend des journaux, des magazines, des bonbons et

du tabac. En plus de ce commerce respectable, il sert d'indicateur à la police et à des personnages louches, et vend sous le manteau des publications érotiques à des clients plus ordinaires.

136
Le Musée de Cire Sander

443 N Garrison Street. On y trouve toutes les statues et reconstitutions typiques de ce genre d'endroit, de César et Cléopâtre à Lucky Lindy, plus une petite galerie des horreurs avec guillotine, chambre de torture de l'inquisition, sorcière sur son bûcher, sans parler de quelques édifiantes scènes de cruauté bibliques.

Les statues sont mal éclairées mais criantes de vérité jusque dans les moindres détails. Le musée est ouvert le samedi, en période de vacances et durant tout le mois d'août - période à laquelle les touristes de Boston visitent la vallée, toujours en quête de distractions. L'entrée coûte 10 cents.

Pete Sander est plus un amateur passionné qu'un homme d'affaires ; il tire l'essentiel de ses revenus de ses activités de photographe et de peintre d'enseignes commerciales. Il a peut-être des méthodes de travail très spéciales pour fabriquer ses statues, à vous de voir...

137
Grafton Diner

106 W High Lane. Situé juste à côté de la gare, ce petit restaurant fait de bonnes affaires avec ses repas à 35 cents. En règle générale, la clientèle locale préfère cependant aller manger chez Tante Lucy, où la nourriture est meilleure. Grafton Diner est ouvert de 5 heures du matin à 7 heures du soir, sept jours sur sept, sauf en période de vacances.

C'est le seul restaurant de la ville qui reste ouvert le dimanche. Il accueille surtout la clientèle de passage et ceux qui ne peuvent faire la cuisine dans leur logement. Le dimanche midi, il n'est pas rare de faire la queue.

138
Les Propriétés Des Chemins De Fer

La zone située en bordure des voies et le long de la rivière est couverte de petits entrepôts, d'abris destinés au matériel, de vieilles citernes et de wagons de marchandises rangés sur des voies de garage. Des clochards s'y installent parfois pour la nuit, malgré les vigiles de la compagnie ferroviaire, qui sont notoirement violents.

139
Bartholemew Appley IV

Appley, 36 ans, vit dans une luxueuse villa de Saltonstall Street où il donne de grandes réceptions tous les samedis soirs. Lorsqu'il est à jeun, ce qui est rare, il prépare une nouvelle bringue en se plaignant de la gueule de bois que lui a laissé la dernière.

Ceux qui assistent à ses réceptions peuvent s'y gaver des mets les plus savoureux, en s'enivrant des meilleurs whiskys canadiens. Les voisins et la police hochent des têtes réprobatrices, mais ils se gardent d'intervenir car, jusqu'ici, Appley a toujours su mener habilement sa barque.

Ce joyeux fêtard a la détestable habitude de sauter dans la première voiture en stationnement dont le propriétaire a oublié les clefs sur le contact, et de démarrer en trombe (ses voisins ont appris à fermer les leurs et à toujours garder les clefs sur eux). Lorsqu'il se lasse de son véhicule d'emprunt, il coupe le contact et descend, parfois à quelques pâtés de maisons de chez lui, parfois à plusieurs kilomètres d'Arkham. Ses amis l'appellent "Monsieur Crapaud" par allusion au célèbre personnage du *Vent Dans Les Saules*.

Appley n'a pas toujours été alcoolique. Il s'est mis à boire il y a quatre ans, après la mort de son père. Il se recueillait devant le tombeau familial lorsqu'il entendit d'étranges grattements qui semblaient provenir de l'intérieur. Il entra et découvrit une horde de Goules qui se disputaient le corps de son père. N'ayant jamais eu une grande force de caractère, il rentra chez lui et se mit à boire pour oublier.

Bartholemew Appley, dilettante

FOR 13	CON 9	TAI 13	INT 15	POU 9
DEX 7	APP 12	EDU 18	SAN 14	PdV 11

Bonus aux Dommages : +1D4

Armes : Néant.

Compétences : Anthropologie 30% ; Bibliothèque 50% ; Chant 3% ; Conduire Automobile 5% ; Crédit 40% ; Histoire 60% ; Mythe de Cthulhu 3% ; Parler Latin 20% ; Tomber Sans Se Blesser 80%.

NOTES DU GARDIEN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

DOWNTOWN

Quartier N° 2

Le quartier de Downtown est plus vallonné que le Northside. Le terrain s'élève régulièrement lorsqu'on s'éloigne de la rivière en marchant vers le nord, mais on rencontre des dolines et de petites collines. La place de Town Square occupe la partie la plus plane.

Ce quartier situé au nord de Curwen Street est essentiellement résidentiel. Ses maisons accolées les unes aux autres sont surtout habitées par des familles modestes. Celles qui bordent les côtés nord et est des Prés Communaux (lisez Independence Square) sont des villas cossues, mais elles dissimulent des constructions plus ordinaires, à pignons et à toits en croupe, construites vers 1820. Le bâtiment qui abrite l'asile psychiatrique était à l'origine une immense demeure géorgienne construite en 1822 par les frères Pickering - Paul et Thomas Junior - pour y loger leurs deux familles.

La plupart des bâtiments administratifs d'Arkham donnent sur les côtés sud et ouest des Prés Communaux, en particulier l'hôtel de ville, le tribunal, le commissariat et la caserne des pompiers. Ces constructions très classiques, avec colonnes et frontons, datent généralement du milieu

du XVIII° siècle, avec pour certaines des ajouts ultérieurs. L'hôtel de ville est un bâtiment de quatre étages construit à la fin de l'époque Fédéraliste. C'est également à Downtown qu'on trouve les deux banques d'Arkham et les cabinets de la plupart des travailleurs indépendants (en particulier ceux des avocats et des notaires).

Au nord et à l'est, les Prés Communaux sont bordés de riches villas de style fédéraliste construites au début du XIX° siècle. La plupart ont été subdivisées en appartements ou transformées en pensions de familles.

Dans un petit périmètre autour de Garrison Street, on trouve de bons restaurants et des lieux de divertissement familiaux. Cette zone est souvent très animée le samedi et le dimanche soir, ce qui est assez inhabituel à Arkham.

Peabody Avenue, Fish Street et Federal Street, bordées de petites boutiques et d'ateliers divers, sont particulièrement sales et malodorantes. On y trouve quelques marchés et des gargotes bon marché. Plusieurs filatures désaffectées tombent lentement en ruine près de la rivière.

201
L'Asile Psychiatrique

225 E Derby Street. L'asile, en partie financé par des fonds publics, se trouve à la périphérie de la ville. Les pensionnaires payants, qui assurent l'essentiel des rentrées d'argent, ont 45% de chances par an d'y guérir. Quant aux indigents, ils sont bien traités mais ne suivent pas de thérapie particulière, ce qui explique que leurs chances de guérison soient d'à peine 20% par an. Le prix normal de la pension et du traitement est de 110 dollars par mois. Avec ses 50 lits, l'asile d'Arkham est le plus important entre Portland et Boston.

C'est le docteur Eric Hardstorm, homme travailleur sinon brillant, qui le dirige avec l'aide de deux autres médecins. Les trois hommes sont secondés par une équipe composée de 12 infirmières et aides soignantes, d'un jardinier et d'un préposé à l'entretien. Ils disposent aussi de petits laboratoires médicaux. D'autres médecins du comté viennent régulièrement donner des consultations.

L'asile d'Arkham emploie des méthodes de soin modernes. Si le parc est entouré de grilles et les fenêtres fermées par des barreaux, le personnel a rarement recours aux cellules d'isolement et aux camisoles de force. Somnifères, euphorisants, régimes diététiques, hydrothérapie, culture physique et électrochocs constituent la base des traitements.

Parmi les indigents logés dans la partie en sous-sol, se trouve un jeune homme que l'on n'est pas parvenu à identifier. En 1922, on l'a trouvé errant dans les rues de Kingsport, le jour de Noël, dans un état d'amnésie totale (voir la nouvelle de Lovecraft intitulée *The Festival*). Les médecins ont tenté plusieurs types de traitement. Leur patient ayant mentionné le *Nécronomicon* au cours d'un de ses délires, ils ont même emprunté le précieux ouvrage à la bibliothèque universitaire. Malheureusement, cette lecture n'a pas rendu sa mémoire ni sa lucidité au malheureux.

202
Fleetwood Diner

715 Dyer Street. C'est un petit restaurant ouvrier, avec sept tabourets de bar alignés devant le comptoir et une salle divisée en six petits compartiments par des cloisons de bois. Les petits déjeuners y sont copieux et savoureux, à tel point qu'il y a souvent la queue au comptoir. Ouvert de 4 heures du matin à 2 heures de l'après-midi, du lundi au samedi.

203
Les Bus à Destination d'Innsmouth

705 Dyer Street. La gare des bus n'est signalée que par un antique panneau. Il n'y a ni bureau de renseignements ni salle d'attente. Un vieil autocar gris et crasseux fait la navette entre Arkham, Innsmouth et Newburyport. Le ticket pour Innsmouth coûte 40 cents. Départs d'Arkham à 8 et 21 heures. Pour les retours, le bus quitte Innsmouth à 7 et 20 heures. Le trajet dure une demi-heure.

Un ticket Innsmouth / Newburyport coûte 60 cents. Départs d'Innsmouth à 9 et 18 heures. Pour les retours le bus quitte Newburyport à 10 et 19 heures. Le trajet dure 35 minutes.

Le chauffeur est un certain Joe Sargent. Sa calvitie précoce, ses minuscules oreilles, ses doigts partiellement palmés et sa démarche en canard laissent à penser que c'est l'un des "dégénérés" d'Innsmouth dont on parle à mots couverts.

204
Kenneth Heath, Détective Privé

136 E Curwen Street. Cet homme de 34 ans est un ancien inspecteur de la police new yorkaise. Il loue son bureau et l'appartement situé juste au-dessus.

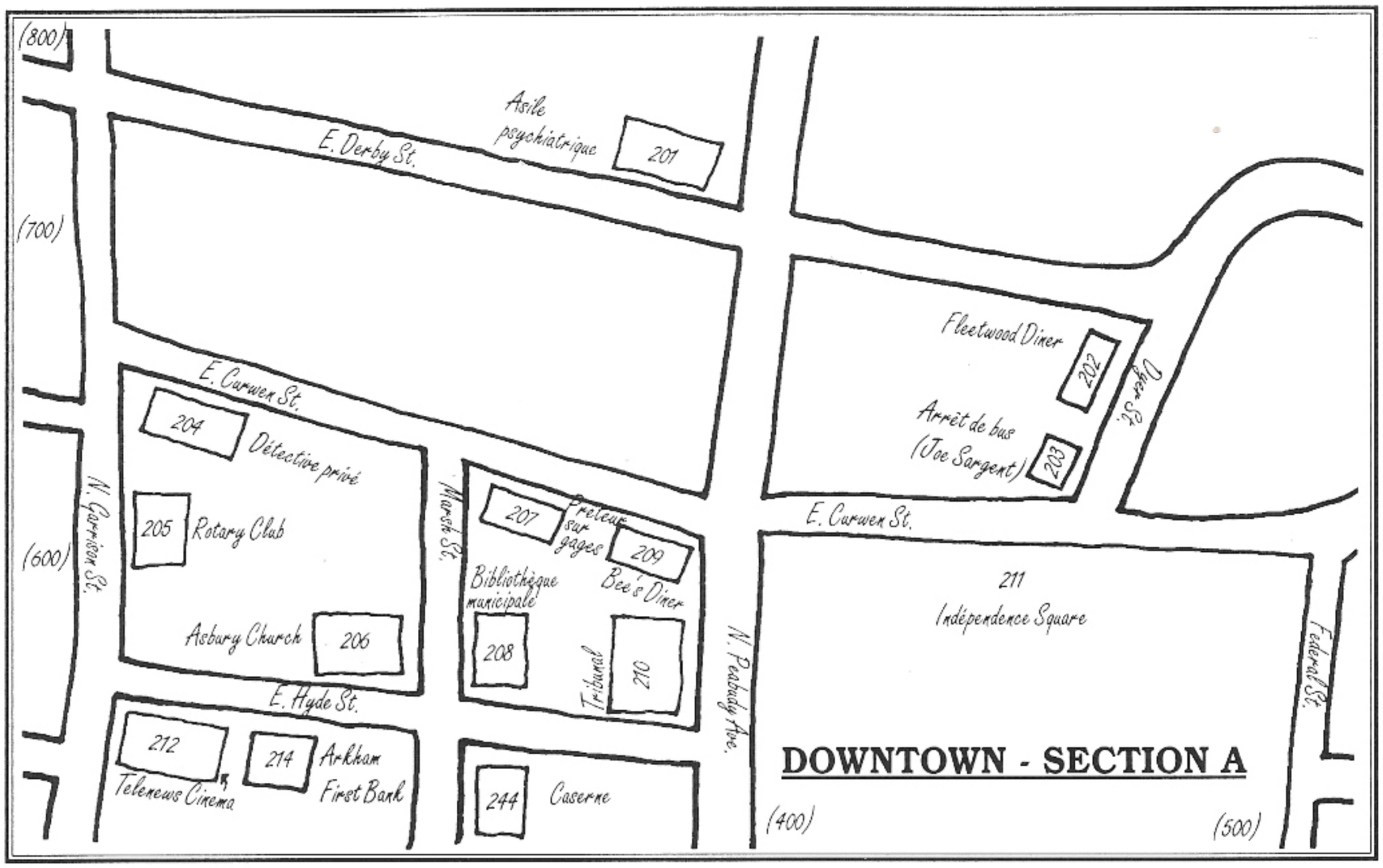
Il y a trois ans, Heath a perdu quatre doigts de sa main gauche en essuyant un coup de feu alors qu'il tentait d'arrêter des casseurs de banque. Avec sa pension d'invalidité, il a quitté New York pour venir s'installer à Arkham avec sa femme, originaire de la ville, et il s'est lancé dans les enquêtes privées.

Curieusement, Heath est tout le contraire d'une armoire à glace et il porte de petites lunettes à monture d'acier. Loin d'être un nouveau Sam Spade, ce privé est un intellectuel et un criminologue aux méthodes scientifiques. Lorsque ses finances le lui permettent, il évite les affaires de maris trompés, préférant se consacrer à des énigmes plus complexes.

Depuis deux ans, il travaille plus particulièrement sur une affaire d'assassinat. En 1926, le corps d'un étudiant de la Miskatonic University a été retrouvé flottant sur la rivière quelques jours après les fêtes d'Halloween. Certains indices semblaient indiquer un lien avec un meurtre similaire commis dans le quartier de Red Hook, à Brooklin, sur lequel Heath avait eu l'occasion d'enquêter plusieurs années auparavant. Dans le cas de l'étudiant, la police, déconcertée, avait conclu à une noyade accidentelle causée par un excès de boisson. Connaissant la sobriété de leur fils, les parents de la victime ne s'étaient pas satisfaits de cette explication. Heath a depuis découvert que le jeune homme était en contact avec une secte ultra-secrète de la



Kenneth Heath



ville, sur laquelle il n'a jusqu'ici pu réunir que peu d'informations. Mais c'est un homme patient, et il lui reste plusieurs années avant qu'il y ait prescription.

Heith sait bien que la Lucky Clover Cartage Co sert de couverture à un trafic d'alcool, mais comme personne ne semble s'en soucier, il ferme lui aussi les yeux. Il dissimule d'ailleurs dans un tiroir de son bureau une bouteille de whisky de contrebande que lui a récemment donnée Bobby Sills.

Heath travaille pour 10 dollars par jour, frais généraux non compris ; il possède une voiture personnelle, une Chevrolet modèle sport.

Kenneth Heath, Privé

FOR 12	CON 13	TAI 11	INT 17	POU 15
DEX 14	APP 14	EDU 14	SAN 68	PdV 12

Bonus aux Dommages : +0

Armes : Nerf de Bœuf 65%, dommages spéciaux : assomme simplement la victime.

Revolver cal. 38 (dissimulé sous sa veste dans un holster), 75%, dommages 1D10.

Compétences : Balistique 20% ; Baratin 40%; Bibliothèque 35% ; Comptabilité 20% ; Conduire Automobile 45% ; Crédit 35% ; Criminologie 65% ; Discussion 45% ; Droit 25% ; Echecs 40% ; Ecouter 45% ; Esquiver 40% ; Expertise Médicale 15% ; Grimper 45% ; Histoire 30% ; Linguistique 20% ; Marchandage 65% ; Méthodes d'Enquête Policière 55% ; Monter une Planque 65% ; Mythe de Cthulhu 5% ; Photographie 30% ; Premiers Soins 35% ; Psychologie 50% ; Sauter 40% ; Trouver Objet Caché 55%.

205
Le Rotary Club

650 N Garrison Street. Cette organisation de bienfaisance est plus active que la Chambre de Commerce, et ses membres sont en règle générale plus jeunes et moins fortunés. Ceux qui désirent y adhérer doivent être parrainés. La cotisation annuelle s'élève à 20 dollars. Le fait d'appartenir au Rotary Club augmente le Crédit d'un personnage d'1D6%, mais lui impose de consacrer au moins 12 heures par mois à des réunions et des œuvres de bienfaisance.

206
Asbury M.E. Church

640 Marsh Street. Eglise Méthodiste et Episcopale fondée en 1789 par "Bishop" Asbury (et quelques centaines d'autres). Le bâtiment, à l'origine en bois, brûla entièrement en 1815 et fut reconstruit en brique au cours des années qui suivirent. Les documents d'archives de l'église ne remontent donc que jusqu'en 1815.

Le pasteur, Ezekiel Wallace, s'emploie à dissuader certains de ses fidèles d'adhérer à une congrégation d'Innsmouth.

Compétences particulières : Connaissance d'Innsmouth 35%.

207
La Diamond Credit Agency

682 Marsh Street. Les trois sphères de cuivre accrochées au-dessus de la porte d'entrée indiquent clairement la nature de l'établissement.

Tout objet laissé en dépôt chez ce prêteur sur gage doit être récupéré dans un délai de 60 jours, en échange de la somme prêtée plus 20% d'intérêts. S'il n'est pas réclamé, il sera mis en vente pour au moins trois fois cette somme. Randle Wade, le propriétaire et seul employé de la maison, sert occasionnellement de receleur aux cambrioleurs qu'il connaît.

208
La Bibliothèque Municipale d'Arkham

630 Marsh Street. Essentiellement financée par des donations privées, elle fut fondée en 1845 par des philanthropes soucieux d'améliorer le niveau culturel des habitants d'Arkham. Elle est ouverte de 11 heures à 19 heures, du lundi au vendredi, et de 10 heures à 14 heures le samedi. Avec ses 18 000 ouvrages, c'est une bonne bibliothèque de prêt ; mais elle ne peut cependant pas rivaliser avec celle de l'université et ses impressionnants rayonnages de livres.

On y trouve deux livres de Shrewsbury : *Cthulhu dans le Nécronomicon* et *Etude du Mythe chez les Tribus Primitives d'Aujourd'hui avec Référence au Texte de R'Lyeh*, ainsi qu'un exemplaire de *Prodiges de la Canaan de Nouvelle-Angleterre*, du révérend Ward Phillips (ce livre a été rangé par erreur derrière d'autres ouvrages, mais on peut aisément le retrouver à condition de réussir un jet de Bibliothèque).

La bibliothécaire, Mlle Ellen Whitmarsh, 57 ans, conserve derrière son bureau un exemplaire du très controversé *Azathoth et Autres* d'Edward Derby. Bien que ce recueil de poésie puisse théoriquement être consulté sur simple demande, elle regarde d'un mauvais œil ceux qui le lui réclament.

209
Bee's Diner

332 E Curwen Street. Sa clientèle de midi se compose essentiellement d'employés de bureaux. En saison, Bee's Diner propose une excellente glace au sirop d'érable, et on peut y déguster de très bonnes soupes de poissons pendant toute l'année. Ouvert de 6 heures à 14 heures, du lundi au vendredi.

210
Le Tribunal Et La Prison

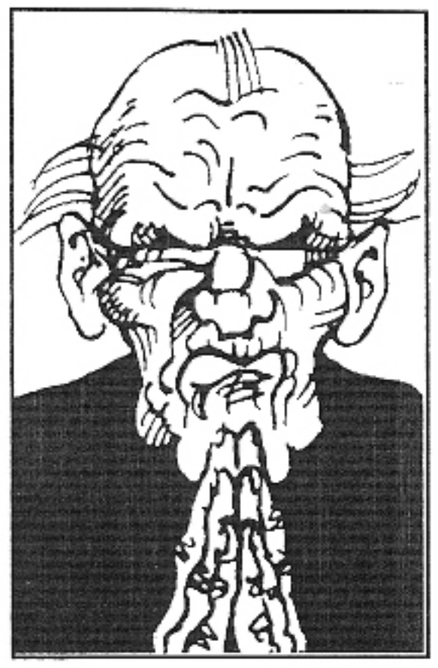
666 N Peabody Avenue. Ce grand bâtiment de pierre construit en 1910 abrite deux salles d'audience (le juge local, Keezar Randall, préside régulièrement le tribunal dans l'une d'entre elles), des archives contenant tous les compte-rendus de procès depuis le début du XIX° siècle (c'est la Société d'Histoire qui conserve les documents plus anciens), divers bureaux et la prison de la ville.

Les documents accessibles au public peuvent être consultés sur simple demande de 8 heures à midi et de 13 à 17 heures, du lundi au vendredi.

Le tribunal d'Arkham juge tous les délits mineurs ; dès qu'il s'agit de crimes plus sérieux ou de procès portant sur des sommes supérieures à 500 dollars, c'est le tribunal du comté de Salem ou la cour d'assises qui prend le relais.

Le tribunal de Salem enregistre également les documents testamentaires, changements de noms, actes d'adoptions et annulations de mariages. Des scellés sont apposés sur les dossiers d'adoptions, et même les principaux intéressés ne peuvent les consulter.

Si les personnages désirent se procurer un mandat d'exhumation, avoir accès aux livres de comptes d'une entreprise ou aux relevés bancaires d'un particulier, faire citer un témoin dans un procès, faire incarcérer ou libérer un accusé, ils doivent s'adresser au juge Randall. Celui-ci transmettra ou non leur demande au tribunal du comté de Salem ou de l'état du Massachusetts pour obtenir sa ratification, et sera ou non débouté en cas d'appel (précisons que le juge Randall n'aime pas particulièrement que l'on fasse appel sur ses décisions).



Le juge Randall

Les investigateurs seront peut-être arrêtés et amenés à comparaître devant Randall. Dans ce cas, sachez que ce vieillard aux cheveux blancs a près de 80 ans, et qu'il dispense la justice un peu comme les vieux célibataires composent leurs repas, selon l'humeur du moment. Les affaires les plus sérieuses passent en jugement à Salem, mais il a toute autorité pour juger les délits mineurs, ce qu'il fait le plus souvent en se fiant à son intuition. Il a un faible pour les épouses vertueuses qui veillent sur leurs foyers, les étudiants respectueux et bien habillés et, plus généralement, quiconque descend d'une vieille famille d'Arkham. Il a par contre une profonde aversion pour les intellectuels à cheveux longs et les jeunes femmes à cheveux courts. Quant à son attitude envers les immigrés et les minorités ethniques, elle est souvent méprisante jusqu'à l'insulte. Lorsqu'il est de mauvaise humeur, personne ne parvient à le calmer, mais certains avocats ont une influence certaine sur ses décisions - en particulier E.E. Saltonstall père.

Selon les délits, le juge Randall peut prononcer des peines allant jusqu'à 60 jours d'emprisonnement et 500 dollars d'amende.

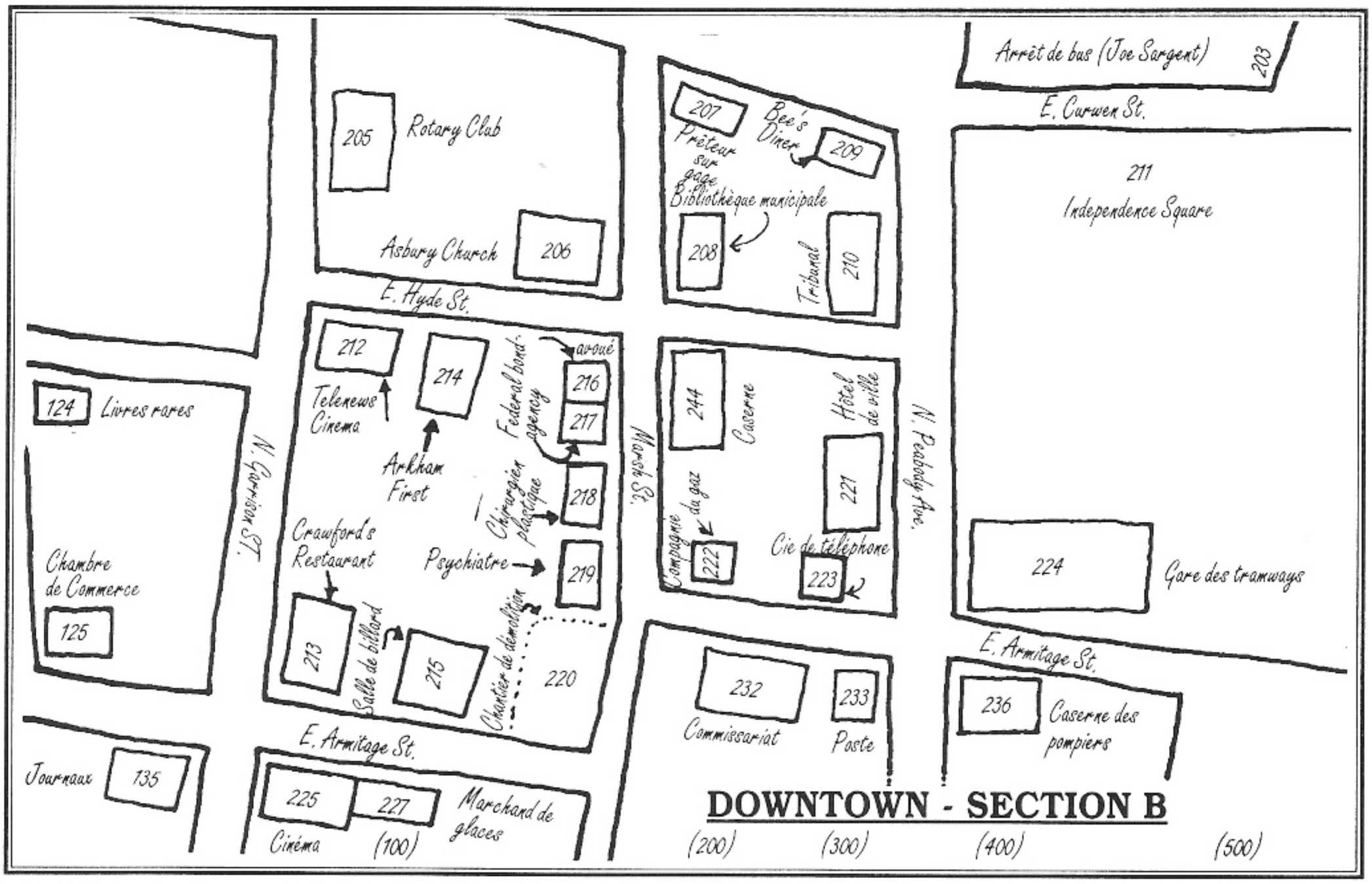
C'est un avocat d'Aylesbury, Lee E. Craig, qui représente les intérêts de la ville en matière légale. Il a 41 ans et a fait ses études à Harvard. Il assume à peu de chose près les fonctions de Procureur de la République : il joue un rôle de conseiller et de conciliateur, engage des poursuites judiciaires à la suite de certains délits mineurs et défend la municipalité dans les rares occasions où on lui intente un procès. Randall et Craig sont chroniquement en désaccord, à tel point que Craig, motivé par des considérations éthiques, envisage de déposer une plainte formelle auprès de l'Ordre des Avocats. S'il le fait et qu'il est entendu, le juge démissionnera. A supposer qu'un personnage se trouve dans une situation délicate du point de vue légal, il risque de trouver un allié précieux en la personne de Craig.

La défense des indigents et des handicapés est assurée par des avocats commis d'office, choisis parmi ceux du comté. Comme ils ne sont pas rémunérés, le juge Randall a dernièrement pris un malin plaisir à confier aussi souvent que possible cette tâche à Ed Cassidy, qu'il considère comme un jeune effronté... Le nom de Cassidy est ainsi venu s'ajouter à la liste, toujours plus longue, des ennemis du juge.

Le sous-sol du tribunal abrite les six cellules de la prison.

211
Independence Square (Les Prés Communaux)

Officiellement inauguré en 1797, Independence Square est une vaste étendue de pelouse de presque huit acres qui appartient à tous les citoyens d'Arkham. Elle a remplacé le vieux terrain d'entraînement de la milice situé au sud de la rivière lorsque celui-ci a été cédé à l'université.



Ce parc est entouré d'une grille de fer haute d'un mètre vingt et sa principale entrée, que l'on attribue à un architecte de Salem du nom de Samuel McIntyre, forme une grande arche donnant sur Peabody Avenue et l'Hôtel de Ville. Les Prés Communaux (c'est ainsi que tout le monde appelle Independence Square) servent de lieu de pique-nique et de rencontre. On y trouve un kiosque à musique et un terrain de base-ball.

Lorsque le temps le permet, c'est là que se déroulent la Winterfest, les célébrations du 4 juillet et du Thanksgiving, la Journée des Anciens et toutes sortes de cérémonies et de rassemblements, dont la Fête des Fondateurs de la Ville qui a lieu tous les étés.

212
Le Telenews Cinema

552 N Garrison Street. Un grand globe terrestre bleu sert d'enseigne au plus récent cinéma d'Arkham. Son directeur a un faible pour les grands classiques, les documentaires et, de manière plus générale, tous les films qui illustrent la maxime peinte à l'entrée de la salle : "Instruire en distrayant".

Les films d'actualités sont constamment renouvelés. Qui sait, peut-être les investigateurs trouveront-ils quelque allusion au Mythe de Chtulhu dans un documentaire anodin sur les Indiens de Nouvelle-Guinée ? Les séances du week-end comportent deux dessins animés. L'entrée coûte 15 cents pour un adulte et 6 pour un enfant. Des séances spéciales destinées aux enfants sont organisées le samedi après-midi. Ouvert de 18 à 23 heures du lundi au vendredi, de 12 à 23 heures le samedi, et de 13 à 17 heures le dimanche.

213
Crawford's Restaurant

A l'angle nord-ouest de Garrison et Armitage Streets. Spécialisé dans les grands repas à l'ancienne avec huit ou dix plats différents, le Crawford's est le restaurant le plus cher de la ville. Si l'on vient y dîner, on peut payer jusqu'à 5 dollars par tête - une folie pour la plupart des habitants d'Arkham.

Le Crawford's existe depuis la guerre de Sécession, et il n'a pas changé d'adresse ni modifié notablement son menu. Pour les passionnés d'histoire, signalons qu'une plaque de bronze est apposée au-dessus de la table à laquelle dîna, jadis, le Général Sheridan. Ouvert de 17 heures à 20 heures 30, du lundi au samedi.

214
L'Arkham First Bank

150 E Hyde Street. Implantée à Arkham depuis plusieurs générations, cette banque consent souvent de généreux découverts à ses clients lorsqu'il s'agit de braves gens qui font de réels efforts pour rembourser leurs dettes. Ses directeurs ne recourent jamais à la saisie contre des amis ou des voisins (politique admirable qui les conduira d'ailleurs à la faillite en 1933).

L'Arkham First Bank propose des formules de comptes courants, de comptes épargne et de prêts divers. Pour déterminer les chances qu'a un personnage d'obtenir tel ou tel type de prêt, utilisez les pourcentages de base suivants : prêt auto 20% ; prêt personnalisé 10% ; prêt commercial 30% ; prêt immobilier 30%. Ouvert de 10 à 15 heures du lundi au jeudi, et jusqu'à 17 heures le vendredi.

215
Art's Billards

139 E Armitage Street. Cette salle de billard assez sordide est un repère de personnages louches et de jeunes délinquants ; les petits gangsters locaux s'y retrouvent souvent pour tuer le temps. On y voit parfois quelques membres de l'équipe universitaire de football, bien que la Miskatonic University soit à l'autre bout de la ville. Dans le passé, Art's Billards a été le théâtre de nombreuses bagarres entre Rocks et 'Finns. Ouvert de midi à 21 heures, du lundi au samedi.

216
Bertrand Chambers, Avoué

589 Marsh Street. Mince, toujours bien peigné, et portant une mince moustache, Chambers a 38 ans et il est originaire de New York. Personne ne sait pourquoi il est venu ouvrir une étude à Arkham, mais la police le suspecte d'entretenir d'étroites relations avec les hommes d'O'Bannion. C'est un individu peu scrupuleux qui défend certains criminels locaux avec un zèle et une conviction étonnants. Par contre, il n'hésite pas à réclamer des honoraires exorbitants à ceux qui n'ont pas de relations avec les trafiquants d'alcool.

217
La Federal Bond Agency

589 1/2 Marsh Street (premier étage). Ce petit bureau n'est en fait qu'une succursale d'une compagnie plus importante basée à Boston. Si un personnage est arrêté, il peut y emprunter le montant de sa caution à condition de fournir en guise de garantie 10% de la somme en question (sous forme d'argent liquide, de titre de propriété, de certificat d'achat d'un véhicule, ou autres). Une fois l'affaire jugée, la Federal Bond Agency récupère le montant du prêt plus les intérêts, soit 20% par an.

218
Le Dr. Sinderwald, Chirurgien Esthétique

567 Marsh Street. Médecin généraliste diplômé et très estimé à Arkham, le docteur Garrison Sinderwald peut pratiquer des opérations de chirurgie plastique si un personnage vient à en avoir besoin. Moyennant 50 dollars, il fait disparaître les petites cicatrices disgracieuses au visage ; pour des interventions plus lourdes, il faut compter plusieurs milliers de dollars.

Sinderwald a perdu de grosses sommes au jeu face à des personnages assez louches, et ils lui demandent parfois de petits services en remboursement de ses dettes : soigner discrètement des blessés qu'on ne peut confier à un hôpital ou, très récemment, transformer totalement le visage d'un gangster de Boston. Sinderwald craint qu'on découvre ses activités illégales, mais il n'a guère le choix.

Compétences particulières : Jeu 25% ; Chirurgie du Visage 75%.

219
Le Dr. Heinrich T. Muelhig

555 Marsh Street. Muelhig a fait ses classes avec Freud et Jung avant d'émigrer vers les Etats-Unis, juste après la Grande Guerre. Ceux qui connaissent ses talents le considèrent comme un psychanalyste de tout premier ordre, mais il n'a même pas apposé de plaque sur la porte de son cabinet et n'accepte que les clients qui lui sont envoyés par des médecins diplômés (à l'époque, la psychanalyse n'est pas une forme de thérapie reconnue dans l'état du Massachusetts).

En écoutant ses patients, Muelhig a accumulé pas mal d'informations sur des événements liés au Mythe de Cthulhu survenus dans la région d'Arkham ; elles pourraient intéresser les investigateurs et s'avérer précieuses dans le cadre d'une enquête. Le docteur se refuse à enfreindre la règle du secret professionnel, mais il peut éventuellement fournir certains renseignements. Si vous laissez aux joueurs le recours du vol, tout est consigné dans ses dossiers.

Compétences particulières : Psychanalyse 70%.

220
Le Chantier De Démolition

A l'angle nord-ouest de Marsh Street et d'Armitage Street, un vieil immeuble de quatre étages, ravagé par le feu l'été dernier, est en cours de démolition. Les propriétaires ne savent pas encore ce qu'ils reconstruiront à la place, vous pouvez donc laisser libre cours à votre imagination.

221
L'Hôtel De Ville

551 N Peabody Avenue. Ce grand bâtiment en brique construit en 1901 abrite les bureaux de la municipalité. Il est ouvert au public de 8 heures à midi et de 13 à 17 heures, du lundi au vendredi.

Le Bureau du Maire : Les fonctions de maire ne constituent pas un emploi à plein temps ; M. Peabody assure simplement une permanence d'une heure par jour. Il faut réussir un score inférieur ou égal à 12 à l'aide d'1D100 pour le trouver à son bureau - et on est prié de frapper avant d'entrer ! Il n'a pas de secrétaire particulière, mais on peut laisser des messages à Janet Larkin.

La Salle de Réunion : Le maire, Joseph Peabody, 51 ans, y réunit le conseil municipal pour des séances de délibérations publiques qui ont lieu le deuxième et le quatrième mercredi de chaque mois. Après débat, c'est là que sont prises les décisions (ces derniers temps, on a beaucoup parlé des zones d'implantation industrielle - il faut dire que dans les années 20, la plupart des villes américaines n'avaient aucune loi en la matière : une usine pouvait parfaitement se construire au beau milieu d'un quartier résidentiel).

Le Bureau de l'Administrateur : Une fois que le maire et ses conseillers ont délibéré, c'est à l'administrateur de donner une cohérence à leurs décisions souvent déroutantes et de se rappeler tous les points qu'ils ont oubliés. De fait, c'est Darrell Slocum, 37 ans, qui, dans la pratique, dirige la municipalité. Son poste à plein temps lui rapporte annuellement près de 5000 dollars. Il ignore que sa femme fait partie de l'Evil Coven.



Le maire, M. Peabody

Le Bureau de la Secrétaire de Mairie : Une fois que Darrell a arrêté une politique efficace, Janet Larkin trouve des moyens non moins efficaces de la mettre en pratique et d'en vérifier les résultats.

On passe également par elle pour consulter les divers dossiers accessibles au public : actes notariés, actes de transferts, recensements locaux, certificats de naissances, de mariages ou de décès des habitants d'Arkham, licences professionnelles, archives de recrutement militaire de la première guerre mondiale, dossiers fiscaux, compte-rendus du budget et des dépenses publiques de la municipalité depuis le début du XIX° siècle, etc.

Le service d'immatriculation des véhicules dépend de l'Etat du Massachusetts, il faut donc se renseigner à Boston.

Le Bureau des Bâtiments et Services Publics : C'est là qu'on trouve les arrêtés municipaux et les rapports d'inspection et de maintenance correspondant (l) aux permis de construire accordés depuis 1891, (2) aux réseaux de distribution d'eau potable et d'évacuation des eaux usées, (3) aux conduites de gaz, (4) aux lignes électriques, (5) aux réalisations des ponts et chaussées - y compris les travaux d'aménagement de la Miskatonic River, (6) aux parcs publics, (7) aux écoles et bâtiments administratifs et autres propriétés de la ville. Ces dossiers ne sont pas toujours bien classés, mais les employés municipaux font tout leur possible pour retrouver les renseignements dont ont besoin les visiteurs.

Le Bureau des Impôts : Détermine la valeur des propriétés, fixe en conséquence le montant des impôts locaux, assure leur encaissement et gère les dépenses municipales en fonction des décisions du conseil municipal. Toutes les rentrées et les sorties d'argent sont consignées dans des dossiers accessibles à tous les citoyens.

L'Association des Parents d'Elèves : Se réunit une fois par mois. Comme la plupart des habitants d'Arkham sont d'accord sur le rôle des écoles et les décisions à prendre dans ce domaine, on en arrive à des discussions oiseuses sur des questions aussi capitales que : "Est-il bien chrétien d'organiser des chasses au trésor avec des œufs en chocolat le jour de Pâques?"

222
La Compagnie Du Gaz

235 Armitage Street. Cette compagnie privée (elle n'a pas un statut de service public, et on ne peut consulter ses dossiers de gestion) vend du gaz naturel destiné au chauffage des particuliers et à la consommation industrielle, ainsi que des cuisinières à gaz et des équipements permettant de transformer une vieille chaudière à charbon en une installation au gaz propre, efficace et écologique.

223
Arkham Bell Telephone

345 E Armitage Street. Assure l'entretien des lignes, l'encaissement des factures et le recrutement du personnel - à Arkham, on ne peut composer directement son numéro, il faut passer par une opératrice qui déplace des fiches sur son standard pour vous mettre en communication avec votre correspondant. Moyennant un jet de Baratin réussi, les investigateurs ont une chance d'arriver à jeter un coup d'œil sur la facture d'un de leurs suspects, ou même de convaincre une opératrice d'enfreindre la règle du secret professionnel.

224
La Compagnie De Tramways

404 E Armitage Street. De petits trains électriques sillonnent les rues d'Arkham, alimentés par des câbles aériens.

Les tickets coûtent 5 cents, plus un penny à chaque changement de ligne (ces changements s'effectuent le plus souvent à la gare centrale, au dépôt de la B & M ou dans le Merchant District). Ce service fonctionne tous les jours sauf le dimanche, de 5h30 à 19 heures les jours de semaine, et jusqu'à 21 heures le vendredi et le samedi. La fréquence des tramways varie en fonction de l'heure, mais il en passe en moyenne un tous les quarts d'heure.

Les lignes inter-urbaines qui reliaient Arkham à Boston et aux autres villes de la côte ouest ne fonctionnent plus depuis plusieurs années, mais les voies et les aiguillages pourraient encore être utilisés si l'on changeait les câbles.

225
Amherst Theatre

480 N Garrison Street. Bien plus récent que le Manley Theatre, ce cinéma s'est spécialisé dans les films parlants et ne propose plus de spectacles de music-hall (choix très rentable).

Il est ouvert de 13 à 23 heures tous les jours de l'année, excepté pour Pâques, Noël et le jour de l'an.

Les grands films de l'année ont été *Le Cirque* (Charlie Chaplin), *Poings de Fer, Cœur d'Airain* (Victor McLaglen) et *Les Nouvelles Vierges* (Joan Crawford). Au hit parade cinématographique de1929 figuraient *Noix de Coco* (Marx Brothers), *Chantage* (Hitchcock), *Bulldog Drummond* (Ronald Coleman), *The Iron Mask* (Douglas Fairbanks Sr) et *The Virginian* (Gary Cooper).

226
Penny Arcade

A l'angle nord-est de High Lane et de Garrison Street. Vieux projecteurs à manivelle, boxers mécaniques et autres jeux à un cent la partie. Quelques étudiants qui n'ont pas peur de passer pour des gamins viennent parfois dans cette salle de jeu, mais la clientèle habituelle se compose surtout d'adolescents mal dégrossis (Penny Arcade est en particulier le lieu de rendez-vous des 'Finns). Ouvert du lundi au samedi, de 16 heures (heure où les collégiens rentrent chez eux) à 22 heures.

227
Glaces Chez Dennison

148 E Armitage Street. La boutique de ce marchand de glaces est proprette et décorée dans un style "bistrot français" un peu rétro.

Un must pour quiconque a 5 cents en poche (prix d'un cornet à deux boules) ou même seulement 3 (pour un cornet simple). Ouvert de 11 à 19 heures, du jour de Pâques aux premières fraîcheurs de l'hiver. Fermé le dimanche - comme tout établissement respectable - mais pas pendant les vacances.

228
Le Northside Market

467 Marsh Street. La viande et les autres denrées alimentaires y sont plus chères et de moins bonne qualité que chez Benson. Par contre, le Northside Market reste ouvert tard le soir. Son propriétaire, Robert Czyenck, est un adepte de l'Evil Coven. Ouvert de 8 à 21 heures, du lundi au samedi.

229
Harvey Ballard, Location Et Vente De Voitures

A l'angle nord-ouest de High Lane et de Peabody Avenue. Harvey Ballard a toujours sur son parking 2D6 voitures à vendre ou à louer, à des prix qui varient en fonction du modèle et de l'état des véhicules. Les tarifs des locations à la journée vont d'un dollar et demi pour un Model T tout rouillé à cinq dollars pour une Packard rutilante.

Ballard est en relation avec des concessionnaires de Boston. Sans qu'il vous en coûte un sou de plus, il se charge de tous les papiers et vous livre votre voiture neuve à domicile - il touche une commission du concessionnaire sur chaque vente.

Ballard et son associé sont généralement sur leur parking entre 9 et 16 heures. Sinon, une affichette apposée à la porte de leur minuscule bureau indique le numéro de téléphone personnel de Ballard.

En 1928, on pouvait acheter une Chevrolet ou une Ford Model A neuves (deux 25 chevaux) pour 400 à 700 dollars. Les six-cylindres Dodge, Hudson ou Buick en valaient près de 2000, la grosse Chrysler Impérial 80 3500, les Cadillac et les Packard huit-cylindres 6000, et les Lincoln 4600 à 7400. Les Packard, équipées de moteurs 39,2 cv, étaient les voitures les plus rapides de l'époque, jusqu'à la sortie des derniers modèles de Studebaker, vendus 2500 dollars, qui, avec leurs moteurs 43 cv, pouvaient atteindre 150 Km/h.

Si les personnages roulent sur l'or, la Dusenberg J sortira d'usine dès le premier décembre. Equipée d' un moteur 256 cv, cette énorme voiture a une vitesse de pointe d'environ 165 Km/h et une reprise incomparable. Le châssis à lui seul coûte 8500 dollars, et il faut compter au moins 2500 dollars de plus pour la carrosserie et les accessoires.

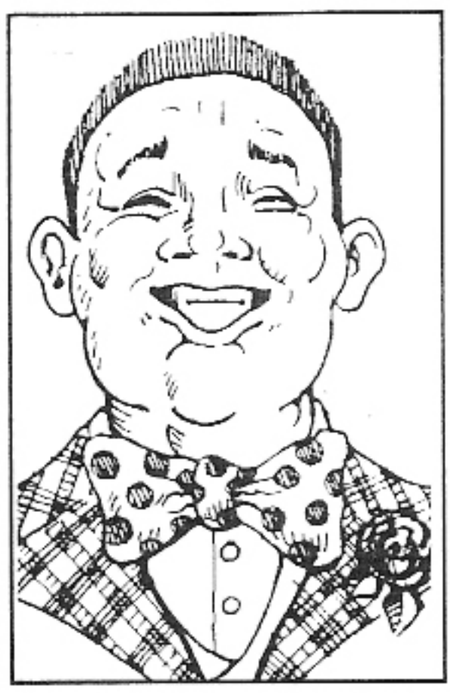
Mais Ballard ne se contente pas de vendre des voitures, il donne aussi des leçons de conduite. Si un personnage suit son stage de 15 jours et réussit ensuite un jet de Conduire Automobile, il bénéficiera d'un bonus d'1D6% dans cette compétence (jusqu'à concurrence de 50%). Le stage coûte 10 dollars, et on ne peut le suivre qu'une fois.

230
L'Arkham Edison

470 Marsh Street. On peut y ouvrir un compte et y faire encaisser ses factures. Les dossiers de la compagnie ne sont pas accessibles au public.

231
La Miskatonic Valley Saving Bank

420 Marsh Street. Cette succursale d'une banque du Massachusetts a ouvert en 1924. Elle offre aux épargnants des taux d'intérêt supérieurs de 0,25% à ceux pratiqués par l'Arkham First Bank. Par contre, elle a plus facilement recours à la saisie en cas de défaut de paiement pour les



Harvey Ballard



Ray Stuckey

prêts et emprunts hypothécaires. Pour déterminer les chances qu'a un personnage d'obtenir tel ou tel type de prêt, utilisez les pourcentages de base suivants : prêt auto 25%, prêt personnalisé 5%, prêt commercial 40%, prêt immobilier 40%. Ouvert de 10 à 15 heures du lundi au jeudi, et jusqu'à 17h30 le vendredi.

232
Le Commissariat d'Arkham

302 E Armitage Street. Ouvert à toute heure du jour et de la nuit. Les effectifs de la police d'Arkham se résument à un commissaire, un capitaine de gendarmerie, trois inspecteurs ayant le rang de lieutenant, trois sergents de ville et 15 à 20 agents. Les finances du commissariat permettent rarement à Nichols de tourner avec une équipe complète et, en cas d'urgence, il ne peut mobiliser qu'un nombre limité de volontaires, pour la plupart d'anciens policiers ou des militaires en retraite.

Selon les quartiers de la ville, les agents font leurs rondes, seuls ou par deux. Ils contactent régulièrement le commissariat via les cabines de police-secours installées dans tout Arkham. Les véhicules de police ne sont pas utilisés pour les patrouilles, de sorte que les inspecteurs peuvent s'en servir pour se rendre rapidement sur les lieux d'une bagarre ou d'un crime.

En règle générale, il n'y a qu'un inspecteur de garde entre minuit et 6 heures du matin, et il reste au commissariat. Le vendredi et le samedi soir, plusieurs agents assurent un service de nuit pour veiller à ce que la ville retrouve son calme habituel à une heure décente.

Les sergents de ville assurent, heure par heure, le dispatching des agents dans les différents quartiers ; on les voit rarement dans les rues, sauf lorsqu'un crime est commis.

Le commissariat dispose de trois voitures (dont celle que le commissaire utilise pour rentrer chez lui) et de deux motos. Aucun de ces véhicules n'est équipé de radio.

Les agents en armes portent des revolvers réglementaires de calibre 45 - qui sont, d'après le commissaire Nichols, les armes les moins meurtrières avec lesquelles on puisse arrêter un homme en colère. Les pistolets anti-émeutes, les fusils et les deux mitraillettes du commissariat (achetées durant la "grande terreur rouge" des années 1919 - 1920) sont stockés dans des placards fermés à clef.

Il existe deux cellules de détention (l'une pour les hommes, l'autre pour les femmes) à l'arrière du commissariat, mais la prison proprement dite se trouve dans les sous-sols du palais de justice. En 1935, des poursuites judiciaires engagées à la suite du décès d'un prisonnier



Le commissaire Asa Nichols



L'inspecteur Harrigan

contraindront la ville à construire un nouveau bâtiment abritant à la fois le commissariat et la prison.

Arkham n'a pas de loi particulière en ce qui concerne le port d'arme, qui est considéré comme un droit pour tout citoyen adulte. Au fil des années, Nichols a cependant accumulé pas mal d'engins meurtriers confisqués à des fauteurs de troubles. Ils sont entreposés dans un grand coffre, aujourd'hui plein à ras bord, dans un coin de son bureau. De temps à autre, le commissaire ouvre ce coffre et sourit en pensant au nombre de criminels ainsi privés d'arme.



Luther Harden

Le Commissaire Asa Nichols : Nichols, 61 ans, vit avec sa femme Orrette dans une maison de High Street. C'est un "étranger" d'un naturel accommodant qui ne réalise pas l'importance des changements qu'a connus Arkham depuis la guerre. S'il en avait connaissance, il serait profondément choqué par la montée en flèche du crime organisé et la corruption qui touche son propre service. Nichols appartient au Rotary Club, à la Loge Maçonnique et au club de tir d'Arkham.

Le Capitaine William Keats : Successeur probable de Nichols lorsque celui-ci prendra sa retraite, Keats, 49 ans, est un officier supérieur doublé d'un bon gestionnaire. Il soupçonne l'influence réelle du milieu à Arkham, mais ignore ses liens avec la police. Il n'est pas foncièrement honnête et, une fois sa situation assurée, il ne crachera peut-être pas sur une part du gâteau.

L'Inspecteur En Chef Harden : A 44 ans, ce célibataire obstiné et irascible a enquêté sur pratiquement tous les faits divers marquants survenus à Arkham depuis 23 ans.

Luther Harden : Flic Coriace Et Honnête

FOR 14	CON 14	TAI 14	INT 15	POU 16
DEX 12	APP 10	EDU 14	SAN 60	PdV 14

Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Coup de Poing 75%, dommages 1D3+1D4
Revolver cal.45 65%, dommages 1D10+2
Coup de Pied 35%, dommages 1D4+1D6
Lutte 55%, dommages spéciaux.
Compétences : Baratin 65% ; Bibliothèque 25% ; Conduire Automobile 50% ; Discrétion 45% ; Discussion 60% ; Droit 35% ; Ecouter 65% ; Eloquence 45% ; Esquiver 65% ; Premiers Soins 55% ; Psychologie 65% ; Se Cacher 70% ; Trouver Objet Caché 55%.

L'Inspecteur Harrigan: Ce jeune homme honnête, sympathique et affable est la star de l'équipe de rugby amateur locale.

Mickey Harrigan, Flic Intègre

FOR 16	CON 17	TAI 17	INT 14	POU 14
DEX 14	APP 13	EDU 11	SAN 65	PdV 17

Bonus aux Dommages : +1D6
Armes : Coup de Poing 60%, dommages 1D3+1D6
Coup de Pied 45%, dommages 1D6+1D6
Matraque 65%, dommages 1D6+1D6
Lutte 60%, dommages spéciaux
Revolver cal. 45 65%, dommages 1D10+2

Compétences : Arrestation de Suspects 55% ; Baratin 45% ; Bibliothèque 25% ; Conduire Automobile 55% ; Crédit 40% ; Discrétion 15% ; Discussion 25% ; Droit 30% ; Ecouter 50% ; Eloquence 15% ; Esquiver 55% ; Foncer dans le Tas 78% ; Grimper 50% ; Marchandage 55% ; Photographie 22% ; Premiers Soins 35% ; Psychologie 45% ; Sauter 55% ; Se Cacher 15% ; Suivre Piste 20% ; Trouver Objet Caché 55%.

L'Inspecteur Stuckey : Un peu plus âgé qu'Harrigan, Stuckey travaille pour le gang d'O'Bannion moyennant salaire. Cela dit, pour les affaires dans lesquelles le gang n'est pas impliqué, c'est un excellent policier.

Ray Stuckey, Inspecteur Ripou

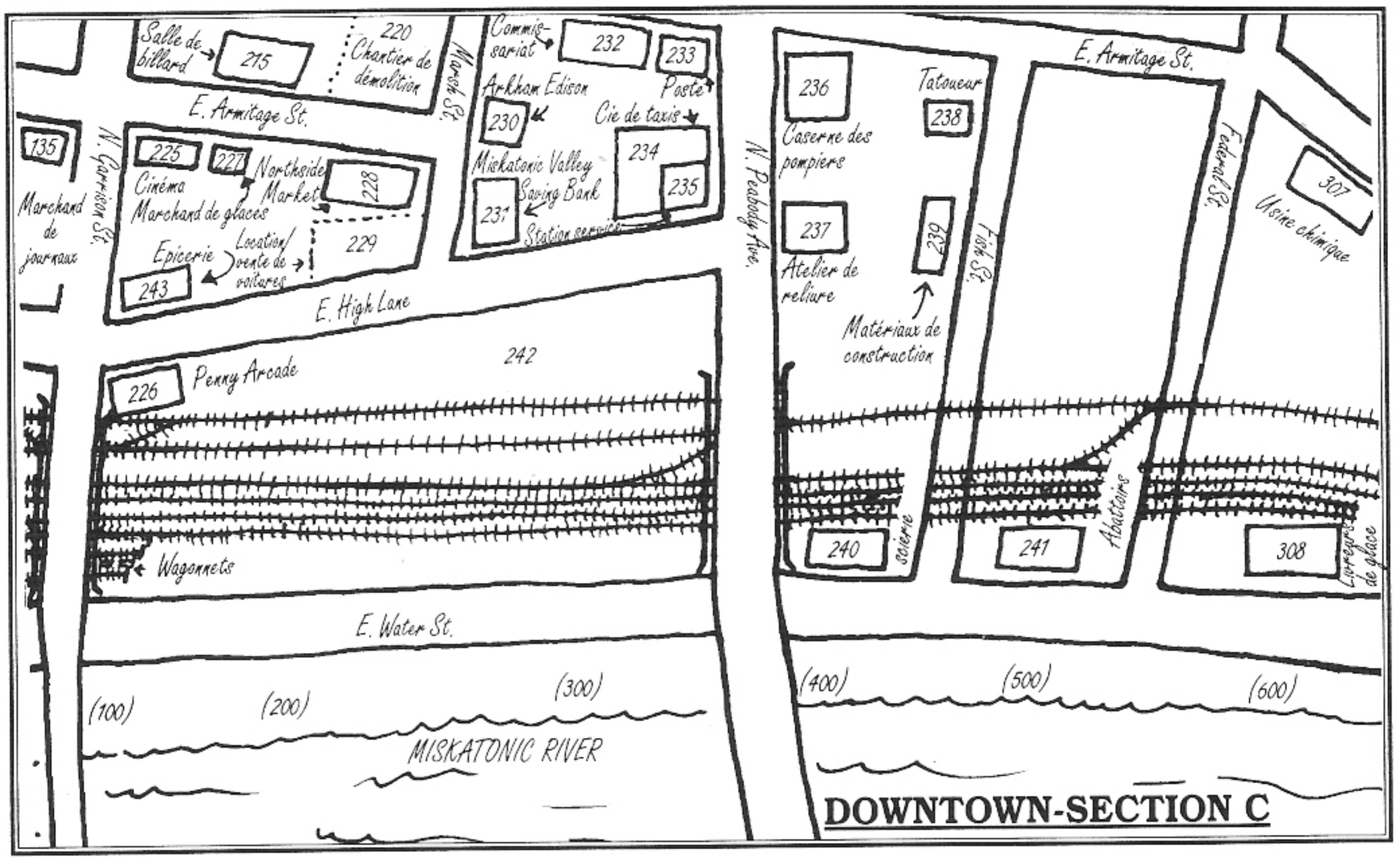
FOR 15	CON 15	TAI 15	INT 15	POU 11
DEX 15	APP 12	EDU 9	SAN 45	PdV 15

Bonus aux Dommages : +1D4
Armes: Coup de Poing 65%, dommages 1D3+1D4
Matraque 50%, dommages 1D6+1D4
Lutte 55%, dommages spéciaux
Revolver cal. 45 55%, dommages 1D10+2
Compétences : Arrestation de Suspects 45% ; Baratin 55% ; Bibliothèque 35% ; Conduire Automobile 45% ; Crédit 35% ; Discrétion 20% ; Discussion 15% ; Droit 25% ; Ecouter 50% ; Eloquence 25% ; Esquiver 54% ; Grimper 60% ; Jouer aux Cartes 49% ; Marchandage 45% ; Photographie 12% ; Premiers Soins 30% ; Psychologie 60% ; Sauter 35% ; Se Cacher 29% ; Suivre Piste 15% ; Tirer son Epingle du Jeu 40% ; Trouver Objet Caché 50%.

Sergent de Ville Type

FOR 16	CON 15	TAI 17	INT 12	POU 15
DEX 13	APP 12	EDU 8	SAN 65	PdV 16

Bonus aux Dommages : +1D6
Armes : Coup de Poing 75%, dommages 1D3+1D6
Coup de Tête 70%, dommages 1D4+1D6
Lutte 75%, dommages spéciaux.
Revolver cal. 45 65%, dommages 1D10+2
Matraque 85%, dommages 1D6+1D6
Compétences : Conduire Automobile 45% ; Conduire Moto 65% ; Discrétion 15% ; Droit 30% ; Ecouter 45% ; Eloquence 15% ; Esquiver 33% ; Premiers Soins 50% ; Psychologie 55% ; Se Cacher 25% ; Trouver Objet Caché 55%.



Agent Type

FOR 15	CON 15	TAI 15	INT 11	POU 13
DEX 10	APP 12	EDU 10	SAN 60	PdV 5

Bonus aux Dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 65%, dommages 1D3+1D4
Coup de Tête 40%, dommages 1D4+1D4
Lutte 45%, dommages spéciaux
Revolver cal. 45 45%, dommages 1D10+2
Matraque 55%, dommages 1D6+1D4.

Compétences : Conduire Automobile 60% ; Conduire Moto 35% ; Discrétion 5% ; Droit 15% ; Ecouter 35% ; Eloquence 5% ; Esquiver 29% ; Premiers Soins 40% ; Psychologie 35% ; Se Cacher 15% ; Trouver Objet Caché 30%.

233
Le Bureau De Poste

487 N Peabody Avenue. C'est l'unique institution fédérale d'Arkham. Le receveur est Eli Whittaker, 61 ans. Les postiers commencent à trier le courrier à 4 heures du matin et partent pour leurs tournées avant 6 heures. Il n'y a pas de distribution à domicile le samedi, mais le courrier expédié en poste restante est réparti dans les casiers. Les guichets sont ouverts au public de 9 à 16 heures, du lundi au vendredi, sauf pour le jour de Pâques, le 4 juillet, Noël et le premier de l'an ; les boîtes destinées à l'expédition du courrier restent bien entendu accessibles à toute heure du jour et de la nuit.

234
La Compagnie De Taxis

433 N Peabody Avenue. Cette compagnie possède quatre taxis qui roulent sept jours sur sept, de 6 à 22 heures. Elle a demandé à la mairie l'autorisation d'assurer un service ininterrompu, mais le conseil municipal hésite, se demandant si cela ne favoriserait pas la délinquance et les frasques des fêtards.

Il y a deux stations de taxis à Arkham, l'une au siège même de la compagnie, l'autre devant le marchand de journaux installé à l'angle de Garrison et Main Streets. La deuxième est équipée d'un taxiphone permettant de joindre directement le bureau central. Vous pouvez décréter qu'il existe d'autres cabines de ce type (devant l'Hôpital Sainte Marie, l'Hotel Miskatonic, etc.).

Les appels sont centralisés dans le bureau situé au deuxième étage du siège de la compagnie, et on envoie directement sur place l'un des véhicules stationnés devant le bâtiment (ces voitures ne sont pas équipées de radio : les émetteurs-récepteurs de l'époque étaient bien trop chers, trop volumineux et trop fragiles pour cet usage).

Le prix des courses est forfaitaire : 25 cents pour tout trajet dans Arkham même (tant qu'aucun pont n'est franchi), 25 cents supplémentaires chaque fois qu'un pont est franchi, 50 cents pour 5 km hors de la ville et autant par heure d'attente. Il est également possible de louer un taxi pour huit heures, moyennant 4 dollars et la promesse d'un pourboire supérieur à un dollar.

Gregory Dahlberg : Gérant de la compagnie. Il travaille dans l'équipe de jour six jours sur sept et, à l'exception du propriétaire, il est le seul à pouvoir autoriser les investigateurs à consulter les feuilles de route des chauffeurs et les dossiers du personnel. Dahlberg est un homme maussade qui ne se laisse impressionner que par l'argent ou la police. Si les personnages demandent à consulter les feuilles de route de ses chauffeurs, il leur réclamera un dollar la première fois et doublera ses tarifs à leur deuxième visite.

Les chauffeurs, toujours à l'affût d'un pourboire, sont plus bavards - à condition qu'on les interroge dans leur véhicule ou à la station.

235
La Station-Service Phillips 66

Angle nord-ouest de High Lane et Peabody Avenue. L'essence y est vendue au même prix que dans la station ESSO concurrente, mais le pompiste, Abel Sykes, est plus sympathique. Il parle lentement, en pesant chaque mot. Son employé, poli et efficace, n'est jamais couvert de cambouis. Ouvert de 7 à 18 heures, du lundi au samedi.

Compétences particulières : Fabriquer des Pièces de Rechange 70%, Mécanique 80%.

236
La Caserne Des Pompiers

418 E Armitage Street. Cinq camions sont stationnés au rez-de-chaussée du bâtiment : le premier est équipé d'une grande échelle, le deuxième d'une puissante pompe, le troisième d'un extincteur chimique et les deux derniers de citernes et de lances à incendie. La nuit, les neuf pompiers de garde dorment généralement au premier étage. Arkham a conclu des accords d'entraide avec Salem et d'autres villes voisines pour lutter plus efficacement contre les incendies. Le chef de la brigade est Benijah Adams, 62 ans.

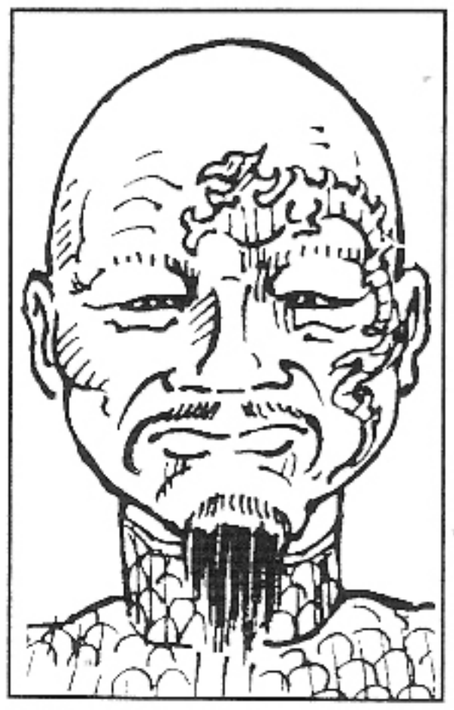
237
Les Ateliers De Reliure Bunden

420 N Peabody Avenue. Le principal client de cette petite entreprise est la Miskatonic University, qui édite de nombreuses monographies. Chaque année, Bunden publie aussi trois ou quatres livres en édition de luxe à tirage limité, composés et reliés à la main, qui sont réservés à une petite clientèle d'abonnés.

238
La Boutique Du Tatoueur

443 Fish Street. Pin Liou travaille dans un minuscule local d'une propreté douteuse. Si un personnage réussit un jet de Pharmacologie ou de Chimie, il remarquera qu'entre autres parfums exotiques, il y flotte une légère odeur d'opium. Le tatoueur, un asiatique d'un certain âge, habite seul dans l'arrière salle de son magasin.

De nombreux motifs de tatouages, essentiellement d'inspiration chinoise ou japonaise, décorent les murs. Un investigateur perspicace remarquera qu'un Signe des Anciens figure parmi eux. Il se peut que Pin Liou ait des compétences ou des connaissances dont les personnages pourront tirer parti.



Pin Liou

La porte de la boutique n'est jamais fermée, à croire que le tatoueur ne sort jamais de chez lui. De fait, lorsque l'Oracle n'est pas favorable, il lui arrive de ne pas quitter son magasin de plusieurs semaines. Une femme (en est-ce vraiment une?), peut-être la sienne (mais peut-être pas) vient parfois lui rendre visite de Boston ; elle lui porte des livres et des objets étranges.

Pin Liou,
Un Etranger dans une Etrange Contrée

FOR 10	CON 11	TAI 10	INT 18	POU 20
DEX 18	APP 12	EDU 22	SAN 55	PdV 11

Bonus aux Dommages: +0
Armes : Coup de Poing 75%, dommages 1D3
Coup de Tête 75%, dommages 1D4
Coup de Pied 75%, dommages 1D6
Lutte 75%, dommages spéciaux
Sorts: Contacter les Profonds, Terrible Malédiction d'Azathoth.
Compétences : Arts Martiaux 75% ; Lire/Ecrire Cantonais 35% ; Lire/Ecrire Coréen 40% ; Lire/Ecrire Japonais 45% ; Lire/Ecrire Mandarin 75% ; Ecouter 70% ; Esquiver 75% ; Lire/Ecrire Hakkan 40% ; Jeux de Hasard 90% ; Mythe de Cthulhu 17% ; Occultisme 65% ; Pharmacologie 65% ; Psychologie 65% ; Sauter 85% ; Se Cacher 80% ; Soigner Empoisonnement 45% ; Tatouages à Quatre Aiguilles 65% ; Tatouages à Sept Couleurs 85% ; Trouver Objet Caché 75%.

239
Matériaux De Construction Sheehan

411 Fish Street. Sheehan vend tout un éventail de fournitures pour la plomberie, l'électricité et les travaux de couverture (pour trouver mieux, il faut aller à Boston). Il fait des prix aux entrepreneurs qu'il connaît. Il loue aussi du matériel, en particulier des compresseurs et des marteaux-piqueurs, et sait toujours où vous pourrez trouver ce qu'il n'a pas (bulldozers, grues, échafaudages, etc...). Ouvert de 7h15 à 15 heures, du lundi au samedi.

240
Scierie Adam

315 E Water Street. Vend du bois en gros ou au détail pour l'ébénisterie et la construction de charpentes. Pour les grosses commandes, il faut parfois compter une semaine de délai. Ouvert de 8 à 16 heures, du mardi au samedi.

241
Les Abattoirs

400 E Water Street. Il y a bien quelques bouchers et charcutiers indépendants à Arkham, mais les abattoirs, avec leurs grandes chambres frigorifiques et leurs pâturages annexes, fournissent l'essentiel de la viande consommée dans la ville.

242
Les Propriétés Des Chemins De Fer

Voies de garages, wagons de marchandises vides, hangars et voies d'accès de la B & M.

243
Le First National Grocery Store

422 N Garrison Street. Cette épicerie fait partie d'une grande chaîne de magasins américaine. Son gérant, Arthur Anderson, 37 ans, est originaire de Philadelphie. L'an dernier, il a été nommé à Arkham, où il vit heureux avec sa famille. En tant que chef de secteur, Anderson est aussi responsable des magasins de Kingsport et d'Innsmouth - ville que tout le monde semble éviter. Il se rend dans ces

succursales au moins une fois par mois et il sait qu'Innsmouth n'est pas une bourgade ordinaire.

244
La Caserne De La Massachusetts Guard

560 Marsh Street. Les soldats de la Garde Nationale disposent du même matériel que ceux de l'armée américaine et subissent le même type d'entraînement, mais sous les ordres des gouverneurs des différents états. La plupart des recrues de la Deuxième Compagnie d'Infanterie d'Arkham habitent le Comté d'Essex. Leur compagnie fait partie du Premier Bataillon du 23° Régiment de Volontaires du Massachusetts, reformé à l'occasion de la Grande Guerre.

Une fois par mois, ces hommes enfilent leur uniforme et se rendent à la caserne pour une séance d'entraînement obligatoire. Chaque été, la plupart d'entre eux vont également participer à des exercices dans le camp militaire de la National Guard du Massachusetts.

La compagnie est en net sous-effectif : à l'heure actuelle, 56 hommes viennent s'entraîner à la caserne sous le commandement du colonel William Hathorne, 55 ans, et du lieutenant colonel Aubrey Bridgeton, 48 ans. C'est le major Charles Hart qui est responsable des armes et des véhicules de la caserne. Ces trois officiers sont généralement assistés par deux ou trois lieutenants.

Le sergent Groat, plus spécialement responsable des véhicules, garde les clefs des deux gros camions de la compagnie - celle-ci ne sera entièrement motorisée qu'après la deuxième guerre mondiale.

Les armes sont stockées dans un dôme en béton armé soigneusement cadenassé (FOR 80); il y a là 120 fusils à culasses mobiles (graissés et emballés) avec 12 000 cartouches, 150 baïonnettes, dix pistolets automatiques de calibre 45 (graissés et emballés) avec 500 balles, 24 grenades offensives de type M11A1 avec détonateur Bouchon, une mitrailleuse Browning M1917 à refroidissement hydraulique montée sur trépied (graissée et emballée) avec 5 000 balles perce-armure, deux mortiers de 762 (graissés et emballés) avec chacun 24 obus, quatre téléphones de campagne avec près de 6 kilomètres de câble et 20 casques de tranchée (il n'y a pas toutes les tailles).

Les tentes, le petit chariot cantine, les fournitures médicales et le reste du matériel sont stockés dans un autre bâtiment.

NOTES DU GARDIEN :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

EASTTOWN
Quartier N° 3

Dans la partie nord d'Easttown, au-delà de Whately Street, on trouve beaucoup de belles maisons anciennes de style géorgien. Elles ont été construites par les familles Derby, Orne, Pickman et Pickering qui, enrichies par le commerce maritime, constituèrent la première aristocratie d'Arkham. La plupart de ces villas ne sont malheureusement plus entretenues (certaines ne sont déjà plus réparables), et les mauvaises herbes gagnent sur les jardins. La plupart des vieilles familles d'Arkham qui habitent encore le quartier sont pratiquement ruinées.

Les rues pavées de briques, larges de 12 mètres, auraient besoin d'être refaites, et les racines des arbres ont soulevé le pavage des trottoirs, de sorte qu'il est plus commode de marcher sur la chaussée.

Au sud de Whately Street, le terrain descend en pente abrupte vers la rivière. Les maisons, plus modestes, se touchent presque et les rues sont moins larges. C'est là que vivent les rares nègres d'Arkham (dans les années 20, ils préfèrent généralement ce terme à celui de "noirs" ou d'"hommes de couleur"), dans une sorte de ghetto, comme toutes les autres minorités de la ville à l'exception de la vieille communauté WASP (White Anglo-Saxon Protestants). Certains sont relativement prospères, et il est parmi eux des citoyens respectés dont les familles habitent Arkham depuis 1788 (année de l'abolition de l'esclavage) voire avant. Mais, dans l'ensemble, ils sont pauvres et ont le sentiment que le reste de la population les méprise ou les regarde comme des bêtes curieuses.

Armitage et River Streets abritent de nombreuses petites boutiques. De jour comme de nuit, on y entend les trains de marchandises qui traversent le quartier. C'est à Easttown que se trouve la dernière usine de textile de la ville, une vieille filature équipée de machines à vapeur.

301
Pickering House

698 Federal Street. Cette riche villa fut construite en 1828 par le capitaine Thomas Pickering, qui s'était enrichi dans le commerce maritime et possédait alors plusieurs bateaux basés dans le port de Kingsport. On a dit de lui que c'était un corsaire, mais il est certain qu'il se livrait aussi à des commerces plus légaux avec les régions côtières du Sud-Est Asiatique. Il passa également beaucoup de temps en Australie (continent alors en plein développement) et dans les îles voisines. De fait, une collection d'objets artisanaux réalisés par des aborigènes australiens occupe toute une pièce de Pickering House. On y trouve, entre autres, une hache en pierre sur laquelle est gravé un Signe des Anciens.

La villa, décorée par Ethel Pickering, épouse du capitaine, abrite aujourd'hui les plus beaux meubles américains de l'époque coloniale que l'on puisse trouver à Arkham et une magnifique collection d'objets en verre soufflé de Nouvelle-Angleterre.

Transformée en musée par la Société d'Histoire, Pickering House est ouverte au public de 13 à 15 heures, le jeudi et le samedi. L'entrée est gratuite, mais une donation d'un ou deux dollars constitue un bon moyen de lier conversation avec le gardien bénévole, qui a de bonnes chances d'être un personnage influent de la ville.

302
La Première Eglise Unitarienne d'Arkham

656 Federal Street. Cette église fut fondée en 1778 et ses archives remontent jusqu'à cette-année-là, mais le bâtiment en brique actuel ne date que de 1875. C'est le pasteur



Beatrice Allen

Willet Spencer qui en gère la grande bibliothèque. Parmi les ouvrages rares qu'il garde sous clef, figure un exemplaire du *Livre de Dzyan*.

303
Le Grenier De Mme Crawford

753 Noyes Street. Mme Ellen Crawford vit dans cette grande maison décrépite depuis la mort de son mari, survenue il y a 23 ans. Cela fait plusieurs dizaines d'années qu'elle garde sa sœur Beatrice, une folle, enfermée dans le grenier, se refusant à la placer dans une institution et à montrer au grand jour ce qu'elle considère comme une maladie honteuse.

Elle a fait courir le bruit que la malheureuse était morte de maladie en Europe, mais son cercueil, placé dans le caveau de la famille Allen à Christchurch Cemetery, est vide.

Beatrice ne s'est enfuie qu'une fois, pendant six jours, en 1919. Mme Crawford pense qu'elle est l'auteur de l'horrible meurtre qui a eu lieu cette semaine-là (la victime était un étudiant de la Miskatonic University, et on n'a jamais retrouvé son assassin). Deux jours après le meurtre, Beatrice est revenue frapper à la porte de service de la maison au beau milieu de la nuit. Depuis, Mme Crawford, veille à ce qu'elle reste bien enfermée.

Beatrice Allen : On ne peut regarder sans horreur cette femme de 55 ans : ses cheveux forment une masse grisâtre et enchevêtrée, et son visage est couvert d'affreuses cicatrices et de blessures plus récentes - dans ses crises, Beatrice se lacère le visage avec les ongles, et sa sœur doit régulièrement désinfecter ses plaies. Elle porte les mêmes vêtements pendant des semaines entières, et sa sœur lui lie souvent les poignets pour l'enchaîner au mur. Le grenier dans lequel elle vit est exigu et répugnant de crasse.

Beatrice Allen, Prisonnière Folle

FOR 16	CON 13	TAI 11	INT 14	POU 3
DEX 12	APP 6	EDU 14	SAN 0	PdV 12

Bonus aux Dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing / de Griffes 75%, dommages 1D3+1D4

Coup de Pied 55%, dommages 1D6+1D4

Lutte 45%, dommages spéciaux

Perte de SAN: 1/1D4 (Beatrice est vraiment horrible à voir).

304
Le Transformateur Electrique Du Northside

606 Whately Street. Il alimente tous les quartiers de la ville situés au nord de la rivière. Personne n'y travaille, et c'est un site dangereux, entouré par de hautes grilles. Une fois à l'intérieur, il faut réussir un jet d'Electricité pour couper le courant et plonger dans l'obscurité tout le nord d'Arkham (si le joueur tire un 00, son personnage est électrocuté et subit 8D6 points de dommage).

305
L'Ecole Primaire Martin

511 Noyes Street. La rentrée a lieu le premier lundi de septembre et les cours durent jusqu'au dernier vendredi de mai.

306
Le Temple Baptiste

571 Halsey Street. C'est l'église noire d'Arkham. La première messe dominicale a lieu à 9 heures et demie ; des musiciens des Easttown Five accompagnent les chants religieux.

307
Anderson's Chemical

650 Armitage Street. Cette usine stocke un large éventail de produits chimiques dont divers acides sous forme de liquides ou de poudres. Si un incendie s'y déclarait, il provoquerait à coup sûr des explosions et des dégagements de fumées nauséabondes et corrosives. Ouvert de 8 à 17 heures, du lundi au vendredi.

308
Les Livreurs De Glace Réunis

600 E Water Street. Avec la démocratisation des réfrigérateurs, ce commerce est en train de péricliter. Deux chariots tirés par des chevaux suffisent aujourd'hui à assurer toutes les livraisons effectuées sur Arkham.

309
Les Filatures De Laine d'Arkham

750 E Armitage Street. Usine vétuste et mal gérée qui est au bord de la faillite. Elle n'emploie plus que quelques dizaines d'immigrants du Southside.

310
Melissa Thorne

Comme elle travaille à domicile, avec une clientèle assez sélecte de messieurs "comme il faut", Melissa Thorne tend à se considérer comme la "compagne" d'hommes généreux qui la couvrent de cadeaux et non comme une prostituée. Ses voisins, dont certains connaissent son "métier", apprécient son calme et sa prévenance, et ils ne lui cherchent pas querelle. Elle compte même un conseiller municipal et un officier de police parmi ses chevaliers servants.

Son mari est mort après avoir dilapidé au jeu les économies du ménage, lui laissant une maison et un peu d'argent. Habituée à jouer de son charme, elle s'en est alors servie pour emprunter de l'argent et, peu à peu, ces emprunts sont devenus cadeaux. En 1935, un de ses vieux clients donnera son nom à une rue d'Arkham, ce dont elle tirera une grande fierté dans les dernières années de sa vie.

Melissa Thorne, 32 ans, Demi-Mondaine

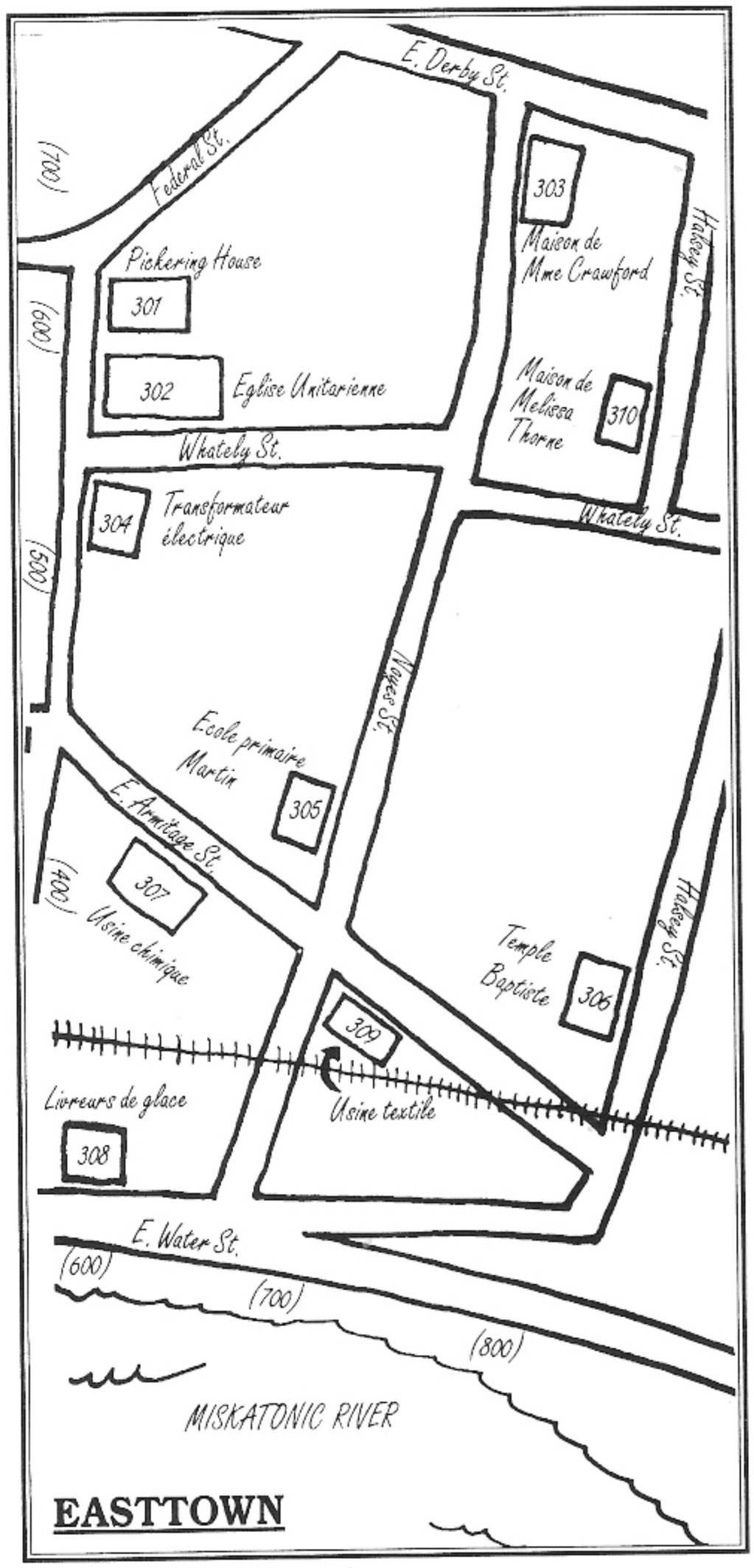
FOR 12	CON 13	TAI 9	INT 16	POU 15
DEX 14	APP 16	EDU 9	SAN 64	PdV 11

Bonus aux Dommages: +0

Armes : Gifle 60%, dommages 1D2-1

Epingle à Chapeau 40%, dommages 1D4

Compétences : Baratin 55% ; Chant 50% ; Danse de l'Eventail 45% ; Flatterie 50% ; Flirt 65% ; Fox-Trot 55% ; Psychologie 40% ; Séduction 70% ; Sens des Affaires 30%.



NOTES DU GARDIEN :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

MERCHANT
Quartier N° 4

Le Merchant District est construit sur une bande de terrain plat, large de deux *blocks*, le long de la rivière. On y trouve 75% des magasins et des boutiques d'Arkham. Les deux artères principales sont Church Street, la plus importante, et Main Street. Ce quartier est ce que les Américains appellent d'ordinaire "downtown" (littéralement "la ville basse"). Ils disent : "aller à downtown" comme nous : "descendre en ville"; à Arkham, on parle plutôt" d'aller à Merchant", car Downtown est le nom d'un autre quartier, situé au nord de la rivière.

C'est dans le Merchant District que se trouvent les vieilles églises East et West Churches, ainsi que plusieurs rangées de vieux entrepôts de style géorgien construits au XVIII° siècle le long de la rivière. La plupart ne sont plus utilisés, mais l'un d'entre eux sert de dépôt aux trafiquants d'alcool.

Le cœur du quartier est un long *block* délimité par Main, Garrison, Church et West Streets ; il est essentiellement composé de rangées de vieux immeubles en briques de deux à trois étages datant du début du XIX° siècle.

Entre West et Main Streets, Church Street est entièrement pavée (cet ouvrage date de 1773). On y trouve quelques impasses à peine assez larges pour les camionnettes des livreurs. Elles donnent accès à de vieilles arrière-cours de magasins, le plus souvent encombrées de cageots, de matériaux d'emballage et de vieilles machines qui ne marchent plus mais qu'on ne se résout pas à porter à la décharge.

River Street était jadis animée par le va-et-vient des nombreux dockers qui transportaient les marchandises entre les quais et les entrepôts ; entre Garrison et West Streets, elle est aujourd'hui tellement encombrée de détritus qu'il faut être un bon chauffeur pour s'y aventurer en voiture.

Les entrepôts, pour la plupart en bois, des deux *blocks* situés à l'est de Garrison Street ont depuis longtemps été transformés en immeubles de rapport ou en maisons d'habitation. Ici, River Street est moins sale - surtout depuis les efforts de déblaiement d'une équipe de volontaires en 1926.

Les boutiques des deux *blocks* commerçants situés au sud de Main Street, entre Peabody Avenue et Garrison Street, sont aménagées dans des bâtiments plus vieux et moins impressionnants que ceux de Church Street, généralement dans d'anciennes maisons d'habitation. Le grand temple géorgien de Christ Church domine le quartier.

Les plus vieilles maisons du Merchant District se trouvent tout à l'ouest, en particulier autour de Boundary Street. Au nord de Church Street, cette rue n'est plus éclairée et, passé Main Street, il n'y a pratiquement plus de maisons habitées.

401
Old Wooded Cemetery

Ce cimetière envahi par les arbres ne sert plus depuis des générations ; les stèles les plus récentes y ont été gravées en 1818, et de nombreuses tombes datent du XVII° siècle. C'est dans l'une d'entre elles que Randolph Carter a enterré les ossements qu'il avait découverts dans le grenier de la Maison de L'Innommable. L'inscription la plus ancienne que l'on puisse encore déchiffrer est gravée sur la tombe d'Abigail Armitage ; elle date de 1694.

Old Wooded Cemetery est entouré par des grilles de fer délabrées d'environ un mètre de haut. Il est dominé par un très vieux saule pleureur dont l'énorme tronc tortueux a pratiquement englouti une vieille stèle d'ardoise portant une inscription effacée par le temps. Dans cette zone, Boundary et Aylesbury Streets ne sont pas éclairées, de sorte que la nuit le vieux cimetière infesté de Goules est plongé dans les ténèbres.

402
La Colline Du Gibet

Point culminant d'Old Wooded Cemetery. C'est là qu'en 1704 les citoyens d'Arkham pendirent Goody Fowler, qu'ils suspectaient d'être une sorcière. La légende prétend qu'en s'y rendant seul la nuit du premier mai ou de la Toussaint, on est assuré d'y rencontrer son fantôme.

Certains affirment avoir tenté l'expérience et n'avoir rien vu. D'autres jurent leurs grands dieux qu'ils ont bel et bien rencontré le fantôme (quelques rares privilégiés prétendent même lui avoir parlé). D'autres encore ont fui sans demander leur reste et refusent de parler de ce qu'ils ont vu. Quelques-uns ont disparu sans laisser de traces, si ce n'est d'étranges empreintes de pieds fourchus dans la rosée du matin. Elijah, le vieux tailleur de pierres (voir réf. 405), est le dernier témoin encore vivant de ces événements troublants.

Si un investigateur tente l'expérience, il a de grandes chances de rencontrer le fantôme (sa seule vue coûte 1/1D6 points de SAN); s'il est victime d'une perte temporaire de la raison, il restera paralysé par la peur tandis que le spectre l'étranglera lentement jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Le Fantôme De Goody Fowler

Description: La sorcière se matérialise toujours dans un nuage de brume blanche au sommet de la Colline du Gibet, point culminant du vieux cimetière. Son visage ridé a quelque chose de démoniaque et son corps est enveloppé d'un linceul. Lorsqu'elle attaque, elle saisit sa victime à la gorge d'une main et de l'autre transperce son cœur avec ses ongles qui s'allongent démesurément. Elle se tient de manière à ce que le sang jaillisse sur son visage.

Remarques : Goody Fowler ne se manifeste que devant des observateurs solitaires. Les rumeurs qui prétendent qu'elle leur parle ou leur révèle des secrets ne sont que des légendes ; obnubilée par le mal, elle se contente d'attaquer.

Chose inhabituelle chez un fantôme, elle agresse physiquement ses victimes, dont elle boit ensuite le sang (perte d'1D3 points de CON par round de combat) avant d'en jeter la dépouille aux Goules toujours à l'affût et de disparaître comme elle était venue.

Les armes ordinaires ne peuvent rien contre cette créature immatérielle. Elle est par contre vulnérable aux armes magiques, et certains sorts défensifs ou affectant l'INT et le POU peuvent éventuellement l'atteindre - à vous de décider. Si elle n'a pas recours à la magie, sa victime succombera à l'étreinte fatale à moins qu'elle ne parvienne à s'enfuir du cimetière.



Le fantôme de Goody Fowler

Chaque fois que la sorcière subit un dommage, il y a 50% de chances qu'elle disparaisse, pour ne se rematérialiser qu'à la Toussaint ou au premier mai de l'année suivante, en quête de nouvelles victimes. Si elle subit des dommages sans disparaître, elle lâchera sa victime pendant un round avant de revenir à l'attaque.

A supposer que le personnage profite de ce répit pour prendre la fuite, elle le poursuivra sans doute mais se volatilisera spontanément en atteignant la grille du cimetière.

Même si un investigateur courageux parvient à l'anéantir ou à la faire disparaître, il devra encore faire face aux 2D6+2 Goules qui rôdent parmi les tombes - créatures immondes qui, sur la Colline du Gibet, n'hésitent pas à s'en prendre aux vivants.

Le Fantôme De Goody Fowler
INT 14 POU 17 PdV 13
Déplacement : 10
Armes : Vampirisme 100%, dommages 1D3 points de CON par round
Armure: Néant, mais cette créature est invulnérable aux armes ordinaires.
Sorts : Néant, mais Goody Fowler avait jadis de puissants pouvoirs magiques.
Perte de SAN: 1/1D6

403
La Maison De l'Innommable

188 N Boundary Street. Cette maison dégage d'étranges ondes psychiques. Un être horrible, créé par un sorcier du XVII° siècle membre de la mystérieuse secte d'Arkham, a jadis vécu dans le grenier. Il y est mort, mais il semble ressusciter chaque fois qu'on parle de lui ou qu'on évoque mentalement son souvenir. Son crâne - enterré par Randolph Carter sous une stèle d'ardoise sans inscription d'Old Wooded Cemetery avec le reste de son squelette - ressemblait assez à celui d'un humain, mais il était surmonté de deux cornes d'environ 10 cm.

C'est Carter et son ami Joël Manton (réf. 406) qui ont provoqué la dernière apparition de "l'Innommable" en évoquant son histoire dans le vieux cimetière. Le monstre les a pourchassés dans tout Arkham et, au matin, on a retrouvé les deux hommes, hagards, errant près de Meadow Hill.

Ils ne se rappelaient que vaguement l'apparence de leur agresseur, mais Manton le décrivit comme "une masse gélatineuse omniprésente - une sorte d'humeur visqueuse, douée de forme pourtant, ou plutôt de milliers de formes surpassant en horreur toute chose connue... Et cela avait des yeux - des yeux comme morts. C'était un gouffre, un maelström, l'abomination ultime. C'était l'incarnation de l'Innommable, Carter!"

L'ancien propriétaire de la maison hantée, décédé en 1710, est enterré à Old Wooded Cemetery, près de la stèle d'ardoise sans inscription. Après sa mort, sa maison resta inoccupée, la porte du grenier encore verrouillée ; malgré les bruits étranges qui s'en échappaient, personne n'osait y pénétrer.

Peu après l'enterrement du sorcier, les habitants d'une paroisse voisine furent décimés par un mystérieux meurtrier sadique.

En 1793, un jeune garçon qui cherchait des preuves de l'existence du monstre sombra dans la folie après s'être rendu seul dans la maison. En 1922, Randolph Carter et Joël Manton provoquèrent accidentellement une nouvelle apparition de l'Innommable.

Celui-ci est mentionné dans le sixième livre de Cotton Mather, ouvrage démoniaque dans lequel il est décrit comme "une créature aux yeux morts, supérieure à la bête sans être tout à fait humaine". Avant la mort du sorcier, la rumeur courait déjà que le monstre rôdait la nuit en quête de proies, jetant des coups d'œil furtifs aux fenêtres des maisons. Le chauffeur d'un fourgon postal l'aperçut même près de Meadow Hill, poursuivi par un homme qu'il ne put reconnaître.

La maison du sorcier est restée inoccupée depuis 1710, et elle est en remarquablement bon état pour une bâtisse qui n'a pas été entretenue depuis plus de 200 ans.

L'apparition de l'Innommable coûte 2/2D6+2 points de SAN à ceux qui en sont témoins, et ils souffrent d'une Perte Temporaire de la Raison dont le monstre profite pour leur donner la chasse, cherchant à les frapper de ses cornes (1D4 points de dommage) et de ses sabots (1D2 points de dommage). L'Innommable tue rarement ses victimes, mais il leur inflige souvent des blessures dont elles gardent les marques toute leur vie.

404
Arkham Dairy

559 W River Street. Cela fait près de 50 ans que cette entreprise fournit aux habitants d'Arkham des produits laitiers d'une fraîcheur irréprochable. A 4 heures et demie du matin, une dizaine d'employés partent livrer les bouteilles de lait. Ces hommes sont souvent les témoins privilégiés d'incidents nocturnes.

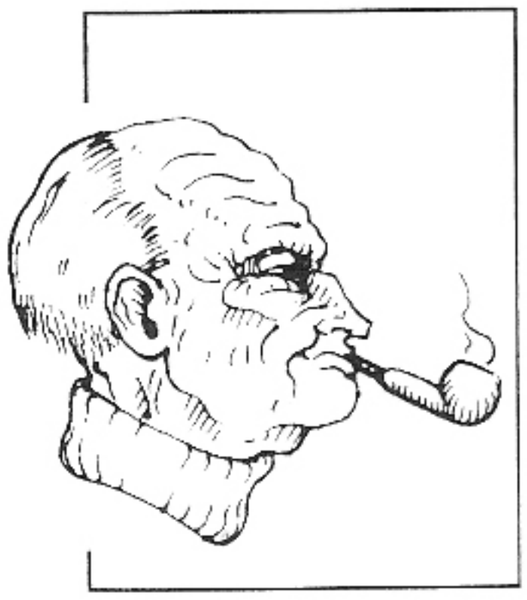
405
Elijah. Le Tailleur De Pierres

113 S Boundary Street. Elijah Potts, aujourd'hui âgé de plus de 80 ans, grave des pierres tombales pour les morts d'Arkham depuis 60 ans. Il vit et travaille dans une maison délabrée de Hill Street construite au XVII° siècle juste en face d'Old Wooded Cemetery. Dans sa jeunesse, il a sculpté les chapiteaux des colonnes qui ornent certains bâtiments de l'université.

Elijah sait pertinemment que les Goules envahissent le cimetière à la tombée de la nuit (il les laisse en paix, et elles lui rendent la pareille). Au premier mai et à la Toussaint, il lui est aussi arrivé de voir le fantôme de Goody Fowler au sommet de la Colline du Gibet. En 1901, il a même été témoin de la mort d'un homme de Boston qui prétendait passer la nuit seul dans le cimetière.

Assis au sommet de la Colline du Gibet, l'étranger attendait patiemment le fantôme. Il ne s'aperçut pas que des formes sombres se glissaient entre les tombes et encerclaient silencieusement la colline. Lorsque le spectre apparut, il fut saisi de terreur et tenta de s'enfuir, mais l'horrible créature le rattrapa et l'étrangla de ses mains griffues. Après avoir bu son sang, elle jeta sa dépouille aux Goules qui la déchiquetèrent et l'emportèrent dans leurs tanières pour y faire un immonde festin.

Elijah, paralysé par la peur, vit toute la scène depuis sa fenêtre. Il n'en parla à personne. La police, à qui on avait signalé la disparition, retrouva des traces de sang au sommet de la colline et interrogea plusieurs personnes, dont le tailleur de pierres, qui affirma n'avoir rien vu.



Elijah Potts

Elijah est un vieillard ouvert, avec qui on peut aborder presque tous les sujets, mais il ne parle des Goules et du fantôme que contraint et forcé. Il n'a plus que 32 points de SAN, mais l'apparition des Goules ne lui fait plus rien.

Compétences particulières : Anecdotes sur les Vieilles Familles d'Arkham 75% ; Mythe de Cthulhu 7% ; Occultisme 10%.

406
Le Bureau Des Ecoles Publiques

601 W Main Street. Ce petit bâtiment sert essentiellement à entreposer le matériel d'entretien. Joël Manton, 42 ans, est le super-intendant des écoles d'Arkham ; c'est lui qui prépare le budget annuel et sert d'intermédiaire entre les chefs d'établissements, l'association des parents d'élèves et la mairie. Ami du regretté Randolph Carter, il était assis à ses côtés dans le vieux cimetière la terrible nuit de 1922 où surgit le monstre de la maison hantée de Boundary Street (voir réf. 403). Sauf sous hypnose, il ne peut révéler grand-chose de cette expérience. Manton habite au 180 W Lich Street.

407
L'Ecole Primaire Hubbard

622 W Church Street. La rentrée a lieu le premier lundi de septembre et les cours durent jusqu'au dernier vendredi de mai.

408
West Church

561 W Main Street. Cette église en bois fut construite en 1801, puis abandonnée en 1878 lorsque des gémissements sourds se firent entendre dans le tombeau de Trisham Goddard. Goddard, l'un des fondateurs de la congrégation, est mort en 1810 et son corps est enterré dans la crypte. Il allait régulièrement à la messe, mais certains prétendaient que c'était un sorcier.

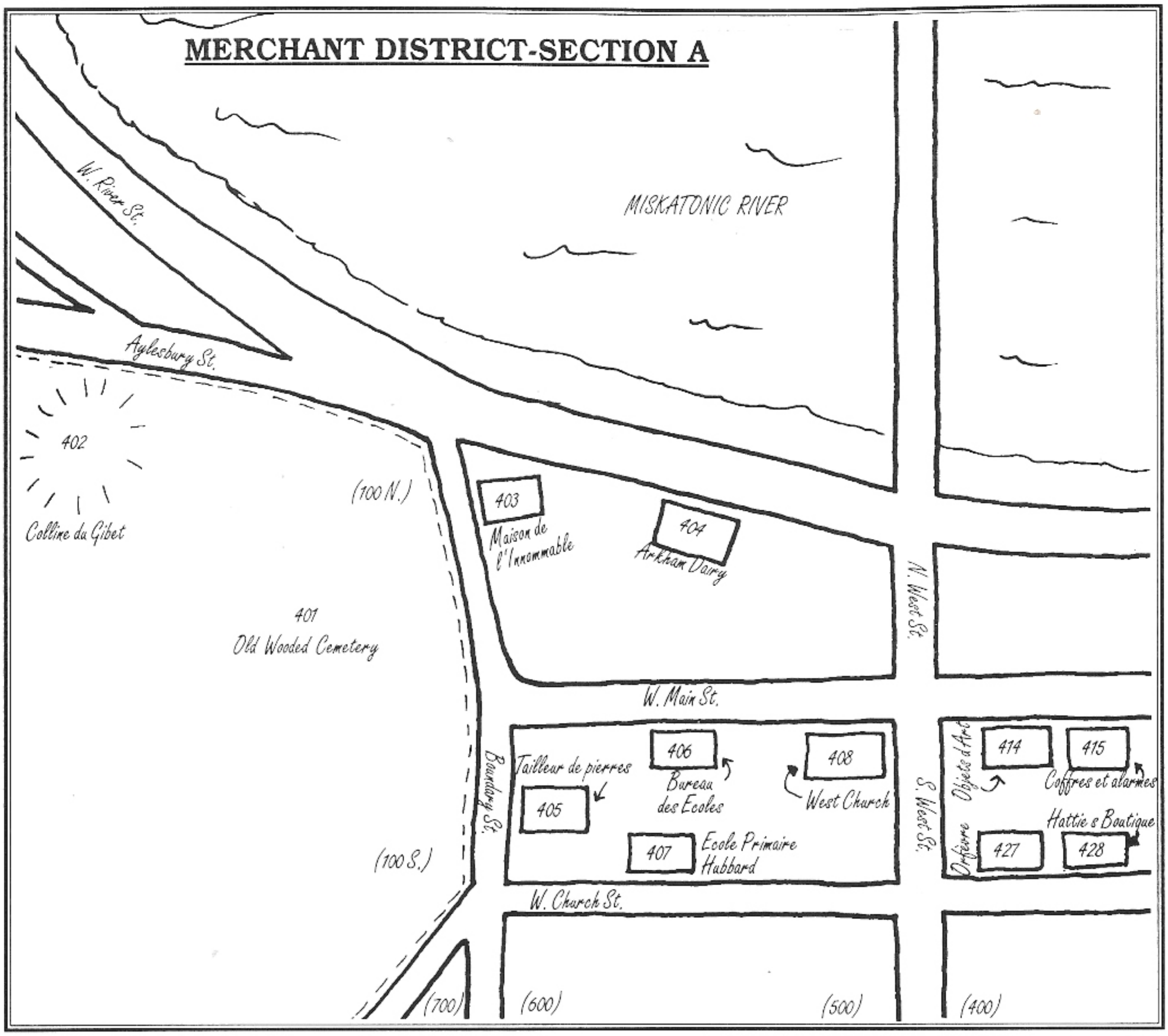
Lorsque, trois générations après sa mort, de mystérieux gémissements semblant provenir de son tombeau se firent entendre dans l'église, les fidèles, dont les rangs s'étaient déjà éclaircis, décidèrent par vote d'aller à la messe dans une chapelle voisine. Depuis, la porte de West Church est condamnée.

409
L'Ile Déserte

Pratiquement personne ne se rend sur la petite île inhabitée que l'on voit depuis le pont de Garrison Street. Elle est basse, marécageuse et couverte d'épais fourrés. Sur sa pointe est, visible depuis le pont, se dresse un alignement de monolithes couverts de mousse verdâtre ; une sorte d'autel, plus grand, occupe le centre de l'alignement. Il paraît que ces vestiges datent d'avant les Indiens.

Certains paysans superstitieux prétendent avoir vu la sorcière Keziah Mason et Brown Jenkin, son rat apprivoisé, se promener sur l'île. La mystérieuse secte qui se réunit dans un vallon sombre derrière Meadow Hill semble aussi affectionner cet endroit.

Un groupe d'étudiants de la Miskatonic University a récemment été accusé d'y célébrer des sacrifices d'animaux. Les jeunes gens se procuraient des chiens et des chats chez le marchand d'animaux familiers d'Arkham et les tuaient aux cours d'étranges rituels initiatiques. La police a refusé de divulguer leurs noms.



410
Les Docks

Ces longs quais sombres et délabrés aménagés sur les berges de la rivière ne sont plus utilisés que par les trafiquants d'alcool. La ruelle qui les sépare des entrepôts n'est pas éclairée mais il y passe beaucoup de monde la nuit ; elle est encombrée de détritus et ressemble plus à une impasse sordide qu'à une véritable rue. Les clochards s'y construisent des abris provisoires.

411
Les Entrepôts Désaffectés

Les grands bâtiments de brique qui bordent le trottoir nord de Main Street entre West et Garrison Streets ont été construits au début du XIX° siècle. Cela fait plus de 100 ans qu'ils dominent la rivière. A un mètre cinquante du sol, on distingue encore sur leurs façades la marque du niveau des eaux atteint lors de la grande crue de 1888.

La plupart de ces entrepôts sont désaffectés, mais il arrive que des entreprises locales en utilisent un ou deux pour y stocker provisoirement des marchandises. La Lucky Clover Cartage a récemment loué l'un des plus grands.

412
Lucky Clover Cartage Co

200 W Main Street. Cette entreprise spécialisée dans le transport de marchandises loue aussi des camions à la journée moyennant 5 dollars. Elle sert de couverture à un trafic d'alcool centré sur Arkham dont O'Bannion a pris manu militari la direction après avoir évincé Joe Potrello. Les bureaux aménagés dans l'entrepôt de la compagnie donnent sur la rue, ce qui laisse tout l'arrière du bâtiment pour stocker les marchandises, garer les camions et les réparer. C'est là que les trafiquants entreposent l'alcool de contrebande qui arrive par la rivière.

Potrello faisait venir son alcool en camion depuis Boston. Avec l'essor qu'a connu ce trafic, O'Bannion a dû trouver une autre solution. Son whisky et son scotch arrivent à Arkham à bord de canots à moteur qui se ravitaillent sur des bateaux ancrés au large de Kingsport, au-delà de la limite des 12 miles.

Les canots profitent de la nuit pour descendre la rivière jusqu'à son estuaire situé au nord de Kingsport ; ils la remontent ensuite avec leur chargement, tous feux éteints, jusqu'à Arkham.



Danny O'Bannion

Arrivés dans la ville, les trafiquants coupent les moteurs et attendent au mouillage l'heure du prochain train de marchandises. Lorsque celui-ci approche d'Arkham, ils relancent les moteurs, dont le bruit est alors couvert par celui du train. Lorsque l'opération est correctement minutée, les canots atteignent l'appontement au moment où passent les derniers wagons. Là, ils sont attendus par des hommes qui les amarrent, les déchargent rapidement et vont aussitôt mettre l'alcool à l'abri au fond de l'entrepôt de la Lucky Clover Cartage.

Il sera ensuite livré à de gros détaillants comme le speakeasy du Northside ou la Grande Epicerie d'Arkham, qui en revendront une partie à des petits revendeurs.

En soudoyant quelques policiers, ce système fonctionne admirablement bien. Arkham est d'ailleurs devenue le centre d'approvisionnement des villes voisines : Aylesbury, Rowley, Ipswich, Newburyport et bien entendu Innsmouth, dont la population consomme des quantités impressionnantes d'alcool frelaté.

O'Bannion a de petits revendeurs dans toutes les communautés ethniques d'Arkham, et il lui arrive de recruter des hommes de main parmi les délinquants irlandais de la ville. Il tire aussi de confortables profits de ses activités d'usurier.

Il veut éliminer définitivement Joe Potrello. Arkham est une trop petite ville pour qu'il puisse carrément le faire abattre, mais il a la certitude que, s'il sait attendre son heure, l'occasion finira par se présenter.

Danny O'Bannion : Le "Boss" a 33 ans, une solide carrure et une taille de basketteur. Il connaît des tas de blagues et les raconte très bien. Il peut passer des heures à discourir sur n'importe quel sujet. Par rapport à Joe Potrello, c'est un homme cultivé ; il peut s'introduire dans des milieux qui restent fermés à son concurrent.

Né et élevé à Boston, il est issu d'une famille irlandaise installée aux USA depuis deux générations. Il porte des costumes sur mesure, possède une voiture (la traditionnelle Packard noire qu'affectionnent les gangsters) et loue une suite au Timbleton Arms. Sous des dehors séduisants, il dissimule une personnalité froide et brutale ; il éprouve un certain plaisir à humilier ou à éliminer ceux qui se mettent en travers de son chemin.

O'Bannion s'absente souvent d'Arkham, généralement pour aller à Boston discuter affaires avec les chefs de gang qui ont financé son implantation dans la Miskatonic Valley, ou pour leur remettre de l'argent. Ces hommes lui font confiance ; ils utilisent même ses canots pour se débarrasser de cadavres encombrants en les jetant à la mer.

O'Bannion évite quant à lui de se salir les mains. Il ne s'occupe directement que de la direction de sa compagnie de transport et ne sort de la légalité que lorsque des tâches délicates réclament son doigté (corruption de hauts fonctionnaires, etc.). Il laisse les basses besognes à des comparses ou à des hommes de main.

Danny O'Bannion, Chef De Gang Local

FOR 15	CON 15	TAI 16	INT 15	POU 14
DEX 13	APP 15	EDU 12	SAN 21	PdV 16

Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Coup de Poing 55%, dommages 1D3+1D4
Coup de tête 40%, dommages 1D4+1D4
Coup de Pied 65%, dommages 1D6+1D4
Lutte 35%, dommages spéciaux
Nerf de Bœuf 55%, dommages 1D8+1D4 (assomme simplement la victime)
Pistolet Automatique cal. 38 40%, dommages 1D10
Compétences: Baratin 75% ; Comptabilité 15% ; Conduire Automobile 35% ; Crédit 50% ; Discrétion 30% ; Ecouter 35% ; Eloquence 25% ; Esquiver 65% ; Marchandage 45% ; Psychologie 50% ; Trouver Objet Caché 45%.

Bobby Sills : Bras droit d'O'Bannion, Sills gère les livraisons d'alcool effectuées à Arkham. Cet homme avisé et élégant se comporte et s'habille de manière plus voyante que son patron. Il possède une magnifique Lincoln V-8.

C'est lui qui règle les petits problèmes relatifs au trafic d'alcool, au racket et aux salles de jeu clandestines d'O'Bannion. Accompagné d'un ou deux hommes de main, il se rend chez les mauvais payeurs pour leur faire entendre raison, recourant au passage à tabac s'ils mettent trop de temps à comprendre.

Il se charge également des basses besognes que l'on ne peut confier au premier venu. C'est lui qui a fait disparaître l'acolyte de Potrello il y a quelques années.

Bobby Sills, Bras Droit d'O'Bannion

FOR 14	CON 14	TAI 13	INT 14	POU 14
DEX 15	APP 15	EDU 9	SAN 22	PdV 14

Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Coup de Poing 55%, dommages 1D3+1D4
Coup de Tête 20%, dommages 1D4+1D4
Coup de Pied 55%, dommages lD6+1D4
Lutte 35%, dommages spéciaux
Nerf de Bœuf 45%, dommages 1D8+1D4 (assomme simplement la victime)
Poignard 55%, dommages 1D4+2+1D4
Revolver cal. 38 50% ; dommages 1D10
Compétences : Baratin 55% ; Conduire Automobile 50% ; Crédit 40% ; Discrétion 60% ; Ecouter 65% ; Esquiver 55% ; Marchandage 45% ; Pickpocket 35% ; Psychologie 55% ; Se Cacher 70% ; Trouver Objet Caché 45%.

Eddie Leary : Chef d'équipe à la Lucky Clover Cartage Co, ce colosse est un homme violent qui met au pas les chauffeurs et les petits employés de la compagnie, n'hésitant pas à leur briser quelques doigts, un bras ou une jambe si le boss le lui demande. C'est lui qui supervise la réception des marchandises livrées nuitamment par les canots.

Eddie Leary, Gros Bras d'O'Bannion

FOR 18	CON 17	TAI 17	INT 11	POU 10
DEX l2	APP 11	EDU 6	SAN 33	PdV 17

Bonus aux Dommages : +1D6
Armes : Coup de Poing 70%, dommages 1D3+1D6
Coup de Tête 80%, dommages 1D4+1D6
Coup de Pied 55%, dommages 1D6+1D6
Lutte 75%, dommages spéciaux
Nerf de Bœuf 90%, dommages 1D8+1D6 (assomme simplement la victime)
Poignard 80%, dommages 1D4+2+1D6
Revolver cal. 45 40%, dommages 1D10+2

Compétences : Conduire Automobile 40% ; Crédit 20% ; Discrétion 30% ; Ecouter 40% ; Esquiver 55% ; Psychologie 10% ; Se Cacher 30% ; Trouver Objet Caché 35%.

Meyer Golditz : Le comptable qui tient les comptes des activités louches d'O'Bannion (trafic d'alcool, racket, usure, etc.), ainsi que les registres de la très légale Lucky Clover Cartage Co. C'est un homme nerveux et tatillon. Il a un bureau au siège de la compagnie et loue une chambre dans la pension de famille de Mme Clark.

Comme c'est lui qui tient les comptes, il connaît les sommes exactes que les gangsters soutirent à leurs victimes, et celles qu'ils se volent les uns aux autres. L'expérience lui a appris que tout argent est bon à prendre, et qu'il n'avait aucun intérêt à faire preuve de loyauté envers ses employeurs. Il rêve de voler 100 000 dollars dans les caisses d'O'Bannion et de partir refaire sa vie en Californie, où il s'engagerait comme comptable à la Goldwyn Mayer ou à l'Universal, enfin n'importe quelle société employant beaucoup de starlettes...

Meyer Golditz, Un Homme Qui En Sait Trop

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

Bonus aux Dommages: +0
Armes : Revolver cal. 32 20%, dommages 1D8
Compétences : Comptabilité 81% ; Conduire Automobile 30% ; Crédit 30% ; Discrétion 45% ; Droit 15%; Marchandage 25% ; Nager 30% ; Psychologie 35%.

***Hommes De Main* (5)** : La Lucky Clover Co emploie beaucoup d'hommes venus de Boston, ce qui laisse penser qu'elle sert de couverture à des trafiquants de cette ville cherchant à s'implanter à Arkham. De fait, tous ses employés sont des personnages louches, voire des criminels. En cas de besoin, d'autres voyous de Boston peuvent venir leur prêter main forte - la ville n'est qu'à une heure de route.

Hommes de Main (5)

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	SAN	PdV
#1	14	14	12	12	11	35	13
#2	13	11	13	11	12	28	12
#3	16	12	14	10	10	33	13
#4	13	13	13	15	11	34	13
#5	12	16	12	12	9	27	14

Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Coup de Poing 75%, dommages 1D3+1D4
Coup de Tête 55%, dommages 1D4+1D4
Coup de Pied 45%, dommages 1D6+1D4
Lutte 70%, dommages spéciaux
Nerf de Bœuf 75%, dommages 1D8+1D4 (assomme simplement la victime)
Poignard 65%, dommages 1D4+2+1D4
Revolver cal. 38 75%, dommages 1D10
Compétences : Baratin 45% ; Conduire Automobile 55% ; Discrétion 55% ; Esquiver 55% ; Grimper 55% ; Pickpocket 25% ; Se Cacher 55% ; Trouver Objet Caché 55%.

413
La Station ESSO

Angle nord-est de Garrison et Main Streets. L'essence y est vendue au même prix qu'à la station Phillips 66, de l'autre côté de la rivière, mais on y est moins bien reçu et le bâtiment est moins propre. Par contre, le mécano est légèrement plus compétent. Ouvert de 7 à 18 heures, du lundi au vendredi.

Compétences particulières : Electricité 80% ; Mécanique 82%.

414
Le Marchand d'Objets d'Art

451 W Main Street. Andreas ver Hoven est originaire de New York mais il a fait ses études en France. Il n'hésite pas à faire étalage de tout ce qu'il considère comme un atout. Il s'intéresse de près à l'art américain contemporain et possède l'une des dernières œuvres macabres de Pickman. Grâce aux expositions qu'il monte régulièrement à Boston, son affaire est assez prospère.

Ver Hoven effectue aussi des expertises et il connaît bien l'histoire de l'art. Il écrit parfois des articles dans la *Gazette.*

On lui confie souvent des tableaux à restaurer et, si sa technique expéditive fait parfois des dégâts, il lui est plusieurs fois arrivé de mettre à jour une œuvre mineure mais de prix en décapant une croûte sans valeur.

Compétences Particulières : Histoire de l'Art 55% ; Restauration de Tableaux 65%.

415
Ace, Coffres Et Alarmes

433 W Main Street. Cette entreprise installe des systèmes d'alarme électriques qu'elle fabrique sur commande pour des particuliers ou des entreprises (coût minimum : 50 dollars).

Moyennant un dollar de l'heure, Richard Ace peut aussi vous trouver un veilleur de nuit digne de confiance pour surveiller des bureaux ou une propriété, mais il ne s'agira pas d'un professionnel. En revanche, il peut louer les services d'un policier en congé pour 2 dollars de l'heure.

Ace a tout un échantillon de coffres résistant au feu ; les plus gros font 5 mètres cubes et peuvent résister à des températures supérieures à 1100° ; certains sont équipés de portes blindées d'une solidité à toute épreuve (FOR 130).

C'est aussi le seul serrurier d'Arkham qui acceptera de venir immédiatement chez vous, même si vous l'appelez au milieu de la nuit.

416
E. Parrington, Armurier

417 W Main Street. Edward Parrington est un bon armurier, capable de réparer pratiquement toutes les armes à feu et de graver dessus les motifs ou les initiales de votre choix. Il confectionne aussi des cartouches sur commande et se plaît à raconter qu'un illuminé lui a un jour commandé 20 balles en argent massif qu'il n'est jamais venu chercher. Il a dans son magasin toutes sortes d'armes de poing, de fusils et de carabines, mais aucune arme exotique - inutile de venir y chercher un fusil pour la chasse à l'éléphant ! Lorsqu'un client lui demande ce genre d'article peu courant, il l'envoie chez Abercrombie & Fitch, à Boston.

Parrington sait comment se procurer des armes à répétition et autres engins lourds interdits par la loi, mais il ne courrait ce risque que pour un de ses amis du club de tir et seulement en cas de force majeure - mettons si cet ami avait dans son entreprise des agitateurs communistes.

Compétences particulières : Maniement de Machine-outil 45%.

Le Club De Tir d'Arkham: Parrington est le président de cette association très huppée (il faut être parrainé pour en devenir membre, et la cotisation annuelle s'élève à 50 dollars). Ses adhérents se réunissent d'ailleurs souvent dans son magasin. Cette année, c'est le commissaire de police Asa Nichols qui est trésorier.

Les membres du club ont librement accès à un terrain de tir situé au nord-est de Meadow Hill, et ils se retrouvent chaque été pour un grand pique-nique et chaque automne pour un dîner de chasse. Si un personnage vient régulièrement s'entraîner pendant un mois sur le terrain de tir avec une arme donnée, il bénéficiera d'un bonus d'1D6% dans la compétence correspondante jusqu'à concurrence de 50%.

417
Meubles et Tapis Anderson

353 W Main Street. Ce magasin vend de beaux meubles, des tapis et des tissus d'ameublement depuis 1869. Son propriétaire, Ben Anderson, a une passion pour les meubles, il en possède d'ailleurs toute une collection, dont des secrétaires à tiroirs secrets.

Compétences particulières : Trouver Porte Secrète 73%.

418
L'Ecole De Danse Arthur Murray

333 W Main Street. Si les investigateurs veulent apprendre les dernières danses à la mode, il leur en coûtera 20 dollars pour deux mois de cours ; à la fin de ces deux mois, ils auront un indice de compétence de 15% en Danse - seule la pratique pourra ensuite les aider à progresser dans cette discipline.

419
Le Marchand d'Animaux Familiers

321 W Main Street. C'est un nouveau venu à Arkham, Albert Cunningham, qui a récemment ouvert ce magasin où l'on trouve des chiots de race, des perroquets, des poissons tropicaux et toutes sortes d'accessoires.

Cunningham a récemment vendu plusieurs animaux à des étudiants, avant de découvrir qu'ils les tuaient au cours d'étranges cérémonies initiatiques qui se déroulaient sur l'île.

La police a été avertie, les suspects arrêtés, et Cunningham poursuit trois des familles impliquées en s'appuyant sur un obscur décret voté dans le Massachusetts pour protéger les chevaux de roulage contre les mauvais traitements. Deux des familles visées, dont la police n'a pas révélé les noms, sont implantées à Arkham depuis fort longtemps et y sont très influentes. L'affaire a jusqu'ici été étouffée et on a poliment prévenu le marchand d'animaux qu'il ne devait pas mentionner publiquement les noms des suspects, du moins pas avant la fin du procès, et que le succès de son magasin dépendrait en grande partie de sa discrétion.

Compétences particulières : Zoologie 40%.

420
Magasin De Musique Manelli

307 W Main Street. Manelli, qui loue son pas de porte une bouchée de pain, peut se permettre de pratiquer des prix très raisonnables, et il vend donc beaucoup de partitions, de disques pour phonographes, de pianos, de violons et de clarinettes (les guitares hawaïennes ne sont plus guère à la mode, même à Arkham). Il donne aussi des cours de chant, loisir encore en vogue chez les habitants d'Arkham ayant des velléités aristocratiques.

Parmi les chansons les plus populaires en 1928, citons "I Can't Give You Anything But Love" et "Makin' Whoopee". En 1929, ce sera "Star Dust", "Happy Days Are Here Again" et "Tiptoe Through the Tulips".

Manelli a suivi une solide formation de baryton en Italie, mais une tragique histoire d'amour a mis fin à sa carrière en l'obligeant à quitter la vieille Europe. Il est ensuite venu s'installer à Arkham avec des parents.

Exalté et très exigeant envers ses élèves, il crie, hurle, casse des bibelots, s'arrache les cheveux ou pleure de joie lorsqu'il donne ses cours. Ces derniers sont bi-hebdomadaires et coûtent un dollar de l'heure ; si un personnage les suit pendant six mois, il bénéficiera d'un bonus d'1D6% en Chant (jusqu'à concurrence de 50%).

421
Le Magasin d'Antiquités

261 W Main Street. Le propriétaire, George Tillinghast, est le frère cadet du marchand de livres rares Edwin Tillinghast. Bien que frères et tous deux membres du Rotary Club et de la Société d'Histoire d'Arkham, les deux hommes ne se parlent plus depuis la mort de leur père et la sombre histoire d'héritage qui a suivi.

George Tillinghast a dans son magasin quelques belles pièces de collection.

Compétences particulières : Expertise de Meubles Anciens 75%.

422
L'Opticien

237 W Main Street. Bernard Evans fait des examens et prescrit éventuellement le port de lunettes. Il se procure généralement les verres à Boston, mais il peut éventuellement en fabriquer si on lui fournit les montures.

Compétences particulières : Optique 35% ; Optique Appliquée 65% ; Tranquilliser les Patients 55%.

423
John Malloy, Horloger

205 W Main Street. Depuis 1911, Malloy, 55 ans, entrepose et répare dans son magasin toutes sortes de montres et d'horloges. C'est un collectionneur passionné de pendules anciennes et de pièces rares ou insolites. Il a chez lui une curieuse pendule en forme de cercueil, munie de quatre poignées et décorée de symboles mystérieux. Il l'a achetée lors de la vente aux enchères d'une collection privée et, depuis 12 ans, il cherche vainement à en savoir plus sur cette pièce rare.

424
Le Radio Center

197 W Main Street. Ce magasin tenu par Robert Valencia, 29 ans, vend des postes radio, des phonographes et des disques. Son propriétaire assure aussi l'entretien et la réparation des radios dans l'arrière-salle de sa boutique. Il possède un grand émetteur-récepteur à ondes courtes, et c'est un radio-amateur passionné qui ne cesse de s'instruire dans sa branche.

Compétences particulières : Electricité 35% ; Radio 18%.

425
Le Bureau De Tabac Avery

185 W Main Street. Fenner Avery vend des pipes, des cigares et des tabacs américains ou d'importation comme le fameux Balkan Sobranje. Le traditionnel Indien en bois qui sert d'enseigne aux bureaux de tabac américains est installé à l'intérieur du magasin, juste derrière la porte, à l'abri des gamins facétieux.

426
Walters, Jouets Et Appareils d'Optique

131 W Main Street. Timothy Walters, 42 ans, vend des appareils photo, des microscopes, des jumelles et des télescopes, mais aussi des trains électriques, des maquettes de bateaux et des soldats de plomb admirablement peints.

Passionné d'astronomie, c'est aussi un grand ami du professeur Billings, qui enseigne à l'université. Son frère aîné, Harvey Walters, grand érudit et célèbre mystique new-yorkais, lui rend parfois visite à Arkham.

L'un des télescopes exposés dans le magasin est d'un modèle peu ordinaire (s'ils réussissent un jet de Physique ou d'Astronomie, les personnages ne manqueront pas de s'en apercevoir). Walters l'a acheté pour une bouchée de pain dans une vente aux enchères. La notice manuscrite, rédigée en allemand, précise que ses lentilles ont des propriétés particulières. En testant l'appareil, Walters n'a rien remarqué de tel - il faut dire qu'il n'a pas observé les bonnes étoiles. Il considère cependant ce télescope comme une pièce de collection, et ne s'en séparera pas pour moins de 50 dollars.

Excellent photographe professionnel, Walters a mis au point des techniques spéciales d'un grand intérêt pour les astronomes : il pourrait le cas échéant aider les investigateurs à prendre en photo des objets qu'on ne peut normalement photographier.

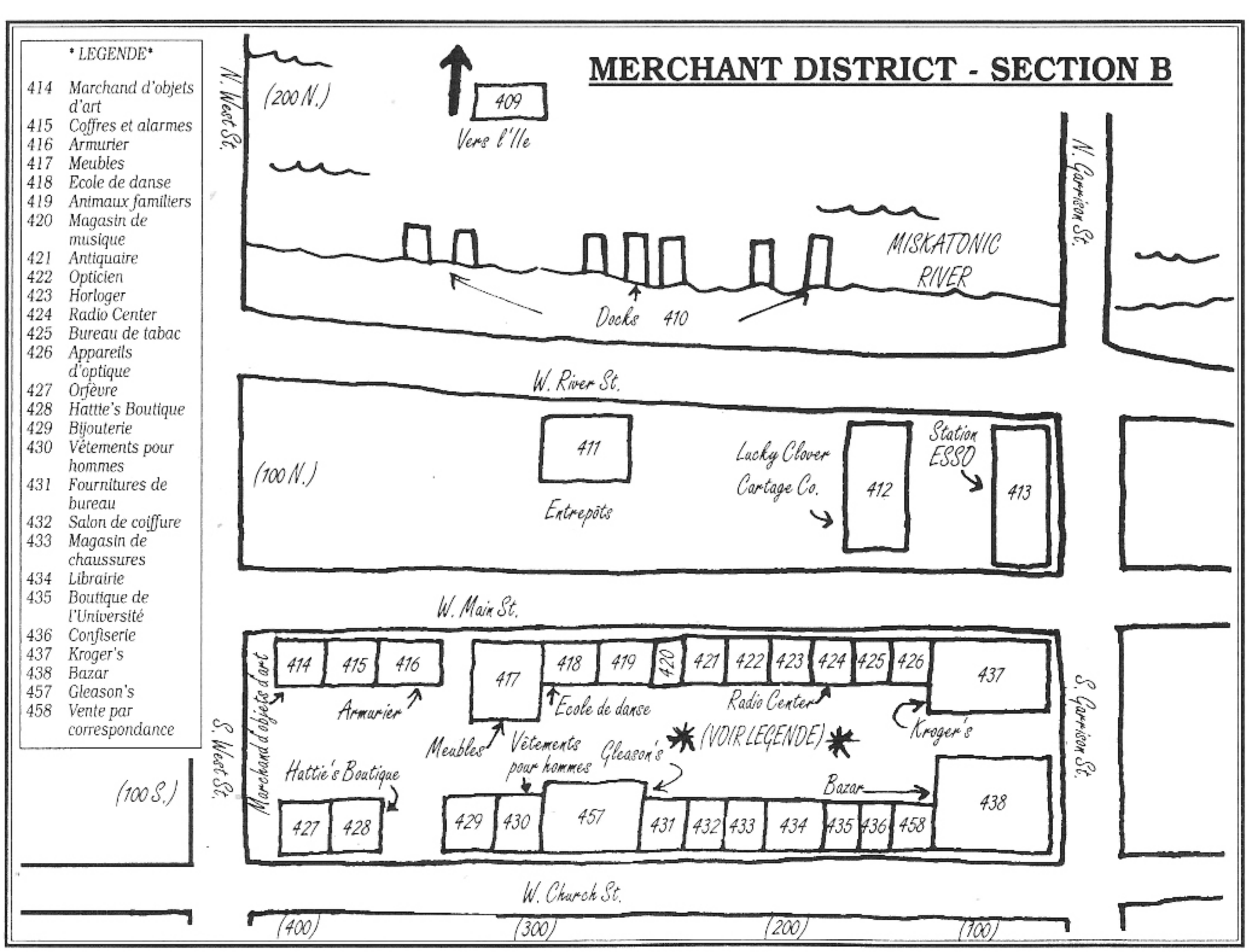
Compétences particulières : Observation des Astres 45% ; Optique 55% ; Photographie 75%.

427
E. Waite, Orfèvre

478 W Church Street. Waite vend des bijoux en or ou en argent comportant souvent des pierres précieuses. On peut aussi lui confier des pierres pour qu'il les monte en bagues, en pendentifs ou autres. Il travaille souvent en association avec Lazlo Caselius, qui lui commande des montures de bijoux et lui vend des pierres.

Lorsqu'il a déménagé d'Innsmouth pour venir s'installer à Arkham en 1918, c'est Caselius qui lui a prêté une partie de l'argent dont il avait besoin pour monter son commerce, acceptant en guise de garantie des bijoux qu'il avait ramenés d'Innsmouth.

Waite n'a pas fini de le rembourser et doit donc attendre pour récupérer les bijoux. Cette situation le rend nerveux : il craint qu'un habitant d'Innsmouth ne découvre qu'il a trahi sa confiance en montrant ces bijoux à un étranger. On ne peut affirmer que Waite soit atteint du "mal d'Innsmouth", mais il n'a que 34 ans et ses cheveux sont déjà clairsemés.



428
Hattie's Boutique

428 W Church Street. Mlle Hattie O'Brian, 42 ans, est une femme raffinée bien que d'origine modeste. Elle a ouvert son magasin de confection en 1926 et vend toujours des vêtements à la dernière mode. Elle est originaire de Boston. Elle manie l'aiguille comme personne et utilise non moins habilement la flatterie, de sorte qu'elle est très appréciée à Arkham.

429
La Bijouterie Caselius

388 W Church Street. Caselius vend des pierres précieuses ou semi-précieuses montées sur des bijoux classiques ou réalisés sur commande. Bien qu'il ne travaille plus guère dans ce domaine, il maîtrise aussi les techniques de taille. Il connaît bien les différents styles de bijoux anciens du vieux et du nouveau continent.

Caselius a en vitrine plusieurs bijoux en or que l'orfèvre Waite lui a laissés en dépôt.

Compétences particulières : Expertise de Pierres Précieuses 75%.

430
Pike, Vêtements Pour Hommes

338 W Church Street. Spécialiste du costume sur mesure, Pike vend aussi des tenues de chasse et d'équitation.

431
Gillman, Fournitures De Bureau

298 W Church Street. Papeterie, stylos, crayons, meubles de bureau, cahiers de comptes, calculatrices, machines à écrire, etc.

432
Miss Jenny, Coiffure Pour Dames

288 W Church Street. Le salon de Jenny Aberstrom est particulièrement populaire auprès des jeunes femmes d'Arkham. Les barbiers de la ville, tous titulaires d'une licence, lui ont intenté un procès pour éviter de perdre une partie de leur clientèle mais ils ont été déboutés.

433
A l'Université

268 W Church Street. Magasin de chaussures pour hommes et pour femmes. L'arrière-salle sert d'atelier de cordonnerie.

434
La Librairie Jaywil

Cette grande librairie est spécialisée dans les livres neufs et les manuels scolaires, mais on peut s'y procurer à peu près n'importe quel ouvrage sur commande. Jaywil a dans son magasin près de 7000 titres traitant de sujets très divers, et il reçoit régulièrement des livres en provenance d'Europe et plus spécialement d'Angleterre. Cet homme de 56 ans, bourru et intelligent, a une clientèle essentiellement universitaire. Ouvert de 8h30 à 17h30 (y compris entre midi et deux heures), du lundi au vendredi.

Parmi les parutions marquantes de 1928, citons *Contrepoint* d'Aldous Huxley et *L'Amant de Lady Chatterley* de Lawrence (interdit à la vente dans de nombreux pays dont les U.S.A.). 1929 verra la sortie en librairie de *L'Adieu aux Armes* d'Hemingway, le *Bruit et la Fureur* de Faulkner et *L'Ange Exilé* de Wolfe.

435
La Boutique De l'Université

224 W Church Street. Tout pour l'étudiant : fanions, pull-overs, blousons, canotiers, banderoles, cravates, chopes en grès, agendas en cuir repoussé, etc.

436
La Confiserie Marsh

172 W Church Street. On y trouve de délicieux bonbons maison, vendus à la livre ou à la pièce, et des boissons non alcoolisées.

437
Kroger's

Angle sud-ouest de Main et Garrison Streets. Marchandises sous emballage et conserves de marque à des prix modestes. Kroger's est l'une des premières chaînes d'épiceries du pays.

438
Le Bazar Woolworth

110 W Church Street. On y trouve de tout : produits d'entretien, livres, bonbons, soda, ouvre-boîtes, fil à coudre, aiguilles, etc. Aucun article ne coûte plus de dix cents.

439
Les Anciens Entrepôts

Du côté nord de E. River Street, entre Peabody Avenue et Garrison Street. Ces vieilles bâtisses en bois ressemblent beaucoup à celles situées plus à l'ouest, mais il y a des années qu'on les a transformées en immeubles de rapport ou en maisons d'habitation. Des impasses sinueuses serpentent entre les bâtiments, dont certains sont construits sur un ancien quai jadis utilisé pour décharger la laine et le coton brut destinés aux filatures.

440
Les Entrepôts Désaffectés

Ces grands bâtiments de briques qui bordent le trottoir nord de Main Street entre Peabody Avenue et Garrison Street ont été construits au début du XIX° siècle. Cela fait plus de 100 ans qu'ils dominent la rivière. A un mètre cinquante du sol, on distingue encore sur leurs façades la marque du niveau des eaux atteint lors de la grande crue de1888.

La plupart de ces vieux entrepôts sont abandonnés, mais il arrive que des entreprises locales en utilisent certains pour stocker provisoirement des marchandises.

441
Le Kiosque à Journaux

Angle sud-est de Main et Garrison Streets. Les deux marchands de journaux d'Arkham pratiquent à peu près les

mêmes prix, mais celui-ci, plus proche de l'université, occupe un local plus important et propose un plus grand choix de périodiques nationaux. On y trouve aussi quantité de romans à l'eau de rose, de magazines et de revues de mots croisés, tous très populaires. Ouvert de 6h30 à 17h30, du lundi au samedi.

442
Le Café Restaurant Bell

132 E Main Street. Petit restaurant propret et accueillant qui sert des repas de qualité à des prix raisonnables (petit déjeuner 25-45 cents, déjeuner 50-60 cents). On peut manger au bar, mais des tables plus confortables, séparées par des cloisons, sont disposées au fond de la salle et contre la grande fenêtre donnant sur la rue. Ouvert de 6 à 15 heures, du lundi au vendredi.

443
Markwil, Accessoires De Théâtre

148 E Main Street. On y trouve des costumes de scène à vendre ou à louer, des produits de maquillage, des barbes et des moustaches postiches, des perruques, etc. Ben Woodward, le propriétaire, travaille seul dans son magasin. Il fait d'assez bonnes affaires grâce aux nombreuses pièces que montent les troupes amateurs de la région. Pour les effets scéniques, il loue aussi un appareil à brume artificielle, une poudre spéciale qui produit des flashes de lumière et des toiles d'araignée en caoutchouc.

444
Church Street Cafeteria

Angle nord-est de Church et Garrison Streets. Impossible de trouver moins cher au sud de la rivière : on peut y manger - pas très bien, il faut le reconnaître - pour la modique somme de 15 cents. Ouvert de 5 à 14 heures, du lundi au samedi.

445
La Pharmacie Bryant

135 E Church Street. Cela fait près de quarante ans que Mather Bryant, 61 ans, tient cette pharmacie. La concurrence du nouveau magasin ouvert par Walgreen aurait pu le ruiner, mais ses vieux clients lui restent fidèles.

Compétences particulières : Diagnostiquer Empoisonnement 55% ; Pharmacologie 80% ; Soigner Empoisonnement 75%.

446
La Boulangerie Taranowski

157 E Church Street. C'est le deuxième magasin de Taranowski à Arkham, et le pain y est aussi bon que dans le premier. Ouvert de 5 à 14 heures du lundi au samedi, fermé le mercredi.

C'est ici que travaille Sheila Torsten, une jeune femme assez forte de 22 ans. Elle fait partie de l'Evil Coven (réf. 1007), mais même sa famille et ses collègues de travail l'ignorent.

447
Souvenirs d'Arkham

195 E Church Street. Bibelots, objets en céramique, papiers à lettres fantaisie, jeux de Mah Jong, etc. La propriétaire, une adorable vieille dame du nom d'Edith Winkler, travaille seule dans son magasin et vit dans l'appartement situé juste au-dessus. Ses voisins admirent le courage avec lequel elle a pris son parti du départ de son mari - celui-ci a pris la clef des champs avec une fille du Southside il y a une vingtaine d'années.

A moins que les personnages ne découvrent le pot aux roses les premiers, l'homme qui rachètera le magasin à la mort de Mme Winkler trouvera les corps d'un homme et d'une femme empoisonnés au cyanure, enterrés dans la cave.

448
Christchurch

150 S Parsonage Street. La congrégation épiscopale d'Arkham a été fondée en 1792, mais elle ne se réunit dans cette église en pierre que depuis 1824. Elle est dirigée par le père Archibald Bishop et se compose de citoyens prospères et satisfaits d'eux-mêmes, voire suffisants.

449
Caleb Markham, Serrurier

206 E Main Street. Né à Arkham il y a 48 ans, Caleb Markham fabrique des clefs et des doubles de clefs, vend et pose des chaînes de sécurité et toutes sortes de verrous, et installe même de petits coffres muraux. Si vous l'appelez, il viendra chez vous sans problème... "mais p'-êt' pas avant deux ou trois jours".

C'est un homme droit, toujours correct, qui ne fait jamais rien d'illégal, mais il a un caractère impossible. Par contre, il n'a pas son pareil pour ouvrir une vieille commode ou un vieux secrétaire fermé à clef sans endommager le meuble. Son magasin est ouvert de 8 heures à midi et de 13 à 17 heures, du lundi au vendredi.

Compétences particulières : Crocheter Serrures 82%.

Possibilité d'embauche : Markham cherche un apprenti. Si un personnage se met à travailler avec lui, il bénéficiera tous les six mois d'un bonus d'1D6% en Comptabilité, Crocheter Serrures et Mécanique (jusqu'à concurrence de 50% dans chacune de ces compétences).

Markham attend de son futur apprenti 50 heures de travail hebdomadaires, qu'il lui paiera royalement 25 dollars. Et pas question de manquer plus d'un jour ou deux, sans quoi c'est la porte !

450
Harden, Bouquiniste

226 E Main Street. Sa petite boutique poussiéreuse regorge de manuels scolaires d'occasion, de romans à l'eau de rose et de vieux bulletins paroissiaux (toute la littérature religieuse parue à Arkham depuis un bon siècle). Herbert Harden aime lire, mais il a des goûts détestables. Si un investigateur passe une demi-journée à fureter dans son magasin, il a 5% de chances d'y trouver un ouvrage intéressant. Dans 10% des cas, il s'agira d'un livre du Mythe relativement mineur qu'il recherchait, ou du moins qu'il n'avait pas dans sa collection. Le reste du temps, ce sera une édition originale de prix (la semaine dernière, un étudiant de la Miskatonic University a eu la chance de tomber sur un Dickens dédicacé par l'auteur qu'il a acheté 25 cents). Harden n'a aucune idée de la valeur de ce qu'il vend, il cédera donc l'ouvrage pour 1D100+10 cents.

451
B. F. Jones. Quincaillier

244 E Main Street. Ecrous, chevilles, outils, cordes, lampes électriques, aimants, câbles, crochets, clefs... tout pour le bricoleur ! Jones vend aussi de la dynamite - mais uniquement à ses vieux clients, pas à des "étrangers-toujours-prêts-à-faire-un-mauvais-coup".

452
Benson's Market

276 E Main Street. Cette épicerie est bien implantée à Arkham et y fait encore de bonnes affaires.

Mais le vieux Jasper Benson, 61 ans, a du mal à faire face à son nouveau concurrent Kroger's, qui vend des conserves vraiment bon marché.

453
Aux Bonnes Affaires

390 E Main Street. Magasin de vêtements d'occasion. Pour l'investigateur fauché ou le vieil habitant d'Arkham pour qui un dollar est un dollar...

454
Stewart, Matériel De Camping

211 E Church Street. Gerald Stewart, 32 ans, travaille seul dans son magasin. Il vend du matériel de camping et de randonnée, loisirs très en vogue depuis la démocratisation de l'automobile. Il a même des tentes qui se plient dans de petites remorques.

455
Jouets F & M

233 E Church Street. Ce magasin n'est ouvert que depuis l'automne dernier. On y trouve des trains électriques, des maquettes de voiliers, des biplans en papier, des jeux d'échecs, des poupées, des jouets en bois ou en métal, etc. Il est tenu par un Ecossais, Clell Flint, et son associé québécois, Dean Martelle.

456
Chelsea House Apartments

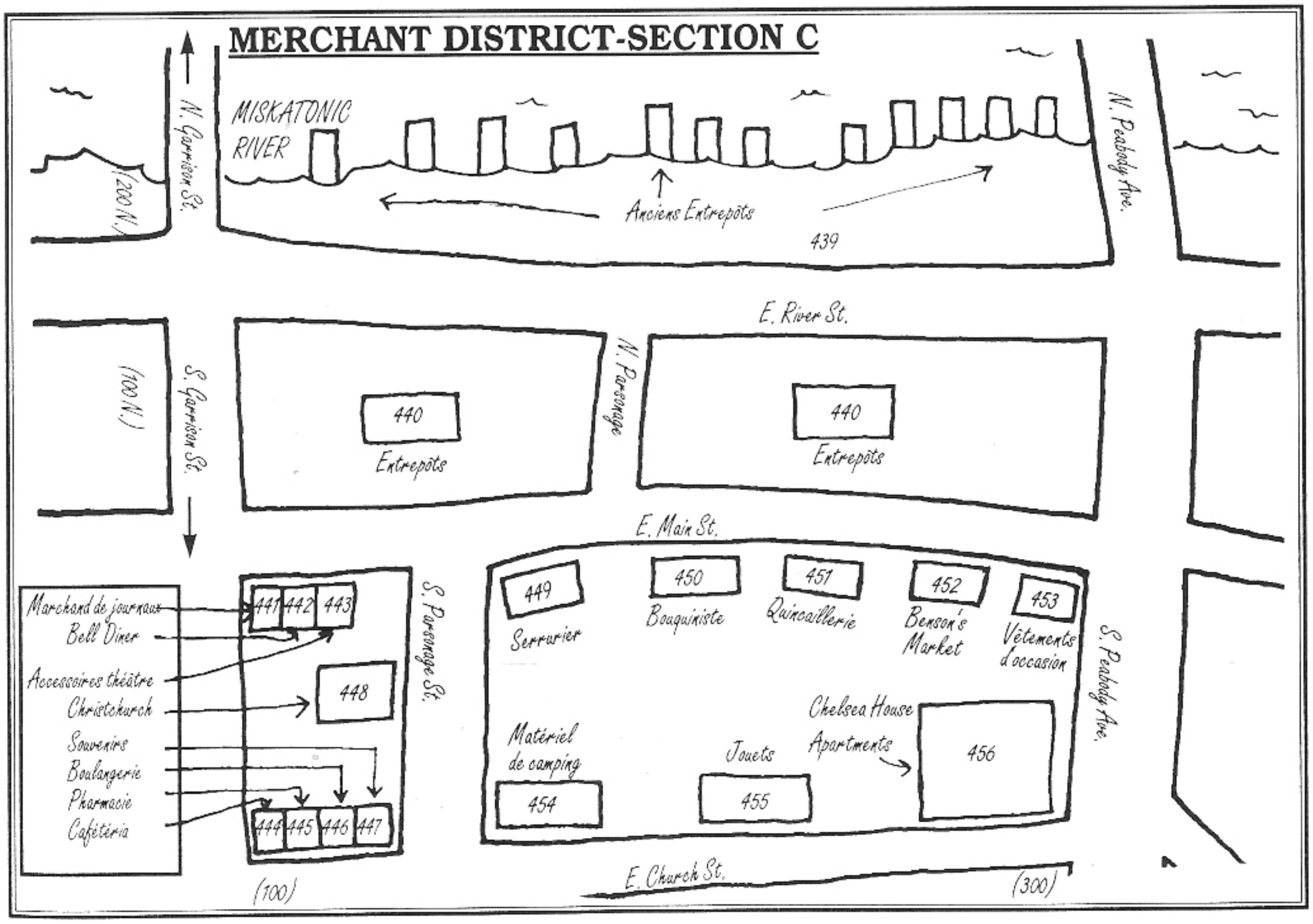
267 E Church Street. Immeuble de trois étages où l'on peut louer un quatre-pièces propret avec salle de bain pour 65 dollars par mois. Bobby Sills, le bras droit de Danny O'Bannion, habite au premier étage.

457
Gleason's

310 W Church Street. On trouve de tout à Gleason's : vêtements, appareils ménagers, meubles, livres, jouets, outils, literie, etc. Ce grand magasin occupe un immeuble de trois étages et dispose d'un gros camion de livraison et d'un petit fourgon. Il n'offre pas les mêmes services que les petits commerçants concurrents, mais ses prix sont plus intéressants.

458
Sears-Roebuck, Vente Par Correspondance

168 W Church Street. C'est Mlle Henrietta Harrison, 41 ans, qui gère ce bureau de vente par correspondance. Par



son intermédiaire, on peut commander à Scars tout ce qu'on ne trouve pas à Arkham. Les délais de livraison sont d'1D6 jours pour les petits articles, et d'1D2 semaines pour les objets plus encombrants.

NOTES DU GARDIEN :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

RIVERTOWN
Quartier N° 5

Rivertown est en partie construit sur le versant nord de French Hill qui descend en pente raide vers la rivière avant de s'aplanir au niveau de River Street.

Les maisons situées au sud de River Street sont souvent occupées par des Canadiens francophones ou des immigrants venus d'Europe de l'Est. Plus on s'élève sur la colline, plus on trouve d'Irlandais.

Rivertown est le vieux quartier commerçant d'Arkham. On y trouve encore des magasins comme la vénérable Grande Epicerie d'Arkham. De nombreux négociants, immigrés ou issus de vieilles familles de la ville, ont ici leurs magasins et leurs appartements. Les maisons, agglutinées les unes aux autres, sont vieilles et modestes. La plupart tournent le dos à la rue, les portes d'entrée donnant plutôt sur des arrière-cours ou des impasses.

501
Les Filatures Désaffectées

Rivertown. Entre River Street et la rivière, se dressent de vieilles usines textiles abandonnées. Les familles les plus démunies d'Arkham vivent dans ces grands bâtiments à demi en ruine, où dorment aussi des clochards et quelques criminels de petite envergure. Cette zone est pleine de ruelles sombres et sinueuses et de porches peu engageants. Même la police ne s'y aventure pas sans prendre de précautions.

Greg Le Monstre : Personne ne sait d'où il vient ni quel est son véritable nom. Il rôde autour des anciennes filatures et dans tous les endroits où il peut trouver des restes de nourriture. Ceux qui connaissent ce colosse obèse se demandent comment il parvient à conserver sa corpulence. On trouverait peut-être la solution de cette énigme en enquêtant sur les disparitions d'animaux familiers, de volailles ou même d'enfants survenues à Arkham...

Greg est un homme taciturne qui n'ouvre la bouche que lorsqu'on lui adresse la parole ; il ne parle jamais très longuement, et c'est toujours à contrecœur. Il a élu domicile dans un ancien canal qui communiquait jadis avec la rivière mais qui est aujourd'hui obstrué par des constructions récentes. Des ossements, reliefs de ses repas, jonchent le fond de la rivière.

Lorsqu'il se bat, Greg parvient toujours à assommer ou à tuer son adversaire ; il traîne ensuite le corps jusqu'à sa tanière et le dévore sur-le-champ.

Greg Le Monstre, 29 ans

FOR 14	CON 12	TAI 19	INT 9	POU 13
DEX 12	APP 6	EDU 5	SAN13	PdV 15

Bonus aux Dommages : +1D6

Armes : Lutte 80%, dommages spéciaux

Coup de Poing 60%, dommages 1D3+1D6

S'Asseoir sur sa Victime 40%, dommages 1D6+1D6 (le personnage doit se trouver à terre. Une fois que le colosse s'est assis sur lui, il écope automatiquement de dommages à chaque round de combat, à moins de réussir un jet de dé sur la Table de Résistance - opposez sa FOR à la TAI de Greg)

Compétences : Discrétion 50% ; Ecouter 65% ; Esquiver 45% ; Suivre une Piste 20% ; Trouver Objet Caché 40%.

502
La Grande Epicerie d'Arkham

421 E Main Street. La Grande Epicerie d'Arkham ne se contente pas de vendre des denrées alimentaires et des produits d'entretien, c'est l'un des plus gros détaillants d'alcool frelaté de la Lucky Clover Cartage Co. De petits *moonshiners* locaux lui fournissent aussi quelques tonneaux de bière "maison", dont les *fraternities* de la Miskatonic University sont grosses consommatrices. Ce commerce est cependant bien moins rentable que celui du whisky, et aussi plus difficile à gérer.

Le propriétaire de la Grande Epicerie, Rider Adams, vend également des armes à feu, des munitions et de la dynamite. Il faut dire qu'il n'existe à Arkham aucune loi régissant l'achat d'explosifs (leur stockage est par contre réglementé depuis 1866 - année où un obus de mortier, souvenir du siège de Petersburg, fit voler en éclats la cheminée d'Eliot Olney et le mur de sa chambre à coucher). La Grande Epicerie d'Arkham est ouverte de 6 à 18 heures, du lundi au samedi.

503
East Church

444 E Main Street. Cette église en brique construite en 1842 appartient à la Miskatonic University, dont c'est le lieu de culte attitré. Le dimanche, un pasteur protestant y célèbre la messe à l'intention des étudiants.

504
Le Foyer d'Accueil Eleanor Peabody

174 S Powder Mill Street. Institution accueillant des personnes âgées sans ressources qui fut fondée grâce aux donations de feu Eleanor Peabody.

505
Arley, Location De Bateaux

Tout en bas de French Hill Street. Pour 1 dollar, Bert Arley loue des canots ou des barques de pêche à la journée, avec parfois en prime une boîte de vers. Rien de tel pour se relaxer qu'une bonne partie de pêche ou de canotage. Le courant est généralement faible sur la rivière, mais mieux vaut éviter de s'approcher de l'île ou de trop s'attarder près du vieil entrepôt de la Lucky Cartage Co.

Arley loue parfois des bateaux aux trafiquants d'alcool et, comme il vit dans un petit bungalow construit sur les quais, il n'ignore rien de leurs activités.

Jusqu'à ces derniers temps, des étudiants de l'université lui louaient aussi des embarcations pour se rendre sur l'île. Arley ne savait pas qu'ils y sacrifiaient des animaux au cours d'étranges cérémonies, mais il fut longuement interrogé lors de l'enquête de police.



Bert Arley

506
Gregor Weilder, Souffleur De Verre

191 N French Hill Street. Gregor Weilder a emporté ses outils avec lui lorsqu'il a quitté l'Europe pour émigrer aux Etats-Unis.Il approche aujourd'hui de la soixantaine et parle avec un fort accent allemand ou autrichien. Il vit avec sa femme dans l'appartement situé juste derrière son atelier.

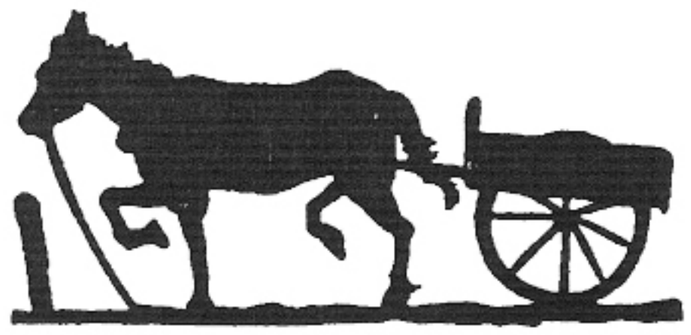
Compétences particulières : Travail du Verre 85%.

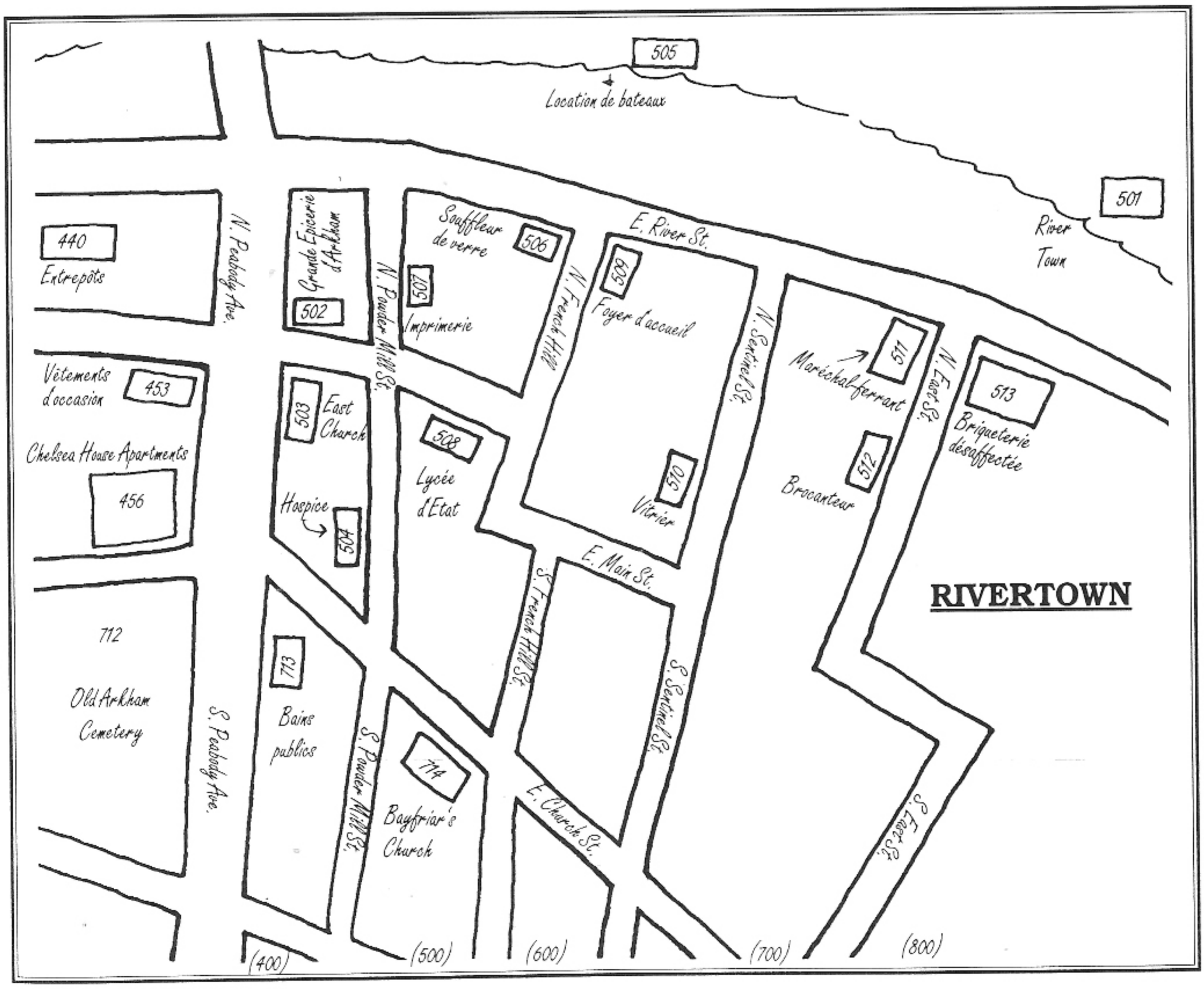
507
L'Imprimerie d'Arkham

106 N Powder Mill Street. Entreprise spécialisée dans les prospectus, cartes de visites et faire-part. Service rapide.

508
Le Lycée d'Etat De Rivertown

550 E Main Street. Ce lycée, fondé en 1902, est le deuxième d'Arkham ; il accueille des collégiens d'origines ethniques extrêmement diverses. Le principal, Eldon Jenkin, 55 ans, y fait régner une discipline très stricte. Son prédécesseur, Joël Manton, est aujourd'hui super intendant des écoles (il a accepté ce poste en 1926). L'équipe sportive du lycée s'appelle "les Musketeers".





509
Beacon Of Hope House

608 E River Street. C'est un foyer d'accueil géré par l'église baptiste d'Arkham. Les personnes sans abri peuvent y loger en attendant de trouver un emploi. Il comporte deux dortoirs, l'un pour les hommes, l'autre pour les femmes. Les pensionnaires y reçoivent un repas par jour, un lit de camp, une couverture et beaucoup de sermons. Le confort est sommaire, mais c'est une bonne "planque" pour les délinquants - bien que la police vienne parfois jeter un coup d'œil sur les nouveaux arrivants.

510
G. Schmidt, Vitrier

137 N Sentinel Street. Gunther Schmidt est venu s'installer à Arkham peu après la Grande Guerre. Son atelier occupe le rez-de-chaussée de la maison où il habite avec sa famille.

Schmidt est un artisan chevronné qui connaît la technique du vitrail et a participé à la restauration de trois des églises d'Arkham.

Il y a deux ans, sur les conseils du ministre de la première église baptiste, il est allé examiner la villa abandonnée d'Alijah Billington. Intrigué par la curieuse fenêtre à facettes du premier étage, il a risqué un coup d'œil dans le bureau situé juste derrière et il a vu quelque chose bouger. Cet événement l'a marqué au point qu'il ne pense pas avoir le courage de retourner dans la maison, mais il reste fasciné par le souvenir de l'étrange fenêtre. Si les investigateurs orientent la conversation sur ce sujet, il acceptera peut-être de leur parler de son expérience.

Compétences particulières : Vitraux 80%.

511
Le Maréchal-Ferrant

Angle sud-ouest d'East et River Streets. S'il ne ferre plus autant de chevaux qu'autrefois, Jacob Asker, aujourd'hui pratiquement en retraite, fabrique encore des attaches d'attelage et d'autres pièces de fer forgé. Les gens savent qu'il travaille vite et bien, et que ses espagnolettes et ses portails durent éternellement... ou sont réparés gratis.

Dans son enclos, Asker a cinq chevaux de selle qu'il lui arrive de louer.

512
Hiram Cahoone, Brocanteur

211 N East Street. Ce sexagénaire fait tous les jours le tour d'Arkham avec son chariot. Nessie, sa jument, porte un chapeau dans lequel il a percé deux trous pour les oreilles. Ensemble, ils parcourent lentement les ruelles et les impasses, toujours à l'affût d'objets revendables. Pour quelques cents, Hiram se charge aussi d'aller porter des détritus à la décharge.

Au cours des 40 et quelques années pendant lesquelles il a sillonné les rues d'Arkham, le vieux brocanteur a été témoin de plus d'un événement étrange, et il a retrouvé dans les poubelles de certaines personnes des choses pour le moins curieuses - quelques cents suffisent à les lui remettre en mémoire. Il connaît bien la manière dont opèrent les trafiquants d'alcool, et le fait de fouiller régulièrement dans les poubelles lui permet de dire qui sont leurs meilleurs clients.

Hiram est un homme sympathique et ouvert, mais il feint toujours d'être un peu simple d'esprit. Les personnages devront faire preuve d'habileté s'ils veulent en tirer le moindre renseignement. Il a un faible pour le vin de pêche, qu'il aime déguster en bonne compagnie. Si les investigateurs passent une soirée avec lui, ils ne perdront sans doute pas leur temps.

513
La Briqueterie Dunham

500 E River Street. Elle a fermé ses portes en 1912 ; c'était jusque là le deuxième employeur de la ville après l'université. Ses bâtiments, aujourd'hui condamnés, tombent lentement en ruine ; il n'en reste plus qu'un dont le toit soit intact.

Les 'Finns : Leur nom est inspiré du célèbre *Sean Fein*, mais la plupart des adolescents qui composent aujourd'hui la bande ont oublié cette référence historique - d'où le changement d'orthographe. Ils suivent avec intérêt toutes les opérations d'O'Bannion car ils savent que lorsqu'ils seront un peu plus âgés, ce sera un employeur potentiel pour les plus doués et les plus dociles d'entre eux.

Les 'Finns commettent de petits vols et de temps à autre un cambriolage, mais il n'y a pas grand-chose à acheter à Arkham et aucun receleur de la ville ne ferait confiance à des fournisseurs aussi jeunes. Ils passent donc le plus clair de leur temps à se réunir dans les rues ou sur des terrains vagues pour discuter et jouer les gros bras.

Les 'Finns sont irlandais. Ils se sentent chez eux dans le quartier de French Hill, tandis que les jeunes Italiens de la bande rivale (les Rocks, réf. 720) préfèrent la partie du Southside située à l'est de Garrison Street et au sud de Pickman Street.

Les 'Finns ont récemment choisi pour quartier général un hangar abandonné de la briqueterie Dunham. Les Rocks se rassemblent plutôt devant la salle de boxe du Southside, que les deux bandes considèrent pour l'instant comme un territoire neutre.

'Finn Type, Jeune Délinquant Irlandais

FOR 11	CON 14	TAI 10	INT 12	POU 11
DEX 14	APP 11	EDU 7	SAN 65	PdV 12

Bonus aux Dommages : +0

Armes : Coup de Poing 55%, dommages 1D3
Jet de Pierre 45%, dommages 1D4
Coup de Pied 30%, dommages 1D6
Lutte 35%, dommages spéciaux
Petit Gourdin 35%, dommages 1D6
Cran d'Arrêt 30%, dommages 1D4

Compétences : Baratin 20% ; Discrétion 25% ; Esquiver 40% ; Grimper 50% ; Lancer 45% ; Se Cacher 30% ; Se Pavaner 40% ; Trouver Mensonges Inspirés 20% ; Trouver Objet Caché 35%.

NOTES DU GARDIEN :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

LE CAMPUS
Quartier N° 6

Le quartier du campus est la vitrine d'Arkham. Les alentours de la Miskatonic University, soigneusement aménagés et toujours impeccablement propres, sont frais et ombragés ; il fait bon s'y promener en été. On y trouve la plupart des bâtiments annexes de l'université, en particulier l'hôpital et le complexe sportif.

Comme le Merchant District, le campus est construit sur des terres basses, proches de la rivière, qui ne s'élèvent notablement qu'au sud de College Street.

Le *block* délimité au sud par Crane Street et à l'est par West Street contient de grandes villas de style géorgien ou fédéraliste. Beaucoup d'entre elles n'abritent plus aujourd'hui que des bureaux appartenant à l'université et à diverses associations. Comme tout le reste du campus, cette zone est impeccablement entretenue.

En dehors des bâtiments de la Miskatonic University, on trouve dans College Street beaucoup de vieilles maisons qui ont été subdivisées en appartements ou transformées en pensions de famille. C'est là qu'habitent la plupart des étudiants qui préparent une licence ou une maîtrise à l'université. Ils appartiennent souvent à des *fraternities* - associations estudiantines typiquement américaines.

Les *blocks* situés à l'ouest de Boundary Street sont composés d'habitations plus anciennes et plus modestes. Hill Street n'est même pas empierrée : la chaussée de terre battue est maintenue par d'antiques traverses de bois à demi-pourries qui dépassent par endroits.

Les gens qui habitent là n'ont pas d'égouts, et ils doivent aller puiser leur eau à l'un des trois puits publics de la rue. Dans ce quartier très ancien et peu touché par la modernisation, on trouve beaucoup de maisons datant du XVII° siècle et habitées par les mêmes familles depuis une dizaine de générations (certaines se sont installées là dès la fondation de la ville) .

601
Le Foyer Des Vétérans d'Arkham

224 S Boundary Street. Cette institution financée par des œuvres religieuses et des subventions municipales accueille les grands blessés de guerre d'Arkham.

On y rencontre beaucoup d'hommes amputés de trois voire des quatre membres ; certains, défigurés par des éclats d'obus, vous fixent d'un air pitoyable ; d'autres, rongés par les gaz toxiques, passent devant les fenêtres tels des fantômes.

602
Le Transformateur Electrique Du Sud-Ouest

322 S Boundary Street. C'est une installation déserte et dangereuse qui est entourée de hautes grilles. Elle alimente en électricité tous les quartiers situés au sud de la rivière et à l'ouest de Garrison Street. Une fois à l'intérieur, il faut réussir un jet d'Electricité pour couper le courant et plonger dans le noir cette partie de la ville. Si le joueur obtient un score de 00, son personnage sera électrocuté (8D6 points de dommage).

603
Le Lycée Communal d'Arkham

665 W Church Street. La rentrée a lieu le premier lundi de septembre, et les cours durent jusqu'au deuxième vendredi de juin.

La proportion d'élèves issus de vieilles familles d'Arkham est plus importante que dans l'autre lycée, dont la population scolaire est plus hétérogène. L'équipe sportive s'appelle "les Commanders".

Anita Pierce : Nommée chef d'établissement par Joël Manton peu après qu'il eut accédé aux fonctions de super intendant des écoles, elle a su gagner le respect des élèves et des esprits les plus ouverts d'Arkham. C'est l'une des premières femmes de Nouvelle-Angleterre à occuper un tel poste, et sa nomination a soulevé des réticences. Elle est souvent obligée de défendre âprement sa politique scolaire dans les réunions de l'association des parents d'élèves.

604
La Morgue De Whitechapel

581 W Church Street. Elle propose à peu près tous les types de services funéraires excepté la crémation. Tous les corps enterrés à Arkham doivent maintenant être embaumés ; cette décision, qui a soulevé bien des controverses, est mal acceptée par certains groupes religieux prônant des théories de résurrection physique.

605
L'Athletic Club

602 Crane Street. Cette association exclusivement masculine s'est créée en 1920, par réaction aux lois sur la Prohibition. On doit être parrainé pour en devenir membre. Ses quelques 80 adhérents sont pour la plupart des hommes d'affaires, des travailleurs indépendants ou des universitaires. La petite villa qui leur sert de local est ouverte de 15 à 22 heures, six jours par semaine.

Les membres du club s'y retrouvent le plus souvent pour jouer aux cartes ou au billard, ou simplement pour discuter autour d'un verre. Il est interdit de s'enivrer - c'est un motif d'exclusion. Si un personnage adhère à l'Athletic Club, il bénéficiera d'un bonus d'1D6% en Crédit.

La cotisation initiale s'élève à 200 dollars, auxquels s'ajoutent ensuite 10 dollars chaque mois. Les boissons proposées au bar coûtent 25 cents.

606
Nathaniel Et Wingate Peaslee

Nathaniel Wingate Peaslee et son fils Wingate Peaslee, tous deux professeurs à l'université, habitent une belle villa entourée d'un vaste jardin au numéro 588 (anciennement 27) de Crane Street.

607
Le Jonathan Edwards Hall

270 S West Street. Cet imposant bâtiment en brique destiné à accueillir la nouvelle Faculté de Lettres, de Langues et des Beaux-Arts est encore en travaux. Le gros œuvre est terminé, mais les ouvriers travaillent encore sur

les finitions intérieures. Les meubles seront livrés à la fin du printemps et la nouvelle faculté doit accueillir des étudiants dès le semestre d'automne 1929.

608
Le Complexe Sportif Peter Axton

378 S West Street. Ce vaste gymnase, ainsi baptisé en souvenir du grand entraîneur de football Peter "Dump" Axton, a été construit en 1920, deux ans après que ce dernier eut trouvé la mort au volant de sa voiture. Entraîneur de l'équipe universitaire de 1908 à 1918, Axton l'avait conduite trois fois en finale du championnat. Il avait aussi participé très activement à divers projets de la municipalité. A sa mort, une association d'anciens élèves de la Miskatonic University a rapidement réuni les fonds nécessaires à la construction du bâtiment, auquel elle a donné son nom.

Le complexe sportif est ouvert de 7 à 18 heures, du lundi au vendredi ; en prévenant à l'avance, on peut aussi y avoir accès à d'autres moments - tous les employés et les entraîneurs sportifs en ont la clef. Il est théoriquement interdit au public, mais personne ne se soucie vraiment de savoir qui y vient, sauf lorsque des visiteurs extérieurs se comportent bruyamment ou interrompent les cours.

On y trouve des salles de cours, des bureaux, une piscine, une salle de squash, des terrains de handball et de basket, des tapis de sol et divers agrès. Les installations extérieures comprennent deux courts de tennis en terre battue et une piste de 400 mètres avec au centre une étendue de pelouse soigneusement entretenue. L'équipe de base-ball universitaire s'entraîne sur le terrain du lycée communal ou à Independence Square. Le grand stade d'Arkham, avec terrain de foot et tribunes, se trouve à un kilomètre et demi à l'ouest de la ville.

Si un personnage décide de suivre des cours de gymnastique ou d'athlétisme pendant un semestre, il bénéficiera ensuite d'un bonus d'1D6% dans l'une des compétences suivantes : Grimper, Esquiver, Sauter, Lancer (jusqu'à concurrence de 50%).

Même chose s'il suit pendant un semestre des cours de natation (bonus d'1D6% en Nager), de boxe (bonus d'1D6% en Coup de Poing), d'escrime (bonus d'1D6% en Sabre,

MISKATONIC UNIVERSITY (INDEX)

L'index ci-dessous ne fait que reprendre les points développés dans le "Guide d'Arkham", la liste complète du personnel et des divers départements de l'université serait bien plus longue.

Bâtiments Et Annexes De l'Université

Bâtiment administratif.....625
Bibliothèque 623
Blanchisserie.....610
Complexe Scientifique C. Tyner.....613
Complexe Sportif P. Axton 608
Dortoir Est 619
Dortoir Ouest.....618
Faculté de Médecine 609
Garage 707
Hall d'exposition 624
Hôpital annexe Sainte Marie 611
Institut de Lettres et de Sciences Sociales 615
Institut des Sciences 612
Jonathan Edwards Hall 607
Locksley Hall 617
Mémorial de Copley Bell Tower 614
Résidence du président.....622
Résidence universitaire 621
Stade universitaire 1004
Statue de Dean Halsey 616
Upham Hall (dortoir filles).....620

Administration

Dr. Harvey Wainscott, Président.....625
Dr. David Edmund, Vice-Président 625
Mlle Ruth Ellen Whitby,
secrétaire et archiviste 625
Dr. Chester Armwright,
Doyen de la Fac. de Médecine 609
Dr. W.E. Cameron,
Doyen de la Fac. de Sciences Physiques ..612
Dr. Conrad Miller,
Doyen de la Fac. de Biologie 612
Dr. Lawrence Abbott,
Doyen de la Fac. de Sciences Appliquées .612
Dr. William Dyer,
Doyen de la Fac. de Sciences Naturelles ..612
Dr. Peter Crownin, Doyen
de la Fac. Lettres/Langues/Beaux-Arts ...615
Dr. Harvey Wilcox, Doyen
De la Fac. Histoire/Sciences Sociales 615
Dr. Henry Armitage,
Directeur de la bibliothèque universitaire 623
M. Wilfred Llanfer,
Assistant Directeur de la bibliothèque 623
Dr. Hiram Upham, responsable
du Dép. de Mathématiques Astor 612
Dr. Waldron, médecin du campus 611/612
M. Donald Kanum, responsable
du Dép. d'Education Physique 608
M. Robert Bradbury,
responsable de l'entretien 608

Facultés Et Départements

Faculté de Biologie 612
Dr. Conrad Miller (Doyen)
Dr. Robert Angley
Dr. Percy Lake
Dr. Alex Warden
Dr. Wingate Peaslee
Faculté de Sciences Appliquées 612
Dr. Lawrence Abbott (Doyen)
Dr. Dewart Ellery
Dr. Hamlin Hayes
Dr. Frank H. Pabodie
Dr. Gammell Woodbridge
Faculté de Lettres,
de Langues et des Beaux-Arts 615
Dr. Peter Crownin (Doyen)
Dr. Swanson Ames
Dr. P.G. Eastman
Dr. Arthur Goddard
Dr. George Kilbraith
Dr. Allen Peabody
Dr. Warren Rice
Mr. David Rosen
Dr. Moamar Shalad
Mme Alice Turner
Dr. Stanley Whitman
Dr. Albert N. Wilmarth
Faculté de Sciences Naturelles 612
Dr. William Dyer (Doyen)
Dr. Morris Billings
Faculté de Sciences Physiques 612
Dr. W.E. Cameron (Doyen)
Dr. Donald Atwood
Dr. Archibald Greeley
Dr. Harold Shear
Faculté d'Histoire et de Sciences Sociales 615
Dr. Harvey Wilcox (Doyen)
Dr. Ferdinand C. Ashley
Dr. Abram Bethnell
Dr. Martin Fen
Dr. Tyler M. Freeborn
Dr. Francis Morgan
Dr. Nathaniel Peaslee
Dr. Anthony Westgate

Les départements suivants dépendent de différentes facultés

Anglais 615
Dr. P.G. Eastman (Responsable de dép.)
Dr. Peter Crownin
Dr. Albert N. Wilmarth
Dr. Swanson Ames
Dr. Stanley Whitman
Anthropologie.....615
Dr. Abram Bethnell (responsable de dép.)
Dr. Tyler M. Freeborn
Archéologie
Dr. Francis Morgan (responsable de dép.).615
Astronomie.....612
Dr. Morris Billings (responsable de dép.)
Beaux Arts.....615
Dr. Arthur Goddard (responsable de dép.)
M. David Rosen (artiste résident)
Mme Alice Turner (metteur en scène)
Botanique 612
Dr. Robert Angley
Chimie.....612
Dr. Harold Shear
Economie et Sociométrie 615
Dr. A. Westgate (responsable de dép.)
Dr. Wingate Peaslee
Education Physique 608
Donald Kanum (responsable de dép.)
Douglas Arthur
Henry Cartwright
Adam Hopkins
"Flip" Parkinson
Electrotechnique 612
Dr. Hamlin Hayes
Etudes Orientales.....615
Dr. Moamar Shalad (responsable de dép.)
Géologie 612
Dr. William Dyer
Histoire 615
Dr. Martin Fen
Dr. Ferdinand C. Ashley
Histoire Antique.....615
Dr. Ferdinand C. Ashley
Langues Anciennes 615
Dr. Warren Rice
(responsable de dép. suppléant)
Dr. Aaron Chase
(responsable de dép.)
Langues Vivantes.....615
Dr. Allen Peabody
(responsable de dép.)
Mathématiques 612
Dr. Hiram Upham
(responsable de dép.)
Mécanique Appliquée.....612
Dr. Lawrence Abbot
Dr. Frank H. Pabodie
Dr. Gammell Woodbridge
Métallographie 612
Dr. Dewart Ellery
Philosophie 615
Dr. George Kilbraith
Physique 612
Dr. Donald Atwood
Psychologie 612
Dr. Alex Warden
Dr. Wingate Peaslee

Fleuret ou Epée), de lutte sportive (bonus d'1D6% en Lutte), ou de tir (bonus d'1D6% en tir au Fusil) ; libre à vous d'ajouter d'autres disciplines à cette liste.

Ces cours peuvent être individuels ou collectifs, et les tarifs varient, parfois arbitrairement, en fonction des disciplines.

Département d'Education Physique : Ce département dirigé par M. Donald Kanum est généreusement subventionné. Son équipe professorale se compose de Flip Parkinson (entraîneur de football), Adam Hopkins (entraîneur de basket), Henry Cartwright (gymnastique et escrime) et Douglas Arthur (athlétisme). Selon les saisons, tel sport succède à tel autre, et les professeurs des autres disciplines deviennent les assistants de leur collègue spécialisé dans celui en cours.

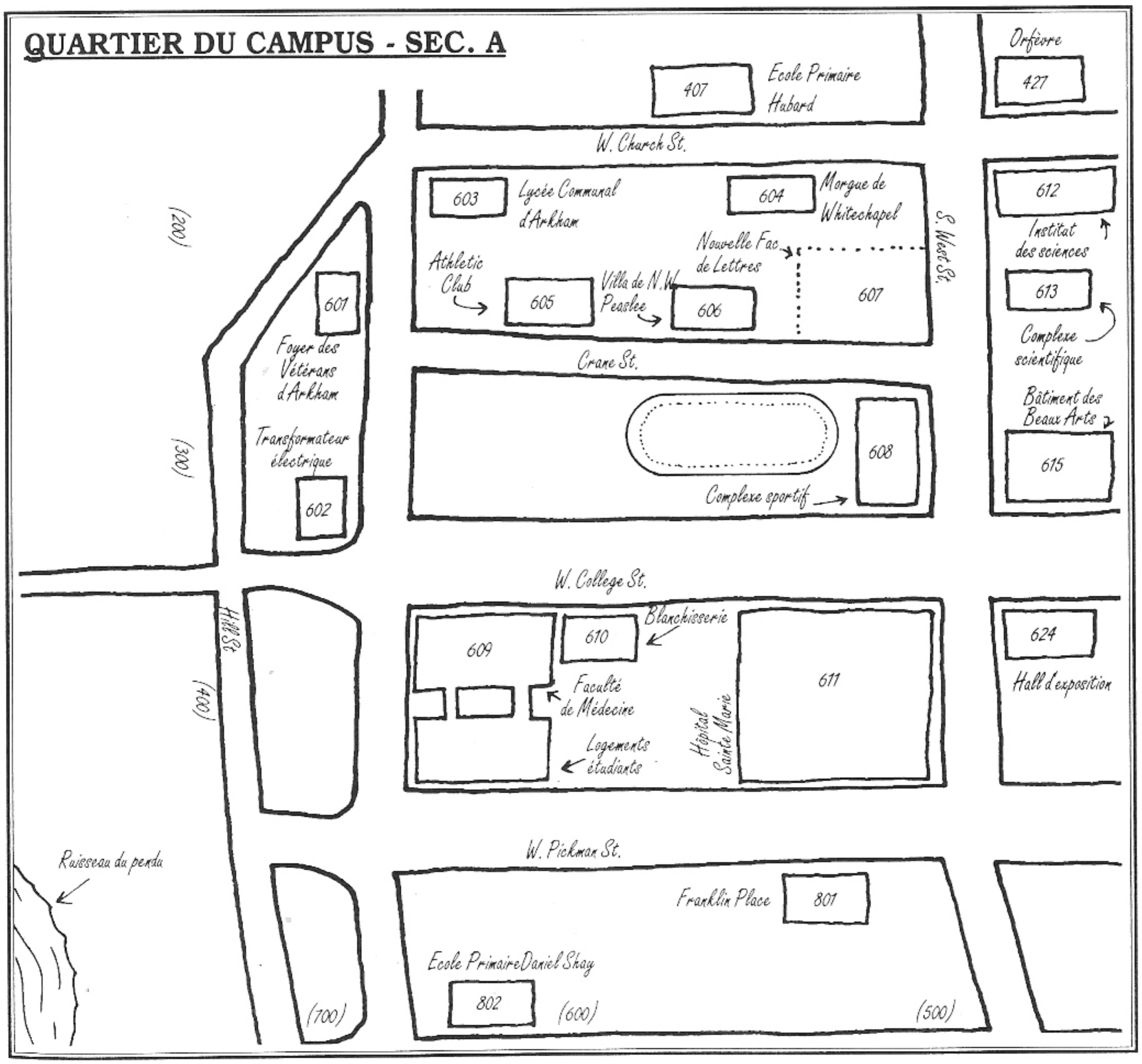
Département De l'Entretien : Logé dans un coin du complexe sportif, ce département est dirigé par Robert (Bob) Bradbury, 56 ans, ancien ingénieur du génie civil. Bradbury est un homme sympathique, entièrement chauve, qui se trouve à la tête d'une équipe d'une vingtaine d'employés chargés de nettoyer, de repeindre, d'entretenir et de réparer les locaux de l'université. C'est également lui qui s'occupe du garage (réf. 707) et du stade universitaire (réf. 1004).

609
La Faculté De Médecine

676 W College Street. Ce bâtiment de quatre étages, achevé en 1910, jouxte l'Hôpital Annexe Sainte Marie. Plusieurs ailes lui ont été ajoutées, de sorte qu'il occupe maintenant presque tout le *block*. Les internes logent à deux pas de là, dans Pickman Street.

Au fil des années, des liens étroits se sont tissés entre les deux établissements ; c'est ainsi que le président de la faculté est aujourd'hui administrateur en chef de l'hôpital.

Les locaux de la faculté abritent des laboratoires d'analyse et de pharmacologie, une vaste bibliothèque médicale et des salles de dissection et d'autopsie modernes. Le coroner du comté d'Essex et le médecin légiste d'Arkham utilisent fréquemment la salle d'autopsie et la morgue, car ce sont les meilleures de la région.



Les premiers carnets de notes de l'étudiant Herbert West se trouvent dans un coin de la bibliothèque. Ils ne contiennent aucun renseignement sur le Mythe lui-même, mais celui qui les lira risque de perdre pas mal de points de SAN en découvrant la nature des premières expériences d'Herbert West sur des cadavres d'animaux (voir le scénario d'aventure intitulé "Meurtre sur le Campus").

Comme c'est encore le cas dans bien des facultés de médecine, les maladies mentales sont considérées d'un point de vue strictement médical, et on ne s'intéresse qu'aux cas les plus sérieux. Les étudiants suivent des stages de formation à l'hôpital psychiatrique d'Arkham.

Le Docteur Chester Armwright, Doyen De La Faculté : Cet homme de 53 ans, diplômé de la Miskatonic University, a bien connu Herbert West, qui était étudiant en médecine à Arkham au tout début du siècle. Grand chasseur, Chester Armwright est aussi membre du club de tir de la ville.

Le Dr. Chester Armwright, Médecin Diplômé

FOR 12	CON 14	TAI 15	INT 17	POU 16
DEX 13	APP 15	EDU 24	SAN 88	PdV 15

Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Revolver cal. 45 55%, dommages 1D10+2
Fusil cal - 30 - 06 70%, dommages 2D6+3
Fusil de chasse cal. 20 75%, dommages 2D6/1D6/1D3
Compétences : Bibliothèque 50% ; Chimie 35% ; Crédit 75% ; Diagnostiquer Maladie 70% ; Lire/Ecrire Latin 15% ; Pharmacologie 40% ; Premiers Soins 80% ; Soigner Empoisonnement 45% ; Soigner Maladie 65%.

610
La Blanchisserie Et La Chaudière

611 W College Street. La grande blanchisserie de la Miskatonic University se charge du nettoyage des draps et des couvertures des dortoirs étudiants, de la Faculté de Médecine et de l'hôpital annexe. Les employés découvrent parfois de curieux objets enfouis dans les piles de draps sales.

La chaudière à charbon assure le chauffage de l'hôpital et de la plupart des locaux universitaires, auxquels elle peut aussi fournir de l'électricité en cas de panne de secteur.

611
L' Hôpital Annexe Sainte Marie

450 S West Street. C'est le seul hôpital d'Arkham. Il compte 165 lits et une salle de consultation ouverte 24 heures sur 24. C'est la Faculté de Médecine de la ville qui lui fournit ses internes et ses médecins. Lorsque l'un d'entre eux est renvoyé de l'hôpital, il peut faire une croix sur sa carrière à Arkham.

Solidement enraciné dans la foi protestante, cet établissement a été rebaptisé Hôpital Sainte Marie en 1882, conformément aux dernières volontés de Mme Mary Elliot Wharton, qui, bien que membre de l'église épiscopale, lui avait à sa mort légué 150 000 dollars pour la construction d'une aile supplémentaire.

Le médecin du campus est le Dr. Waldron ; son cabinet et l'infirmerie de l'université se trouvent dans le sous-sol de l'Institut des Sciences (réf. 612).

612
Institut Des Sciences

Campus universitaire. Construit en 1859, puis réaménagé en 1899, l'Institut des Sciences occupe aujourd'hui un bâtiment de trois étages. Les bureaux, étouffants et mal aérés, sont regroupés dans les combles. Le sous-sol et le rez-de-chaussée abritent de grandes salles de conférences et la Faculté de Biologie. Les Facultés de Sciences Physiques et Naturelles et le Département de Mathématiques se partagent le premier et le deuxième étages ; ils disposent aussi de salles dans le Complexe Scientifique C. Tyner, où est installée la nouvelle Faculté de Sciences Appliquées.

Département de Mathématiques B.& A. Astor : Il doit son nom à Benjamin et Athena Astor, qui lui ont fait de généreuses donations.

Le responsable de ce département est le Dr. Hiram Upham, qui travaille en collaboration avec trois autres professeurs, quatre maîtres auxiliaires et une secrétaire, dans des conditions que leur envient tous les autres enseignants de l'université. Le Département de Mathématiques n'est pas assez important pour constituer une véritable faculté, mais grâce à son financement indépendant, il en a l'autonomie et le prestige.

Son équipe pédagogique collabore volontiers avec d'autres départements de l'université, mais sa créativité débordante la pousse surtout à explorer les domaines de la topologie et de la géométrie extra-dimensionnelle.

Hiram Uphan, professeur d'algèbre et de mathématiques modernes, compte le jeune et brillant Walter Gilman parmi ses étudiants. Il a remarqué que ce dernier devenait excessivement nerveux - surtout depuis son installation à Witch House - et il lui a conseillé de prendre quelques jours de repos.

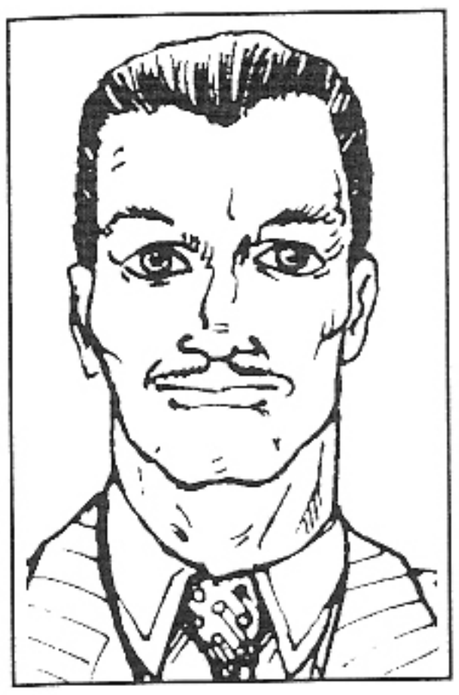
Faculté de Sciences Physiques : Ses deux principaux départements sont ceux de Physique et de Chimie, dont l'objectif est de donner aux étudiants de première année de solides bases scientifiques. Les cours de licence et de maîtrise couvrent des domaines aussi variés que la mécanique quantique ou la synthèse des hydrocarbures.

Le doyen de la Faculté de Sciences Physiques est le Dr. W.E. Cameron, 48 ans. Le Dr. Archibald Greeley, 62 ans, enseigne avec passion l'analyse quantitative et qualitative, cours essentiellement destiné aux étudiants de première année. C'est le Dr. Harold Shear qui dirige le Département de Chimie.

Le Dr. Donald Atwood, physicien reconverti dans la météorologie qui aurait plus sa place au sein de la Faculté de Sciences Naturelles, a été choisi pour participer à l'expédition antarctique que va prochainement organiser l'université. Wilmarth et Armitage ont réussi à le convaincre de lire des extraits du *Nécronomicon* avant son départ.

Faculté de Biologie : En 1954, elle sera rebaptisée Faculté de Sciences Naturelles et de Biochimie. Pour l'instant, elle se consacre essentiellement à l'étude de l'anatomie, de la biologie animale et végétale, du comportement animal et de la psychologie humaine, avec de timides incursions dans le domaine de la biochimie. Son doyen est le Dr. Conrad Miller, 53 ans.

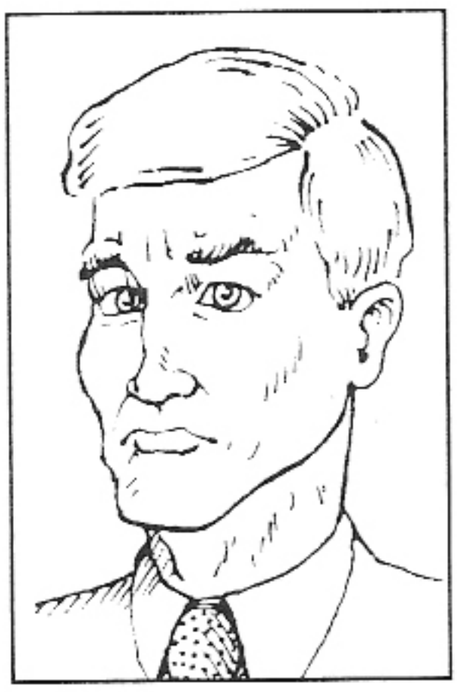
Parmi les enseignants, citons le Dr. Percy Lake, 31 ans, qui doit lui aussi participer à l'expédition antarctique. Wilmarth et Armitage, qui lui font particulièrement confiance, lui ont confié leurs craintes, et il est en train de lire le *Nécronomicon*.



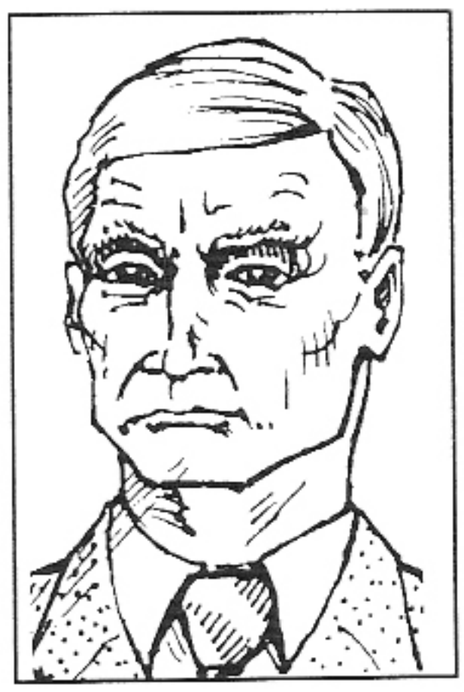
Donald Atwood



Frank H. Pabodie



Wingate Peaslee



William Dyer

Les botanistes disposent d'une petite serre construite contre la façade sud de la faculté. L'un d'entre eux, le Dr. Robert Angley, s'est attiré quelques inimitiés en s'opposant farouchement au projet de création d'un lac artificiel destiné à couvrir les besoins en eau potable de la ville. Il met en avant le risque d'un bouleversement de l'éco-système et ses conséquences possibles sur des espèces déjà menacées, arguments qui ne pourront malheureusement être étayés par des preuves scientifiques que bien des années plus tard. Le week-end, Angley propose parfois des sorties pédagogiques à ses étudiants ; il se peut qu'il les amène un jour dans la zone de la Lande Brûlée.

Le maître assistant Alex Warden soutient des propositions extrémistes - comme l'instauration de tests parapsychologiques systématiques - qui ne manquent pas d'amuser et parfois d'agacer ses collègues. Ceux-ci ignorent qu'il fait partie de l'Œil d'Amara.

Quant au professeur Wingate Peaslee, il a été le seul membre de sa famille à ne pas couper les ponts avec son père, le professeur d'économie Nathaniel Wingate Peaslee, après ses graves troubles nerveux. Les problèmes de son père l'ont au contraire orienté vers la psychologie quand il avait une trentaine d'années. Peaslee doit participer à l'expédition en Australie que prépare l'université. C'est, entre autres, un excellent pilote d'avion, et il possède un appareil personnel qu'il range dans le hangar du terrain d'aviation d'Arkham.

Wingate Peaslee

FOR 15	CON 16	TAI 15	INT 17	POU 16
DEX 15	APP 15	EDU 19	SAN 79	PdV 16

Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Coup de Poing 65%, dommages 1D3+1D4
Lutte 55%, dommages spéciaux
Compétences : Bibliothèque 75% ; Conduire Automobile 60% ; Mythe de Cthulhu 2% ; Occultisme 15% ; Photographie 65% ; Piloter un Avion 80% ; Premiers Soins 55% ; Psychologie 80% ; Trouver Objet Caché 55%.

Faculté De Sciences Appliquées : Installée dans le nouveau Complexe Scientifique Charles Tyner, la Faculté de Sciences Appliquées est la concrétisation des ambitions de son doyen, le Dr. Lawrence Abbot, ingénieur de formation, qui a toujours rêvé de voir la science s'intégrer plus concrètement dans la société moderne.

Les principales matières enseignées sont la mécanique appliquée, l'électrotechnique, le génie civil et la métallographie. Le professeur de métallographie, Dewart Ellery, ne parviendra pas à identifier le métal de la mystérieuse statuette que lui apportera Walter Gilman, un étudiant en mathématiques. Ce curieux objet finira dans une vitrine du Hall d'Exposition de l'université.

La nouvelle "star" du Département de Mécanique Appliquée est un certain Frank H. Pabodie, 32 ans. Il achève actuellement de mettre au point une puissante foreuse de son invention qui devrait permettre à l'équipe de l'expédition antarctique de rapporter des échantillons de roches. Il a également conçu de petits appareils de chauffage au fuel pour les avions qui seront utilisés au cours de l'expédition. Il doit lui-même être du voyage, et il fait partie de ceux que Wilmarth et Armitage ont mis en garde contre les mystérieux dangers que pourraient receler les glaces du pôle. Sur les conseils des deux hommes, il a entrepris de lire des extraits du *Nécronomicon*.

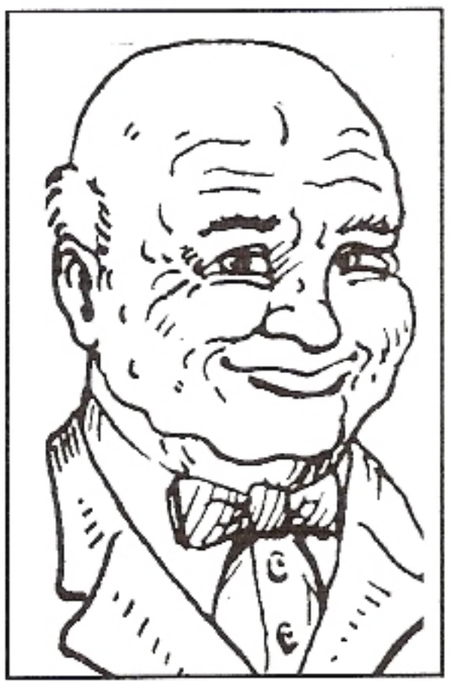
Le professeur Woodbridge, 36 ans, travaille depuis quelque temps avec Robert Goddard sur les projets de fusées à combustible liquide de ce dernier. Il lui arrive de lancer des fusées expérimentales dans un champ situé au sud de la ville.

Le Dr. Hamlin Hayes, professeur d'électrotechnique, met actuellement au point des batteries spéciales conçues pour résister aux températures extrêmes de l'Antarctique. C'est un homme encore jeune, bien que ses cheveux soient déjà blancs et clairsemés.

Faculté De Sciences Naturelles : Regroupe à titre expérimental des disciplines telles que la géologie, la paléontologie, la paléo-géologie, l'astronomie, l'ethnographie, l'océanographie, ou la météorologie. Certaines, comme la géologie, ont déjà gagné leurs lettres de noblesse ; d'autres, comme l'océanographie, n'en sont encore qu'à leurs balbutiements.

Le doyen de la Faculté de Sciences Naturelles est le Dr. William Dyer, 50 ans. C'est lui qui dirigera l'expédition dans l'Antarctique, puis celle que l'université organisera en Australie. Après avoir discuté avec Wilmarth et Armitage, Dyer a lu le *Nécronomicon* .

Le Dr. Morris Billings, 28 ans, représente à lui seul le Département d'Astronomie de l'université. Il assure chaque semestre des cours théoriques et des séances de travaux pratiques pour deux groupes d'étudiants de la Faculté de Sciences Naturelles, auxquels viennent s'ajouter les cours de balistique qu'il donne à la Faculté de Sciences Physiques. Il dispose déjà d'un télescope à réflexion de 23 cm de diamètre, rangé dans un hangar du stade universitaire, et il attend avec impatience un télescope de 13 cm de diamètre



Doc Waldron

destiné à l'observation de la Lune et des planètes du Système Solaire. C'est lui qui a fondé et qui dirige la Société d'Astronomie d'Arkham, laquelle propose des excursions axées sur l'observation des astres (lorsque le temps le permet) et quelques conférences. Si un personnage adhère à cette association et participe à ses activités pendant six mois, il bénéficiera d'un bonus d'1D6% en Astronomie (jusqu'à concurrence de 50%).

Dr. Cecil Waldron, Médecin Du Campus : C'est "Doc" Waldron, 69 ans, originaire de Boston, qui s'occupe de l'infirmerie du campus - travail qui convient parfaitement à ce médecin en retraite. Son cabinet se trouve dans le sous-sol de l'Institut des Sciences, à côté de l'infirmerie.

Doc Waldron distribue des cachets d'aspirine et soigne allergies, entorses, coupures et autres petits bobos ne relevant pas des consultations de l'Hôpital Sainte Marie (réservées aux urgences). Il a vu Walter Gilman à deux reprises, quand celui-ci est venu se faire soigner à l'infirmerie. Ayant remarqué sa grande nervosité, il lui a recommandé de prendre quelques jours de repos.

Compétences particulières : Bavarder à Tort et à Travers 45% ; Diagnostiquer Maladie 75% ; Pharmacologie 65% ; Soigner Maladie 65%.

613
Le Complexe Scientifique Charles Tyner

Campus universitaire. Ce grand bâtiment abrite la Faculté de Sciences Appliquées ainsi que des laboratoires de physique et de chimie modernes. Construit en 1920, il a été baptisé Complexe Charles Tyner en hommage à un ancien étudiant de l'université qui avait travaillé pour plusieurs grandes firmes industrielles et fait d'importantes découvertes scientifiques.

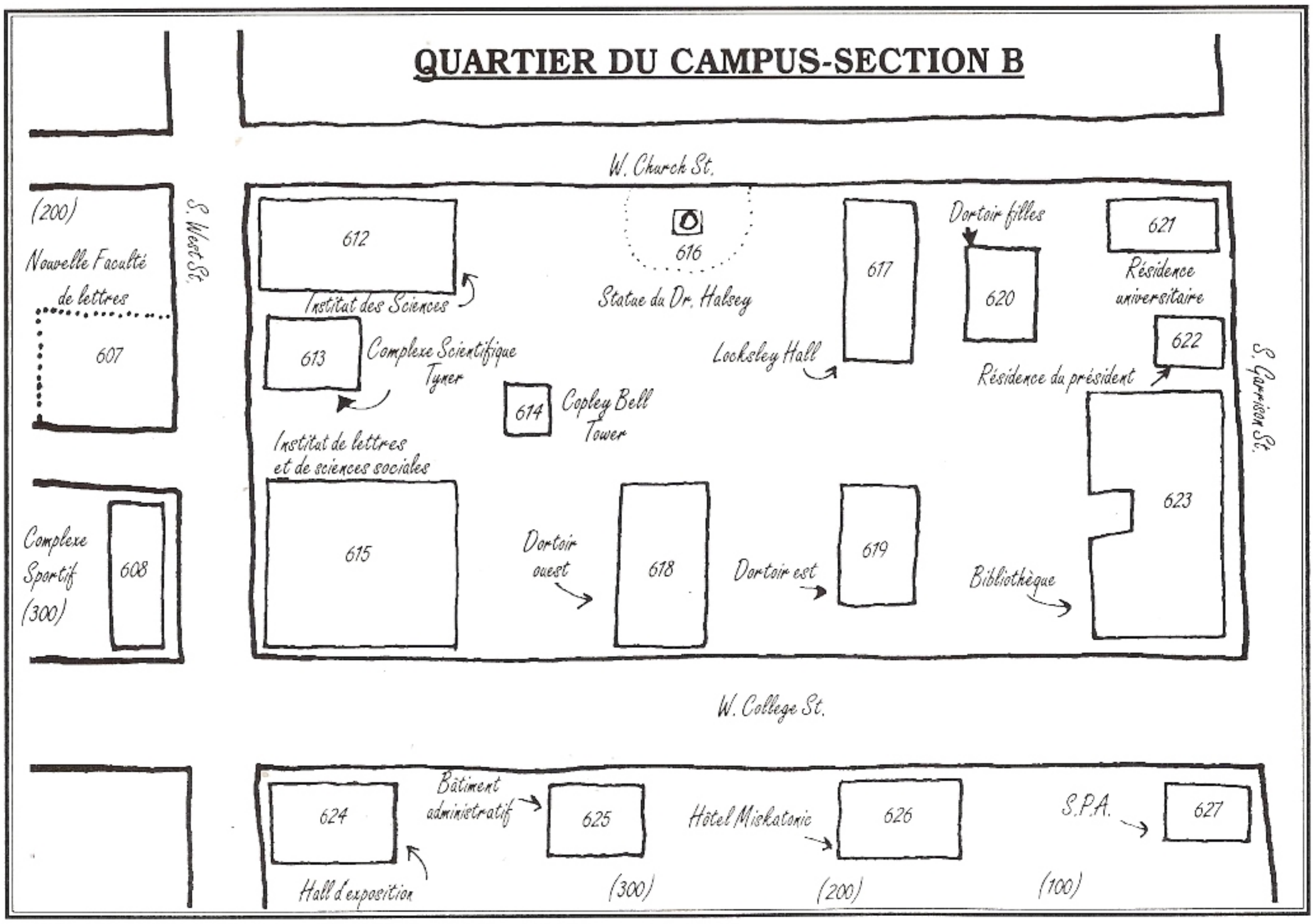
Un générateur électrique annexe, logé dans le complexe même, fournit les grosses quantités d'électricité nécessaires à certaines expériences.

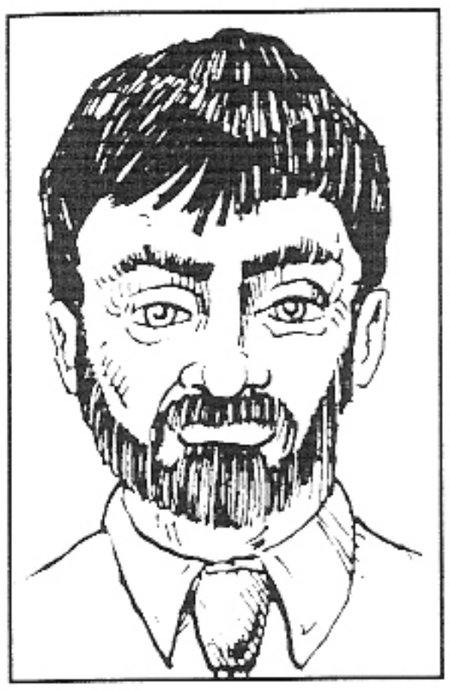
614
Le Mémorial De Copley Bell Tower

Ce grand monument de pierre de style néo-gothique a été élevé à la mémoire de trois enfants d'Arkham morts au cours de la guerre de Sécession. Aussi haut qu'un immeuble de huit étages, il domine toutes les constructions de la ville situées au sud de la rivière.

615
Institut De Lettres Et De Sciences Sociales

Campus universitaire. C'est la dernière année que ce vieux bâtiment de quatre étages construit en 1861 abrite la Faculté de Lettres, de Langues et des Beaux-Arts. En 1929-1930, il sera rénové, rebaptisé Herber Hall, et ses salles





Moamar Shalad



Albert N. Wilmarth

deviendront des dortoirs. Avec la grande crise économique des années 30, ceux-ci resteront d'ailleurs à moitié vides pendant de nombreuses années.

Faculté De Lettres, De Langues Et Des Beaux-Arts **:** Le rez-de-chaussée est occupé par les salles de cours et les bureaux de l'imposant Département d'Anglais, les autres départements se partageant, comme ils le peuvent, les étages supérieurs. C'est le Dr. Peter Crownin, ancien professeur d'anglais, qui est le doyen de la Faculté de Lettres.

* Département des Langues Vivantes : Il est dirigé par le Dr. Allen Peabody, spécialiste des langues romanes, et propose des cours de français et d'allemand intensifs, plus quelques classes d'italien, d'espagnol et de russe. Il organise parfois des cycles d'initiation d'un an portant sur des langues comme le japonais ou le mandarin.

* Département des Langues Anciennes : Propose des cours de grec et de latin classiques, de latin médiéval et, en alternance, des cycles d'initiation à l'hébreux ou à l'araméen d'un semestre.

Le Dr. Warren Rice, qui a assisté à la mort de Wilbur Whately et vu le monstre de Dunwich, assume les fonctions de responsable du département en attendant que le Dr. Aaron Chase se remette de sa crise cardiaque. Rice est un homme de 48 ans, assez corpulent, dont les cheveux et la barbe commencent à grisonner.

Compétences particulières : Mythe de Cthulhu 15%.

* Département des Etudes Orientales : Récemment créé à l'instigation du Dr. Wainscott, le nouveau président de l'université, ce minuscule département se consacre en fait à l'étude de ce que nous appellerions aujourd'hui le Moyen-Orient. Son président, le Dr. Moamar Shalad, a une excellente connaissance de l'arabe, du perse, de l'ourdou et du sanskrit ; il donne aussi quelques cours sur l'histoire, la philosophie et les arts du Moyen-Orient.

Shalad est un quinquagénaire taciturne et réservé. Il possède quelques renseignements sur le Mythe de Cthulhu et connaît bien le *Nécronomicon* et son histoire - il a d'ailleurs aidé certains de ses collègues de l'université à étudier cet ouvrage terrifiant. Il est plusieurs fois venu consulter l'exemplaire de la bibliothèque universitaire, et le professeur Armitage se demande si les motifs de son intérêt pour le livre étaient parfaitement avouables.

Shalad donne actuellement des cours sur la métaphysique médiévale, dans lesquels il insiste sur les difficultés que présente la traduction des textes arabes ; Asenath Waite est l'une de ses étudiantes les plus attentives.

Moamar Shalad, Professeur De Langues Orientales

FOR 12	CON 14	TAI 13	INT 15	POU 15
DEX 14	APP 14	EDU 21	SAN 52	PdV 14

Bonus aux Dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 60%, dommages 1D3+1D4

Sabre 45%, dommages 1D8+1D4

Compétences : Anthropologie 25% ; Archéologie 20% ; Astronomie 10% ; Bibliothèque 75% ; Histoire 35% ; Lire/Ecrire Arabe 85% ; Lire/Ecrire Ourdou 45% ; Lire/Ecrire Perse 70% ; Lire/Ecrire Sanskrit 60% ; Mythe de Cthulhu 12% ; Occultisme 15%.

* Département d'Anglais : C'est le vieux Dr. Eastman qui dirige pour l'instant ce département, mais il est question qu'il prenne sa retraite. On parle d'Albert N. Wilmarth, professeur principal, comme de son remplaçant probable.

Il y a quelques cours d'histoire de la littérature au niveau de la licence, mais la plupart des textes étudiés sont choisis en fonction des classes d'expression anglaise, largement majoritaires, qui visent à donner aux étudiants un style littéraire et vivant. Le Département d'Anglais propose également quelques cours de linguistique descriptive analysant ou décrivant (selon la tendance de l'enseignant) la grammaire, les structures et l'évolution de la langue anglaise ; ainsi qu'un cours théorique, assuré par le Dr. Stanley Whitman, 49 ans, s'attachant à rechercher les principes fondamentaux communs à toutes les langues.

C'est le Département d'Anglais qui supervise les publications de la Miskatonic University - secteur d'activité en plein essor dont s'occupe plus particulièrement le Dr. Swanson Ames, 51 ans. Ce dernier est également responsable du journal étudiant le *Miskatonic University Crier.* Il en relit systématiquement tous les articles, prompt à biffer les lignes qui lui déplaisent. Il ne peut pas sentir l'étudiant qui occupe le poste de rédacteur en chef, un certain Howard Penobscott.

Albert N. Wilmarth, successeur probable du Dr. Eastman, a été sérieusement ébranlé par les découvertes qu'il a récemment faites dans le Vermont. Il est maintenant très lié avec le Dr. Armitage, et les deux hommes passent beaucoup de temps ensemble, comparant leurs expériences à Dunwich et dans le Vermont, et cherchant les clefs de ces énigmes. Wilmarth consacre une bonne part de son énergie à ces recherches, ce qui pourrait compromettre ses chances de devenir responsable du Département d'Anglais.

En plus de ses connaissances linguistiques et littéraires, Wilmarth s'intéresse de près à l'histoire de la Nouvelle-Angleterre, et il fait partie de la Société d'Histoire de la ville. Cet ancien d'Harvard est né et a grandi à Arkham, où il habite maintenant une grande maison héritée de ses parents, au numéro 118 de Saltonstall Street.

Albert N. Wilmarth, Professeur d'Anglais

FOR 11	CON 11	TAI 11	INT 17	POU 13
DEX 10	APP 13	EDU 19	SAN 51	PdV 11

Bonus aux Dommages : +0

Armes : Néant

Compétences : Bibliothèque 75% ; Crédit 65% ; Histoire Locale 50% ; Lire/Ecrire Grec Ancien 45% ; Lire/Ecrire Latin 40% ; Mythe de Cthulhu 12% ; Lire/Ecrire Allemand 60% ; Lire/Ecrire Français 65% ; Psychologie 35%.

* Département Des Beaux-Arts : Dirigé par le Dr. Arthur Goddard, il propose des cours pratiques et théoriques, ainsi que des cycles d'étude inspirés des théories de Ruskin sur l'évolution de l'architecture et de l'art européens au fil des âges. Il consacre aussi beaucoup d'énergie à l'organisation de manifestations culturelles au sein de l'université.

Dans le domaine de la musique, le Département des Beaux-Arts compte un quatuor à cordes fort dynamique, un petit orchestre et plusieurs chorales. Les performances des étudiants au sein de ces formations ne sont généralement pas prises en compte pour les évaluations de fin d'année.

L'artiste résident de l'université, David Rosen, a un style assez académique mais c'est, techniquement parlant, un peintre et un sculpteur accompli. Cela fait pratiquement dix ans qu'il travaille sur le campus, exécutant les commandes de l'université quand il s'en présente. En mars et avril 1925, il a fait une série de rêves très intenses, dans lesquels il voyait des constructions cyclopéennes, des cités englouties et la Mort-Qui-Songe. Il tenta de les exorciser dans des toiles ou des sculptures, sans parvenir à s'en libérer. Il produisit alors ses œuvres les plus marquantes, mais l'épuisement l'obligea à prendre un congé de maladie. Depuis qu'il a repris son travail, il n'a plus eu de problèmes de ce genre.

* La Fanfare Universitaire : Officiellement, cette formation de musiciens amateurs ne dépend pas des Beaux-Arts ; les enseignants de ce département ont même un certain mépris pour les étudiants bruyants et portés sur la boisson qui la composent.

* Les "University Players": Bien que la Miskatonic University ne propose pas de cours d'art dramatique et autres frivolités d'écoles de commerce, le Département des Beaux-Arts appointe un metteur en scène professionnel, Mme Alice Turner. Elle loge sur le campus et elle est chargée de monter chaque année six pièces du répertoire pour l'édification de la communauté (la première représentation a lieu en novembre). Comédiens, machinistes et maquilleuses, tous sont bénévoles, et leur travail au sein de la troupe n'est pas pris en compte au niveau de l'évaluation scolaire. Ils doivent obligatoirement faire partie de l'université ou être parents avec un étudiant ou un enseignant.

Chaque année, la troupe doit présenter "une œuvre du théâtre grec antique, deux œuvres du répertoire elizabéthain, une pièce écrite par un auteur américain - contemporain ou non - et une pièce écrite par un étudiant ou un enseignant de l'université - éventuellement une comédie."

* Le Département De Philosophie : C'est l'affaire d'un seul homme, pratiquement coupé du reste de l'univers : le Dr. George Kilbraith, 61 ans. Son enseignement laisse à penser qu'Henri Bergson est le seul philosophe marquant depuis Saint Thomas d'Aquin. Ses cours de logique formelle sont désespérément brouillons.

Faculté d'Histoire Et De Sciences Sociales : Elle est installée dans le bâtiment de la Faculté de Lettres. Son doyen, le Dr Harvey Wilcox, est historien de formation.

* Département d'Histoire : Il est dirigé par le Dr. Martin Fen, 53 ans, spécialiste de l'histoire européenne post-napoléonienne. Bien qu'il propose des cours assez variés, le gros du cursus obligatoire se rapporte à l'histoire de Etats-Unis et du Commonwealth.



Francis Morgan

* Département d'Histoire Antique : Le professeur Ferdinand C. Ashley, 36 ans, doit se joindre à l'expédition universitaire qui partira bientôt vers l'Australie. Il n'y a actuellement personne pour le remplacer à la tête du Département d'Histoire Antique.

* Département d'Anthropologie : Bien qu'il soit très cultivé et qu'il connaisse parfaitement les 12 tomes de l'édition originale du *Rameau d'Or* et les travaux - fort intéressants - de Margaret Murray, Abram Bethnell, qui dirige ce département, ne soupçonne pas que le Mythe de Cthulhu puisse être autre chose qu'un mythe.

Le plus jeune enseignant du Département d'Anthropologie est le professeur Tyler M. Freeborn ; il doit participer à l'expédition en Australie, organisée par l'université.

* Département d'Archéologie : L'archéologie n'en est qu'à ses balbutiements, elle est encore trop avide de gros titres dans les journaux pour avoir bonne presse dans les milieux universitaires. C'est le jeune Francis Morgan qui dirige ce département, au sein duquel il est le seul enseignant employé à plein temps. Il rêve de mettre au point des techniques de fouilles rigoureuses et normalisées afin que les trésors du passé nous parviennent intacts.

Morgan est l'une des trois personnes qui ont vu le corps de Wilbur Whately. Peu après, il a accompagné Rice et Armitage à Dunwich, où il a fait l'expérience de ce que pouvait être l'Horreur. Ce jeune homme athlétique sait manier les armes à feu, et il a déjà participé à de nombreuses expéditions sur des sites préhistoriques. Il prend actuellement des cours de pilotage sur le terrain d'aviation d'Arkham. Il fait partie du club de tir de la ville.

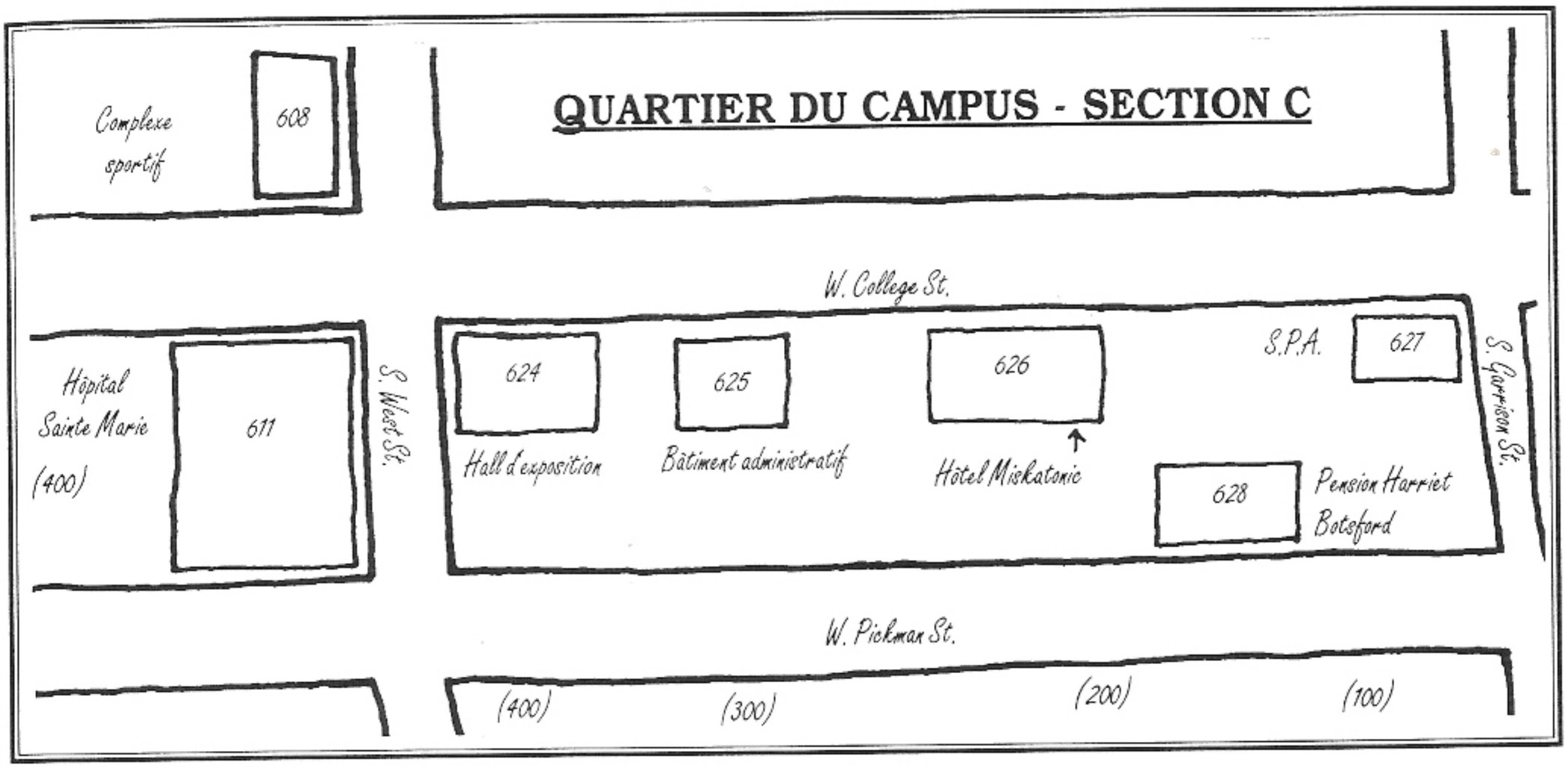
Francis Morgan, Scientifique Et Aventurier

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 : Coup de Poing 75%, dommages 1D3+1D4
Coup de Tête 35%, dommages 1D4+1D4
Coup de Pied 25%, dommages 1D6+1D4
Lutte 75%, dommages spéciaux
Revolver cal. 45 55%, dommages 1D10+2
Fusil cal. 30 semi-automatique 80%, dommages 2D6+3
Fusil de chasse à canon scié cal. 20 75%, dommages 2D6/1D6/1D3

Compétences : Anthropologie 15% ; Archéologie 75% ; Conduire Automobile 55% ; Conduire Engin Lourd 25% ; Dessiner une Carte 20% ; Discrétion 15% ; Ecouter 35% ; Ecriture cunéiforme Assyrienne 35% ; Egyptologie 60% ; Esquiver 45% ; Grimper 60% ; Hiéroglyphes Egyptiens 70% ; Lancer 45% ; Lire/Ecrire Arabe 40% ; Lire/Ecrire Hébreux 35% ; Monter à Cheval 45% ; Mythe de Cthulhu 14% ; Nager 45% ; Objets Abenakis 45% ; Lire/Ecrire Espagnol 45% ; Lire/Ecrire Souahéli 65% ; Piloter un Avion 45% ; Premiers Soins 45% ; Sauter 40% ; Se Cacher 20% ; Soigner Empoisonnement 15% ; Suivre une Piste 10% ; Trouver Objet Caché 65%.





Nathaniel Wingate Peaslee

* Département d'Economie et de Sociométrie : On y enseigne l'économie de manière théorique, et non en tant que science appliquée comme dans les écoles de commerce ; dans la mesure du possible, l'accent est cependant mis sur les réalités concrètes. Ce département utilise beaucoup de statistiques gouvernementales, mais aussi des informations et des méthodes d'analyse découvertes par des économistes indépendants. Le Dr. Harvey Cox a regroupé des statistiques générales que les investigateurs pourraient utiliser pour retrouver des indices de l'activité des entités du Mythe à l'échelle de la planète.

Le Dr. Anthony Westgate, responsable du Département Economie, consulte encore régulièrement Nathaniel Wingate Peaslee, qui a occupé cette fonction jusqu'en 1908.

Le Dr. Peaslee habite au numéro 590 (anciennement 27) de Crane Street. Il est actuellement en congé longue maladie, mais il a encore son bureau à la faculté, où il joue un rôle de conseiller. Il se consacre à des recherches personnelles dans des domaines très variés.

En août 1908, alors qu'il donnait un cours d'économie politique, Peaslee a été frappé d'une étrange amnésie qui s'est prolongée jusqu'en 1913. Il s'est remis à enseigner en 1914, mais a pris sa retraite peu après, expliquant qu'il était incapable de se concentrer sur son travail. Tout le temps qu'a duré son amnésie, il était sous l'emprise d'un membre de la Grande Race de Yith, qui utilisait son corps pour effectuer des recherches et parcourir le monde.

Peaslee revoit parfois certaines de ces expériences en rêve ; c'est pourquoi il a demandé, malgré son grand âge et ses antécédents médicaux, à participer à l'expédition financée par l'université qui doit partir pour l'Australie dans quelques semaines.

Compétences particulières : Mythe de Cthulhu 6%.

616
La Statue De Dean Halsey

Campus universitaire. Commandée à un sculpteur en 1906 et inaugurée deux ans plus tard, cette statue fut élevée grâce à une souscription. Les citoyens d'Arkham, reconnaissants envers le bon docteur Halsey, ne se firent pas prier pour honorer dignement cet homme qui s'était sacrifié durant la grande épidémie de 1905. Sa statue mesure près de trois mètres et repose sur un piédestal en marbre de Carrare de deux mètres de haut. Elle se dresse au milieu d'un petit jardin, entourée de bancs publics et de pigeons ; son regard bienveillant est tourné vers Church Street.

617
Locksley Hall

Campus universitaire. Construit en 1779, ce magnifique bâtiment en brique rouge de style géorgien est le plus ancien de l'université. Il abrite un grand auditorium pouvant accueillir 250 personnes, ainsi que des bureaux et plusieurs salles de conférences.

618
Le Dortoir Ouest

Campus universitaire. Le Dortoir Ouest date de 1888. Il est loin d'être luxueux, mais c'est un paradis comparé au Dortoir Est - couramment surnommé la Salle des Tortures. On y trouve une majorité d'étudiants en licence ou en maîtrise.

619
Le Dortoir Est

Campus universitaire. Il a été construit en 1863. Tout le monde le surnomme la "Salle des Tortures" à cause de la chaudière défectueuse, des sanitaires insuffisants, de la mauvaise isolation sonore et des portes et fenêtres qui laissent passer les courants d'air.

C'est ici que sont obligés de loger les étudiants de première et de deuxième années qui n'habitent pas chez leurs parents.

620
Dorothy Upham Hall

Campus universitaire. Ce dortoir de filles date de 1879. Il fut construit grâce à la généreuse donation que Dorothy Grace Upham fit à la Miskatonic University peu avant de mourir, en 1875. Elle exigea en retour que l'université accueille désormais des filles.

Les étudiantes de moins de 30 ans qui ne vivent ni avec leurs parents, ni avec leur mari sont contraintes de loger ici. Upham Hall est propre et bien entretenu, et le prix de la pension reste modeste.

621
La Résidence Universitaire

Campus universitaire. Ce bâtiment a été réaménagé en 1910 pour accueillir les enseignants célibataires, les maîtres assistants et les visiteurs de l'université. Un portier en contrôle l'entrée 24 heures sur 24.

622
La Résidence Du Président

Campus universitaire. Une hideuse villa de style néo-classique datant de 1892. Wainscott (réf. 625) parle de faire construire quelque chose de mieux, mais il n'a pas les fonds nécessaires.

623
La Bibliothèque Universitaire

Campus universitaire. Joyau de la Miskatonic University, elle renferme plus de 400 000 livres et brochures soigneusement sélectionnés. Elle occupe un grand bâtiment néo-gothique en granit haut de trois étages, construit en 1878 afin de remplacer l'ancienne bibliothèque devenue trop petite. Ses salles dallées de marbre, froides et pleines de courants d'air, seraient assez sinistres si de grandes fenêtres cintrées n'y déversaient des flots de lumière.

La bibliothèque est ouverte de 8 à 21 heures en semaine, et de 10 à 18 heures le samedi. La salle de documentation reste ouverte le dimanche entre 13 et 18 heures.

Un dogue attaché à une chaîne à côté de l'escalier d'entrée monte la garde toute la nuit, mais le Dr. Henry Armitage, responsable de la bibliothèque, a réussi à convaincre l'administration que d'autres mesures de sécurité étaient nécessaires. L'université a demandé à Dick Ace de venir installer un coûteux système d'alarme électrique.

Armitage a obtenu une maîtrise de Lettres à la Miskatonic University, un doctorat de Philosophie à Princeton et un doctorat de Littérature à Cambridge. C'est un homme de 73 ans avec une barbe blanche ; il vit avec sa femme au numéro 348 de W High Street. Il s'occupe de la bibliothèque depuis 1906 et connaît ses secrets mieux que personne.

Bien que le *Nécronomicon* figure depuis longtemps dans ses listes de prêt, Armitage n'a compris sa véritable signification qu'après sa rencontre avec Wilbur Whately, l'étrange jeune homme de Dunwich. Lorsque celui-ci a été tué par le chien de garde de la bibliothèque en tentant de dérober ce livre, le bibliothécaire s'est plongé dans sa lecture et en a découvert les terribles secrets. Accompagné par deux autres enseignants de l'université, Rice et Morgan, il s'est rendu alors à Dunwich, où il a affronté l'horrible frère jumeau de Whately, qu'il a vaincu grâce à d'étranges armes magiques.

Cette expérience a porté un sérieux coup à sa santé. Il est aujourd'hui sous étroite surveillance médicale et prend des médicaments pour soutenir son cœur malade.

Le Dr. Armitage, Lettré

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

Bonus aux Dommages : +0
Armes : Néant
Compétences : Bibliothèque 95% ; Cryptographie 75% ; Discussion 75% ; Eloquence 55% ; Histoire 65% ; Lire/Ecrire Allemand 70% ; Lire/Ecrire Français 80% ; Lire/Ecrire Grec 68% ; Lire/Ecrire Latin 75% ; Littérature 75% ; Mythe de Cthulhu 18% ; Occultisme 25% ; Psychologie 48%.

Wilfred Llanfer : Assistant d'Armitage. C'est un bibliothécaire compétent, mais il ignore tout du Mythe de Cthulhu. Il se peut qu'Armitage lui confie certains de ses secrets.

Archives Journalistiques : Les archives de l'université et les journaux reliés en dossiers sont conservés dans le sous-sol de la bibliothèque.

Il y a là les collections pratiquement complètes des deux quotidiens locaux, l'*Advertiser* et la *Gazette*, ainsi que des parutions qui les ont précédés. En 1888, la terrible crue de la Miskatonic River a détruit une partie de ces archives, dont les numéros de la *Gazette* parus de 1845 à 1858 et de 1864 à 1868, ceux de l'*Advertiser* parus de 1851 à 1863, ceux de l'*Arkham Bulletin* parus en 1823 et 1826, et ceux du *Miskatonic Valley Gleaner* parus de 1830 à 1831. La salle des archives renferme aussi des collections reliées de l'*Aylesbury Transcript* (de 1844 à nos jours), de l'*Innsmouth Courier* (de 1833 à 1846), du *Kingsport Chronicle* (de 1829 à nos jours), et du *Newburyport Correspondent* (de 1839 à nos jours).

La plupart des livres de la bibliothèque sont rangés dans les salles des étages supérieurs.

Ouvrages Relatifs Au Mythe : Armitage n'a confié son secret qu'à quelques rares personnes, mais il est plongé dans d'actives recherches sur le Mythe de Cthulhu. Il a placé certains ouvrages (dont le *Nécronomicon)* sur une liste rouge et il est préoccupé par le contenu des cours de métaphysique médiévale que donne actuellement le Dr. Shalad. Ayant comparé son expérience avec celles d'Albert N. Wilmarth, il se méfie, à juste titre, des étrangers qui veulent consulter le *Nécronomicon*.

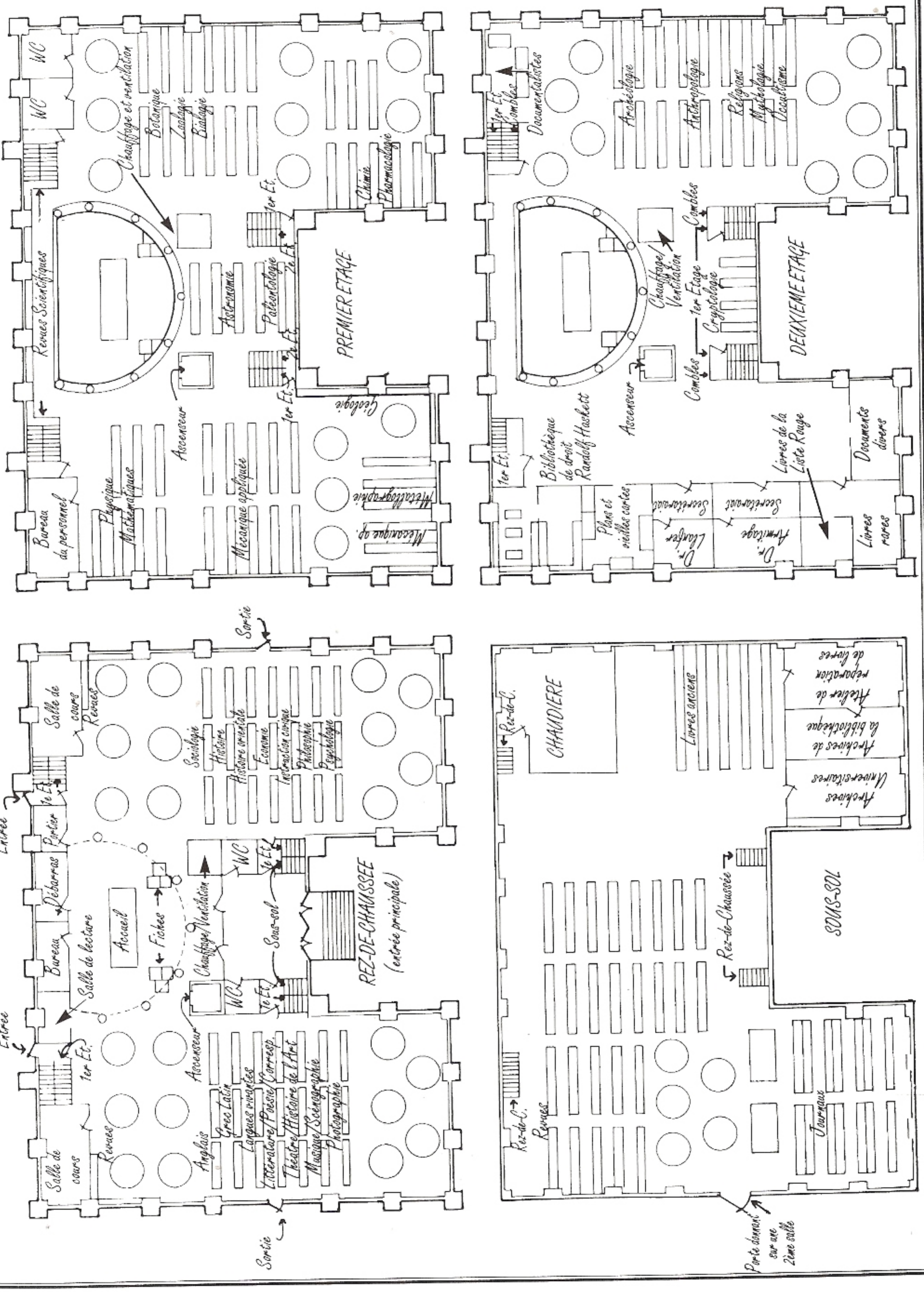


Henry Armitage

Les rayonnages consacrés à l'anthropologie contiennent, entre autres, une édition originale complète en 12 volumes du *Rameau d'Or* de Frazer et un exemplaire du *Culte des Sorcières en Europe Occidentale*. *Le Peuple du Monolithe* de Justin Geoffrey et *Azathoth et Autres* d'Edward Derby sont rangés avec les autres recueils de poètes américains.

Prodiges de la Canaan de Nouvelle-Angleterre figure dans l'index des ouvrages de la bibliothèque, mais il n'a pas été remis à sa place et

LA BIBLIOTHEQUE UNIVERSITAIRE



demeure pour l'instant introuvable. Wilmarth s'efforce de remettre la main dessus et s'il y parvient, il demandera à Armitage d'inscrire ce livre sur sa liste rouge et de le ranger dans la chambre forte du deuxième étage de la bibliothèque.

Armitage a déjà placé là tous les ouvrages relatifs au Mythe qu'il a pu retrouver dans la bibliothèque. Il a systématiquement passé en revue tous les rayonnages, inscrivant sur sa liste rouge pratiquement tous les livres du Mythe qui s'y trouvaient. Pour les obtenir, il faut désormais son autorisation personnelle, et on ne peut les consulter que sous la surveillance attentive d'un enseignant ou d'un documentaliste digne de confiance.

Avant l'affaire de l'Abomination de Dunwich, la bibliothèque possédait déjà l'un des cinq exemplaires connus de la traduction latine du *Nécronomicon*, ainsi qu'une édition originale des *Unausprechlichen Kulten* (livre fabuleusement rare) et un exemplaire un peu usé du *Livre d'Eibon*. Avec l'autorisation de la famille, Armitage a récupéré les livres de Wilbur Whately, parmi lesquels figuraient les *Manuscrits Pnakotiques*, la version latine de *Liber Ivonis* et un exemplaire en piteux état de la traduction par John Dee du *Nécronomicon*. Armitage possède toujours le journal de Whately, qu'il a finalement renoncé à brûler. Il le conserve dans un tiroir fermé à clef de son bureau, avec ses notes personnelles et la transcription des passages qu'il a déjà déchiffrés. Il poursuit son travail de cryptographe mais ne permet à personne de lire ses notes.

Armitage a également fait l'acquisition d'un exemplaire du *Culte des Goules*, qu'il a payé une petite fortune ; et il négocie actuellement l'achat du fameux *De Vermiis Mysteris* avec un mystérieux correspondant français (il lui faudra peut-être envoyer quelqu'un chercher ce livre en France).

Les deux ouvrages du Dr. Laban Shrewsbury figurent eux aussi sur la liste rouge *(Cthulhu dans le Nécronomicon* et *Etude du Mythe chez les Tribus Primitives d'Aujourd'hui avec Référence au Texte de R'Lyeh* – bonus au Savoir : +4% ; effet sur la SAN: -1D6 ; multiplicateur de sorts: x1), ainsi que *Les Tessons d'Eltdown* (livre paru en 1913 contenant la traduction très approximative des mystérieux symboles qui décoraient des fragments de poteries découverts dans le sud de l'Angleterre).

Ouvrages Relatifs Au Mythe Ne Figurant Pas Sur La Liste Rouge : Quelques documents traitant indirectement du Mythe ont échappé à la vigilance d'Armitage :

La rarissime monographie d'Eli Davenport publiée en 1839 (recueil de vieilles légendes indiennes liées aux activités des Fungi en Nouvelle-Angleterre).

Le texte d'un sermon prononcé à Dunwich en 1747, dans lequel le révérend Abijah Hoadley attribuait au Démon les mystérieux grondements entendus dans la région (Hoadley disparut peu de temps après l'avoir prononcé).

Le rapport rédigé en 1882 par des enseignants de l'université sur l'étrange météorite qui s'était abattue sur la ferme des Gardner (ce rapport ne donne aucune explication du phénomène mais il énumère des indices inquiétants).

Une étude sismologique effectuée en 1902 par la Miskatonic University afin d'expliquer les grondements sourds enregistrés dans la région de Dunwich depuis plusieurs siècles.

Des numéros récents du *Journal of the American Psychology Society* contenant des articles du Dr. Peaslee, du Département d'Economie, relatifs à sa curieuse amnésie et aux rêves étranges qu'il avait faits par la suite.

Les Fragments de Celaeno, manuscrit déposé à la bibliothèque par le professeur Laban Shrewsbury peu avant qu'il ne disparaisse mystérieusement en septembre 1915.

624
Le Hall d'Exposition

687 W College Street. Ce musée construit en 1902 est ouvert au public de 10 à 18 heures, du lundi au samedi. Il contient une vaste galerie d'histoire naturelle, avec entre autres une reconstitution d'un squelette de brontosaure et bien d'autres fossiles de taille plus modeste. Dans une série de salles plus petites, sont exposés des échantillons de roches, des animaux empaillés et des reconstitutions de scènes de la vie quotidienne des hommes préhistoriques (les étudiants prétendent que les filles, qui s'intéressent de près à ces primitifs fort peu vêtus, ne dédaignent pas d'autres plaisirs non moins primaires).

La galerie d'art populaire renferme quelques bijoux réalisés à Innsmouth et, si l'on en croit la nouvelle *Dreams in the Witch House*, elle devrait cette année s'enrichir d'une statuette de métal représentant un Ancien (fragment d'un ornement de balcon que Walter Gilman a ramené d'une mystérieuse cité datant d'avant le premier homme).

Lorsque Witch House s'effondrera, en 1931, les livres et documents divers de la maison reviendront à la bibliothèque universitaire, et le hall d'exposition fera l'acquisition d'une coupe et d'un couteau anciens visiblement destinés à des sacrifices, d'une petite statuette d'Ancien sculptée dans une curieuse pierre bleue et du squelette difforme de Brown Jenkin.

625
Le Bâtiment Administratif

333 W College Street. Construit en 1912 et haut de trois étages, il domine pratiquement tout le campus. Le rez-de-chaussée contient le local du *Miskatonic University Crier* et des bureaux de renseignement, d'inscription, ou d'accueil. Le premier étage est occupé par les bureaux du personnel administratif, et le troisième abrite ceux du président de l'université, du vice-président et des enseignants, ainsi que quelques salles de cours et de conférences. Ce bâtiment est ouvert au public de 8 heures à midi et de 13 à 17 heures, du lundi au vendredi.

Par semestre, l'inscription aux cours coûte 455 dollars, le logement en dortoir 25 dollars, et les trois repas quotidiens au restaurant universitaire 87.25 dollars.

Depuis 1879, la Miskatonic University accueille quelques femmes et un petit contingent de jeunes Chinois, Africains et Polynésiens dont les études sont financées par des œuvres religieuses. 95% des étudiants sont cependant des hommes de race blanche, de confession protestante et de langue anglaise, pour la plupart aisés et souvent issus de vieilles familles d'Arkham.

L'université prend très au sérieux son rôle de substitut parental et fixe dans le moindre détail l'emploi du temps et les règles de vie des étudiants. Extinction des feux à 22 heures, cours et dortoirs distincts pour les étudiantes, respect des vieilles traditions universitaires, sont à l'époque chose commune, mais ceux qui ont appris à se débrouiller tout seuls dans des régions moins puritaines trouvent parfois cette discipline trop rigide. Les étudiants doivent se lever lorsque leur professeur entre dans la classe, et ceux qui ne le font pas sont renvoyés de l'université. Si l'un d'entre eux se montre indiscipliné, il risque de se retrouver



Harvey Wainscott

consigné dans sa chambre en dehors des heures de cours ou de bibliothèque - le conseil de discipline et les surveillants de dortoirs veillent à ce que la sanction soit appliquée.

Les enseignants et les autres membres du personnel doivent non seulement être compétents mais aussi avoir une moralité et une réputation irréprochables. Ceux qui se trouvent mêlés à des situations scabreuses ou font l'objet de ragots ne restent généralement pas longtemps à la Miskatonic University.

L'université n'accorde chaque semestre que 20 bourses d'études, qui couvrent uniquement les frais d'inscription aux cours (certaines œuvres de bienfaisance offrent parallèlement des aides plus ou moins importantes). Les étudiants qui en bénéficient doivent se débrouiller par leurs propres moyens pour payer leur pension et se procurer un peu d'argent de poche. Il ne fait pas bon être pauvre dans les années 20 !

Le semestre d'automne dure de septembre à fin janvier, avec trois semaines de vacances pour Noël. Celui de printemps commence soit le cinquième lundi de janvier, soit le premier lundi de février, et s'achève le deuxième vendredi de juin. Pendant l'été, l'université propose quelques cours de soutien ou d'initiation destinés aux étudiants de première et deuxième années, mais aucun cours de licence ou de maîtrise.

Le Dr. Harvey Wainscott, Président : Cet ancien doyen de l'université de Dartmouth a aujourd'hui 48 ans. Il a été nommé par le conseil d'administration de la Miskatonic University il y a trois ans, et il a présidé à la réorganisation qui a donné naissance aux facultés et aux départements actuels. Il y a gagné quelques ennemis parmi les enseignants et les louanges du conseil d'administration, qui approuve ses efforts de modernisation et s'enorgueillit de pouvoir proposer un programme d'étude aussi riche dans les disciplines scientifiques. L'université ne créera une section d'études commerciales qu'en 1948, lorsque les subventions fédérales commenceront à tomber, puis à pleuvoir.

Wainscott a soulevé pas mal de controverses en défendant activement sa candidature à la mairie d'Arkham contre M. Peabody, qui dirige la ville depuis de nombreuses années. L'élection doit avoir lieu le 6 novembre.

David Edmund, Vice-Président : Il occupait déjà ses fonctions sous la présidence du Dr. Addleson, le prédécesseur de Wainscott, et il a été assez déçu qu'on ne lui propose pas le poste de président. C'est un excellent gestionnaire, mais il n'a pas l'étoffe d'un dirigeant. Son rôle de bras droit du président lui convient à merveille, même s'il n'apprécie guère certaines réformes de Wainscott.

Mlle Ruth Ellen Whitby, Secrétaire Et Archiviste : Mlle Whitby, qui vient d'avoir 37 ans, est encore dans la fleur de sa vie affective et intellectuelle. C'est une secrétaire compétente, efficace, et tout aussi passionnée par ses dossiers administratifs que le Dr. Armitage par les livres de sa chère bibliothèque.

Le Miskatonic University Crier : Surnommé "L' Insidieux" par ses ennemis. Le rédacteur en chef de cet hebdomadaire étudiant est le jeune Howard Penobscott, fan d'Henry Luce et petit agitateur fort irritant. Il est très maigre et cligne constamment des yeux derrière ses petites lunettes à monture d'acier. Il préfère les articles de fond aux reportages et se glorifie de tenir tête à l'administration de l'université. Ses conflits avec son conseiller et censeur Swanson Ames sont chroniques ; il prend un malin plaisir à glisser des articles polémiques dans le journal à l'insu d'Ames, qui a horreur de faire des vagues et s'affole pour un rien. Même le président Wainscott, pourtant très tolérant, ne parvient pas à le trouver sympathique (même s'il reconnaît l'ingéniosité de ses méthodes).

626
L'Hôtel Miskatonic

Block 200, W College Street. C'est le meilleur hôtel d'Arkham et aussi le plus cher. Il occupe un immeuble de cinq étages offrant une vue imprenable sur le campus de l'université. Les chambres les moins chères coûtent 5 dollars la nuit (en période de rentrée et de retours de vacances, les suites du dernier étage se louent 50 dollars la nuit).

627
Société Protectrice Des Animaux

111 W college Street. Cette association est généreusement financée par les citoyens les plus riches d'Arkham. Sa présidente, Wilma Peabody, 62 ans, est la sœur du maire ; elle a attaqué en justice des étudiants accusés de se livrer à des sacrifices de chiens et de chats au cours d'étranges cérémonies. Elle a fait appel à Edwin Cassidy pour représenter son association et espère bien parvenir à faire voter des textes qui feraient des animaux familiers autre chose que de simples objets et sanctionneraient ceux qui les martyrisent ou les abattent sans raison valable.

628
La Pension Harriet Botsford

122 W. Pickman Street. En partie financée par les donations de feu Harriet Botsford, cette pension pour femmes seules loue de vastes chambres meublées au prix dérisoire de 16 dollars par mois. Son règlement intérieur est assez strict. On ne peut recevoir d'appel téléphonique dans les chambres, et les hommes ne sont admis que dans le hall d'entrée - une pièce très agréable avec un piano et une cheminée. Les invitées des pensionnaires doivent être présentées à la réception et elles ne peuvent rester dormir au foyer plus d'une semaine. La porte d'entrée est fermée à 21 heures ; les pensionnaires qui désirent rentrer plus tard doivent prévenir à l'avance (elles n'ont pas les clefs, c'est Mme Abigail Flint qui vient personnellement leur ouvrir, ainsi qu'à leurs invitées éventuelles). Tout manquement grave au règlement entraîne une expulsion de la pension - à Arkham, il n'en faut pas beaucoup pour être mis à la porte.

NOTES DU GARDIEN :

.....

.....

.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

FRENCH HILL
Quartier N° 7

Le quartier de French Hill, dominé par la flèche sombre de Bayfriar's Church, abrite les plus vieilles demeures d'Arkham. Cette petite colline est couverte de rangées de maisons en brique aux toits pointus, avec par endroits quelques immenses villas géorgiennes. Certaines maisons perchées sur la pente abrupte penchent dangereusement vers les rues étroites. Les impasses ne sont parfois que des escaliers de pierre qui serpentent entre les bâtisses et viennent buter, tout en haut, sur un porche sombre.

Encore aujourd'hui, ce quartier est essentiellement irlandais. Les plus prospères de ses habitants vivent sur le versant est de la colline et au-dessous d'East Street, dans les maisons les plus récentes, dotées de petits jardins et d'arrière-cours. Les Irlandais les plus pauvres vivent sur les versants nord et ouest, avec quelques Polonais. Une bonne partie de la communauté québécoise d'Arkham a élu domicile sur le versant nord.

Le quartier polonais, avec ses maisons à pignons et à toits pointus agglutinées les unes aux autres, correspond grosso modo aux six *blocks* situés au sud-ouest de la colline et délimités par College Street au sud, Garrison Street à l'ouest, Peabody Avenue à l'est et High Street au nord.

701
La Droguerie Walgreen

Angle sud-est de Garrison et Church Streets. Elle fait partie d'une chaîne de magasins qui vendent des médicaments, des articles de mercerie, des cosmétiques, des boissons non alcoolisées et bien d'autres produits. On peut y apporter des pellicules à développer.

702
Le Marchand De Cycles Du Campus

146 E Church Street. On peut lui acheter une bicyclette pour 24 dollars, ou en louer une à la journée pour 75 cents. Le magasin effectue aussi les réparations, et on y trouve des pneus, des cadres, de la colle et des rustines.

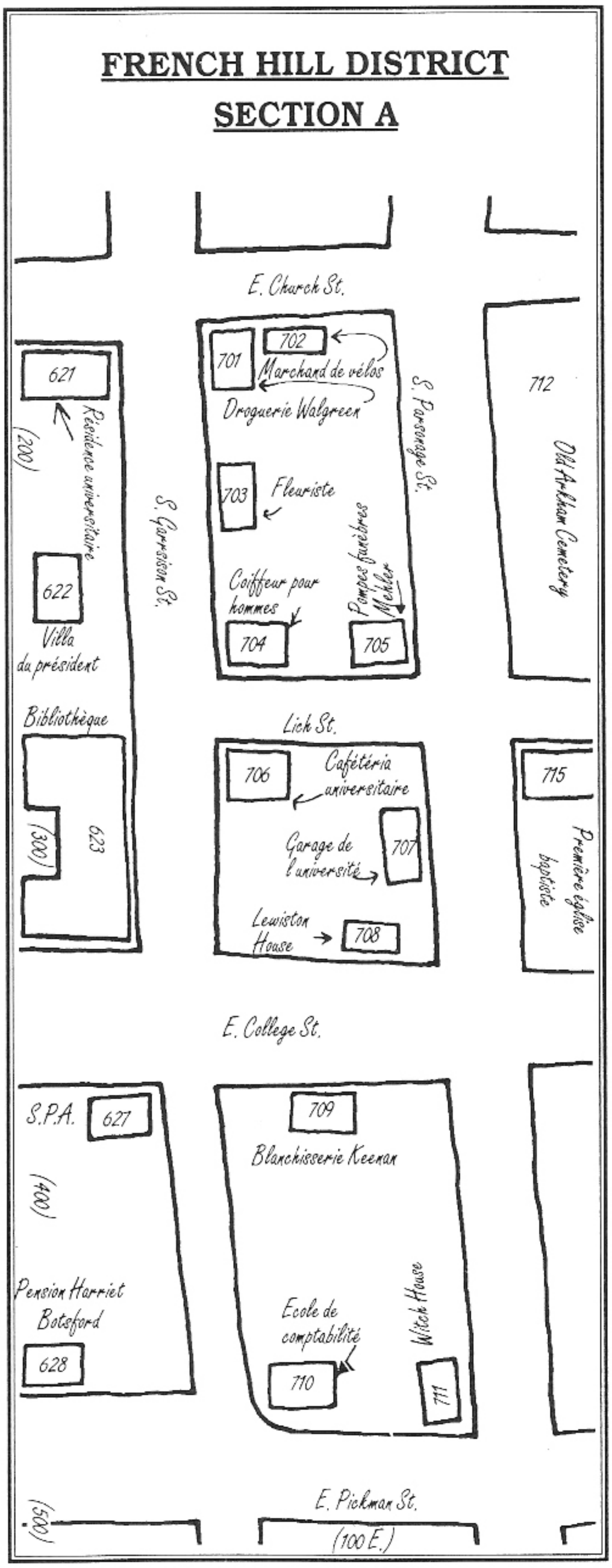
703
Winside, Fleuriste

259 S Garrison Street. Le Dr. Homer Winside est un ancien professeur de la Miskatonic University. Il a participé à de nombreuses expéditions sous les tropiques et, lorsqu'il a pris sa retraite, il y a quelques années, il s'est mis à vendre des fleurs. C'est un botaniste compétent, qui connaît particulièrement bien les plantes toxiques et carnivores. Il a étudié la zone de la Lande Brûlée sans parvenir à expliquer ce phénomène.

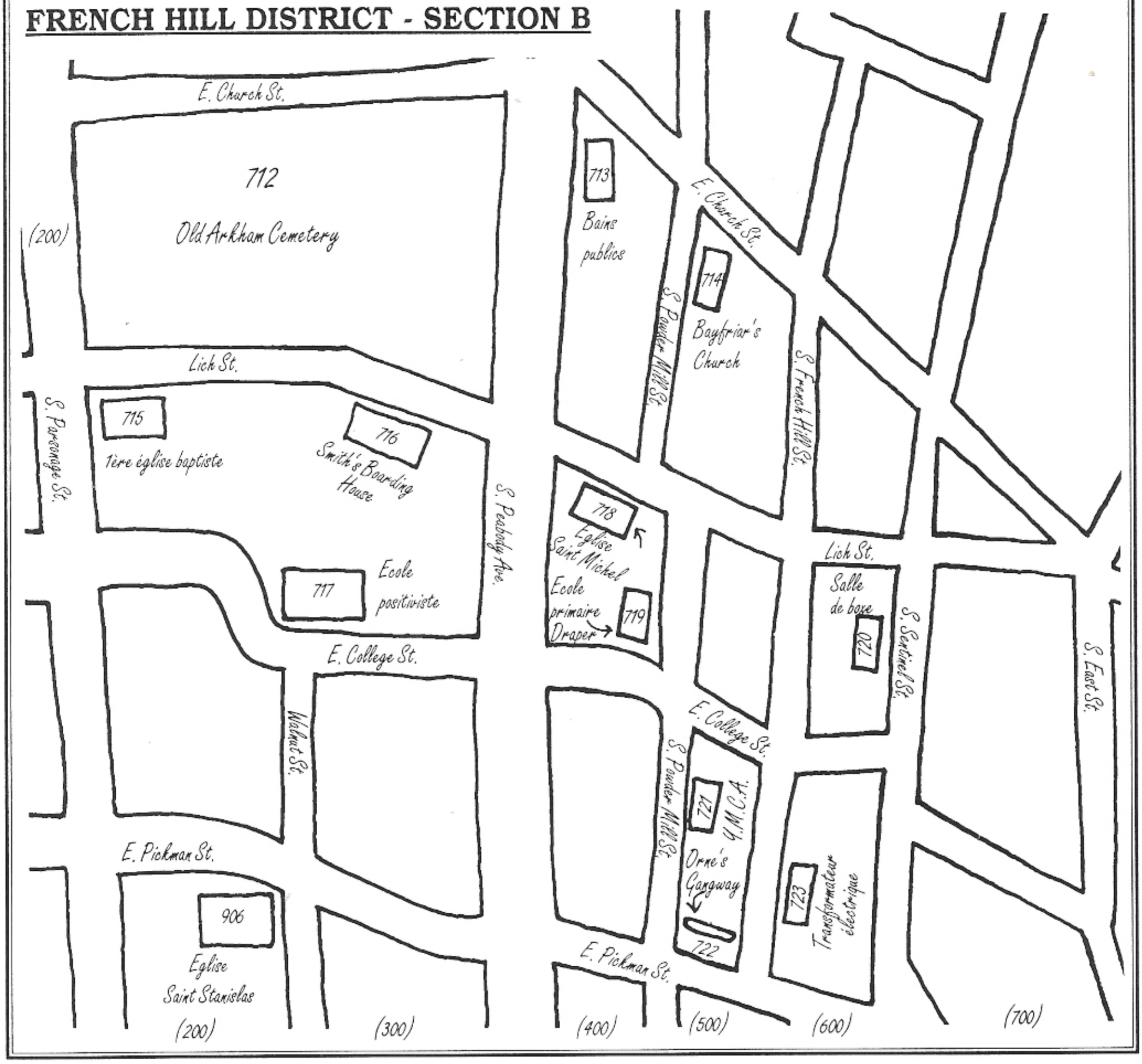
Compétences particulières : Botanique 88%.

704
A l'Université, Coiffeur Pour Hommes

271 S Garrison Street. Coupes de qualité et ragots garantis. Beaucoup d'étudiants et d'enseignants de l'université viennent ici se faire raser et couper les cheveux.



FRENCH HILL DISTRICT - SECTION B



705
Pompes Funèbres Mehler

171 Lich Street. Melher a la clientèle huppée de la ville. Moyennant un petit supplément, il conduit les cercueils au cimetière dans un corbillard tiré par deux juments arabes blanches (les familles d'Arkham, qui trouvent cela ostentatoire, préfèrent généralement le traditionnel fourgon noir).

Bien que ce ne soit pas indiqué sur sa vitrine, Mehler propose aussi un service de crémation (les urnes funéraires sont déposées dans le caveau privé de l'entreprise de pompes funèbres ou dans une crypte de Christchurch Cemetery).

706
La Cafétéria Universitaire

311 S Garrison Street. Pour 35 à 45 cents, elle propose des repas corrects à une clientèle essentiellement estudiantine. Ouvert de 6 heures à 15h30, du lundi au samedi.

707
Le Garage De l'Université

334 S Parsonage Street. C'est ici que l'on gare et que l'on répare les véhicules de la Miskatonic University, sous la direction de Bob Bradbury, responsable du Département Entretien.

Moyennant un dollar par semaine, des particuliers peuvent aussi venir y garer leur voiture. Le mécanicien employé à temps partiel s'appelle Herb Gordon. Ouvert de 7h30 à 18 heures, du lundi au samedi.

Compétences particulières : Réparation Automobile 52%.

708
Lewiston House

181 E College Street. Ce petit hôtel loue des chambres modestes mais propres pour 1.75 dollars la nuit. Si l'on s'y installe au mois ou à la semaine, le tarif est encore plus

raisonnable. Le gérant surveille de près ses clients et les jeunes gens qui rentrent régulièrement à des heures impossibles ne font pas long feu dans son établissement.

709
La Blanchisserie Keenan

152 E College Street. Empesage sur demande. Les vieux messieurs d'Arkham ont une préférence pour ce blanchisseur, qui repasse admirablement bien les chemises à plastron.

710
L'Ecole De Comptabilité De Nouvelle-Angleterre

103 E Pickman Street. Les cours d'initiation durent un semestre et coûtent 40 dollars. Les personnages qui les suivent assidûment bénéficient ensuite d'un bonus d'1D6% en Comptabilité. L'école propose aussi des cours de perfectionnement (même durée, même tarif et même bonus - jusqu'à concurrence de 50%).

711
Witch House

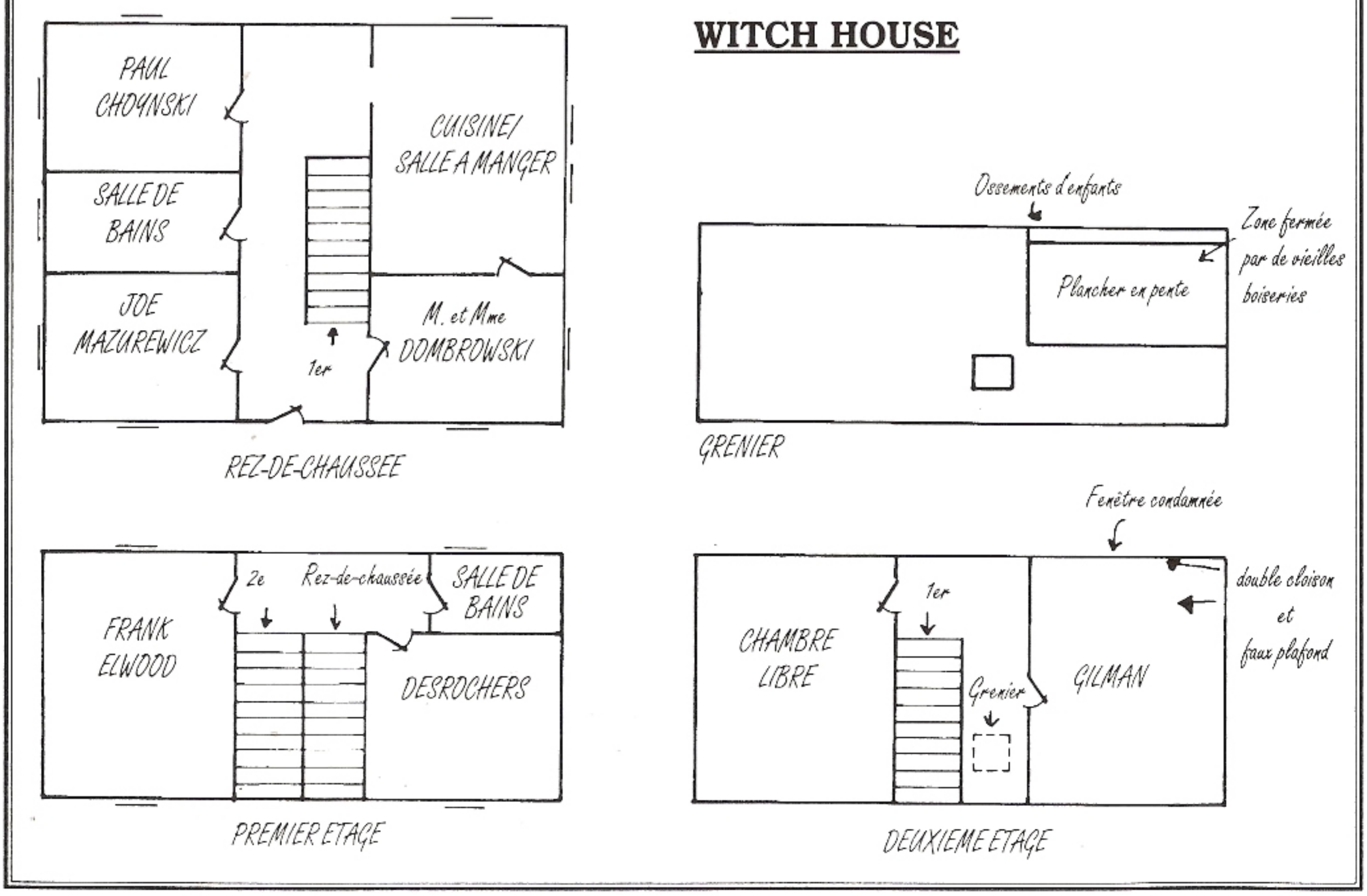
197 E Pickman Street. On y trouve des chambres à louer, mais l'endroit a mauvaise réputation. Les locataires, à l'exception de Walter Gilman et Frank Elwood, deux étudiants, sont assez pauvres. Les gérants, M. et Mme Dombrowski, viennent encaisser les loyers (25 dollars par mois) et assurer l'entretien des locaux.

La maison a 235 ans et c'est peut-être la plus ancienne d'Arkham. Elle fut jadis occupée par Keziah Mason qui, après avoir été emprisonnée par les autorités de Salem, parvint à s'évader et disparut mystérieusement. Mason avait signé de son sang le *Grand Livre d'Azathoth* de l'Homme Noir - l'un des nombreux avatars de Nyarlathotep- et elle avait appris à voyager dans le temps et l'espace.

Depuis sa disparition, il semble qu'elle soit revenue au moins deux fois dans le minuscule réduit situé au-dessus de la chambre mansardée du deuxième étage. Elle s'y est livrée à des sacrifices d'enfants. L'espace qui sépare la cloison de la chambre du dessous du mur extérieur est rempli des ossements de ses nombreuses victimes. Lorsque la sorcière se trouve dans le réduit, on distingue un halo de lumière violette à la fenêtre, et parfois même sous la porte de Walter Gilman.

Ce dernier, brillant étudiant du Département de Mathématiques de l'université, pense que les soit-disant sorcières de jadis ont dû utiliser les propriétés de ce qu'il appelle l'hyperphysique. C'est délibérément qu'il a choisi de loger dans la chambre mansardée du deuxième étage - celle avec le faux plafond et la curieuse cloison - espérant ainsi découvrir les secrets de Keziah Mason. Il commence à faire des rêves troublants.

Depuis des siècles, des rumeurs courent dans la région selon lesquelles la sorcière et son rat apprivoisé surnommé Brown Jenkin hantent les rues d'Arkham à la recherche de victimes pour leurs sacrifices. Ces rumeurs sont fondées. Keziah Mason préside à d'étranges cérémonies sur l'île et se réunit avec les autres membres de l'Evil Coven dans le



vallon stérile situé derrière Meadow Hill. Si l'on aperçoit Brown Jenkin le jour du premier mai ou de la Toussaint, on peut être sûr qu'un jeune enfant va bientôt disparaître.

Si les paysans incultes et superstitieux appellent souvent le numéro 197 de Pickman Street "Witch House" (la Maison de la Sorcière), la plupart des habitants d'Arkham ont oublié son passé trouble. A supposer qu'un personnage cherche à louer la chambre voisine de celle de Walter Gilman, il a peu de chances de s'apercevoir que l'endroit est hanté - à moins d'avoir toujours vécu à Arkham et de réussir un jet de Savoir inférieur ou égal à 3 fois son EDU. Des recherches auprès de la Société d'Histoire et un jet de Bibliothèque réussi pourront cependant lui permettre de retracer l'histoire de la maison.

Walter Gilman : C'est un étudiant surdoué mais instable. Les recherches qu'il a effectuées sur le *Nécronomicon*, le *Livre d'Eibon* et les *Unausprechlichen Kulten* ont certes confirmé ses théories sur l'hyperphysique, mais elles ont aussi perturbé son équilibre mental. Peut-être restera-t-il dans la maison, peut-être son ami Elwood parviendra-t-il à le persuader de déménager... Cette deuxième éventualité laisserait deux chambres libres pour des investigateurs sans méfiance.

Walter Gilman, Etudiant en Mathématiques Surdoué

FOR 13	CON 11	TAI 14	INT 17	POU 14
DEX 12	APP 14	EDU 19	SAN 22	PdV 13

Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Néant
Compétences : Bibliothèque 65% ; Ecouter 90% ; Mathématiques 85% ; Mythe de Cthulhu 26% ; Occultisme 35%.

Frank Elwood, Etudiant en Mathématiques

FOR 12	CON 12	TAI 14	INT 15	POU 12
DEX 13	APP 10	EDU 17	SAN 77	PdV 13

Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Coup de Poing 55%, dommages 1D3+1D4
Compétences : Bibliothèque 35% ; Mathématiques 50%.

Keziah Mason, Sorcière Immortelle

FOR 14	CON 15	TAI 10	INT 21	POU 23
DEX 14	APP 8	EDU 25	SAN 0	PdV 13

Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Couteau de Boucher 65%, dommages 1D6+1D4
Sorts : Contacter Nyarlathotep*, Enchanter un Objet, Flétrissement, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth, Vers (voir scénario intitulé "d'Ame et de Corps")

Cette sorcière a une excellente connaissance des Portails et semble capable d'entraîner ses victimes dans d'autres espaces-temps contre leur volonté (en cas d'échec d'un jet POU contre POU sur la table de résistance).

* Keziah Mason peut apparemment entrer en contact avec cette entité quand elle le désire et sans qu'il lui en coûte aucun point de Magie.

Compétences : Astronomie 35% ; Baratin 70% ; Discrétion 30% ; Discussion 70% ; Eloquence 85% ; Enlèvement d' Enfants 65% ; Histoire 40% ; Mythe de Cthulhu 81% ; Occultisme 65% ; Organiser Rituels 80% ; Pharmacologie 70% ; Psychologie 50% ; Se Cacher 65% ; Soigner Empoisonnement 70% ; Trouver Portail 80%.

Perte de SAN : 1/1D2 à la première rencontre.



Walter Gilman



Keziah Mason

Brown Jenkin, Rat Apprivoisé

FOR 4	CON 5	TAI 3	INT 14	POU 12
DEX 18	EDU 3	SAN 0	Dép. 9	PdV 4

Armes : Morsure 80%, dommages 1D2
Compétences : Ecouter 70% ; Ronger 65% ; Se Cacher 85%
Perte de SAN : 0/1D4 à la première rencontre.

712
Old Arkham Cemetery

250 E Church Street. Ce vieux cimetière construit par les fondateurs d'Arkham contient certaines des plus anciennes sépultures de la ville (de nombreuses pierres tombales datent du XVII° siècle et la plus récente a été gravée en 1743 ; certaines stèles, rongées par la pluie et le vent, ne sont même plus lisibles). Les Goules ont pillé les caveaux.

713
Les Bains Publics Du Southside

209 S Peabody Avenue. Bien que la démocratisation des sanitaires modernes fasse baisser la fréquentation de cet établissement, pouvoir prendre un bon bain chaud à domicile reste encore un luxe dans certains quartiers d' Arkham. Ici, on peut se laver pour 20 cents. Les matinées sont réservées aux femmes et les après-midi aux hommes. Ouvert de 6 à 19 heures, du mardi au samedi.

714
Bayfriar's Church

540 E Church Street. Cette église aux briques noircies par la fumée date du milieu du XIX° siècle et domine le quartier de French Hill de sa silhouette sinistre. Elle est fermée depuis plusieurs générations et personne ne semble se rappeler pourquoi. Parmi les livres qui moisissent sur les étagères de la crypte, se trouve un exemplaire de *Cthaat Aquadingen* .

715
La Première Eglise Baptiste d'Arkham

214 Lich Street. Construite en 1743, c'est la plus vieille de la ville qui soit encore debout. Son imposant clocher se découpe sur le ciel. Ses fidèles ont pour guide spirituel le révérend Charles Noyes, et leurs dons financent, entre autres, le foyer d'accueil pour les pauvres de River Street.

A la fin du siècle dernier et au début de celui-ci, la congrégation baptiste d'Arkham était dirigée par le révérend Ward Phillips, un érudit mystique, auteur de *Prodiges de la Canaan de Nouvelle-Angleterre*. Un exemplaire de son livre, ainsi que des piles de lettres, de sermons et d'essais non publiés, sont conservés dans les archives de l'église avec le registre des baptèmes, des enterrements et des mariages qui y ont été célébrés.

716
Smith's Boarding House

288 Lich Street. Cette pension de famille respectable est tenue par M. Phineas Smith et son épouse Harriet, tous deux-quinquagénaires. Les chambres du premier étage, spacieuses et aérées, se louent 49 dollars par mois, et les repas sont de bonne qualité. Les Smith sont assez collet monté et ils ont tendance à fourrer leur nez dans les affaires de leurs pensionnaires. Si l'un d'eux arrive en retard au dîner, il y a de bonnes chances que son repas soit déjà reparti en cuisine ou qu'il ait été jeté, et les propriétaires ne lui proposeront certainement pas de manger un morceau sur le pouce, ce n'est pas dans leurs habitudes ! Ils ont quatre locataires, dont Alain Couzon et l'orfèvre Elisha Waite.

Alain Couzon : Couzon a environ 40 ans et il a appris l'art de l'hypnose au Québec. Il gagne quatre sous en pratiquant cette technique sur des patients qui veulent arrêter de fumer ou de boire, ou qui cherchent à se débarrasser de phobies. Il enseigne également son art à quelques élèves et écrit parfois des articles en français ou en anglais pour des revues spécialisées.

Moyennant 200 dollars payables à l'inscription, il propose des cours qui s'échelonnent sur six mois. Ses élèves en sortent avec une compétence en Hypnose d'1D20+10% (jusqu'à concurrence de 50%) - à condition de posséder au départ un POU d'au moins 14. Ceux qui ont un POU inférieur perdent leur argent : il n'acquerront jamais cette compétence.

Compétences particulières : Hypnose 85% ; Parler Français 75%.

717
L'Ecole Positiviste

297 E College Street. Propose des cours du soir hebdomadaires qui durent un semestre et coûtent 50 dollars (comme dit le Dr. Delbert Chanson, celui qui les donne, "Mon pauvre ami, un doctorat en Mnémologie, ça se paye !"). Si un personnage les suit assidûment, il bénéficiera d'un bonus d'1D6% en Eloquence ou en Discussion (au joueur de choisir) jusqu'à concurrence de 50%.

718
L'Eglise Catholique Saint Michel

432 Lich Street. C'est un ancien lieu de culte presbytérien qui a été racheté par la congrégation catholique d'Arkham en 1854. Les fidèles s'y réunissent sous la direction du père Paul Sheene.

Sheene éprouve quelque gêne à accepter les généreuses donations en liquide de Danny O'Bannion, mais sa philosophie religieuse lui permet d'établir un distinguo entre l'homme et l'argent qu'il donne (cet argent sert à financer un programme sportif visant à occuper les jeunes garçons qui traînent dans les rues). D'un naturel sentimental, O'Bannion se confesse régulièrement au père Sheene, mais comme il n'est pas fou, il ment dès qu'il aborde des sujets dangereux.

L'HYPNOSE, COMPÉTENCE OPTIONNELLE

Libre à vous de l'inclure ou non dans votre système de jeu.

Pour l'utiliser avec succès, le personnage doit avoir affaire à un sujet coopératif et réussir son jet de compétence.

Cette technique n'est efficace que sur une personne à la fois, et celle-ci doit se trouver près de celui qui l'hypnotise. Si le personnage rate son jet de compétence, il ne pourra plus jamais l'hypnotiser ; s'il le réussit, il y parviendra automatiquement chaque fois qu'elle acceptera de se laisser hypnotiser.

L'hypnose peut être utilisée de diverses manières :

* Comme technique de Psychanalyse : si le personnage possède un indice supérieur ou égal à 10 dans cette compétence et qu'il réussit un jet d'Hypnose sur un patient donné, il bénéficiera ensuite d'un bonus de 25% en Psychanalyse chaque fois qu'il aura affaire à ce patient.

* Comme technique de suggestion post-hypnotique : si le personnage réussit son jet de compétence, il peut amener un sujet à accomplir un acte donné sans que sa volonté intervienne - l'entreprise ne peut réussir que si l'acte en question n'est pas contraire au comportement et aux penchants habituels du sujet.

* Comme aide mnémotechnique : l'Hypnose permet parfois de retrouver des souvenirs profondément enfouis dans l'inconscient ou dont on ne se rappelle que des bribes. Une personne qui a subi une perte temporaire de la raison en voyant quelque chose bouger au fond d'un puits sombre ne se souviendra vraisemblablement pas de ce qu'elle a vu ; l'Hypnose pourra l'y aider, mais si la scène lui a fait perdre des points de SAN, le fait de la revivre lui en coûtera d'autres.

* Comme anesthésique : l'Hypnose peut temporairement soulager voire supprimer totalement la douleur qu'éprouve un malade ou un blessé, mais cette douleur même rend la tâche de l'hypnotiseur plus difficile : pour la mener à bien, il devra réussir un jet POU contre POU sur la table de résistance en plus de son jet de compétence.

719
L'Ecole Primaire Eben S. Draper

373 S Powder Mill Street. La rentrée a lieu le premier lundi de septembre et les cours durent jusqu'au dernier vendredi de mai.

720
Le Gymnase Du Southside

348 S Sentinel Street. Salle d'entraînement utilisée par des boxers amateurs et quelques semi-professionnels où flotte une forte odeur de sueur. Son propriétaire, qui fait aussi office d'entraîneur, est un certain Luca Maruzzo. Six

mois de cours coûtent 20 dollars ; on a 20% de chances d'en sortir avec un nez en chou-fleur, mais ils donnent un bonus d'1D6% en Coup de Poing (jusqu'à concurrence de 65%).

Maruzzo refuse d'entraîner des femmes, elles se feraient abondamment siffler par ses autres poulains.

Les Rocks : Ces adolescents d'origine italienne ont donné à leur bande le nom de leur arme favorite (en anglais, "rock" signifie "pierre"). Ils se réunissent souvent devant le gymnase du Southside, qu'eux et les 'Finns considèrent pour le moment comme un territoire neutre.

Les Rocks étaient à l'origine sous la coupe de Joe Potrello, mais ils opèrent maintenant de manière autonome. Ils haïssent les 'Finns, ces "sales étrangers d'Irlandais", sans réaliser qu'Arkham a connu deux vagues d'immigration irlandaise, dont une il y a 60 ans, c'est-à-dire bien avant que les premiers Italiens n'arrivent dans la ville.

Les Rocks se livrent occasionnellement au chapardage et au vol, mais il n'y a pas grand-chose à acheter à Arkham et aucun receleur de la ville ne ferait confiance à des fournisseurs aussi jeunes. Ils se retrouvent donc l'après-midi pour traîner dans les rues avec des airs conquérants.

Il affectionnent particulièrement la partie du Southside située à l'est de Garrison Street et au sud de Pickman Street ; la bande irlandaise rivale (réf. 513) se sent plus à son aise dans le quartier de French Hill.

Rock type, Jeune Délinquant d'Origine Italienne

FOR 11	CON 14	TAI 10	INT 12	POU 11
DEX 14	APP 11	EDU 7	SAN 65	PdV 12

Bonus aux Dommages : +0

Armes : Coup de Poing 55%, dommages 1D3
Jet de Pierres = compétence en Lancer, dommages 1D4
Coup de pied 30%, dommages 1D6
Lutte 35%, dommages spéciaux
Petit gourdin 35%, dommages 1D6
Cran d'arrêt 30%, dommages 1D4

Compétences : Baratin 20% ; Discrétion 25% ; Esquiver 40% ; Grimper 50% ; Lancer 45% ; Se Cacher 30% ; Se Pavaner 40% ; Trouver Mensonges Inspirés 20% ; Trouver Objet Caché 35%.

721
Y.M.C.A.

477 Powder Mill Street. Equivalent américain de nos auberges de jeunesse. Un jeune homme peut y trouver un placard et un lit pliant pour 35 cents la nuit. Il n'y a pas encore de Y.M.C.A féminine à Arkham, mais vous pouvez toujours en créer une.

722
Orne's Gangway

Impasse adjacente au 780 de S French Hill Street. Ce passage sombre et étroit donne accès à une petite cour dissimulée par plusieurs bâtiments. Il est sale, encombré de détritus et n'a rien d'extraordinaire si ce n'est que Keziah Mason et Brown Jenkin y rôdent souvent.

723
Le Transformateur Electrique De French Hill

471 S French Hill Street. C'est une installation déserte et dangereuse qui est entourée de hautes grilles. Elle alimente en électricité tous les quartiers situés au sud de la rivière et à l'est de Garrison Street. Une fois à l'intérieur, il faut réussir un jet d'Electricité pour couper le courant et plonger dans le noir toute cette partie de la ville. Si le joueur obtient un score de 00, son personnage sera électrocuté (8D6 points de dommage).

NOTES DU GARDIEN :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

UPTOWN
Quartier N° 8

C'est dans l'ensemble un quartier aisé, mais Saltonstall et High Streets attirent particulièrement l'attention. Ces deux rues pavées de briques qui surplombent le campus et la rivière sont larges de près de 20 mètres et ombragées de beaux arbres. De Boundary à Garrison Streets, elles sont bordées de villas de style géorgien ou fédéraliste construites par les propriétaires des anciennes filatures. Ces riches demeures sont impeccablement alignées à 3,50 mètres du trottoir de brique, lui-même séparé de la chaussée par une bande de pelouse d'un peu plus d'un mètre.

Dans l'ensemble, elles sont assez serrées, bien que certaines soient séparées de leurs voisines par de petits jardins. Quelques-unes sont encore habitées par les descendants des familles qui les ont fait construire, mais beaucoup ont été rachetées par des associations ou des enseignants de l'université.

La police patrouille souvent dans ces deux rues et elle n'y tolère pas les rôdeurs, surtout passé la tombée de la nuit.

Pickman Street, déjà moins large, est bordée de demeures plus récentes et plus modestes, quoique généralement bien entretenues. On y trouve de nombreuses maisons aux toits pointus, hautes de deux ou trois étages, dont la plupart sont subdivisées en appartements. Certaines, dissimulées par d'autres constructions, ne sont accessibles que par d'étroites impasses. On remarque cependant quelques vieilles villas géorgiennes plus anciennes. Les habitants du quartier sont surtout des universitaires peu fortunés et des étudiants en licence ou en maîtrise.

On trouve aussi quelques villas géorgiennes dans Miskatonic et Washington Streets, mais dans ces rues, la plupart des maisons datent de la fin XIX° siècle et sont de style victorien. Leurs propriétaires appartiennent aux classes moyennes et exercent souvent des professions libérales, certains sont issus de vieilles familles fortunées d'Arkham.

Hill Street n'est pas éclairée la nuit et compte assez peu d'habitants. Les maisons, très anciennes, y tombent lentement en ruine. Leurs toits pointus, ornés de pignons, sont couverts de mousse et leurs murs se lézardent. Certaines

sont inoccupées, et la plupart n'ont ni eau, ni gaz, ni électricité. La chaussée de terre battue repose sur de grosses traverses de bois vieilles d'au moins un siècle.

La végétation envahit d'anciennes granges à demi écroulées dissimulées par les grands arbres et les hautes herbes qui ont poussé dans les jardins depuis longtemps laissés à l'abandon et les parcelles en friche. Le réseau d'eau potable n'a pas encore été étendu à cette zone et les indigents qui y vivent doivent aller puiser leur eau dans les puits qui jalonnent la rue.

801
Franklin Place

587 W Pickman Street. On y trouve des chambres à louer au premier étage pour 95 dollars par mois, et elles valent largement ce prix. Les propriétaires, M. et Mme Franklin, sont des gens très agréables. Ils emploient des femmes de ménage qui nettoient impeccablement la maison et un cuisinier qui prépare les petits déjeuners et les dîners.

Les Franklin ont pour l'instant quatre locataires, dont Danté Helcimer et Frank Pabodie, professeur de mécanique appliquée à l'université.

Danté Helcimer : Cet universitaire français de 43 ans a parcouru le monde entier à la recherche d'indices et d'énigmes liés au Mythe de Cthulhu. Bien avant de venir s'installer à Arkham, il s'était rendu à la bibliothèque de la Miskatonic University pour y consulter le *Nécronomicon*. Il se peut qu'il veuille revenir feuilleter ce livre, mais il y a peu de chances qu'Armitage se souvienne de lui et, après ses mésaventures, il risque de se montrer méfiant.

Helcimer possède des exemplaires du *Livre de Dzyan*, du *Culte des Goules* et des *Fragments de G'harne*. Actuellement, il se repose dans le but de retrouver un équilibre mental suffisant pour reprendre ses voyages de recherche.

Danté Helcimer, Spécialiste Du Mythe

FOR 11	CON 12	TAI 10	INT 13	POU 13
DEX 11	APP 13	EDU 15	SAN 19	PdV 11

Bonus aux Dommages : +0

Armes : Coup de Poing 52%, dommages 1D3
Cane Epée 35%, dommages 1D6
Revolver cal. 32 55%, dommages 1D8

Sorts : Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Terrible Malédiction d'Azathoth, Signe des Anciens, Contacter une Goule.



Danté Helcimer

Compétences : Baratin 70% ; Bibliothèque 50% ; Conduire Chameau 15% ; Discrétion 75% ; Discussion 15% ; Ecouter 40% ; Esquiver 55% ; Grimper 55% ; Histoire 20% ; Mécanique 35% ; Monter à Cheval 45% ; Mythe de Cthulhu 36% ; Occultisme 30% ; Lire/Ecrire Anglais 70% ; Lire/Ecrire Français 80%; Photographie 40% ; Pickpocket 15% ; Polo 20% ; Premiers Soins 35% ; Psychanalyse 20% ; Psychologie 25% ; Sauter 45% ; Se Cacher 30% ; Soigner Maladie 15% ; Trouver Objet Caché 50%.

802
L'Ecole Primaire Daniel Shay

602 W High Street. La rentrée a lieu le premier lundi de septembre et les cours durent jusqu'au dernier vendredi de mai.

803
Daniel Upton, Architecte Conseil

662 W Saltonstall Street. Upton approche de la cinquantaine, il est marié et il a un fils. Il a brillamment réussi dans la vie et possède une magnifique villa géorgienne. Diplômé d'Harvard, il appartient à la Société d'Histoire d'Arkham et connaît bien l'architecture de la Nouvelle-Angleterre.

C'est un ami intime du poète Edward Pickman Derby, dont il a eu l'occasion de rencontrer la fiancée, Asenath Waite. Il s'inquiète pour Derby, qui lui a raconté quelques histoires assez déconcertantes et offert des objets géométriques extrêmement curieux.

Compétences particulières : Architecture de la Nouvelle-Angleterre 90% ; Histoire locale 65%.

804
La Maison De Santé de Whitechapel

602 W Saltonstall Street. Le prix de la pension est de 100 dollars par mois, repas et frais médicaux compris. Moyennant 10 dollars par jour, l'établissement propose aussi un service de garde-malade à domicile fonctionnant 24 heures sur 24.

805
Le Docteur Horton Wilson

522 W Saltonstall Street. A 74 ans, il ne suit plus que quelques patients, mais c'était - et c'est encore - le médecin personnel du professeur Nathaniel Wingate Peaslee, qu'il a soigné avant et après son étrange amnésie de 1913. Il se peut qu'à cette occasion il ait appris des choses susceptibles d'être utiles aux investigateurs.

806
La Première Eglise Presbytérienne d'Arkham

651 W Saltonstall Street. Construite en 1801, l'ancienne église presbytérienne d'Arkham a été vendue en 1854 et un nouveau lieu de culte a ouvert la même année. La congrégation est aujourd'hui dirigée par le Dr. Eben Sutton.

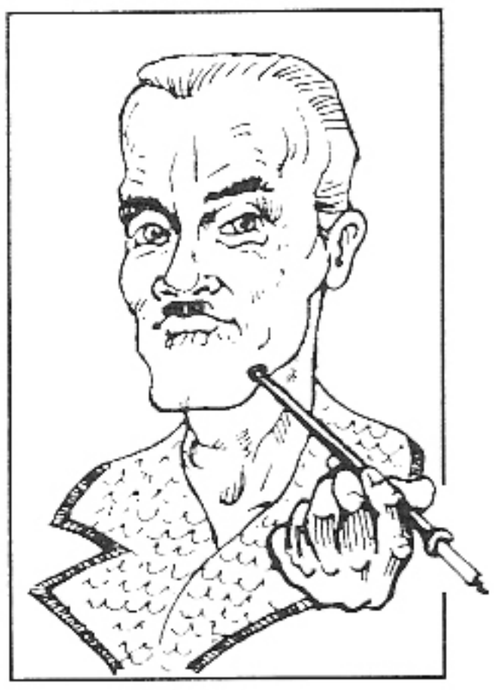
807
Le Docteur Morton Hartwell

507 W Miskatonic Avenue. Hartwell est le médecin personnel du Dr. Armitage. Il a aujourd'hui près de 70 ans et ne s'occupe plus que de quelques vieux clients.

Compétences particulières : Diagnostiquer Maladie 75% ; Pharmacologie 75% ; Soigner Maladie 86%.

808
La Villa De M. Et Mme Armitage

417 W Miskatonic Avenue. Le directeur de la bibliothèque universitaire habite une belle maison de style édouardien.



Stewart Portman

809
Stewart Portman

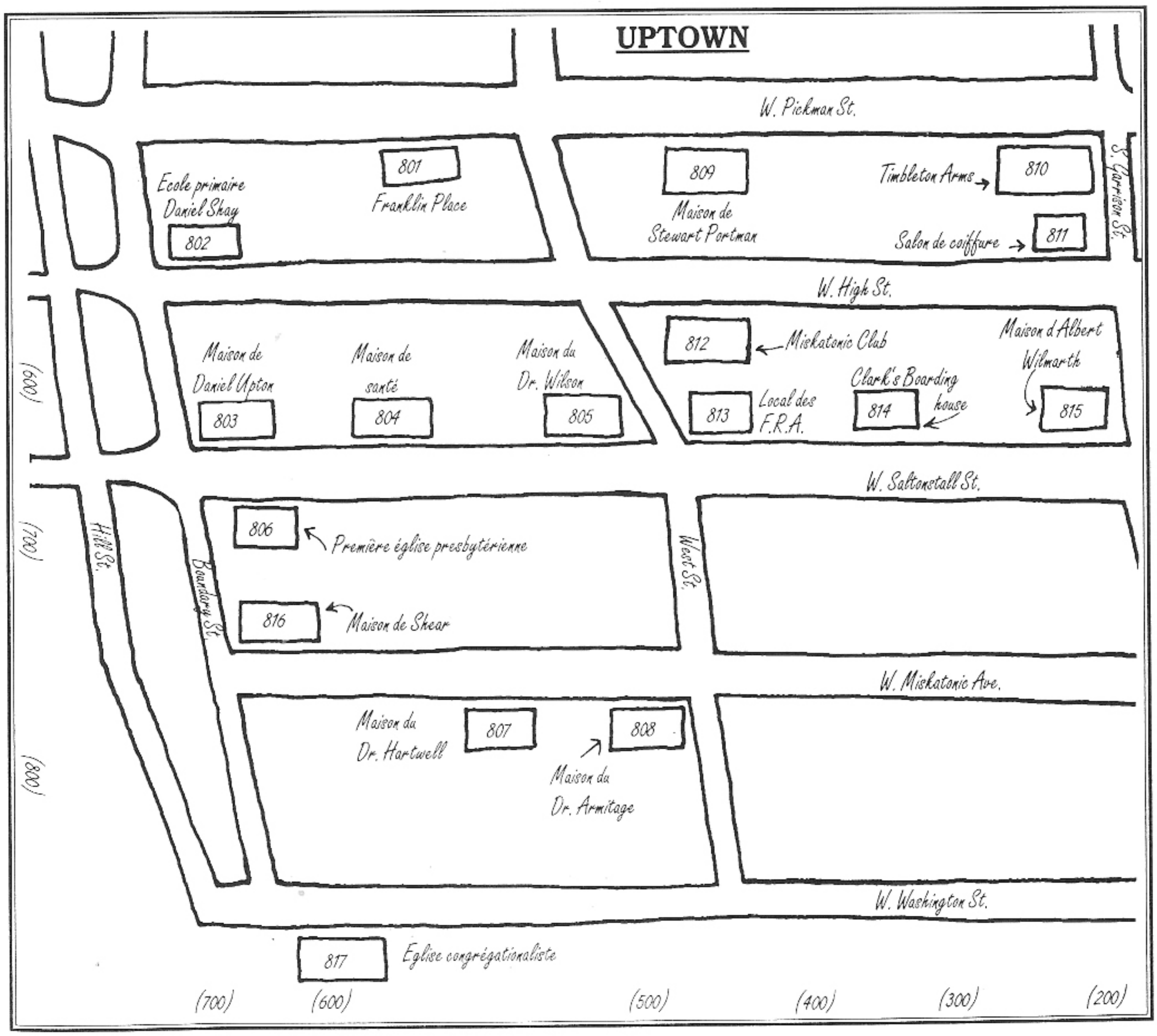
299 W Pickman Street. Dilettante élégant et sophistiqué, Portman a la plus belle collection de livres rares d'Arkham. Elle surpasse même celle de Tillinghast. Sa bibliothèque compte beaucoup d'éditions originales et de tirages limités. Il possède également toute une collection de manuscrits enluminés.

Bien que pratiquement personne ne le sache, Portman, 43 ans et célibataire endurci, est une brute doublée d'un obsédé sexuel. Lorsqu'une femme qu'il désire lui rend visite chez lui, il lui fait absorber une drogue (toxicité 14) et abuse d'elle. Pour égarer les soupçons, il arrose ensuite ses vêtements de whisky.

Si l'un de vos personnages femmes se fait prendre à son piège et décide de porter plainte, elle se heurtera aux préjugés du vieux juge Randall, qui lui déclarera sans ambages qu'une honnête femme n'avait rien à faire en tête à tête avec un célibataire, surtout chez lui. Quant à Portman, il affirmera d'un ton narquois qu'elle était venue voir sa collection d'eaux-fortes et que la simple décence l'empêche d'en dire plus. Comme il est issu d'une vieille famille d'Arkham, sa victime perdra tout Crédit au yeux des habitants de la ville et sera l'objet de mille petites tracasseries.

Portman range une partie de ses livres dans une vitrine fermée à clef. Celle-ci contient la plus belle collection d'ouvrages pornographiques de tout le Massachusetts, et, si cela venait à se savoir, tout Arkham en serait scandalisé. Lancer des rumeurs à ce sujet pourrait dans une certaine mesure retourner l'opinion publique contre cette fripouille, mais cela ne blanchirait pas la réputation de sa malheureuse victime.

Un jet de Trouver Objet Caché réussi permet de découvrir un exemplaire des *Révélations de Glaaki* parmi les centaines d'hommages littéraires à Priape qui s'entassent sur les étagères de la bibliothèque vitrée de Portman.



Celle-ci renferme également une version italienne du *Zekerboni* (+12% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sort : x3 ; perte de SAN : 1D10). En 1630, ce livre du Mythe a été recopié à la main par Pietro Mora, alors chef de l'Evil Coven, et c'est sans doute le dernier exemplaire qui existe aujourd'hui - on ne trouve aucune allusion à cet ouvrage postérieure à 1744. En 1631, Pietro Mora et la plupart des membres de sa secte furent arrêtés et exécutés pour leur probable responsabilité dans la propagation d'une épidémie de peste.

La reliure, les pages et la tranche du *Zekerboni* sont imbibées d'un poison de toxicité 10 qui pénètre les pores de la peau et agit au bout d'environ une demi-heure. Le lecteur commence par éprouver une sensation de froid et d'engourdissement au niveau des mains, et s'il ne résiste pas aux effets du poison, il meurt dans les 12 heures. Le port de gants constitue une protection suffisante pour déjouer le piège. Portman sait que ce livre est, au sens premier du terme, un cadeau empoisonné, mais il n'en prévient pas ses visiteurs ; il considère le poison comme une curiosité délectable et estime que la mort constituerait une juste punition pour un voleur éventuel.

Compétences particulières : Absence de Scrupules 88% ; Concocter Cocktails Drogués 93% ; Connaissance des Livres 83% ; Crédit 90%.

810
Timbleton Arms

111 W Pickman Street. Cet immeuble de cinq étages contient de luxueux appartements dont les moins chers se louent 83 dollars par mois. Ce forfait comprend un service de blanchissage, le nettoyage des chambres et la présence d'un portier 24 heures sur 24. Les suites du dernier étage coûtent 120 dollars par mois (le gangster Danny O'Bannion loue l'une d'entre elles).

811
May Ladies Beauty Salon

122 W High Street. Le salon de coiffure pour dames le plus cher de la ville. Il a pour clientèle tout le gratin d'Arkham.

812
Le Miskatonic Club

411 W High Street. Ce club exclusivement masculin possède une villa géorgienne où ses membres peuvent venir quand ils le désirent. On y trouve une bibliothèque, une salle de billard, une salle de réunions, un bar, une petite salle à manger et trois chambres.

Un portier surveille constamment les entrées et les femmes ne sont pas admises au-delà de sa guérite. On ne peut entrer dans le club sans être parrainé. Les frais d'inscription s'élèvent à 300 dollars et la cotisation annuelle coûte autant, boissons, repas et location des chambres non compris.

Le directeur de l'Arkham First Bank, le juge Randall et l'homme d'affaires Robert Beckworth, propriétaire de Tower Building et de l'Hôtel Miskatonic, font partie du Miskatonic Club. Si un personnage peut se permettre d'en devenir membre, il se liera d'amitié avec le juge et bénéficiera d'un bonus de 10% en Crédit.

813
Les Filles De La Révolution Américaine

432 W Saltonstall Street. Pour adhérer à cette organisation exclusivement féminine, il faut être parrainée, avoir plus de 18 ans, apporter la preuve qu'on descend en droite ligne d'une personne ayant directement servi la cause de l'Amérique au cours de la guerre d'indépendance, et avoir une réputation irréprochable. A Arkham, la cotisation annuelle s'élève à 50 dollars.

Les Filles de la Révolution Américaine appartiennent au gratin de la bonne société conservatrice et se fixent pour but de défendre la Civilisation Américaine contre les immigrants, les anarchistes, les communistes et les syndicalistes. Si un personnage parvient à adhérer à leur association, augmentez son Crédit de 10%.

814
Clark's Accommodations

276 W Saltonstall Street. C'est dans cette splendide villa géorgienne qu'est née Mlle Elizabeth Clark, aujourd'hui âgée de 49 ans et dernière héritière de sa famille. Elle y accueille des pensionnaires, ce qui lui permet de payer ses impôts locaux et d'arrondir considérablement ses fins de mois.

Sa pension de famille est la meilleure de la ville. Les chambres s'y louent uniquement au mois, et le forfait comprend le petit déjeuner (servi à 7 heures) et le dîner (servi à 18h30). Mlle Clark n'accepte que des personnes respectables avec qui elle se sent des affinités. Elle compte actuellement parmi ses pensionnaires un homme et une femme exerçant une profession libérale (à vous de décider laquelle), une honorable commerçante (Mlle Hattie O'Brian, propriétaire de Hattie's Boutique) et un comptable (Meyer Golditz). Elle ignore bien évidemment les relations de ce dernier avec les milieux du crime. Il ne lui reste en ce moment qu'une chambre libre, avec salle de bain, qu'elle louerait 105 dollars par mois.

815
Albert N. Wilmarth

118 W Saltonstall Street. Le Dr. Wilmarth, professeur d'anglais à l'université, habite dans la belle villa géorgienne où ont vécu ses ancêtres.

816
Harold Shear

680 W Miskatonic Avenue. Il est professeur de chimie à l'université et habite avec sa famille dans une demeure géorgienne bien entretenue entourée de jardins tirés au cordeau.

Jonathan Shear : A 12 ans, le fils du professeur Shear fait la fierté de ses parents, qui ignorent que c'est un pyromane en herbe.

Jonathan a commencé par allumer des feux bien maîtrisés dans les bois environnants, s'amusant parfois à y faire rôtir de petits animaux vivants pour étudier leurs réactions. Un peu plus tard, il s'est mis à jeter des allumettes enflammées dans les poubelles du quartier.

La semaine dernière, il a siphonné le réservoir de la voiture de son père et utilisé l'essence la nuit suivante pour mettre le feu à des caisses d'emballage entassées derrière le

grand magasin Gleason's. Il ignorait qu'un clochard s'y cachait pour dormir. L'homme a bondi de la pile de caisses en hurlant, ses vêtements en flammes et il a couru se jeter dans la rivière, d'où il n'est jamais ressorti. Jonathan sait qu'il a commis un meurtre et il est terrifié à l'idée que quelqu'un puisse le découvrir. Ses craintes vont cependant s'estomper avec le temps et il frappera de nouveau, avec toujours plus d'audace et de cruauté.

Jonathan Shear, Pyromane En Herbe

FOR 9	CON 12	TAI 10	INT 14	POU 11
DEX 13	APP 11	EDU 8	SAN 43	PdV 11

Bonus aux Dommages : +0
Armes : Coup de Poing 30%, dommages 1D3
Coup de Pied 30%, dommages 1D6
Compétences : Baratin 45% ; Discrétion 40% ; Grimper 60% ; Identification à des Acteurs de Cinéma 40% ; Incendier des Poubelles 60% ; Lancer 30% ; Se Cacher 40%.

817
L'Eglise Congrégationaliste d'Arkham

651 W Washington Street. Quand l'ancien lieu de culte de l'église congrégationaliste a brûlé, en 1909 ; un nouveau bâtiment, plus grand, a été construit dans un quartier plus prospère de la ville grâce aux donations des fidèles. Nombre d'entre eux sont encore choqués de ce que l'architecte ne l'ait pas doté d'une flèche impressionnante - plus haute que celles des autres églises de la ville. Le révérend Wharton Armbruster, imperturbable, continue de célébrer la messe sans se soucier de ces détails.

NOTES DU GARDIEN :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

LOWER SOUTHSIDE
Quartier N° 9

Les ruelles sinueuses du Lower Southside serpentent entre des immeubles locatifs surpeuplés. Quelques Irlandais et une poignée de Polonais vivent là, mais la plupart des habitants sont italiens.

Le quartier est construit dans un petit vallon marécageux situé entre les collines de French Hill et de South Hill. L'atmosphère, étouffante en été, devient froide et humide en hiver. La plupart des bâtiments sont en bois et ils commencent à se détériorer. Il ne reste plus que quelques maisons individuelles, mais on trouve dans Powder Mill Street, au sud de Saltonstall Street, quelques beaux exemples de ces rangées de maisonnettes en bois construites à la fin du XVIII° siècle.

Mal éclairé, bruyant et surpeuplé, objet de constants projets de modernisation et jamais modernisé, le Lower Southside est le refuge des citoyens les plus pauvres d'Arkham. Coincés entre les immeubles, on y trouve de minuscules magasins, de petits marchés et des restaurants bon marché, la plupart sans enseigne et connus des seuls habitants du quartier.

901
La Société d'Histoire d'Arkham

531 S Garrison Street. Cette association financée par des dons privés est installée dans une villa géorgienne restaurée, assez en retrait par rapport à la rue. Son local est ouvert au public de 10 à 17 heures, du lundi au vendredi : l'entrée est gratuite.

Certaines pièces du rez-de-chaussée sont décorées dans le style colonial ou fédéraliste, et de vieux objets de l'artisanat local (tels que la première pompe à bras fabriquée à Arkham) y sont exposés. Les portraits des hommes qui ont marqué le passé de la ville ornent les murs - il y a parmi eux des ancêtres de Bishop, d'Armitage et de Whately.

Le premier étage abrite l'imposante bibliothèque de l'association et ses documents historiques. On y trouve, entre autres, un exemplaire des *Prodiges de la Canaan de Nouvelle-Angleterre*, et on peut parfois y dénicher d'obscurs registres qu'on a vainement cherchés ailleurs.

Les numéros de l'*Arkham Bulletin* parus de 1823 à 1826 et ceux du *Miskatonic Valley Gleaner* des années 1830-1831, qui manquent à la collection de la bibliothèque universitaire, sont rangés à la cave dans de vieilles caisses moisies.

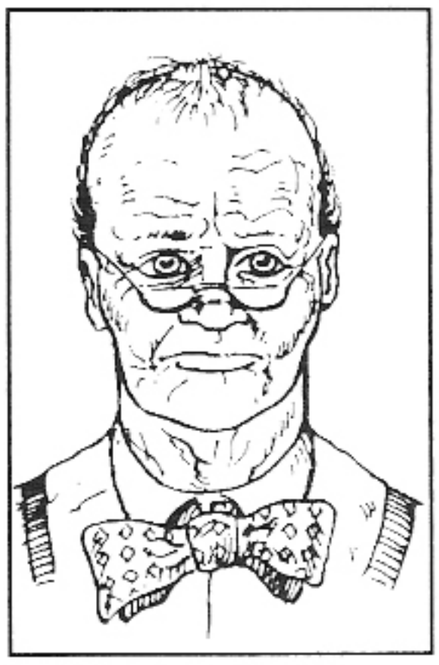
L'association achète des objets et des documents historiques lorsque ses finances le lui permettent, et les habitants d'Arkham lui en lèguent souvent par testament.

Cela fait plus de 30 ans que Lapham Peabody, 61 ans, veille sur le petit musée ainsi constitué. Il connaît parfaitement la généalogie des familles d'Arkham et les archives de la plupart des mairies, églises, bibliothèques, sociétés d'histoires et cimetières de la région. Il ne réalise peut-être pas l'influence cosmique des entités du Mythe, mais il sait pertinemment qu'Innsmouth et Dunwich sont des endroits à part où vivent d'étranges individus. Il possède une précieuse expérience en matière de recherches historiques et refuse rarement d'aider quelqu'un à résoudre un problème de généalogie complexe.

E. Lapham Peabody,
Conservateur Du Musée De La Société d'Histoire

FOR 9	CON 7	TAI 10	INT 17	POU 15
DEX 11	APP 15	EDU 28	SAN 63	PdV 9

Bonus aux Dommages : +0
Armes : Néant



E. Lapham Peabody

Compétences : Bibliothèque 82% ; Comptabilité 15% ; Crédit 70% ; Dessiner une Carte 15% ; Discussion 60% ; Eloquence 25% ; Généalogie Locale 88% ; Histoire Locale 85% ; Mythe de Cthulhu 15% ; Occultisme 15% ; Photographier des Documents 45%.

Moyennant une cotisation annuelle de 20 dollars, les investigateurs peuvent adhérer à la Société d'Histoire et avoir accès à son local, à ses archives et à sa bibliothèque. L'association jouit

d'un certain prestige à Arkham, mais beaucoup hésitent à dépenser une semaine de salaire ou plus pour en devenir membre. Si les personnages font ce sacrifice, ils auront l'occasion de côtoyer presque tout le gratin de la ville à l'occasion de la grande réunion annuelle qui se tient généralement en avril.

902
L'Institut Larkin

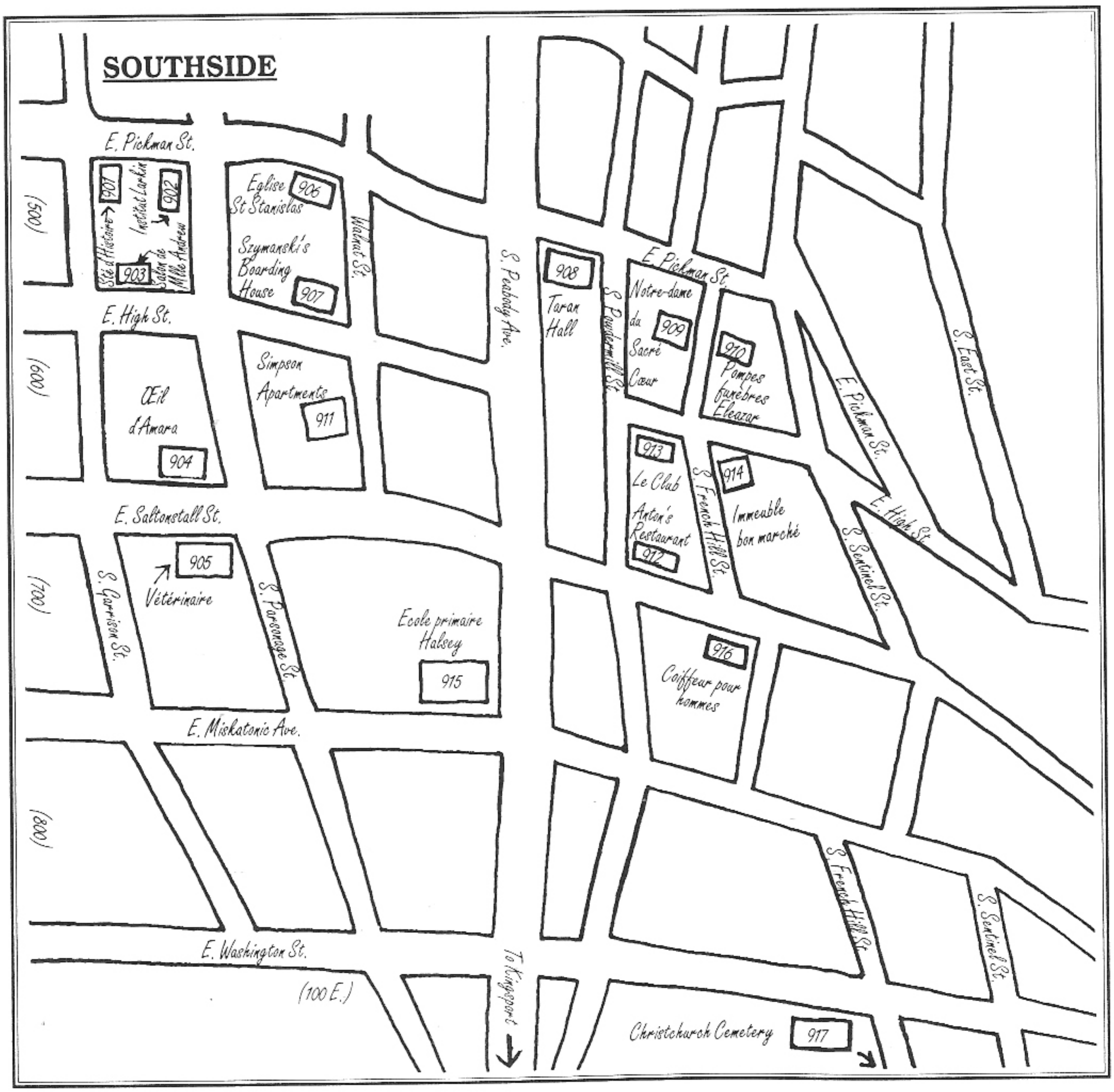
166 E Pickman Street. C'est en 1919 que le Dr. Parker Larkin a transformé cette immense demeure géorgienne en clinique psychiatrique.

Larkin est un excellent médecin qui a écrit plusieurs ouvrages de référence. Sa compétence en Psychiatrie est de 82%, et son établissement parvient à guérir 60% des malades.

Les frais d'hospitalisation s'élèvent à 220 dollars par mois. Les patients disposent de chambres individuelles. La clinique peut accueillir six personnes, et les deux médecins qui y travaillent sous la direction de Larkin sont particulièrement compétents.

Parmi les patients actuellement en cure, se trouve le docteur Nathaniel Corey, qui a soigné Amos Piper, autrefois professeur d'anthropogie à l'université, après qu'il eut par hasard découvert l'existence de la Grande Race de Yith. Les Yithiens tentaient alors de prendre possession de son corps.

Piper parvint finalement à leur échapper et il disparut d'Arkham. Corey eut le temps de noter ce qu'il savait avant qu'ils ne le fassent sombrer dans la folie. Peu après son internement, sa femme découvrit le manuscrit et le remit au docteur Larkin, qui n'y vit au premier abord que les délires d'un fou. Avec le temps, il en est cependant venu à penser que les notes de son patient renfermaient quelque vérité. A vous de déterminer ce que les deux hommes savent au juste sur le Mythe de Cthulhu.



903
Le Salon de Mlle Andrew

109 E High Street. Les vieilles dames de la ville s'y retrouvent pour jouer aux cartes ou au Mah Jong. Mlle Andrew, 62 ans, leur sert des jus de fruits ou de la liqueur de pissenlit.

904
Œil d'Amara

131 E Saltonstall Street. L'Œil d'Amara est une petite association ouvertement axée sur l'étude des sciences occultes. Ses membres affichent un grand respect du Christianisme, mais uniquement pour apaiser les soupçons de leurs voisins. Ce sont en général des dilettantes, des peintres, des écrivains, ou des excentriques qui rêvent d'utiliser à leur profit les forces magiques dont ils devinent intuitivement l'existence.

Il faut être parrainé pour entrer dans cette espèce de secte. On verse initialement 30 dollars, auxquels s'ajoute une cotisation de 25 dollars par an. Une fois admis, on est tenu d'assister à au moins dix des douze réunions annuelles (dont certaines ont lieu à des moments particuliers comme la nuit du premier mai ou de la Toussaint). On peut à tout moment être exclu sur simple vote. Il est formellement interdit d'appartenir à d'autres organisations à caractère mystique telles que la Loge Maçonnique.

Si un personnage adhère à l'Œil d'Amara, on attendra de lui qu'il révèle lors des réunions tout ce qu'il pourrait découvrir concernant le Mythe de Cthulhu - dissimuler des informations constitue un motif d'exclusion.

Les réunions se résument souvent à des débats (rares sont les membres du groupe qui possèdent une connaissance de la magie suffisante pour pouvoir l'utiliser concrètement, si ce n'est pour tenter d'acquérir l'influence charismatique que Jason Gaspard, leur leader spirituel, exerce sur eux). Ces pseudo mystiques enfreignent rarement la loi - même les boissons alcoolisées sont interdites dans leurs réunions.

Appartenir à leur association présente au moins l'avantage de donner accès à sa bibliothèque d'ouvrages occultes, qui contient entre autres des exemplaires de *Liber Ivonis*, du *Manuscrit du Sussex*, des *Ecrits de Ponape*, des *Tessons d'Eltdown*, du *Rameau d'Or* et du *Culte des Sorcières en Europe Occidentale*.

Les membres de l'Œil d'Amara bénéficient chaque année d'un bonus d'1D6% en Occultisme.

Ils sont une vingtaine et si la plupart d'entre eux exercent une activité rémunérée, Jason Gaspard, qui est doué d'une forte personnalité et d'un charisme exceptionnel, vit uniquement de leurs dons et des cotisations à l'association. Curieusement, il ne connaît aucun sort, alors qu'il possède une bonne connaissance du Mythe. Bien qu'intelligent et raisonnablement studieux, il est devenu assez indolent à force de vivre des fruits du travail d'autrui.

Jason Gaspard, Spécialiste Des Sciences Occultes

FOR 13	CON 14	TAI 14	INT 17	POU 18
DEX 14	APP 13	EDU 15	SAN 40	PdV 14

Bonus aux Dommages : +1D4

Armes : Stylet 45%, dommages 1D4+1D4

Fleuret 55%, dommages 1D6+1D4

Compétences : Anthropologie 25% ; Archéologie 15% ; Baratin 65% ; Bibliothèque 45% ; Chimie 15% ; Crédit 3% ; Discussion 50% ; Eloquence 85% ; Histoire 10% ; Lire/Ecrire Latin 60% ; Marchandage 75% ; Mythe de Cthulhu 45% ; Observer les Astres 45% ; Occultisme 75% ; Lire/Ecrire Français 80% ; Pharmacologie 15% ; Psychologie 65% ; Trouver Objet Caché 65%.



Jason Gaspard

905
Le Vétérinaire

184 E Saltonstall Street. Le vieux Bill Pinter, 69 ans, travaille à son domicile. C'est depuis des années le vétérinaire le plus estimé d'Arkham. Il connaît bien le bétail et les animaux familiers de ses clients, et au besoin il les soigne gratuitement.

Compétences particulières : Diagnostiquer Maladie chez un Animal 85% ; Soigner Maladie chez un Animal 90%.

906
L'Eglise Saint Stanislas

522 Walnut Street. Fondée en 1878, cette congrégation catholique se réunit actuellement dans une ancienne église baptiste qu'elle a rachetée une bouchée de pain. Les fidèles sont pour la plupart des Polonais. Une messe est célébrée tous les jours à 7 heures du matin, et il y en a deux autres le dimanche, à 9 et 11 heures. On peut venir se confesser le samedi entre midi et 16 heures.

Le Père Casimir Iwanicki : Au cours des années passées, Iwanicki, 63 ans, a souvent entendu parler de Keziah Mason et de son rat apprivoisé Brown Jenkin, accusés de nombreux enlèvements d'enfants. Il a aujourd'hui de bonnes raisons de croire que ces accusations sont fondées, et il dispose d'informations concernant 45% des manifestations terrestres de la sorcière et de sa mystérieuse secte.

Compétences particulières : Mythe de Cthulhu 7%.

907
Szymanski's Boarding House

574 Walnut Street. C'est la veuve Szymanski qui tient cette petite pension de famille assez peu confortable dont elle est également la propriétaire. Les chambres du premier étage, régulièrement nettoyées, se louent 75 dollars par mois. Les repas, bien que simples et bon marché, sont préparés avec soin et toujours savoureux. Mme Szymanski parle anglais avec un fort accent polonais, comme la plupart de ses pensionnaires. Le père Casimir Iwanicki vient souvent prendre son dîner chez elle.

Le Dr. Stanley Malkowski : Ce généreux médecin loge chez la veuve Szymanski depuis dix ans. Sa chambre se trouve au rez-de-chaussée. Né en Pologne il y a 59 ans, il travaille surtout dans les quartiers pauvres d'Arkham et il ne se fait pas toujours payer. Il aide comme il le peut ses compatriotes polonais, soignant parfois des hommes blessés dans des règlements de compte sans les signaler à la police - sauf lorsque ces patients doivent impérativement être hospitalisés. On prétend qu'il lui arrive de pratiquer des avortements, ce qui est considéré comme un crime.

Compétences particulières : Diagnostiquer Maladie 75% ; Pharmacologie 25% ; Soigner Maladie 80%.

908
Taran Hall

552 S Powder Mill Street. Taran Hall est une salle publique que l'on peut louer pour des banquets moyennant 10 dollars la soirée, plus 5 dollars pour la location des tables et des chaises. Elle peut accueillir jusqu'à 250 personnes. Lorsqu'elle est retenue, on peut demander un local aux écoles de la ville ou aux groupes religieux.



Jaspar Eleazar

909
L'Eglise Du Sacré Cœur

554 S French Hill Street. La congrégation catholique de Notre-Dame du Sacré Cœur, fondée en 1891, se réunit dans une ancienne église presbytérienne qu'elle loue une bouchée de pain. C'est le père Anthony Morency, 54 ans, qui y célèbre la messe devant des fidèles pour la plupart italiens.

A l'occasion d'une récente réunion avec des dignitaires du clergé catholique, il a obtenu la permission de faire condamner une partie de la crypte, à cause des étranges bruits souterrains qu'on entendait près du mur sud - à vous de décider quelle était l'origine de ces bruits.

910
Les Pompes Funèbres Eleazar

549 S French Hill Street. Jaspar Eleazar est un homme sans scrupule qui fait payer le prix fort aux pauvres chaque fois qu'il le peut.

Si on lui graisse la patte, il enterre sans sourciller des corps qui mériteraient autopsie (moyennant une forte somme, il a même accepté d'embaumer deux cadavres sans certificat de décès). De vieilles rumeurs prétendent qu'il vend parfois les corps des nécessiteux à la Faculté de Médecine qui les utilise pour ses dissections.

911
Simpson Apartments

648 Walnut Street. Cet immeuble se trouve dans un quartier pauvre ; les appartements, minuscules et pleins de courants d'air, se louent 30 dollars par mois. Il reste une chambre à louer, juste à côté de celle de Mme Dulagi, astrologue professionnelle.

Mme Dulagi **:** Pour un dollar, elle dressera le thème astral d'un personnage. A vous de déterminer les informations qu'elle lui communiquera - elle pourrait par exemple faire allusion à l'aventure qui l'attend. Mme Dulagi a au moins 70 ans, son visage est couvert de rides et elle mesure moins d'un mètre cinquante.

Compétences Particulières : Astrologie 60% ; Occultisme 25% ; Lire/Ecrire Polonais 65%.

912
Anton's Restaurant

689 S Powder Mill Street. Le meilleur restaurant italien d'Arkham. On peut y dîner pour 50 à 65 cents, dans un décor sans prétention mais propret. Joe Potrello et certains membres du gang d'O'Bannion viennent souvent y manger.

913
Le Club

620 S French Hill Street. Comme l'indique l'inscription "Unione Italiano" qui barre la grande fenêtre donnant sur la rue, ce club privé est exclusivement réservé aux Italiens. Joe Potrello en fait partie, et il vient souvent y boire un café ou un verre de vin en ruminant d'impossibles vengeances contre O'Bannion et ses acolytes. Le Club organise des parties de roulette et des paris clandestins sur les courses de chevaux - dont les bénéfices sont empochés par le gang d'O'Bannion. On y trouve aussi des objets volés (pas à des Italiens, bien entendu) en dépôt-vente. Le gérant est un certain Virgilio, surnommé "Big Red", mais la rumeur prétend que c'est O'Bannion qui tire les ficelles et empoche les recettes.

Joe (Giuseppe) Potrello : Depuis quelques années, il n'est plus que l'ombre de lui-même : il ne reste rien de son "empire" et pas grand-chose de son influence sur le milieu d'Arkham ; il a perdu son plus fidèle associé, et même les jeunes Italiens de la bande des Rocks ne le respectent plus.

Il sait qu'O'Bannion projette de le faire abattre et qu'il soudoie certains policiers. Il se demande s'il ne les chargera pas de la basse besogne - ce en quoi il se trompe, car la police d'Arkham n'est pas encore corrompue à ce point.

Potrello est arrivé aux Etats-Unis en 1900, il avait alors 12 ans. Sa mère, veuve, l'avait envoyé vivre chez des parents installés à Arkham. Il a grandi dans la partie la plus pauvre du quartier italien, travaillant dans les filatures d'Arkham ou de Bolton, une ville voisine. A 18 ans, il était à la tête d'une bande de criminels endurcis spécialisée dans les vols à main armée et le racket de commerçants. Renvoyé de l'armée quelques semaines après la signature de l'armistice, il monta des tripots clandestins inspirés de ceux qui faisaient alors fureur à New York, et gagna ainsi beaucoup d'argent. Lorsque vint la Prohibition, il avait les capitaux et les relations nécessaires pour se lancer dans un profitable trafic d'alcool de contrebande.

Potrello est un homme discret qui continue à s'habiller comme un simple ouvrier. La plupart des habitants d'Arkham d'origine italienne ont entendu parler de lui, et beaucoup l'admirent. A l'église, il donne des sommes importantes, bien que ses actes ne soient guère en accord avec les idées qu'il professe. Ceux qui ont eu maille à partir avec lui savent qu'il peut se montrer impitoyable, et ils se gardent bien de le dénoncer à la police. Celle-ci craint que cet homme calme et difficile à cerner ne devienne un jour assez respectable pour que les Italiens de la ville le fasse élire au conseil municipal.



Joe Potrello

Joe Potrello, Gangster

FOR 15	CON 12	TAI 14	INT 15	POU 15
DEX 12	APP 12	EDU 9	SAN 35	PdV 13

Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Coup de Poing 85%, dommages 1D3+1D4
Coup de Tête 65%, dommages 1D4+1D4
Coup de Pied 65%, dommages 1D6+1D4
Lutte 75%, dommages spéciaux
Stylet 95%, Dommages 1D4+2+1D4
Revolver cal. 38 75%, dommages 1D10
Compétences : Baratin 55% ; Discrétion 45% ; Ecouter 55% ; Eloquence 65% ; Esquiver 45% ; Lire/Ecrire Italien 45% ; Trouver Objet Caché 85%.

Lou Benito, Bras Droit De Potrello

FOR 14	CON 14	TAI 14	INT 12	POU 11
DEX 15	APP 12	EDU 8	SAN 44	PdV 14

Bonus aux Dommages: +1D4
Armes : Coup de Poing 75%, dommages 1D3+1D4
Coup de Tête 55%, dommages 1D4+1D4
Coup de Pied 45%, dommages 1D6+1D4
Lutte 65%, dommages spéciaux
Stylet 85%, dommages 1D4+2+1D4
Revolver cal. 45 75%, dommages 1D10+2
Compétences : Baratin 45% ; Dire Amen 88% ; Discrétion 75% ; Ecouter 65% ; Esquiver 75% ; Se Cacher 70%.

914
Immeuble Locatif Bon Marché

615 S French Hill Street. Cet immeuble de pierre brune date de 1840 et fait partie d'un *block* qui compte bien d'autres bâtiments du même genre. On y trouve des chambres à louer à partir de 14 dollars par mois (troisième étage, sans ascenseur). Il est sale, surpeuplé et bruyant. Le chauffage et les sanitaires laissent à désirer, et les fenêtres laissent passer les courants d'air. Si un personnage s'installe là, on lui donnera la chambre voisine de celle de Mona, qui se livre à l'occasion au vol et à la prostitution. Il devra aussi subir les pleurs des bébés, le bruit des bagarres de rues et les cris des enfants qui jouent dans l'escalier.

Hagan Wilson, Artiste Peintre : Wilson, 32 ans, excellent dessinateur et aquarelliste, vit juste au-dessus de la seule chambre libre de l'immeuble. Il est aujourd'hui à moitié fou, mais il y a quelques années, il exposait à Boston et à New York et semblait promis à un brillant avenir.

C'est à peu près à cette époque, qu'il découvrit, dans un magazine bon marché intitulé *Contes Etranges*, les travaux d'un écrivain de romans fantastiques qui vivait en reclus quelque part en Nouvelle-Angleterre. Il finit par être totalement obnubilé par ces récits et se mit à peindre des toiles assez sinistres. Il confia à des amis qu'il en avait réalisé d'autres, qu'il n'osait montrer à personne.

En 1925, de la fin du mois de février au début du mois d'avril, il fit des cauchemars si horribles qu'il se retrouva à l'hôpital psychiatrique d'Arkham. A sa sortie, il brûla toute sa collection de contes fantastiques et une bonne partie de ses toiles, sans parvenir pour autant à se débarrasser de son étrange obsession.

Aujourd'hui encore, ses tableaux sont marqués par le Mythe de Cthulhu - ils représentent les scènes cauchemardesques que ses rêves terrifiants ont fait surgir de son inconscient.

La carrière de peintre professionnel de Wilson est fichue, mais il reste dans sa chambre mansardée pleine de courants d'air, où il peint toile sur toile pour apaiser sa folie, prenant à peine le temps de manger et de dormir. Il fait actuellement partie de l'Œil d'Amara, mais il ne va pas tarder à en être exclu, faute d'avoir pu payer sa cotisation.

Hagan Wilson, Artiste Peintre

FOR 11	CON 7	TAI 12	INT 17	POU 15
DEX 15	APP 6	EDU 13	SAN 21	PdV 10

Bonus aux Dommages : +0
Armes : Néant
Compétences : Aquarelle 83% ; Dessin 88% ; Mythe de Cthulhu 22% ; Occultisme 15%.

915
L'Ecole Primaire Halsey

391 E Miskatonic Avenue. La rentrée a lieu le premier lundi de septembre et les cours durent jusqu'au dernier vendredi de mai.

916
Petrucci, Coiffeur Pour Hommes

708 French Hill Street. Son salon est fréquenté par des criminels d'origine italienne. Aldo Petrucci connaît la plupart d'entre eux, mais c'est un homme loyal qui n'ira pas répéter un mot de ce qu'il entend en maniant le rasoir. Les investigateurs qui tenteraient de le "cuisiner" seraient immédiatement signalés à Potrello comme d'éventuels tueurs à la solde d'O'Bannion.

917
Christchurch Cemetery

Banlieue sud d'Arkham. Christchurch est le nouveau cimetière de la ville, on y trouve de riches caveaux et d'humbles tombes. Bien que son nom fasse référence à l'église épiscopale de Christchurch (la plus proche du cimetière), des gens de toutes confessions y sont enterrés.

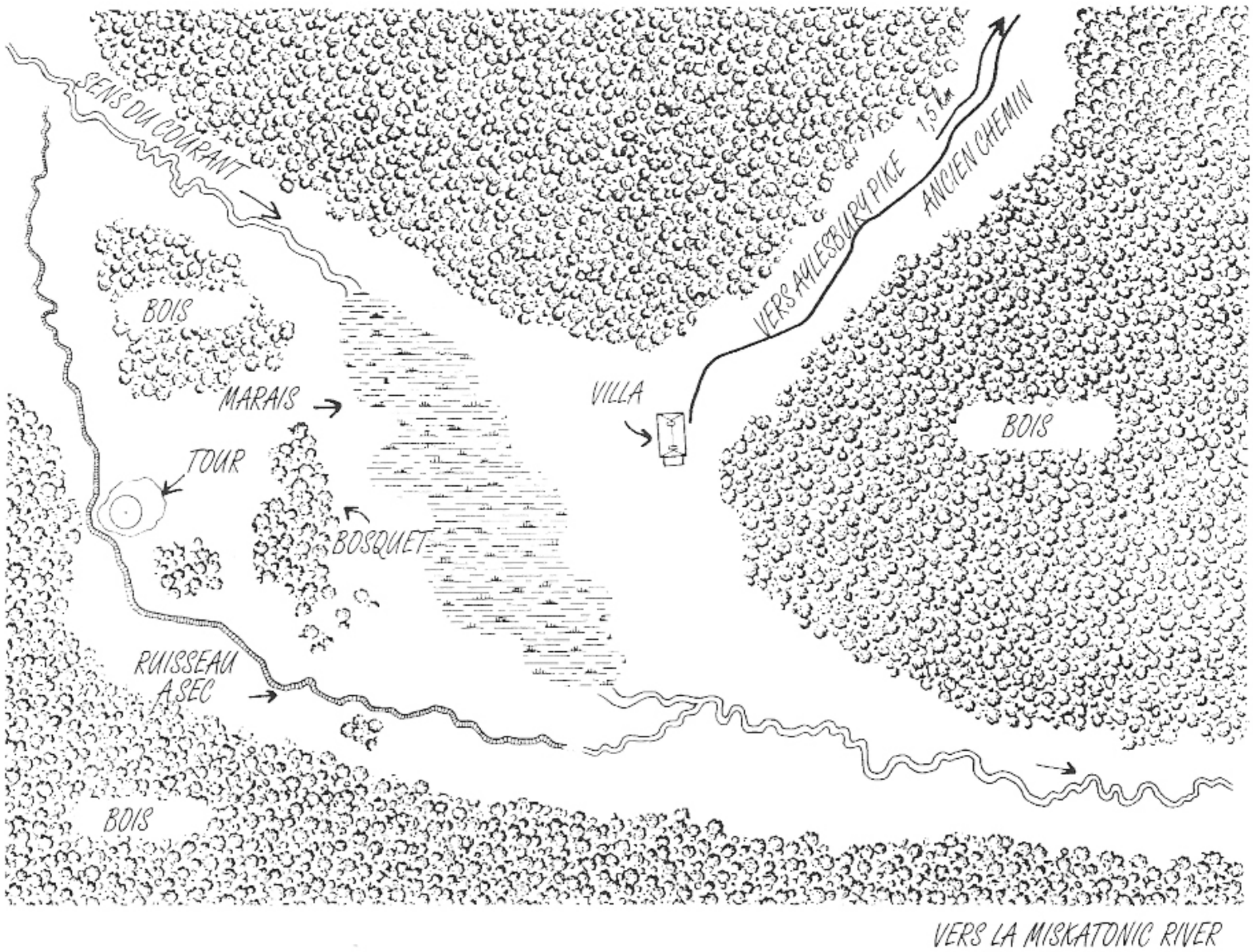
Christchurch Cemetery est entouré d'un mur de pierre, haut de deux mètres cinquante, surmonté de piques de fer. On ne peut y entrer que par le grand portail, situé tout au bout de Peabody Avenue, qui est ouvert tous les jours de 7 à 18 heures. Le gardien habite non loin de là.

Il est possible de franchir le mur d'enceinte, mais cela nécessite une échelle, un jet de Grimper réussi, ou de nombreux complices. Une fois sur le mur, le personnage doit encore réussir un jet de DEX x 5 pour ne pas se blesser sur les piques de fer rouillées (en cas d'échec, il écopera d'1D3 points de dommage et il aura 10% de "chances" d'attraper le tétanos s'il ne désinfecte pas la plaie).

NOTES DU GARDIEN :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

LA FORET DES BILLINGTON



LES ALENTOURS D'ARKHAM

1001
La Forêt Des Billington

Au nord-ouest de la ville. Cette sombre forêt qui n'a pratiquement jamais connu la hache ou la scie est dans la famille Billington depuis bien avant la déclaration d'indépendance. Elle appartient aujourd'hui à un membre de la branche anglaise de la famille, et la villa qu'elle entoure n'a pas été habitée depuis 1821.

En cherchant un peu, on retrouve le chemin qui partait de la Porte d'Aylesbury et traversait la forêt pour déboucher devant la maison.

Celle-ci est remarquable par les pilastres de sa façade. La pièce la plus intéressante est le vaste bureau à cheval sur le rez-de-chaussée et le premier étage, dont le mur ouest comporte une grande fenêtre ronde à facettes multicolores. Les trois autres murs sont couverts de hautes étagères où s'entassent des centaines de livres recouverts de poussière.

Les Ouvrages De La Bibliothèque : Si les investigateurs examinent de près les étagères, il y découvriront des exemplaires du *Culte des Goules*, de *Liber Ivonis*, de *De Vermiis Mysteriis* et des *Prodiges de la Canaan de Nouvelle-Angleterre*.

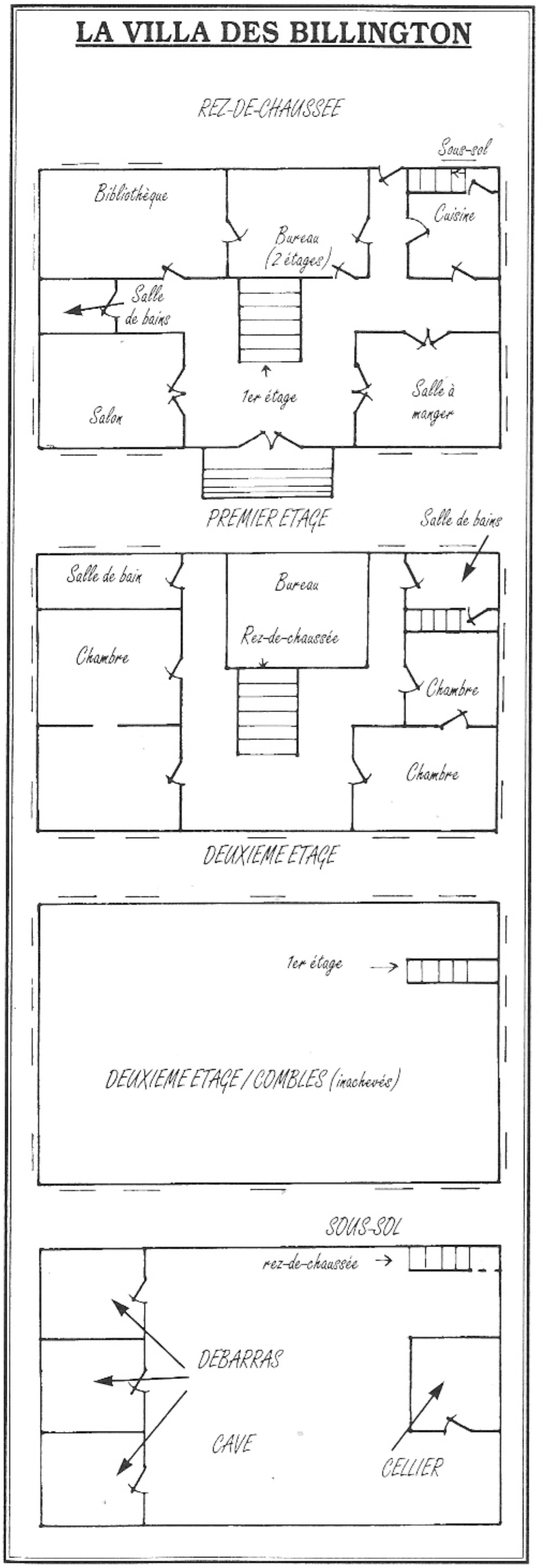
Si vous le désirez, vous pouvez ajouter à ces titres un petit manuscrit olographe intitulé "Des Démons aux Formes Inhumaines Utilisés par les Sorcières de Nouvelle-Angleterre". Cet essai, très fragmentaire, est uniquement axé sur des pratiques de magie noire extrêmement anciennes. Il n'est pas signé. Si un personnage parvient à le déchiffrer (jet de Lire/Ecrire Anglais), il bénéficiera d'un bonus de 2% en Mythe de Cthulhu, mais il perdra ID3 points de SAN et n'apprendra aucun sort.

Le joyau de la bibliothèque est sans conteste l'*Al-Azif —Ye Booke of ye Arab*, libre transcription d'une partie du Nécronomicon rédigée dans le vieil anglais tortueux et ampoulé du XVI° siècle (langue : anglais ; bonus en Mythe de Cthulhu: 8% ; perte de SAN : ID8 ; multiplicateur de sorts : x2). Cet ouvrage renferme la formule du sort qui permet d'invoquer le Rôdeur de la tour.

La Fenêtre Ronde : Elle est formée de cercles concentriques coupés par des rayons convergeant vers le centre. Le verre s'assombrit graduellement jusqu'à la vitre circulaire centrale, qui rappelle la pupille d'un œil. La fenêtre, exposée au couchant, semble regarder la tour de pierre qui se dresse à quelques centaines de mètres de la maison, derrière un bosquet et un petit marécage.

Lorsqu'on la fixe pendant un long moment, des scènes du Mythe à demi estompées apparaissent dans une sorte de brume, coûtant chaque fois 1/1D3 points de SAN à l'observateur.

Si un personnage regarde longuement la tour à travers cette fenêtre lorsqu'il fait nuit, l'esprit du vieux sorcier Alijah Billington (POU 20) tentera de prendre possession de son corps. Pour le repousser, il devra réussir un jet POU contre POU sur la table de résistance. En cas d'échec, Billington s'emparera de son corps et l'utilisera à son gré.



Son emprise restera cependant limitée ; il suffira d'éloigner le personnage de la maison pendant 1D20 jours pour qu'elle disparaisse totalement.

La Tour De Pierre : La tour ronde qu'on aperçoit depuis la fenêtre à facettes est construite en un point assez bas de la propriété, sur un tertre situé dans le lit d'un ruisseau à sec. Elle est entourée de pierres grossièrement taillées mais soigneusement disposées en cercle.

Les murs sont épais d'une quarantaine de centimètres, et la tour, haute de six mètres, mesure un peu plus de trois mètres cinquante de diamètre à sa base. Elle est surmontée d'un toit conique. On y entre par une porte cintrée.

L'intérieur est vide. D'étroites marches de pierre grossièrement taillées et prises dans le mur forment un escalier en colimaçon. Un impressionnant bas-relief, visiblement très ancien, est gravé sur le mur tout le long de l'escalier. Son motif se répète jusqu'en haut de la tour.

Tout en haut, se trouve une petite plate-forme sur laquelle on ne peut se tenir qu'accroupi. Le toit comportait visiblement une ouverture à l'est, vers la maison, mais elle a été condamnée par une grosse dalle de calcaire sur laquelle est gravé un Signe des Anciens. Si un personnage parvient à la déplacer, il pourra se tenir debout sur la plate-forme, la tête dépassant la flèche du toit et tout le haut du corps à l'air libre.

Une fois la dalle retirée, on peut se livrer à des rites ou à des incantations. Pour invoquer le Rôdeur, il faut prononcer trois fois une formule magique et tracer certains symboles sur le sable, à l'intérieur du cercle de pierre. Le monstre se matérialise alors, pénètre dans la tour par l'ouverture du toit, emplit la construction de son énorme masse et apparaît sur le seuil de la porte cintrée pour réclamer son sacrifice. Il suffit ensuite de lui désigner de la main un village voisin.

Description Du Rôdeur Devant Le Seuil : C'est une masse sombre et informe, quelque chose comme une énorme limace qui se déplacerait très vite sur et sous terre. On pense qu'il s'agit d'un avatar de Yog-Sothoth.

Le Rôdeur Devant Le Seuil

FOR 44	CON 44	TAI 32	INT 20	POU 40
DEX 22	Déplacement 14		PdV 38	

Bonus aux Dommages : +4D6
Armes : Pseudopodes 99%, dommages 2D10+4D6
Armure : Cette créature est partiellement immatérielle, les armes susceptibles d'empaler ne lui font pratiquement rien.
Perte de SAN: 1D10/4D10.

1002
La Grotte Aux Serpents

Au sud-ouest de la ville. Elle se trouve sur le flanc sud d'Elm Mountain, dans la sombre forêt située juste au nord de la vieille villa des Carter. Les gens de la région évitent cet endroit par crainte des vipères (c'est ainsi qu'ils appellent tous les serpents venimeux) ou de créatures plus dangereuses encore, mais Carter venait y jouer quand il était enfant.

Le fond de la grotte comporte une étroite fissure. Si un personnage parvient à s'y faufiler (sa AI doit pour cela être inférieure ou égale à 13), il débouchera dans une deuxième salle qui n'a pratiquement jamais été explorée. Elle contient une colonne de pierre grossièrement sculptée, et sur le mur

du fond on distingue encore, gravés dans le roc, une arche et quelque chose qui ressemble à une immense main. C'est le Portail par lequel Carter, utilisant une curieuse clef d'argent, a quitté notre monde.

1003
La Villa Des Carter

Au sud-ouest de la ville. Construite sur un tertre nu à côté de la route de Boston, cette maison se trouve à mi-pente sur le flanc sud d'Elm Mountain. Elle appartient à la famille Carter pratiquement depuis la fondation d'Arkham. Christopher Carter, le grand oncle de Randolph, est la dernière personne à y avoir habité, et il est mort au tout début du siècle.

Depuis, le toit s'est entièrement effondré sur la maison faute d'entretien.

1004
Le Stade Universitaire

A l'ouest de la ville. Il se trouve à un peu plus de deux kilomètres d'Arkham, à côté d'Aylesbury Street. Il comporte un terrain de foot avec des gradins, un petit terrain de base-ball et une piste de 400 mètres sablée - que tout le monde peut utiliser en dehors des séances d'entraînement des équipes universitaires.

Les deux hangars au fond du stade abritent du matériel sportif, des gradins démontés et le télescope du Département d'Astronomie.

1005
La Décharge Municipale

Au nord de la ville. La plupart des détritus et des ordures ménagères d'Arkham finissent dans une énorme fosse creusée au nord-ouest de Meadow Hill. La nuit, elle grouille de ratons laveurs, de putois et d'opossums ; on y trouve parfois même des ours noirs.

1006
La Ferme Des Chapman

Au nord de la ville. Cette vieille ferme située près de Meadow Hill a été abandonnée à la fin du XIX° siècle et ses terres laissées en friche. Ses propriétaires ont finalement loué la maison. En 1904, Herbert West y a accidentellement déclenché un incendie qui n'a épargné que les murs et dans lequel ses notes et son matériel ont brûlé. La propriété a ensuite été laissée à l'abandon pendant vingt ans. Il y a quelques années, le Club de Tir d'Arkham a payé l'arriéré du loyer et depuis, il utilise un champ situé à 700 mètres de la ferme pour des sortes de ball-traps (le sol est jonché des fragments des pigeons d'argile qui servent de cibles).

1007
Meadow Hill

Au nord de la ville. C'est une colline sombre que l'on aperçoit depuis les points les plus élevés d'Arkham. Derrière elle, s'étend un petit vallon aride où se dresse un monolithe blanc et lisse dont on pense qu'il était là avant les premiers Indiens. Tout autour, la terre est nue, compacte et stérile.

Le monolithe, dont la mauvaise réputation est fort ancienne, sert de lieu de rendez-vous aux adeptes de l'Evil Coven. Ils s'y réunissent chaque année pour la Toussaint et le premier mai, et s'y livrent à des rituels maléfiques sous la direction de la sorcière Keziah Mason. Au mois de mai dernier, les policiers d'Arkham, appuyés par des inspecteurs venus de tout le Comté d'Essex, y ont fait une descente. Les membres de la secte se sont dispersés dans la nature et seuls deux d'entre eux ont pu être arrêtés (ce n'étaient que des comparses, on a dû les relâcher faute de preuves).

L'Evil Coven

Cette secte criminelle est présente à Arkham depuis la fondation de la ville. Keziah Mason (et Nyarlathotep, en la personne de son avatar l'Homme Noir) la dirige depuis ses débuts, mais les autres adeptes ont bien entendu changé au fil des générations.

Sauf empêchement particulier, un enfant est sacrifié derrière Meadow Hill lors de chaque réunion. Cette pratique barbare explique certaines disparitions survenues à Arkham au cours des siècles derniers, mais les victimes ont plus souvent été de jeunes esclaves et de petits vagabonds crasseux enlevés ou achetés dans les ruelles de Boston.

Les adeptes évitent soigneusement de se rencontrer en dehors des réunions de la secte. Leur nombre peut varier, mais le noyau de l'organisation compte toujours treize personnes, dont Keziah Mason. Toutes ont signé le *Grand Livre d'Azathoth* en présence de Nyarlathotep.

Les membres de l'Evil Coven s'entourent généralement d'un ou deux disciples qu'ils chargent des tâches risquées telles qu'enlèvements ou empoisonnements d'enfants. Certains préfèrent cependant accomplir eux-mêmes ces basses besognes. Keziah Mason range les livres et les objets de culte de la secte dans un réduit secret qui se trouve dans le grenier de son ancienne maison (Witch House). Les autres adeptes - qui eux sont mortels - ne conservent aucun objet compromettant chez eux.

L'Evil Coven n'entretenait aucune relation avec les étudiants de la Miskatonic University actuellement inculpés pour des sacrifices d'animaux, pas plus qu'avec Asenath Waite ou d'éventuels adeptes de la magie blanche ou de la Vieille Religion des Déesses. Vous trouverez ci-dessous la liste des principaux membres de la secte :

* ***Joe Ambrose (nom d'adepte : Jergat)*** : Il travaille dans les Filatures de Laine d'Arkham comme préposé à l'entretien des machines et possède une solide compétence en Mécanique. Il est célibataire et il loge dans une pension de famille de French Hill.

* ***Harold Beemis (Balazar)*** : Cela fait huit ans que ce clochard a élu domicile dans la région d'Arkham. Il se résigne parfois à travailler mais préfère généralement mendier ou voler. Grâce à son Pouvoir exceptionnel, il entretient des relations amicales avec pratiquement tout les policiers de la ville. Beemis a une quarantaine d'années, il s'habille de guenilles et il est le plus souvent sale et mal rasé. Il avait déjà une bonne connaissance de l'Occultisme avant d'arriver à Arkham. Il dort en général dans le quartier de Rivertown.

* ***Robert Czyenck (Regneh)*** : A 41 ans, Czyenck mesure un mètre quatre-vingt-dix et pèse près de 140 kg. C'est le propriétaire du Northside Market.

* ***William Danvers Johnston (Ahmala)*** : Johnston, 54 ans, est le vice-président de l'Arkham First Bank. Il fait partie des dirigeants de l'Evil Coven depuis plus de 20 ans ; son intelligence et son influence sur les autres adeptes ont fait de lui le bras droit de Keziah Mason. Il appartient au Miskatonic Club et à bien d'autres associations de la ville.

* ***Abigail La Rue (Tama)*** : Cette femme de 71 ans est d'origine créole. Elle a passé la plupart de son existence à la Nouvelle-Orléans, où elle s'est imprégnée des traditions vaudou et a acquis une excellente connaissance de l'Occultisme. Elle travaille comme domestique chez les Neeley et habite dans leur grande maison de W Miskatonic Avenue.

* ***Keziah Mason (Nahab)*** : Elle faisait partie des colons qui fondèrent Arkham. Elle doit d'être encore vivante à sa maîtrise des Portails, qui lui permet de voyager à son gré dans le temps et l'espace. C'est le leader incontesté de l'Evil Coven (vous trouverez ses caractéristiques et celles de son rat apprivoisé en page 73).

* ***Edwin White Perkins III (Jabal)*** : Perkins, 34 ans, est un dilettante qui vit dans la maison de pasteur que lui a léguée sa famille. A la demande de Keziah Mason, il a adhéré à l'Œil d'Amara afin de découvrir ce que les adeptes de cette pseudo secte savaient du Mythe de Cthulhu. Sa conclusion fut : "Pas grand-chose".

* ***Marla Slocum (Shana)*** : Elle travaille comme vendeuse à Hattie's Boutique et vit dans une fort jolie maison avec son mari Darrell, qui ne se doute pas qu'elle appartient à une secte. Elle a 32 ans.

* ***Ellen Whipple Smith (Camlas)*** : Mme Smith a 55 ans, elle habite depuis toujours à Arkham et travaille à l'Hôpital Sainte Marie, où c'est une infirmière particulièrement dévouée. En fait, cette veuve est une dangereuse psychopathe. On pourrait prouver qu'elle est responsable de certains décès qui ont eu lieu à l'hôpital - mais il faudrait pour cela que quelqu'un en vienne à la soupçonner.

* ***Daniel Swain (Sugga)*** : Swain, 41 ans, marié, deux enfants, enseigne au lycée municipal d'Arkham.

* ***Jennifer Tilstrom (Yula)*** : C'est la plus jeune des membres dirigeants de l'Evil Coven : elle n'a que 18 ans. Séduite par le professeur Swain, elle est entrée dans la secte à l'occasion des cérémonies du premier mai de cette année. Elle vit chez ses parents.

* ***Sheila Torsten (Belag)*** : Elle vient d'avoir 22 ans et vit elle aussi chez ses parents. Elle travaille dans la boulangerie que Taranowski a ouverte dans le quartier du campus.

* ***James Allen White (Katal)*** : Cet avocat au visage poupin fait partie du cabinet E.E. Saltonstall & Associés. Il a 28 ans ; il est marié mais n'a pas d'enfant.

L'Evil Coven est une organisation impitoyable qui n'hésite pas à assassiner tous ceux qu'elle soupçonne d'avoir découvert ses activités. Si les investigateurs ne se montrent pas extrêmement prudents, ils risquent fort de se retrouver à Christchurch Cemetery. Tous les dirigeants de la secte connaissent des sorts dangereux et les plus puissants d'entre eux sont des sorciers accomplis.

Keziah Mason ne prend physiquement part à leurs forfaits qu'en cas d'absolue nécessité. Lorsqu'elle décide de se matérialiser, elle est parfois accompagnée de Nyarlathotep.

Les dates suivantes correspondent à des jours sacrés pour l'Evil Coven : 2 février (Chandeleur), 20 mars (équinoxe d'hiver), premier mai (Beltane), 21 juin (solstice d'été), premier août (Lammas Day), 23 septembre (équinoxe d'automne), premier novembre (Samhain), 22 décembre (solstice d'hiver).

Les célébrations de Beltane et de Samhain ont respectivement lieu le 30 avril et le 30 octobre au soir. Tous les adeptes de l'Evil Coven se rassemblent autour du monolithe blanc, dans le vallon situé derrière Meadow Hill, pour une cérémonie comprenant généralement un sacrifice d'enfant. Les autres dates ne donnent pas toujours lieu à des réunions, et même lorsque c'est le cas, il n'y a pas de sacrifice humain.

1008
Clark's Corners

A l'ouest de la ville. Ce hameau, fondé il y a au moins 150 ans, était les 40 dernières années devenu le centre d'une prospère communauté rurale. Les fermiers locaux comme Ammi Pierce allaient régulièrement faire leurs achats à l'épicerie Potter. Mais le village était situé sur une vieille route à l'ouest d'Arkham que tout le monde se mit à éviter après la chute de la météorite près de la ferme de Nahum Gardner. On en construisit une nouvelle, qui contournait la Lande Brûlée par le sud, et Clark's Corners devint peu à peu un village fantôme.

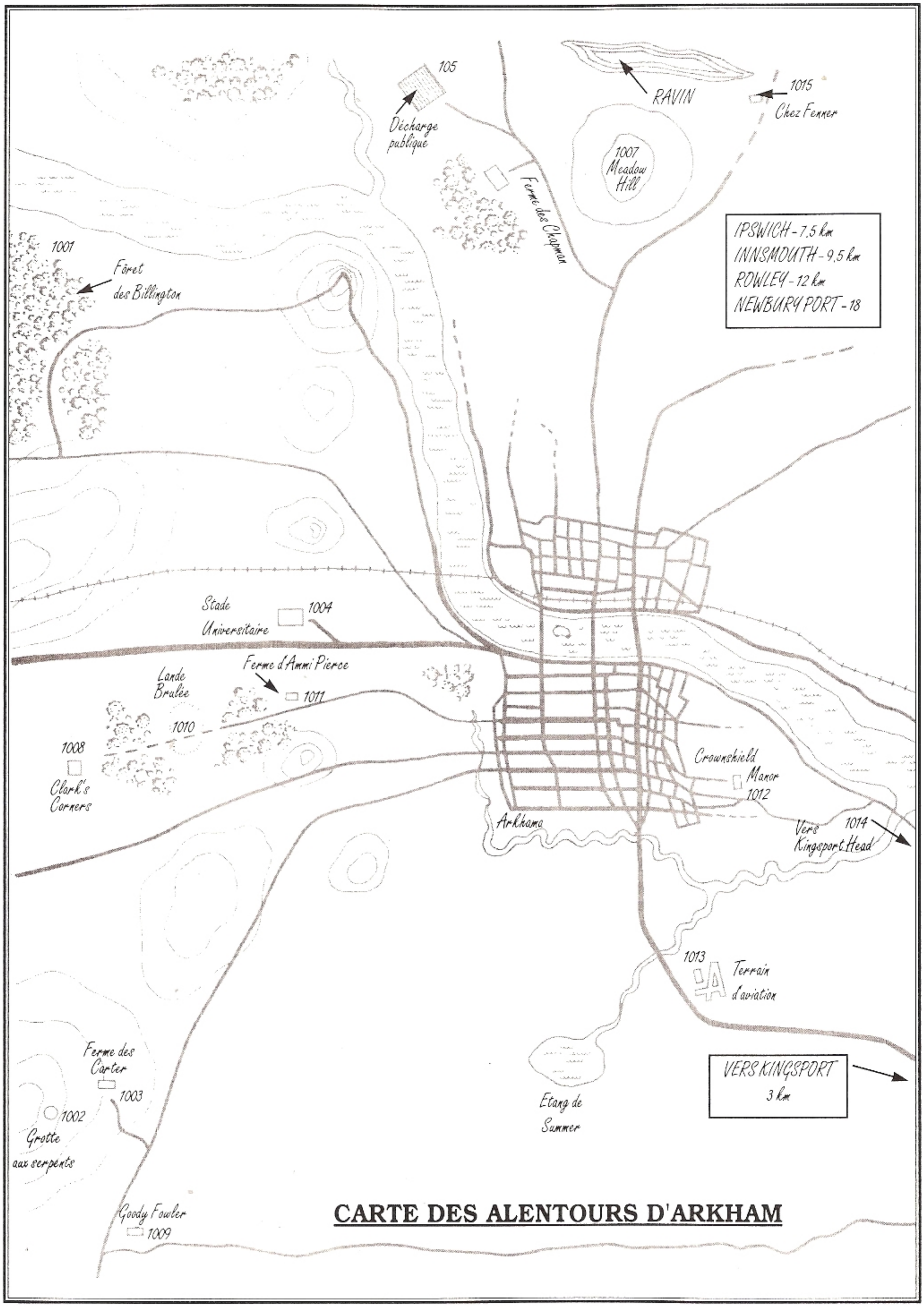
Aujourd'hui, il n'en reste plus que quelques bâtiments envahis par la végétation, qui tombent lentement en ruine près de l'ancienne route. Ils devraient être prochainement recouverts par le lac artificiel qui constituera le nouveau réservoir d'eau potable d'Arkham.

1009
Le Cottage De Goody Fowler

Au sud-ouest de la ville. Ce cottage gris, comportant deux étages en façade et juste un rez-de-chaussée à l'arrière, a été construit au début des années 1680. C'était la maison de Goody Fowler, et les habitants d'Arkham affirment que personne n'y a mis les pieds depuis 1704 - année où la foule en colère vint y débusquer la sorcière pour la lyncher.

Chose curieuse, cette histoire est parfaitement exacte. Rien n'a changé depuis la pendaison de Goody Fowler, il y a plus de deux siècles. Un petit écheveau de laine est resté sur le rouet, la marmite contient encore des restes de nourriture, et un jet d'Idée ou de Savoir réussi suffit pour comprendre que de puissantes forces magiques habitent encore la maison.

Le Grimoire De Goody Fowler : Il est dissimulé derrière une pierre branlante au coin de la plaque de la cheminée. Le lire exige 16 heures d'efforts et un jet de Lire/Ecrire Anglais réussi. Si un personnage y parvient, il bénéficiera d'un bonus de 5% en Mythe de Cthulhu et perdra 1D6 points de SAN (libre à vous d'ajouter à cela un multiplicateur de sort de x3 ou la formule des sorts Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse et Signe des Anciens).



CARTE DES ALENTOURS D'ARKHAM

Le grimoire est ensorcelé. Si quelqu'un le retire de sa cachette, il sera frappé par la malédiction et perdra 1 point de SAN par jour tant qu'il le gardera en sa possession. Son vieillissement s'accélérera et son visage se couvrira rapidement de rides. Il n'existe aucun moyen d'échapper à cette malédiction, dont les effets se prolongent tant que le livre n'est pas replacé dans sa cachette ou le personnage totalement défiguré (APP 1). Dans le deuxième cas, la seule vue du malheureux suffit à donner la nausée. Il faut trois jours pour recopier intégralement le grimoire.

1010
La Lande Brûlée

A l'ouest de la ville. Située à quelques kilomètres d'Arkham, la Lande Brûlée s'étend sur ce qui fut la propriété de Nahum Gardner, en bordure de l'ancienne route de Clark's Corners.

En 1882, une étrange météorite atterrit sur cette propriété, près du puits des Gardner. En moins d'un an, la famille fut ruinée et sa ferme anéantie. Le bétail mourait ou s'enfuyait ; les champs, qui produisaient comme jamais, jaunissaient toujours avant la récolte. Les gens du pays prétendaient que la nuit, la ferme était entourée d'un étrange halo lumineux, et ils se mirent à éviter cet endroit comme la peste. Bientôt, seul Ammi Pierce, l'un des plus anciens voisins de Nahum Gardner, osa s'y aventurer.

Des professeurs de la Miskatonic University se rendirent sur place peu après la chute de la météorite, mais ils ne purent expliquer rationnellement le phénomène. L'échantillon qu'ils prélevèrent se volatilisa mystérieusement. Un an plus tard, tous les membres de la famille Gardner étaient morts.

Toute végétation disparut sur les cinq acres de terrain qui entouraient le puits et dont la partie sud s'étendait au-delà de la route de Clark's Corners. Les habitants d'Arkham se mirent à éviter cette route, et ils en construisirent une nouvelle plus au sud.

En quelques années, tous les gens du pays qui possédaient une ferme près de la Lande Brûlée vendirent leur propriété. Les premiers à partir furent les plus proches voisins des Gardner. Des Québécois, des Italiens et des Polonais tentèrent successivement leur chance sur ces exploitations, mais aucun ne put supporter l'atmosphère sinistre qui imprégnait la lande sur des kilomètres et des kilomètres. Exceptée celle d'Ammi Pierce, toutes les fermes finirent par être laissées à l'abandon, et Clark's Corner devint un village fantôme.

Une fine poussière grise couvre à présent toutes les parcelles qui appartenaient aux Gardner, et aucune plante n'y a poussé depuis plus de 40 ans. De la ferme elle-même, il ne reste que des ruines.

Le rapport établi par les professeurs de la Miskatonic University sur la météorite et ses curieux effets doit se trouver quelque part dans la bibliothèque universitaire, mais il semble qu'on - peut-être Armitage - ne l'ait pas rangé à sa place. Le dernier témoin oculaire de ces événements est Ammi Pierce, un vieux Yankee illettré. Il croit dur comme fer qu'une des entités qui habitaient la météorite vit encore dans le puits des Gardner.

La municipalité projette de créer un lac artificiel qui couvrirait toute cette zone, y compris la Lande Brûlée, afin d'assurer à Arkham une réserve d'eau potable plus sûre.

La Couleur Tombée Du Ciel

Si vous ne connaissez pas ce type d'entité, nous vous recommandons de lire le livre de Lovecraft et l'aventure de William A. Barton intitulée *Le Tueur Venu de l'Espace* (que vous trouverez dans *Cthulhu Now).* Le descriptif ci-après est inspiré du scénario de Barton.

Les Couleurs se manifestent sous forme de taches chatoyantes et immatérielles d'un bleu éthéré - ces créatures sont constituées de photons et non de particules gazeuses. Si l'une d'elles entre en contact avec un personnage, celui-ci se sentira enveloppé par une brume malsaine et comme visqueuse.

Les Couleurs sont arrivées sur terre dans une sorte de petit kyste englobé dans la météorite qui est tombée sur la ferme des Gardner. Elles se développent en absorbant la force vitale des organismes vivants qui les entourent. La première, qui a ainsi "vampirisé" tous les membres de la famille Gardner et la plupart de leurs bêtes, a pu atteindre une maturité suffisante pour quitter notre planète. La seconde s'est retrouvée avec pour toute nourriture des broussailles et quelques maigres arbustes, aujourd'hui anéantis. Elle fuit la lumière du soleil, qui affaiblit son pouvoir, et reste cachée dans l'ancien puits des Gardner. Si le lac artificiel se construit, son terrain de chasse s'en trouvera nettement agrandi.

Cette entité est sensible à certains sorts et on peut la neutraliser en l'enfermant dans un champ magnétique surpuissant, mais seul un Signe des Anciens est capable de l'anéantir. Si elle en touche un, il y a un pourcentage de chances égal au nombre de points de POU investis dans le Signe pour qu'elle meure instantanément. Le symbole magique est automatiquement détruit, mais même si la Couleur survit, elle est sur le moment obligée de battre en retraite.

La Couleur Tombée Du Ciel
FOR 8 TAI 15 INT 16 POU 15
DEX 21 Déplacement 20/20 en vol PdV néant
Bonus aux Dommages : +0
Armes : Vampirisme Mental 85%, dommages 1D6 (plus pertes d'attributs)
Agression Psychique 100%, dommages 1D6 points d' INT et 1D6 points de SAN
Désintégration 100%, dommages : destruction automatique
Etreinte, dommages spéciaux.
Armure: Néant, mais cette créature est invulnérable aux agressions physiques même lorsqu'on utilise le feu ou des armes magiques. Elle n'est sensible qu'aux sorts entraînant une perte de POU, au Signe des Anciens, et à des champs magnétiques d'une intensité suffisante (à vous de déterminer laquelle).
Sorts : Néant
Compétences : Néant
Perte de SAN : La vue de la Couleur coûte 0/1D4 points de SAN (1/1D8 si le personnage est directement menacé).

Vampirisme Mental : Comparez le POU de la Couleur au nombre de points de Magie du personnage agressé. Si le premier nombre est supérieur de 10 au second, soustrayez 1 point des indices de POU, de FOR, de CON, de DEX et d'APP du personnage (en plus des 1D6 points de dommages). S'il est supérieur de 20, soustrayez 2 points, et

ainsi de suite. Chaque point de POU ainsi perdu par le personnage ajoute 1 au POU et à la TAI de la Couleur (plus 1D6 à sa FOR chaque fois que son indice de POU franchit le cap de la dizaine supérieure - 20, 30, 40, etc.).

La peau du personnage vampirisé prend la coloration bleutée de la Couleur. Il ressent une étrange sensation de succion et de froid mordant. Une fois l'agression passée, sa peau est desséchée et grisâtre. Dans les cas les plus graves, elle est marquée de rides et de crevasses.

Si le POU de la Couleur est inférieur à celui du personnage, le vampirisme est impossible.

Agression Psychique : Cette attaque est destinée à affaiblir la résistance d'adversaires ayant un fort POU. Pour chaque journée passée par le personnage à proximité du puits où se cache la Couleur, faites un jet de dé sur la table de résistance en opposant l'INT du premier au POU de la seconde. En cas d'échec, le personnage perd 1D6 points de Magie et 1D6 points de SAN. Les points de Magie perdus ne peuvent être récupérés tant que le personnage reste dans la zone dangereuse. Pour la quitter de lui-même, il doit réussir un score inférieur ou égal à 5 fois son INT à l'aide d'1D100. En cas d'échec, il résistera passivement à tous ceux qui chercheraient à l'en déloger (si l'agression psychique l'a rendu fou, il risque même de devenir violent).

Désintégration : La Couleur n'a besoin que d'une minute et d'1D6 points de Magie pour désintégrer un cube de métal de 30 centimètres de côté, un mètre cube de béton ou plusieurs stères de bois. Ces matériaux donnent ensuite l'impression d'avoir fondu ou brûlé, mais leur processus de désintégration ne dégage aucune chaleur.



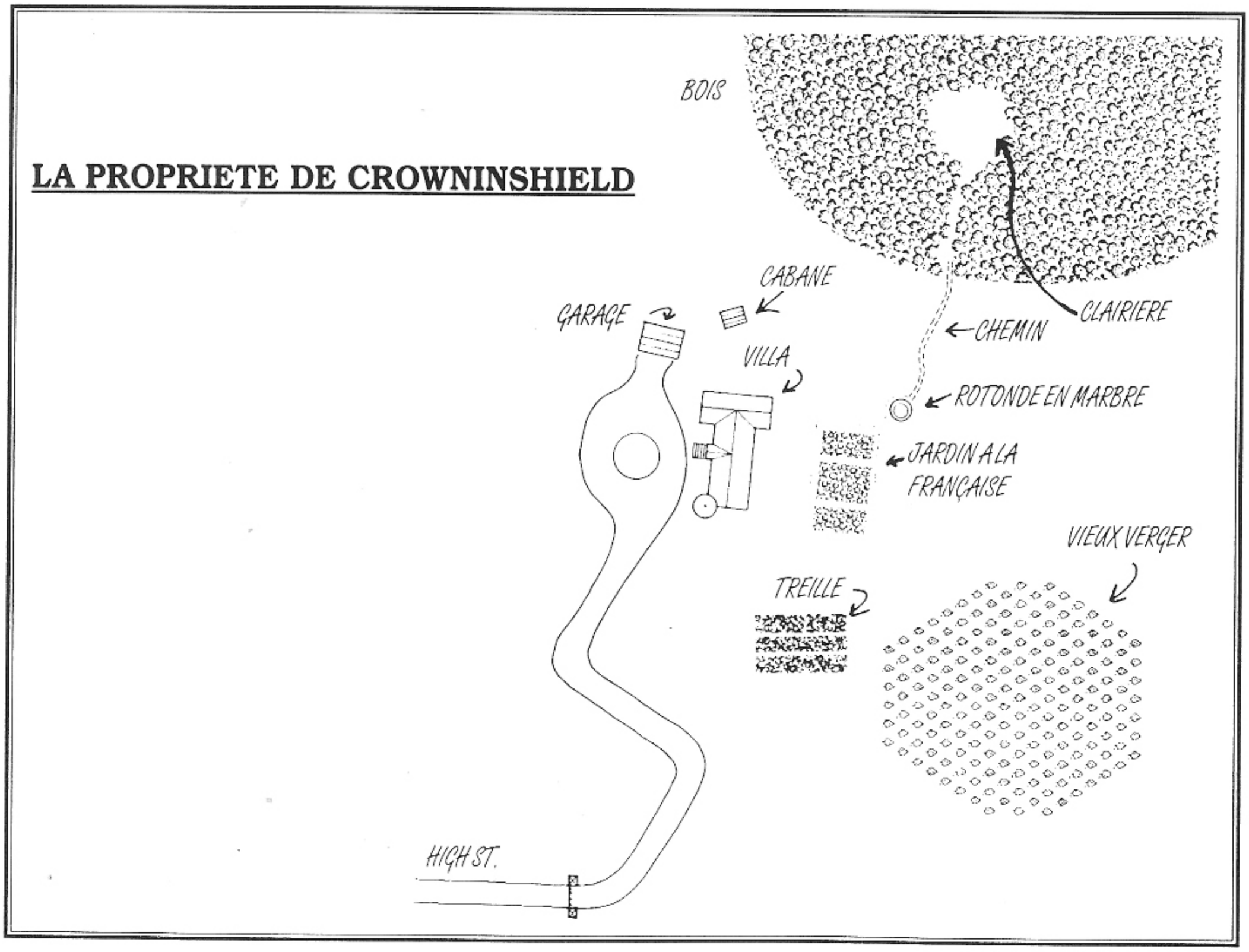
Ammi Pierce

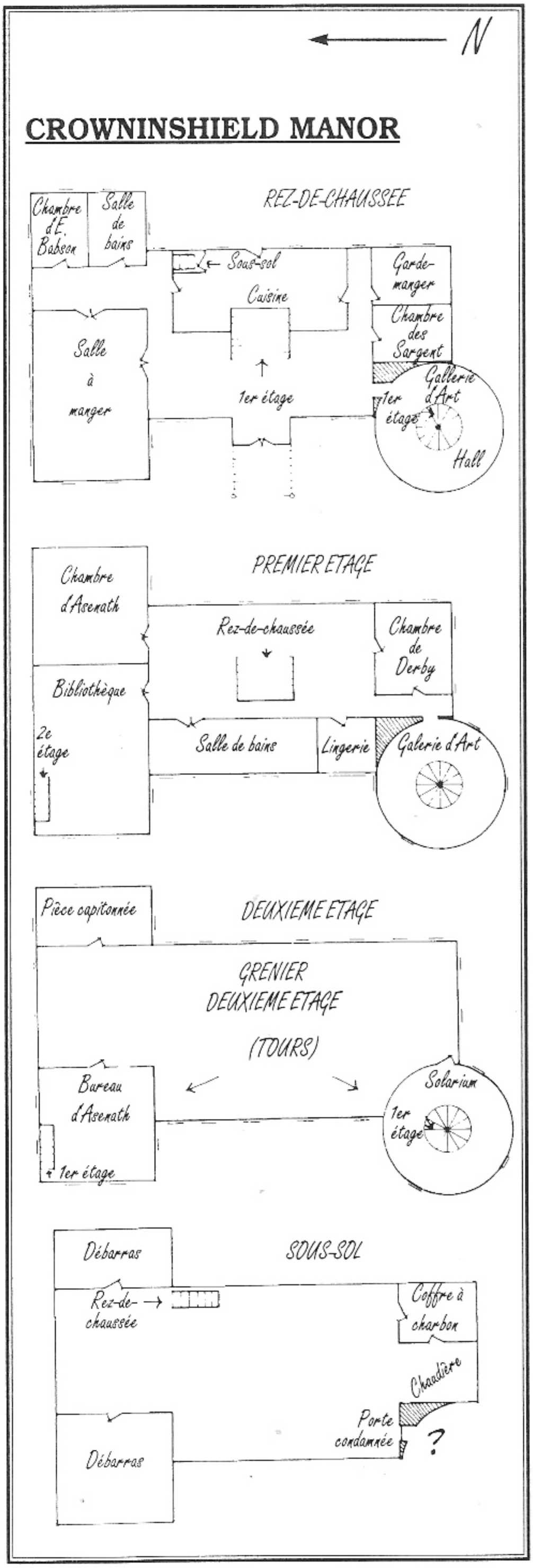
Etreinte : La Couleur est capable de se matérialiser partiellement afin d'utiliser sa FOR (celle-ci est proportionnelle à son POU : 10 points de POU équivalent à 1D6 points de FOR). Elle peut ainsi manipuler des objets ou s'emparer de personnages pour les traîner jusqu'à sa tanière.

1011
Ammi Pierce

Ce vieillard a la réputation d'être un drôle d'oiseau. A 86 ans, il vit seul dans une ferme délabrée située à l'ouest d'Arkham, non loin de l'ancienne route de Clark's Corners. C'est la dernière personne qui se souvienne (ou qui soit disposée à parler) des curieux événements qui ont suivi la chute de la météorite, en juin 1882. Il connaissait bien Nahum Gardner et sa famille, qu'il a vu décliner puis disparaître.

LA PROPRIETE DE CROWNINSHIELD





1012
Crowninshield Manor

A l'est d'Arkham, tout au bout de High Street. C'est aujourd'hui la demeure d'Edward Pickman Derby et de sa femme Asenath Waite Derby.

Edward, qui approche de la quarantaine, est l'auteur d'un recueil de poèmes intitulé *Azathoth et Autres*. Il a fait ses études à la Miskatonic University et a toujours vécu à Arkham. Sa femme Asenath, originaire d'Innsmouth, est marquée par la dégénérescence qui sévit dans ce village. Elle est diplômée de Kingsport's Hall School et suit actuellement des cours à l'université d'Arkham.

Edward préférerait habiter la maison de ses parents dans W Saltonstall Street, inoccupée depuis la mort de son père, mais Asenath a un faible pour Crowninshield Manor, qu'elle vient d'acheter de ses propres deniers.

Le couple emploie trois domestiques, tous nés à Innsmouth, un couple assez âgé, Moses et Abigail Sargent, et Eunice Babson, une jeune bonne pas très soignée de sa personne.

Asenath est habitée par l'esprit de son père, Ephraim Waite, lequel l'a assassinée après l'avoir contrainte à prendre sa propre enveloppe charnelle, qui était celle d'un vieillard. Ephraim/Asenath préférerait cependant retrouver un corps d'homme, et il se dit que celui d'Edward Derby ferait très bien l'affaire. Ce sorcier appartient à une secte secrète qui se réunit dans le Maine, au sein de laquelle il se fait appeler Kamog.

Ephraim/Asenath a déjà emprunté le corps d'Edward à plusieurs reprises, en particulier pour se rendre aux grotesques cérémonies de sa secte avec la puissante Packard du couple. Ces expériences ont beaucoup ébranlé Edward, qui est devenu paranoïaque et ne sort pratiquement plus de chez lui. Ephraim/Asenath projette un transfert définitif ; pour cela, il lui faudra assassiner Edward à un moment où son esprit sera enfermé dans le corps d'Asenath. Le malheureux se doute du complot ; il se peut qu'il confie ses craintes à Daniel Upton, son ami architecte.

La bibliothèque de Crowninshield Manor renferme de nombreux ouvrages occultes, dont certains se rapportent au Mythe de Cthulhu (*Azathoth et Autres*, *Le Peuple du Monolithe*, *De Vermiis Mysteriis*, l'édition Bridewell des *Cultes Innommables*, et le *Livre de Dzyan*).

Edward Pickman Derby

FOR 11	CON 10	TAI 12	INT 16	POU 8
DEX 11	APP 11	EDU 16	SAN 15	PdV 11

Bonus aux Dommages : +0
Armes : Néant
Compétences: Bibliothèque 65% ; Conduire Automobile 32% ; Crédit 75% ; Eloquence 75% ; Mythe de Cthulhu 33% ; Occultisme 65%.

Ephraim / Asenath Waite, Sorcier

FOR 12	CON 14	TAI 10	INT 18	POU 18
DEX 13	APP 13	EDU 23	SAN 0	PdV 12

Bonus aux Dommages : +0
Armes : Coup de Poing 60%, dommages 1D3
Coup de Tête 50%, dommages 1D4
Coup de Pied 65%, dommages 1D6
Lutte 35%, dommages spéciaux
Poignard 45%, dommages 1D4+2
Sorts : Terrible Malédiction d'Azathoth, Transfert, Brumes de R'lyeh, Flétrissement d'un Membre, plus six sorts d'Appel ou de Contact de votre choix.

Compétences : Conduire Automobile 10% ; Mythe de Cthulhu 72% ; Nager 85% ; Occultisme 55%.

Moses Sargent, Serviteur Du Mal

FOR 17	CON 16	TAI 14	INT 14	POU 12
DEX 13	APP 9	EDU 8	SAN 0	PdV 15

Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Coup de Poing 85%, dommages 1D3+1D4
Coup de Tête 70%, dommages 1D4+1D4
Coup de Pied 45%, dommages 1D6+1D4
Lutte 75%, dommages spéciaux
Revolver cal. 38 45%, dommages 1D10
Compétences : Mythe de Cthulhu 25% ; Nager 95% ; Servilité 70%.

Abigail Sargent, Servante Du Mal

FOR 15	CON 15	TAI 12	INT 14	POU 13
DEX 13	APP 9	EDU 7	SAN 0	PdV 14

Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Coup de Poing 55%, dommages 1D3+1D4
Coup de Griffe 65%, dommages 1D2+1D4
Coup de Pied 55%, dommages 1D6+1D4
Compétences : Jurer 67% ; Mythe de Cthulhu 29% ; Nager 95%.

Eunice Babson, Servante Du Mal

FOR 13	CON 13	TAI 11	INT 11	POU 12
DEX 14	APP 13	EDU 8	SAN 0	PdV 12

Bonus aux Dommages : +0
Armes : Poignard 45%, dommages 1D4+2
Compétences : Faire de l'Œil 59% ; Mythe de Cthulhu 19% ; Nager 92%.

1013
Le Terrain d'Aviation

A l'est de la ville. Ce nouvel aérodrome est la propriété de Stanley Harrington, ancien as de l'aviation. Originaire de Boston, Harrington a abattu six avions allemands pendant la guerre avant que son appareil ne soit lui-même abattu. Il a survécu à l'accident, mais il a été gravement brûlé à la jambe gauche et renvoyé dans ses foyers avec une pension militaire.

Au bout de quelques années passées à faire du rase-motte au-dessus des fermes de la région, un nouvel accident a failli lui coûter la vie et il s'est enfin décidé à se ranger. Il a alors créé le petit aérodrome d'Arkham - qui se résume à une courte piste d'atterrissage en terre battue, un hangar avec deux portes coulissantes, un petit bureau accolé au hangar et une manche à air.

Il possède deux biplanes : un biplace et un triplace, qu'il loue à des personnes titulaires d'un brevet de pilote ou possédant une compétence en Piloter un Avion d'au moins 30% (les brevets de pilote viennent d'être créés en réaction aux excès de certains pilotes casse-cou dans d'autres états, Harrington désapprouve cette décision).

Pour pouvoir utiliser un de ces appareils, les investigateurs devront recevoir le feu vert de Harrington et lui verser une caution de 50 dollars (le biplace se loue 2 dollars de l'heure et le triplace 3, mais on peut négocier des tarifs plus intéressants à la journée). Il leur faudra aussi payer le carburant, ainsi que les frais de réparation en cas d'accident.

Moyennant 2 dollars de l'heure, et cette fois sans caution, Harrington prendra les commandes de l'appareil.



Edward Derby



Asenath Waite

C'est un instructeur de vol compétent qui peut apprendre à Piloter un Avion à quiconque a une DEX de 13 et une tête qui lui revient. Les trois heures de cours hebdomadaires coûtent 7,5 dollars et le stage dure six mois. Le personnage en sort avec un indice de compétence de 4D6+10%.

S'il suit des cours de perfectionnement, il bénéficiera ensuite d'un bonus d'1D6% par semestre, jusqu'à concurrence de 50% (les cours coûtent 65 dollars par semestre).

A supposer qu'il possède un avion personnel, il pourra s'arranger avec Harrington pour qu'il lui loue une place dans son hangar et se charge des travaux de maintenance.

L'ancien pilote réclame 25 cents pour chaque décollage et chaque atterrissage effectué sur son terrain.

Pour l'instant, seul Wingate Peaslee, professeur à l'université, loue une partie du hangar pour y ranger son monoplane (un appareil très coûteux, d'un modèle révolutionnaire, avec des ailes imposantes fixées assez haut sur le fuselage et un cockpit abritant cinq sièges). Harrington et son mécanicien vouent une véritable adoration à ce prototype Caproni 101 sans accessoires militaires - trois moteurs Alpha Romeo, vitesse de pointe 200 Km heure, altitude plafond 6000 mètres, autonomie de vol de 900 Km.

L'AVIATION AUX ETATS-UNIS

En 1928, environ 5000 nouveaux appareils furent construits aux USA. Près de la moitié étaient des biplanes avec cockpit ouvert, 85 étaient des monoplanes à cockpit fermé, et seulement 69 des biplanes à cockpit fermé. Cette année-là, il ne sortit des usines américaines que 60 gros avions pouvant servir au transport de passagers ou de marchandises, et cinq aéroglisseurs.

Si l'on pouvait acheter des avions-école mis au rebut par l'armée pour à peine 300 dollars, les appareils neufs et plus sophistiqués coûtaient nettement plus cher. Harrington a par exemple payé 3000 dollars son triplace Travelair 1925 équipé d'un moteur d'origine de 90 chevaux. Le même appareil équipé du dernier moteur Wright 200 chevaux lui aurait coûté 9000 dollars (l'ancien et le nouveau modèles ont respectivement des vitesses de croisière de 150 et 190 km/h, et une autonomie de vol de 600 et 750 Km).

Les avions de cette époque volaient en général à des vitesses comprises entre 150 et 380 Km/h (record en vitesse de pointe) et ils possédaient une autonomie de 380 à 1500 Km.

Bien entendu, il était possible de changer le moteur d'origine pour adapter un "moulin" plus gros et plus puissant, et on pouvait ajouter des réservoirs supplémentaires pour accroître l'autonomie de vol. Mais ces aménagements se faisaient au détriment de l'espace disponible pour les passagers ou les marchandises et diminuaient la maniabilité de l'appareil.



Stan Harrington



Bucky Heingrapper

Stanley Harrington: Il vient d'avoir 30 ans, et malgré sa claudication prononcée, il n'a rien perdu de son goût de l'aventure. Il cache dans son hangar des rubans de munitions contenant 5000 balles et une mitraillette calibre 30 soigneusement graissée, récupérée pendant la guerre, qui pourrait s'adapter à l'un ou l'autre de ses biplanes.

Stanley Harrington, Aventurier

FOR 15	CON 16	TAI 14	INT 13	POU 15
DEX 16*	APP 15	EDU 11	SAN 75	PdV 15

* Si Harrington est amené à courir, à sauter ou à escalader un obstacle, basez-vous sur une DEX de 8.

Bonus aux Dommages : +1D4

Armes : Coup de Poing 60%, dommages 1D3+1D4
Lutte 65%, dommages spéciaux
Revolver cal. 45 45%, dommages 1D10+2
Mitraillette cal. 30 65%, dommages 2D6+3 (tir à répétition).

Compétences : Camouflage 15% ; Conduire Automobile 65% ; Dessiner une Carte 20% ; Electricité 45% ; Mécanique 25% ; Lire/Ecrire Français 30% ; Piloter un Avion 83% ; Premiers Soins 35% ; Trouver Objet Caché 35%.

Bucky Heingrapper : Le mécanicien de Harrington est un petit homme gras, toujours couvert de cambouis, qui mâche constamment du chewing-gum. Il n'est pas très futé, mais c'est un mécanicien de génie, le meilleur de tout Arkham. Lorsque les investigateurs le sauront, ils pourront s'adresser à lui pour faire réparer leurs voitures.

Compétences particulières : Réparation d'Automobiles 89% ; Réparation d'Avions 87%.

1014
Kingsport Head

A l'est de la ville. Ce cap isolé se trouve au sommet des hautes falaises qui dominent Kingsport, mais il est plus facile d'y accéder depuis Arkham. La Miskatonic University et l'*Arkham Advertiser* se sont associés pour y faire construire un puissant émetteur radio à ondes courtes qu'ils utiliseront alternativement.

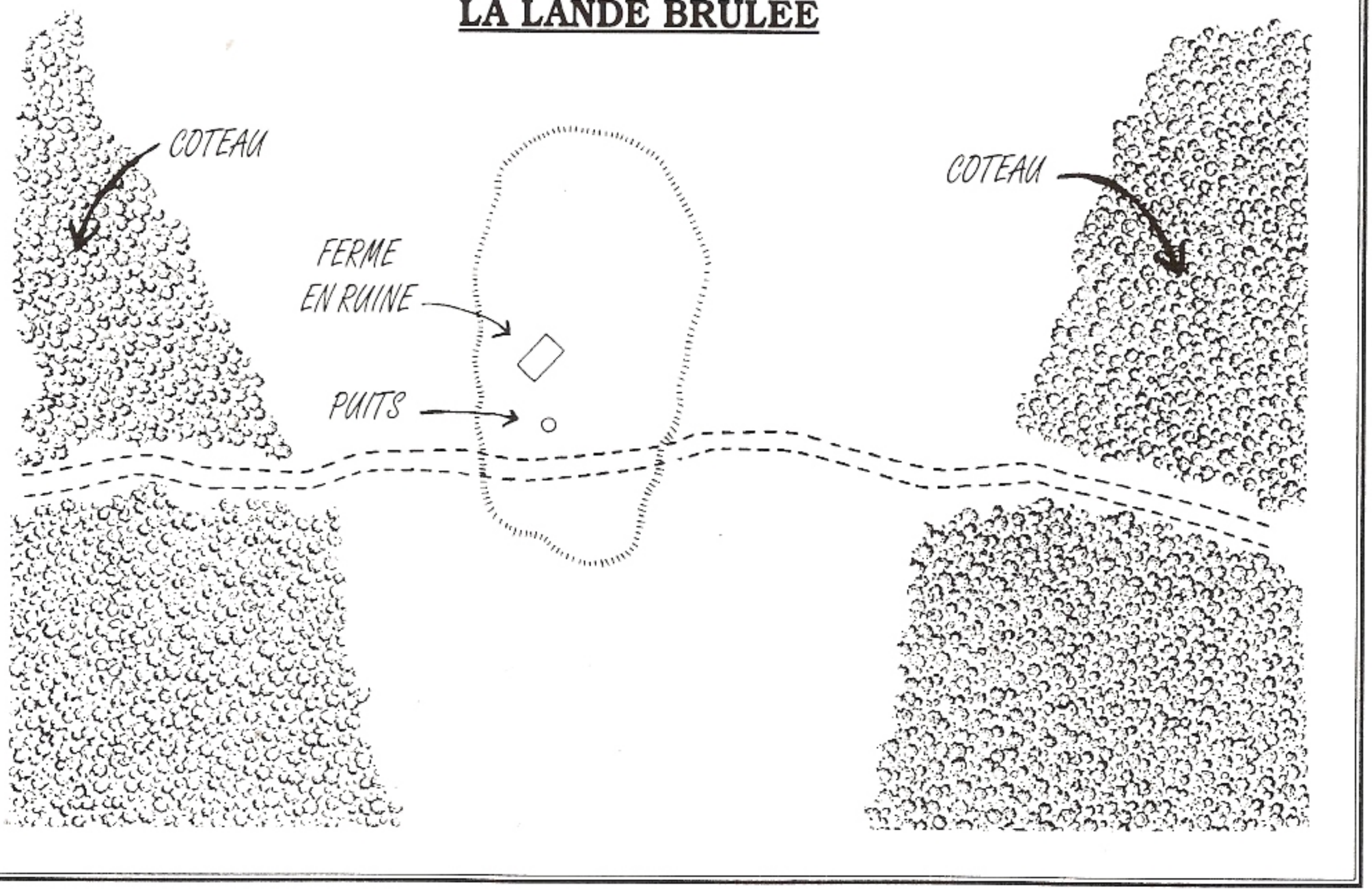
L'Etrange Maison dans la Brume se dresse sur la pointe sud de Kingsport Head, plusieurs dizaines de mètres au-dessus de la ville. Ses fenêtres aux carreaux brisés donnent sur la lande, mais l'unique porte s'ouvre dans le vide, tout au bord de la falaise, de sorte que seuls les oiseaux peuvent l'atteindre. Cette maison est en fait une sorte de sas communiquant avec les Contrées du Rêve, mais on ne peut s'en apercevoir qu'en dormant dans la ville de Kingsport.

1015
Chez Fenner

Sur la grande route menant à Newburyport, 700 mètres au nord de Harper's Woods. Lorsque le paisible speakeasy d'Arkham ferme, les derniers fêtards prennent leurs voitures pour se rendre chez Mel Fenner, dans la grande salle en rez-de-chaussée d'une villa de trois étages perdue dans la campagne. On y tolère les mêmes écarts de conduite que dans certaines boîtes de Bolton, mais comme c'est le seul endroit proche d'Arkham où l'on puisse légalement se retrouver entre amis passé minuit, il est toléré par la population et jouit même d'une certaine renommée, y compris parmi les jeunes femmes de la ville. L'heure de fermeture dépend essentiellement de l'humeur de Fenner et de qui assure la patrouille de police, mais on trouve toujours porte close le dimanche.

NOTES DU GARDIEN :

LA LANDE BRULEE



voir descriptif page 89

Meurtre Sur Le Campus

Où l'on voit nos héros enquêter sur un mystérieux crime venu troubler l'ambiance paisible du campus de la Miskatonic University.

Cette aventure peut constituer une bonne mise en condition pour une équipe de deux à cinq investigateurs novices ou un agréable divertissement pour des joueurs plus expérimentés. Selon les situations rencontrées, certains des jets de dés possibles sont indiqués et parfois commentés à l'intention des Gardiens débutants.

Comme les indices sont présentés de manière chronologique, nous vous invitons à suivre l'ordre adopté dans le scénario pour introduire les diverses péripéties de l'aventure.

Comme son titre l'indique, "Meurtre sur le Campus" se déroule dans et autour du campus de la Miskatonic University. L'intrigue s'articule autour des pratiques macabres d'un étudiant qui cherche à retrouver des connaissances oubliées. Si vous ne l'avez pas encore fait, nous vous conseillons de lire la nouvelle de Lovecraft intitulée *Herbert West, Réanimator,* dont est inspiré ce scénario (ainsi que le film *Réanimator,* sorti dans les années 80).

La durée de jeu peut varier, mais elle ne devrait pas excéder une soirée.

Informations Destinées Au Gardien

Le 3 mai au matin, on retrouve sur les marches de la bibliothèque le cadavre déjà froid et rigide de Frank Charlton, étudiant en métaphysique médiévale.

Les investigateurs peuvent découvrir eux-mêmes le corps ou être mis au courant de manière moins spectaculaire par le bouche à oreille, *l'Advertiser* ou la *Gazette d'Arkham.*

Les curieuses circonstances de la mort de Frank Charlton font beaucoup jaser à l'université et dans toute la ville. Après avoir mystérieusement disparu pendant 24 heures, il avait fait une brève réapparition dans la nuit du 2 mai, pour agresser sauvagement une jeune étudiante. Or, les médecins de la faculté qui ont procédé à l'autopsie du corps quelques heures après sa découverte ont conclu que le décès remontait à plus de 30 heures.

Ils ne se trompaient pas ; Frank Charlton était bien mort dans la nuit du premier mai, et pourtant, c'était lui qui avait commis l'agression signalée la nuit suivante. Il était donc bien vivant dans la nuit du 2 mai - il avait été *réanimé !*

Dans la première décennie de ce siècle, la Miskatonic University avait accueilli un brillant étudiant en médecine du nom d'Herbert West. Il travaillait plus particulièrement sur la réanimation grâce à des substances chimiques de malades déclarés cliniquement morts. West notait consciencieusement les résultats de toutes ses expériences et, lorsqu'il quitta l'université pour s'orienter vers des projets plus ambitieux (mais pas forcément moins macabres) dans la ville voisine de Bolton, ses notes, ses exposés et ses thèses furent rangés avec des centaines d'autres dans le sous-sol de la Faculté de Médecine. C'est ainsi que Claude Owen remit par hasard la main dessus en 1928.

Owen avait une peur panique de la mort ; des visions de charniers, de vers grouillants et de lambeaux de chair verdâtres l'obsédaient jour et nuit. C'est dans l'espoir de déjouer sa mort qu'il avait entrepris des études de médecine. Il découvrit assez vite les notes d'Herbert West, et leur lecture l'amena à pousser plus avant ses recherches : les théories de West semblaient ouvrir la voie de l'immortalité.

Lorsqu'il comprit la portée de ses découvertes, il reprit point par point les expériences décrites. Si la peur de la mort l'avait jusque là obsédé, les horreurs innommables qu'il découvrit au nom de la Science le firent basculer dans la folie. Il continua à idolâtrer West même lorsqu'il l'eut surpassé, et il installa un laboratoire secret dans la cave de la ferme des Chapman où le premier Réanimator avait travaillé.

Enhardi par une série d'expériences concluantes, Owen tenta de se faire accepter des milieux bohèmes de l'université, auxquels la rumeur prêtait des mœurs dépravées et une passion pour la magie noire. "Qui," pensa Owen "pourrait mieux apprécier mes pouvoirs stupéfiants ? Car après tout, je sais maintenant redonner vie aux morts..." Les intellectuels pleins de préjugés de la Faculté traitaient ses découvertes par le mépris ? Tant pis pour eux !

Ces milieux comptaient surtout des dilettantes et les membres de leur petite cour, pour qui l'usage épisodique de drogues et le fait de mener une vie dissolue étaient signes de sophistication. Ils passaient leurs soirées à prendre des

poses et à débiter des bons mots dont ils étaient rarement les auteurs. Le centre de leur petit cercle était constitué par des personnages peu recommandables à la tête desquels se trouvait Asenath Waite. Ils auraient sans doute apprécié à leur juste valeur les découvertes d'Owen, mais ce dernier ne se lia pas avec eux.

Par contre, il rencontra un jeune dandy du nom de Frank Charlton, qui, à son grand dépit, ne tarda pas à faire des plaisanteries cruelles mais amusantes sur son léger bégaiement. A la fin de la soirée, Owen était livide et tous ses espoirs s'étaient envolés. Pour ce jeune homme déséquilibré, ce rejet fut une terrible humiliation. Pour Charlton, ce fut une erreur fatale.

Avec la même obstination qu'il avait mis à travailler sur les notes d'Herbert West, il commença à chercher un moyen de se venger de cette insulte ; et le 2 mai au petit matin, il frappa, appliquant un tampon de chloroforme sur la bouche de Charlton dans un couloir désert de l'université.

Owen vivait seul dans une chambre située non loin de là. Il amena sa victime chez lui, l'étouffa sous un oreiller et glissa son cadavre sous son lit. Il se mit ensuite en devoir de concocter la potion qui devait redonner vie au cadavre lorsque celui-ci commencerait à se raidir. Normalement, il pratiquait ce genre d'expérience dans son laboratoire secret, mais cette fois il craignait d'être découvert en amenant le corps jusqu'à la ferme. Ce n'est que la nuit suivante qu'il injecta la solution dans le bras du cadavre déjà froid.

Owen avait l'intention de ressusciter Charlton, puis de le tuer de nouveau, et ainsi de suite jusqu'à ce que la volonté du malheureux soit totalement brisée et qu'il reconnaisse devant tous le génie du Nouveau Réanimator. La réaction de Charlton - peut-être parce que la drogue lui avait été administrée trop tard - fut tout à fait inattendue.

Le cadavre ressuscité se rua hors de la chambre d'Owen et s'enfonça d'un pas incertain dans l'ombre dense des arbres du campus. Avec le peu de raison qui lui restait, ce qui avait été Frank Charton erra toute la nuit autour de l'université jusqu'à qu'il croise Vittoria Nangelo, une jeune étudiante qui rentrait à Upham Hall, qu'il l'agressa sauvagement. Ses hurlements ramenèrent un semblant de bon sens dans la cervelle dérangée de Charlton. Envahi de remords et tenaillé par la douleur atroce qu'il ressentait depuis sa résurrection, il trouva la force de se traîner jusqu'à la bibliothèque, de grimper sur le toit et de se jeter dans le vide.

Owen transporta les notes et le matériel qui se trouvaient dans sa chambre jusqu'à son laboratoire secret, de crainte que l'escapade de sa victime n'entraîne la découverte de ses coupables activités et ne lui vaille la corde. Il continue à travailler dans sa tanière souterraine, au milieu de cadavres disséqués, mais plus pour longtemps...

Informations Destinées Aux Investigateurs

Les langues vont bon train sur le campus, et nos amis ne tarderont pas à apprendre des choses intéressantes sur le défunt Franck Charlton. On dit par exemple que cet étudiant en philosophie était particulièrement intéressé par les cours de métaphysique médiévale proposés ce semestre. Ceux qui savent qu'il faisait partie d'un cercle bohème en marge de l'université sont déjà moins nombreux. Certains d'entre eux parlent à mots couverts de magie noire, et plusieurs peuvent attester que Charlton connaissait bien Asenath Waite qui, de notoriété publique, donnait le ton dans ce petit cercle.

Quant à Vittoria Angelo, elle jouit d'une excellente réputation. Jeune, jolie, intelligente, elle a tenu des rôles de soprano dans plusieurs opéras montés dans la région, recueillant les éloges des journaux de Boston.

Pour commencer leur enquête, les investigateurs interrogeront sans doute des étudiants, des enseignants ou des membres de l'administration. Si vous craignez de ne pas savoir improviser, vous pouvez consulter la liste des dirigeants de l'université : le doyen de la Faculté de Lettres et des Beaux-Arts pourrait par exemple leur donner quelques renseignements et les lancer sur une piste. Seules les personnes mentionnées ci-dessous disposent d'informations importantes.

Les Médecins Légistes

Le Dr. Whitby Lodge, coroner du Comté d'Essex originaire de Salem, et son assistant le Dr. Morton Waldron, de la Faculté de Médecine d'Arkham, viennent juste de terminer l'autopsie du corps de Frank Charlton. Leurs conclusions, pour le moins inattendues, ne seront divulguées que plus tard dans la semaine, lors de l'enquête officielle.

Lodge et Waldron disposent des mêmes informations, vous pouvez donc laisser les investigateurs s'adresser à l'un ou à l'autre. Si leur jet de Crédit échoue et qu'ils ne tirent rien de leur interlocuteur, ils pourront tenter de nouveau leur chance avec le deuxième docteur. Les renseignements ci-après valent pour les deux hommes.

Le docteur est un homme occupé qui soigne quelques clients à titre privé en plus de son travail habituel. Pour quelqu'un qui a toujours vécu dans une petite ville, il est assez cérémonieux. Si les investigateurs veulent le rencontrer, il leur faudra prendre rendez-vous et battre la semelle en attendant qu'il arrive, avec trois quarts d'heure de retard.

Une fois dans son cabinet, il leur restera à le convaincre de dire ce qu'il sait. A moins qu'ils travaillent à l'université, qu'ils aient des relations au sein de la police locale, ou que l'un d'entre eux soit médecin, un jet de Crédit réussi sera nécessaire. Sinon, ils devront attendre les conclusions de l'enquête officielle, et ils apprendront en même temps que tout le monde les informations suivantes :

* Frank Charlton est mort étouffé le 2 mai, aux alentours de 2 heures du matin.

* Il avait au creux du poignet gauche une marque correspondant par sa taille et son emplacement à une piqûre de seringue hypodermique. L'absence de tout hématome montre clairement qu'elle a été faite après le décès.

* La lividité caractéristique du visage indique que le corps est resté couché sur le dos pendant les premières heures qui ont suivi le décès.

* Les écorchures et les trois fractures de la colonne vertébrale constatées sur le corps ont été occasionnées au moins 18 heures après le décès. La chute aurait par elle-même été mortelle si le sujet avait été vivant lorsqu'il est tombé du toit.

* Le rapport conclut que Frank Charlton est mort étouffé par une ou plusieurs personnes et qu'il n'a matériellement pas pu agresser Vittoria Nangelo près de 24 heures plus tard.



Vittoria Nangelo

Le docteur ajoute incidemment que Vittoria Nangelo a été admise à l'hôpital d'Arkham. Si le Crédit des personnages l'a favorablement impressionné, il leur proposera peut-être de s'arranger pour qu'ils soient autorisés à lui rendre visite et à l'interroger.

Vittoria Nangelo

Lorsque Charlton lui a sauté dessus, Vittoria a commencé par se débattre furieusement pour le repousser, mais en voyant que les griffures qu'elle lui faisait au visage ne saignaient pas, elle est restée frappée de stupeur. Elle se repose maintenant dans une chambre individuelle de l'Hôpital Sainte Marie, étendue sur son lit dans la pénombre, le regard vide, les yeux rivés au plafond.

Les médecins ont interdit toute visite, mais les investigateurs peuvent se débrouiller pour passer outre - en utilisant leur compétence en Baratin ou en Discussion, en présentant aux infirmières un mot de recommandation signé d'un docteur qu'elles connaissent, en se déguisant eux-mêmes en docteurs et en entrant d'un pas décidé dans la chambre (jet de Discrétion), etc. Si l'équipe comprend un médecin, celui-ci ne devrait pas avoir trop de mal à être admis auprès de la malade.

Son beau visage régulier est très pâle et son abondante chevelure brune toute décoiffée. On remarque immédiatement son mutisme. Un jet de Psychanalyse réussi suffit à venir à bout de cette barrière mentale, et la jeune fille retrouvera la parole au bout de quelques minutes. Fredonner un petit air pour attirer son attention donne le même résultat, Vittoria reprenant instinctivement la mélodie. Par contre, les jets de Psychologie restent sans effet : les investigateurs ne la connaissent pas assez pour deviner ce qui pourrait la toucher. S'ils n'utilisent pas l'un des deux autres moyens, ils ne pourront parler avec elle que le jour de l'enquête officielle.

S'ils parviennent à la faire réagir, elle se tournera vers eux pour leur adresser un sourire, un filet de salive s'échappant de ses lèvres crispées, et dira avec un petit rire hébété : "Il n'était pas normal. On n'est pas... normal... quand on ne saigne pas." Sur quoi elle éclatera en sanglots. Moyennant un jet de Psychologie réussi, les personnages s'apercevront qu'elle a besoin d'être réconfortée et qu'ils ne doivent pas lui poser de questions tout de suite.

Une fois apaisée, Vittoria ne pourra d'ailleurs pas leur apprendre grand-chose de plus : elle était en train de traverser le campus lorsque quelqu'un a jailli de l'ombre pour l'attaquer. Elle s'est débattue en hurlant et a remarqué avec horreur que l'homme ne saignait pas quand elle le griffait au visage - ses ongles ne laissaient que de petites marques blêmes comme sur de la craie, pas la moindre goutte de sang ! C'est tout ce qu'elle se rappelle.

Si les investigateurs l'observent attentivement, un jet d'Idée ou de Trouver Objet Caché réussi leur permettra de noter que des fragments de tissus organiques sont encore logés sous plusieurs de ses ongles longs et effilés. Une simple analyse (ou un jet de Chimie réussi, ou encore un examen pratiqué par un membre de la Faculté, un étudiant en médecine, un docteur ou un pharmacien) révèle qu'il s'agit de tissus humains, dans lesquels on retrouve des traces d'aldéhyde formique et de diverses autres substances chimiques que l'on ne trouve jamais dans le corps d'un être humain vivant.

Le jour même ou, si nos amis ont échoué, celui de l'enquête officielle, Vittoria retrouve sa verve et son énergie habituelles et, bien que perturbée par l'agression, elle reprend vite une vie normale et heureuse.

La Chambre De Frank Charlton

Le coroner a transmis au commissaire Nichols son rapport concluant à un meurtre, et celui-ci a fait apposer des scellés sur la porte de la chambre de Charlton. Un policier monte la garde en attendant que les inspecteurs viennent examiner la pièce.

Biff Williams, l'étudiant qui partageait la chambre de Charlton, a été contraint de déménager. En tant que proche de la victime, c'est un suspect potentiel - situation qui ne lui plaît guère (pour plus de détails, voir le passage intitulé "La Nouvelle Chambre De Biff Williams").

Comme pour Vittoria Nangelo, si les investigateurs veulent obtenir rapidement des renseignements de première main, ils devront sortir de la légalité, au risque d'être arrêtés et de perdre de leur Crédit. Charlton dormait dans l'une des nombreuses chambres plus ou moins identiques d'un des dortoirs du campus (seuls les étudiants en licence ou en maîtrise, envers qui l'université se sent en partie dégagée de ses responsabilités morales de substitut parental, sont autorisés à loger en ville).

Sa chambre se trouve au premier étage du dortoir ouest. La porte n'est pas fermée à clef, mais on a apposé des scellés au niveau de la serrure de manière à ce que personne ne puisse l'ouvrir à l'insu des enquêteurs.

Pour entrer, les personnages devront soit escalader le gros lierre de la façade et passer par la fenêtre, soit trouver un moyen de convaincre, d'éviter ou de neutraliser le policier qui monte la garde. Le dortoir ouest est un bâtiment de brique avec des planchers et des huisseries faits de bois durs et de sapin bien sec - s'introduire dans la chambre en perçant un trou dans le mur, le sol ou le plafond, serait un travail de longue haleine, et le bruit ne manquerait pas d'alerter tout le voisinage.

Rappelez aux investigateurs qu'ils ont sans doute été élevés dans l'idée qu'on ne doit pas risquer sa réputation à la légère, mais laissez-les faire à leur idée s'ils tiennent à entrer dans la chambre. S'ils connaissent personnellement le commissaire Nichols (ou quelque autre notable de la ville), un mot de sa part suffira - ils seront cependant obligés de donner leur parole qu'ils n'emporteront aucun indice, pas même un petit bout de papier. Sinon, le policier de garde n'est peut-être pas une lumière, et moyennant un jet de Baratin réussi, nos amis ont une chance de le convaincre qu'une visite de quelques minutes ne peut causer de tort à personne - encore faudra-t-il lui faire oublier qu'il sera tenu pour responsable si les scellés sont brisés. S'ils décident de passer par la fenêtre, pénétrer dans la chambre sans attirer l'attention exige de réussir des jets de Grimper (1D6 points de dommage en cas d'échec) et de Discrétion.

Neutraliser le policier par la force ou en utilisant des drogues constituerait un grave délit. Les personnages risqueraient d'être expulsés comme des malpropres des logements qu'ils louent, de se voir refuser l'entrée de certains magasins ou restaurants, et d'être victimes des mille petites

persécutions qu'affectionnent les adolescents en pareil cas - à supposer qu'ils échappent à la prison ! (S'en prendre à un agent des forces de l'ordre dans l'exercice de ses fonctions constitue un crime passible de sept ans d'emprisonnement.)

La chambre de Charlton contient deux petits bureaux avec des chaises à dossier droit, deux lampes d'architecte, deux petits rayonnages de livres, deux lits étroits, deux tables de toilette, deux petits placards se faisant face, un lavabo avec un robinet d'eau froide surmonté d'une glace, une grande fenêtre à deux battants et une unique porte qui donne sur le couloir.

Charlton et Williams n'ont pas tracé de ligne sur le plancher pour diviser la pièce en deux, mais c'est tout comme. Dans la partie droite de la chambre, Williams a épinglé au mur des photos de Red Grange, Babe Ruth, Gene Tunney et Knute Rockne, des articles du *Miskatonic University Crier* relatant ses propres exploits de joueur de foot et de baseball, et quantité de cartes postales françaises cadrant bien avec son imagination prosaïque. Sous son lit défait, il a entassé des vêtements sales qui dégagent une terrible odeur de transpiration (il attend sans doute d'avoir passé sa maîtrise pour les porter à la blanchisserie). Ses étagères contiennent quelques livres dont un intéressant ouvrage en allemand sur la gymnastique en chambre mais il préfère en général revendre ses livres dès qu'il les a lus, estimant comme bien d'autres qu'il vaut mieux "tout avoir dans la tête".

La partie gauche de la pièce est tout à fait différente. Charlton a ajouté deux étagères à sa mini bibliothèque entre le lit et le mur, et elles sont chargées de traités de magie, de psychologie et d'histoire antique. De belles gravures et des reproductions de tableaux sont affichées au mur (cela va de Munch à Klimt, en passant par Albert Ryder - représenté par une reproduction d'excellente qualité de *Siegfried et les Filles du Rhin*). Toutes les œuvres choisies par Charlton sont empreintes d'un obscur érotisme. Ses cahiers, ses vêtements et ses objets personnels, visiblement traités avec soin, sont de bonne qualité et impeccablement rangés.

Une excellente reproduction du tableau réaliste d'Eakin *Max Schmidt in a Single Scull*, représentant un robuste rameur se reposant dans la lumière claire du matin, domine les deux bureaux, sorte de traité de paix alliant esthétique et effort physique, et prouvant l'entente des deux étudiants au-delà de leurs différences (les joueurs devront réussir un jet de Psychologie pour découvrir ce dernier point). Ce n'est certainement pas le genre d'oeuvre que William aurait choisi de lui-même, mais il en était venu à l'aimer.

Les papiers et les effets personnels de Charlton ne contiennent rien qui puisse expliquer sa mort, mais certains objets peuvent indiquer qu'il avait des goûts peu conventionnels. Vous pouvez les utiliser pour lancer les personnages sur de fausses pistes, ou pour les aiguiller vers certains aspects cachés de la vie du jeune homme utiles à leur enquête (ils pourraient par exemple découvrir le brouillon d'une lettre adressée à Asenath Waite dans laquelle il serait question de magie)

La Nouvelle Chambre De Biff Williams

Biff Williams, provisoirement relogé dans le bruyant et anarchique dortoir est, n'a été autorisé à prendre qu'une poignée de vêtements, deux cahiers et une paire de chaussures dans la chambre qu'il partageait avec Charlton. Il est considéré comme le suspect numéro un, car il disposait du temps et de la force nécessaires pour étouffer son camarade et hisser son corps jusque sur le toit de la bibliothèque.



Biff Williams

Ces soupçons seront dissipés lorsque Vittoria Nangelo reprendra ses esprits et que la police pourra enfin l'interroger - elle affirmera catégoriquement que son agresseur n'était pas Biff Williams. Les inspecteurs seront par contre déconcertés par son obstination à accuser Frank Charlton, déjà mort au moment des faits.

En attendant les conclusions de l'enquête, Williams a été assigné à résidence dans le campus, et il passe le plus clair de son temps dans sa chambre. Bien que bouleversé par le tour que prend la situation, ce jeune homme blond et athlétique, issu d'une famille respectable, répondra volontiers aux questions des investigateurs.

Lui et Charlton n'avaient pas grand-chose en commun, il en convient, mais il affirme qu'il n'est pour rien dans la mort de son camarade, avec qui il avait fini par devenir copain sinon ami. Un jet de Psychologie confirme qu'il est sincère.

De Charlton, il dit qu'il savait se défendre : il n'était pas très fort, mais il avait la langue bien pendue et savait en jouer. Ses amis appartenaient pour la plupart à ces cercles un peu bohèmes de peintres, de poètes et de dilettantes qui se créent autour de tous les campus. Biff pense qu'il était l'amant d'Asenath Waite (elle suivait aussi des cours à l'université et il les voyait souvent ensemble). Il ajoute enfin que Charlton avait un faible pour les théories sur la magie et les dimensions autres que notre espace-temps, mais selon lui, il n'était pas du genre à essayer de les mettre en pratique, il les considérait plutôt comme une forme d'art.

Biff Williams, Etudiant

FOR 16	CON 14	TAI 14	INT 10	POU 10
DEX 14	APP 9	EDU 13	SAN 50	PdV 14

Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Coup de Poing 60%, dommages 1D3+1D4
Compétences : Esquiver 35% ; Grimper 60% ; Lancer 46% ; Plaquage 62% ; Se Replier en Défense 26%.

Les Amis De Charlton. Asenath Waite

Les peintres, poètes, esthètes et poseurs qui forment "l'intelligentsia" d'Arkham sont assez peu nombreux, mais un groupe plus large est bien la dernière chose qu'ils souhaitent. La plupart de ces jeunes dandys excentriques ne s'adonnent ni à la magie noire ni à de véritables débauches, ils pèchent plus par ce qu'ils ne font pas que par ce qu'ils font. Ceux qui composent le noyau de leur petit cercle - dont faisait partie Charlton - leur confèrent l'aura de décadence, de dépravation et de puissance maléfique qu'ils rêvent d'avoir. On parle à mots couverts d'orgies sexuelles, de pratiques perverses, de cérémonies occultes et de magie

noire. Ces rumeurs s'articulent surtout autour de la personne d'Asenath Waite, qui vit à Crowninshield Manor avec son mari Edward.

Le groupe se réunit régulièrement dans un petit café proche du campus. Cet établissement ne figure pas dans le "Guide d'Arkham", mais si vous le désirez, vous pouvez lui trouver un nom, une adresse, et décrire aux joueurs le cadre et le personnel qui y travaille.

Comme Asenath Waite vient d'Innsmouth, ville de sinistre réputation, des rumeurs incessantes courent à son sujet sur le campus. On prétend qu'elle possède des pouvoirs hypnotiques et l'étrange faculté de faire croire aux gens qu'elle a mentalement pris possession de leur corps. Quelques membres du groupe affirment même qu'elle et ses amis acquièrent de mystérieux pouvoirs par les nuits sans lune. Ces vagues insinuations sont toujours formulées à voix basse et avec force regards inquiets. Pour l'instant, personne ne sait qu'Asenath est possédée par l'esprit maléfique de son sorcier de père, Ephraim Waite.

Si vous le désirez, vous pouvez faire en sorte que les personnages ne puissent la rencontrer qu'au bout de quelques jours, de manière à ce qu'ils aient au préalable entendu certaines de ces rumeurs et qu'ils s'attendent au pire.

La chambre d'Asenath est aménagée sous un avant-toit du manoir où l'on entend le vent gémir comme une âme en peine. Elle possède une obscure beauté. Des chandelles posées à même le sol éclairent de leur riche lumière les impressionnants accessoires de la sorcière. Un crâne poli par les ans grimace sur le manteau de la haute cheminée, la cire d'une bougie noire dessinant des motifs troublants sur ses joues creuses. De l'autre côté de la pièce, un lézard empaillé, auquel l'art du taxidermiste semble avoir redonné vie, vous fixe de ses yeux morts. Des tapisseries richement brodées pendent aux murs et aux fenêtres, et l'on distingue sur le sol des cercles et des symboles tracés à la craie, à demi effacés et partiellement dissimulés par des tapis et des coussins. Au centre de la pièce, sa mince silhouette semblant ne faire qu'une avec les ombres denses agglutinées dans les angles, Asenath attend, rêveuse, telle une araignée dans sa toile.

Elle est petite, brune et serait plutôt jolie sans ses yeux protubérants au regard fixe. Les investigateurs auront du mal à venir à bout de sa méfiance. Froide et calculatrice, elle constitue un adversaire dangereux, comme l'a bien montré Lovecraft dans *Le Rôdeur Devant le Seuil*. Nos amis devront trouver un moyen de captiver son attention s'ils veulent obtenir d'elle autre chose que des répliques narquoises et sans intérêt.

Si vous êtes charitable, un simple jet d'Occultisme, de Discussion ou de Mythe de Cthulhu réussi suffira à l'impressionner favorablement. Si vous voulez vous montrer plus exigeant envers vos joueurs, fixez-leur une épreuve : leurs personnages devront réussir à emprunter le *Nécronomicon* à la bibliothèque en gage de bonne volonté, ou bien invoquer un Byakhee à minuit de la Quadragésime, ou encore traverser le pont de Garrison Street en costume d'Adam pour prouver leur audace. Vous pouvez broder sur ce thème autant qu'il vous plaira, mais ne fixez pas la barre trop haut car un échec compromettrait leurs chances de mener à bien leur enquête sur la mort de Charlton.

Lorsqu'ils seront parvenus à gagner la considération d'Asenath (elle n'accorde jamais sa confiance), elle répondra franchement à leurs questions - si tant est que celles-ci ne touchent pas de trop près à son passé ou aux pratiques occultes de son petit cercle. Elle leur apprendra par exemple que Charlton était chargé de choisir d'éventuelles recrues parmi les étudiants qui flirtaient avec leur groupe. Il se plaisait à leur faire subir des épreuves initiatiques - passer une nuit seul, enfermé à la morgue, était une de ses préférées - avant de consentir à ne plus les persécuter de ses plaisanteries caustiques.

Si les investigateurs lui posent franchement la question, elle admettra qu'ils couchaient parfois ensemble, mais sans véritable amour. D'après elle, Charlton était "cruel et spirituel, en proportion égale". Elle ajoute qu'il se faisait facilement des ennemis et, qu'au cours de l'année passée, elle a vu plusieurs jeunes gens évincés du cercle quitter leur café habituel en titubant, secoués de sanglots ou rouges de colère.

Si les personnages lui demandent des noms, elle citera seulement celui de Claude Owen, un étudiant en médecine qui affirmait posséder des dons ou des pouvoirs supérieurs aux siens. "Ça me paraissait improbable," ajoutera-t-elle avec un sourire, "mais il insistait lourdement sur ce point."

Claude Owen

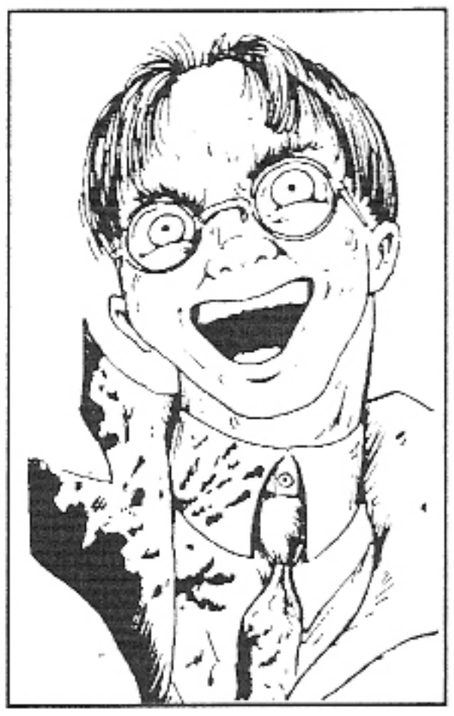
Une visite à la Faculté de Médecine confirme qu'il existe bien un étudiant de ce nom, et qu'il est même fort bien noté. Sa réputation est cependant quelque peu ternie par le fait qu'on ne l'ait pas vu en cours ni dans sa chambre depuis plusieurs jours et qu'il n'ait dit à personne où il partait. S'ils veulent retrouver sa trace, les personnages ont le choix entre plusieurs pistes :

Le Secrétariat De La Faculté : Si les joueurs réussissent un jet de Baratin ou de Crédit, la secrétaire acceptera de divulguer le numéro de sa chambre et quelques renseignements plus personnels : Owen est né en 1907. Son père est mort d'un cancer en 1911 et sa mère l'a suivi dans la tombe un an plus tard. Il a été élevé par ses grands-parents maternels, qui sont aujourd'hui décédés, et il n'a plus aucune famille. Ses excellentes notes lui ont valu la Bourse Allen Halsey pour l'année 1927.

Ses Camarades De Classe : Ils le considèrent unanimement comme un jeune homme froid et trop sérieux, un "fayot" ne reculant pratiquement devant rien pour gagner l'approbation de ses professeurs. Il a pas d'ami en dehors de l'université, et s'assied toujours seul en cours. Il est obsédé par l'idée de réussir en médecine, mais son absence prolongée commence à lui causer du tort.

Les Enseignants Et Maîtres Auxiliaires : C'est, d'après eux, un élève travailleur et assez brillant, mais il n'est pas aimé et personne ne veut travailler avec lui. Un jet d'Idée réussi permet de découvrir qu'Owen est soupçonné d'avoir emprunté du matériel médical sans autorisation et d'avoir carrément dérobé des échantillons de produits chimiques.

Ses Voisins De Palier : La chambre de Claude Owen se trouve au rez-de-chaussée du dortoir ouest, juste en dessous de celle de Frank Charlton. Depuis le début de l'année, Owen a réussi à faire déguerpir les deux étudiants qui ont successivement partagé son petit logement, et il est devenu si insupportable que le censeur a fini par renoncer à lui en imposer un troisième.



Claude Owen

Si les investigateurs mènent une petite enquête parmi ses proches voisins, tous se plaindront des odeurs âcres et chimiques qui s'échappent de sa chambre pratiquement depuis le début de l'année. Ils soupçonnent aussi Owen d'avoir un animal familier (ce qui est contraire au règlement intérieur) car ils ont plusieurs fois entendu des aboiements et des gémissements étouffés derrière sa porte - bien entendu, personne ne l'a dénoncé, cela aurait été contraire à la vieille tradition du campus.

L'un des étudiants interrogés précisera incidemment qu'on n'a pas vu la vieille Ford d'Owen dans le quartier de l'université depuis plusieurs jours.

La Chambre De Claude Owen

Owen n'est pas dans sa chambre ; il n'y a pas mis les pieds depuis que Charlton lui a faussé compagnie dans la nuit du 3 mai. Quiconque possède une compétence en Mécanique d'au moins 20% peut aisément crocheter la grosse serrure de la porte ; sinon, il suffit de faire le tour du bâtiment pour s'apercevoir que la fenêtre est grande ouverte.

Malgré le courant d'air, il flotte encore des relents d'aldéhyde formique et d'autres produits chimiques - les flacons contenant ces substances se trouvent dans une petite commode fermée à clef. Mais il y a plus important : les livres et les notes d'Owen ont été empilés à la va-vite sur le sol, le lit et les deux bureaux. Les tiroirs sont ouverts et leur contenu éparpillé sur le tapis. Quelques bijoux en or sont restés, dans des cachettes pourtant évidentes. S'ils réussissent un jet d'Idée, les joueurs comprendront qu'Owen n'a pas été cambriolé, mais qu'il a fait le tri de ses affaires avant de s'enfuir précipitamment.

Un jet de Trouver Objet Caché réussi révèle la présence de quelque chose de luisant sous le lit ; il s'agit d'un flacon de chloroforme entamé (il faut réussir un jet de Pharmacologie ou de Chimie pour identifier le produit), avec à côté un chiffon sec conservant des traces de cette même substance.

De faibles grattements se font entendre dans une petite cage couverte d'un linge. C'est un chien sur lequel Owen a commencé des travaux de vivisection ; ses pattes encore tressautantes sont clouées sur une table de dissection, et certains de ses organes palpitent à l'air libre. Bien qu'il ait été atrocement mutilé, son cœur bat encore - on ne peut manquer de s'en apercevoir car il n'y a plus ni peau ni côtes pour le dissimuler. Prince, cobaye d'une des premières expériences réussies d'Owen, a disparu de la maison de ses maîtres depuis près de trois mois. Si les investigateurs le montrent à un docteur ou à un vétérinaire, celui-ci déclarera qu'il est condamné. De fait, il mourra dès le lendemain. Une autopsie révélera la présence de produits chimiques identiques à ceux retrouvés dans le cadavre de Frank Charlton.

Les rares notes laissées par l'étudiant (il a emporté le gros de ses travaux dans la vieille ferme des Chapman) fournissent d'autres indices sur la nature de ses expériences. Pour découvrir chacun d'eux, un jet de Lire/Ecrire Anglais réussi et une heure de recherches seront nécessaires.

Première heure : Au début du mois de mars, Owen a trouvé dans les archives de la bibliothèque de la Faculté de vieilles notes relatives à la "Réanimation", ou inversion du processus de mort par des moyens chimiques. Il les a remises à leur place après en avoir recopié l'essentiel.

Deuxième heure : Ces notes, rédigées par un ancien étudiant en médecine du nom d'Herbert West, ont donné au jeune homme l'idée de reprendre pas à pas les expériences décrites.

Troisième heure : West travaillait à ses recherches dans une vieille ferme située au nord de la ville, qui a ensuite été détruite par un incendie. C'est dans les ruines de cette ferme qu'Owen a installé son propre laboratoire.

Quatrième heure : Owen a tué Charlton pour se venger d'avoir été humilié ; il a ensuite réanimé le corps dans l'intention de pousser le jeune homme à la folie.

Cinquième heure : En falsifiant un bon d'achat de l'université, Owen s'est procuré un générateur électrique de 5000 watts fonctionnant au fuel.

La Bibliothèque De La Faculté De Médecine

Pour découvrir l'endroit où se trouve le laboratoire secret d'Owen, il n'y a qu'une solution : retrouver les notes d'Herbert West dans les archives qu'abritent les sous-sols de la Faculté de Médecine. Les documents qui y sont rangés ne peuvent être consultés que cinq ans après leur dépôt (de manière à éviter les plagiats de thèses), et ils ne sont jamais classés. La salle des archives contient 37 longs rayonnages montant jusqu'au plafond, sur lesquels s'entassent des centaines de cartons contenant des copies d'examens, des essais et des thèses. Les passer systématiquement au crible prendrait des mois.

Moyennant un jet de Savoir réussi, les investigateurs auront l'idée de demander aux personnes qui travaillent là le soir si elles se souviennent approximativement de l'endroit où Owen piochait sa documentation. Un jet d'Idée réussi leur permettra ensuite de faciliter la tâche des témoins potentiels en leur présentant la photo d'Owen parue dans le dernier almanach de la faculté.

Deux documentalistes se souviennent qu'Owen travaillait essentiellement sur le neuvième rayonnage, mais ils ne peuvent en dire plus. Il faut réussir un jet de Suivre une Piste pour découvrir des indices permettant de repérer les chemises dans lesquelles Owen avait trouvé les notes d'Herbert West (empreintes de doigts récentes sur la poussière des dossiers et marques discrètes au crayon). Sinon, 1D3 jours de recherches sont nécessaires pour mettre la main dessus. A la lumière crue de l'ampoule nue qui éclaire la salle, les personnages finiront cependant par découvrir des liasses et des liasses de feuillets rongés par l'humidité, les mites et les poissons d'argent.

A ce stade, il leur faudra encore 1D8 heures de travail et un jet de Bibliothèque réussi pour repérer l'unique paragraphe indiquant que West avait installé son laboratoire dans la vieille ferme des Chapman, située au nord

d'Arkham, derrière Meadow Hill. S'ils n'y parviennent pas le premier jour, la police locale leur fournira l'information le lendemain ou les autorisera à fouiller dans ses propres archives. Sinon, ils émergeront des sous-sols de la Faculté, triomphants et couverts de poussière, en brandissant le feuillet contenant le précieux renseignement.

Seule ombre au tableau, ils auront dû, pour le retrouver, lire le compte-rendu minutieux de toutes les horreurs perpétrées par Herbert West au nom de la Science, ce qui leur aura coûté 0/1D4 points de SAN.

L'Ancienne Ferme Des Chapman

Si les investigateurs sont intelligents, ils appelleront la police pour lui donner leur version des faits et lui faire part des indices qu'ils ont découverts. De cette manière, ils prendront moins de risques en affrontant Owen et, à supposer que leur enquête se termine bien, leur Crédit augmentera dans la région d'Arkham - ce ne sera pas le cas s'ils agissent en francs-tireurs.

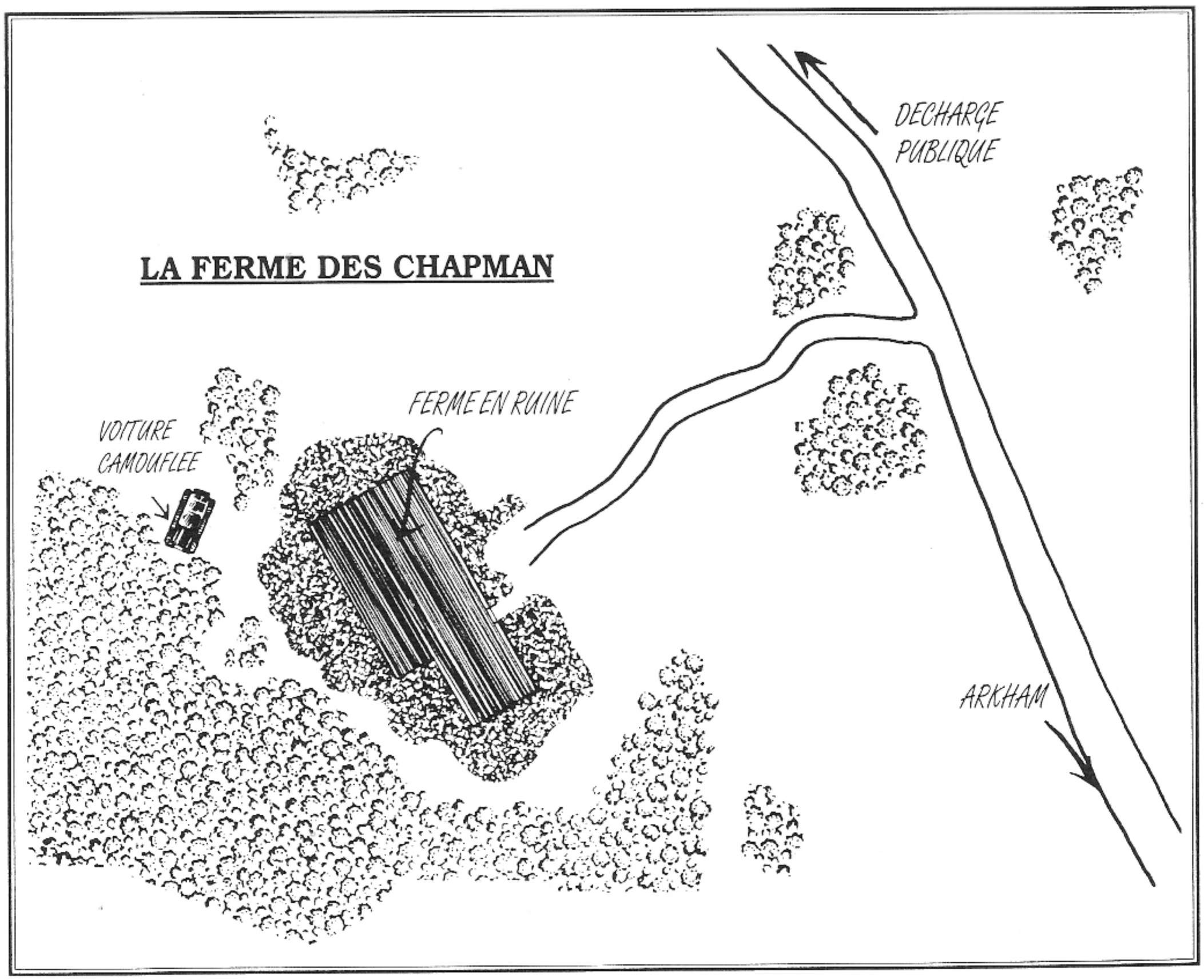
Les ruines calcinées de la ferme qu'Herbert West utilisait pour ses expériences macabres sont nichées dans la verdure, au milieu des collines qui dominent Arkham. Il n'y a ni maison ni route à proximité et, de la ferme isolée située au bout du chemin de Ravin Lane, il ne reste guère que des pans de murs noircis et recouverts par la végétation. Le week-end, on entend les coups de feu des membres du Club de Tir qui viennent s'entraîner à 700 mètres de là sur des pigeons en argile.

Un jet de Trouver Objet Caché réussi révèle les reflets métalliques d'une vieille Ford Model-T décapotable, dissimulée dans les buissons non loin de la ruine.

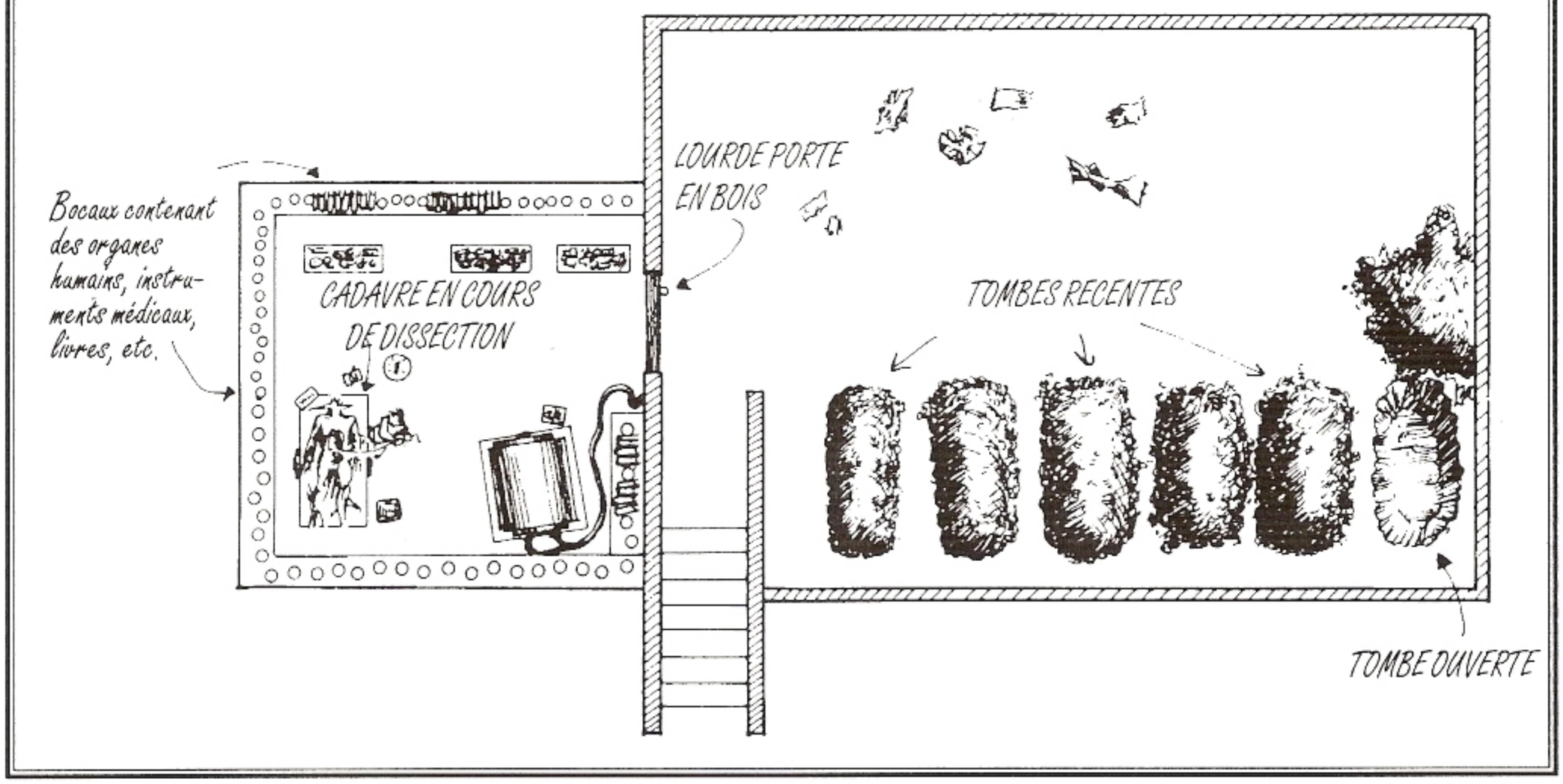
Autour de la ferme, le sol est jonché de vieilles planches noircies et à demi pourries, depuis longtemps recouvertes par des ronces et de hautes herbes. Au milieu de ces taillis, on a récemment dégagé un passage permettant d'accéder à d'étroites marches en pierre qui s'enfoncent sous terre.

Owen a choisi d'installer son laboratoire dans la cave encore intacte de la maison. C'est là qu'il travaille sur ses cobayes, entouré d'appareils volés à l'université ou achetés dans des magasins de Boston où il ne risquait pas d'être reconnu.

(I) L'escalier de pierre s'enfonce de 4,50 mètres sous terre avant de déboucher dans une pièce au sol dallé. Les marches sont recouvertes d'un épais tapis de mousse extrêmement glissant (il faut réussir un jet de DEX x 5 pour ne pas tomber). Si un personnage perd l'équilibre, il dégringolera l'escalier et écopera de 2D6 points de dommage (1D6, si le joueur réussit un jet de Sauter).



LA CAVE



(2) En bas de l'escalier, à main droite, le grand cellier est ouvert sur le ciel ; mais l'enchevêtrement des poutres pourries et des mauvaises herbes ne laisse filtrer que peu de lumière. Les rayons du soleil ne réchauffent la pièce qu'autour de midi ; le reste du temps, ils semblent l'éviter, cédant la place à des ombres inquiétantes et des expériences macabres. Des flaques d'eau stagnent sur le sol autrefois lisse, et cinq petits monticules de terre encore humide, longs d'environ un mètre, s'alignent contre le mur. Il y a une sixième tombe, vide celle-là, avec à côté un tas de terre fraîchement retournée et une bêche appuyée contre le mur.

(3) A gauche de l'escalier, profondément enfoncée dans le mur, se trouve une lourde porte en bois (FOR 22) solidement verrouillée. Elle est visiblement très vieille, mais le métal encore brillant de la serrure et des charnières indique que celles-ci ont été récemment changées. On distingue un rai de lumière sous la porte et un autre s'échappe du trou de la serrure. On entend le ronronnement assourdi d'un moteur. Si les personnages ne parviennent pas à crocheter la serrure (jet de Mécanique), ils seront obligés d'enfoncer la porte et Owen sera averti de la présence de visiteurs indésirables.

4) Derrière la porte, des ampoules électriques éclairent un décor macabre. Les murs sont couverts d'étagères sur lesquelles des bocaux contenant des organes humains blanchâtres ont remplacé les conserves et les pots de confiture. Au fond de la pièce, Claude Owen attend ses visiteurs. Le cadavre qu'il était en train de disséquer est étendu sur une table à tréteaux (vous pouvez si vous le désirez retirer 1D3 points de SAN aux personnages qui n'ont jamais vu un tel spectacle). Par terre, à sa droite, se trouve une poubelle en acier inoxydable, dont le couvercle ouvert est maculé de sang. Derrière lui, brille toute une panoplie de scalpels et d'instruments chirurgicaux.

Claude Owen, Le Nouveau Réanimator

FOR 11 (16)	CON 10	TAI 12	INT 18 (4)*	POU 15
DEX 16	APP 10	EDU 21	SAN 0	PdV 11

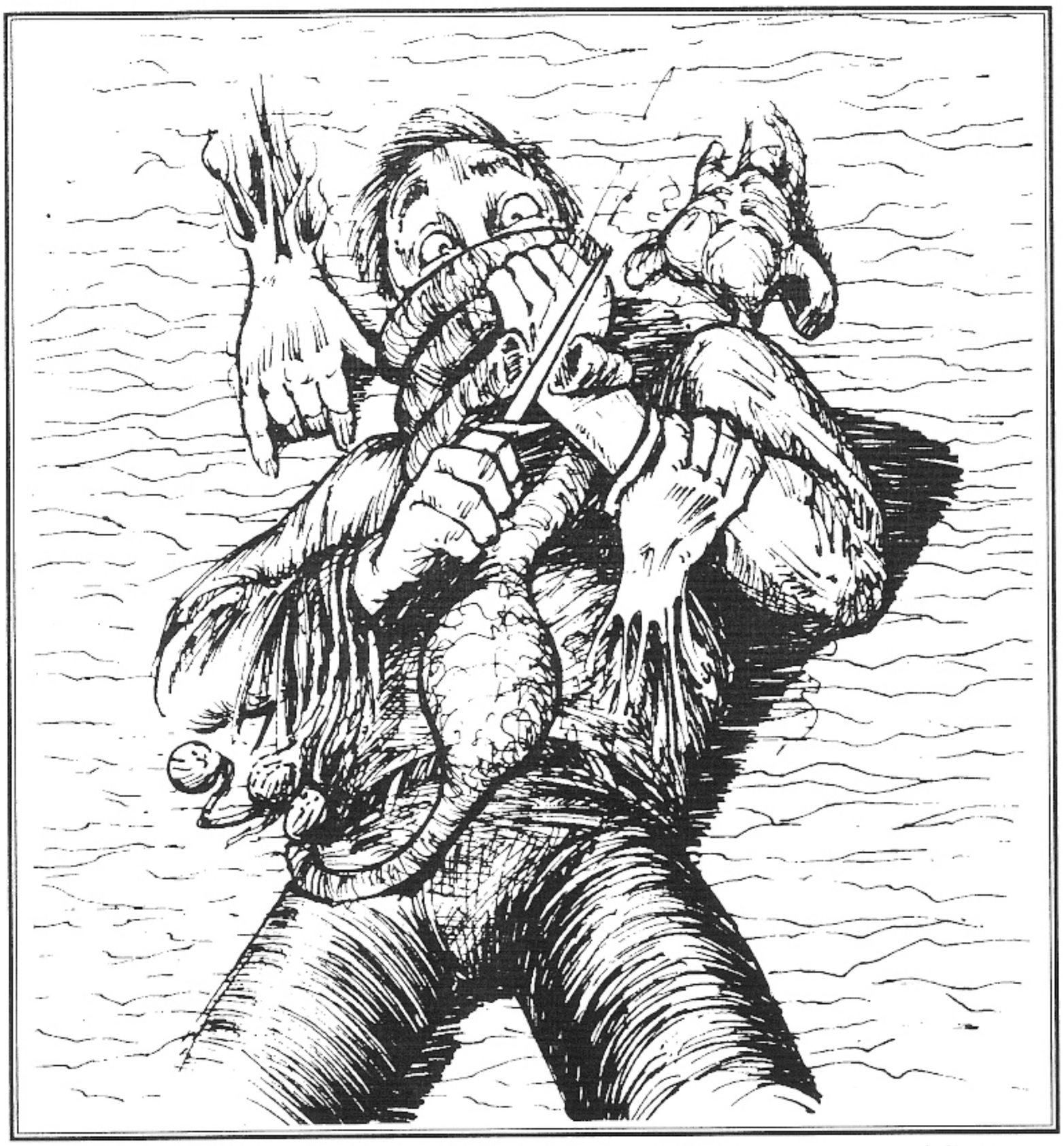
Bonus aux Dommages : +0/+1D4*

Armes : Scalpel 55 %, dommages 1D4+1 (+1D4*)
Coup de Pied 55%, dommages 1D3 (+1D4*)
* Après réanimation

Compétences : Chimie 60% ; Diagnostiquer Maladie 38% ; Eloquence 15% ; Pharmacologie 45% ; Réanimation 71% ; Rire Dément 95% ; Soigner Empoisonnement 20% ; Soigner Maladie 30%.

Couvert de taches de sang et de liquides moins ragoûtants encore, la peau presque aussi pâle que celle du cadavre sur lequel il travaille, Owen offre un spectacle terrifiant. Ses yeux bleus, très clairs, sont grotesquement agrandis par les verres de ses grosses lunettes. La tache de couleur de sa tignasse rousse ne fait qu'accentuer sa pâleur. Il serre dans sa main gauche un gros scalpel tranchant comme un rasoir dont la lame est couverte de sang. Un jet de Trouver Objet Caché réussi permet de deviner la forme d'une seringue hypodermique à travers le fin tissu de la poche de sa blouse de laborantin.

Owen, maintenant fou à lier, se lance dans un grand discours dès que les personnages ont franchi la porte : eux seuls font obstacle à son ascension vers la gloire et la découverte de l'immortalité - inestimable bienfait pour l'humanité. Il touche au but, ce n'est plus qu'une question de jours. Oui, c'est bien lui qui est responsable de la mort de Frank Charlton, mais il n'avait aucun moyen de prévoir qu'il agresserait Vittoria Nangelo. Il avouera tout, il se laissera arrêter, mais qu'on lui laisse encore un peu de temps ! Owen est prêt à promettre n'importe quoi, il met toute son énergie à convaincre les investigateurs du bien-fondé de son entreprise - si la persuasion échoue, il sortira sa botte secrète.



Les organes autonomes passent à l'attaque

Avant que les personnages n'aient pu le ceinturer, il renverse d'un coup de pied la poubelle qui est à côté de lui, libérant le fruit de ses dernières expériences réussies : des organes autonomes. Des mains, des têtes, des pieds et un grouillement de lambeaux de chair plus difficiles à identifier se répandent sur le sol en une vague rampante et blême pour éliminer les intrus.

Les Organes Autonomes

(Considérez que les dix organes ont les mêmes caractéristiques)

FOR 12 CON 6 TAI 2 DEX 16

PdV 4 Déplacement 9

Armes: Griffure / Morsure / Coup / Etreinte 50%, dommages 1D3

Lorsqu'un organe réussit une attaque, il s'agrippe à sa proie et lui inflige un point de dommage par round jusqu'à ce qu'un jet de FOR contre FOR réussi lui fasse lâcher prise.

Perte de SAN: 1/1D6+1 (uniquement la première fois que le personnage aperçoit les organes et quel que soit leur nombre).

Profitant de la confusion, Owen éclate d'un rire dément en contemplant ses créatures et il se tranche la gorge d'un coup de scalpel. A peine le sang a-t-il jailli dans la pièce (éclaboussant les visages horrifiés des personnages, qui perdent 1D3 points de SAN), qu'il s'enfonce la seringue dans le bras et s'injecte son liquide miracle. En quelques secondes, le voilà transformé en une machine à tuer qui hurle et frappe à tour de bras, une caricature d'homme démente et impitoyable.

Le Dénouement De l'Aventure

Si les investigateurs viennent à bout d'Owen et de ses horribles créatures et qu'ils veulent faire disparaître les corps, ils trouveront dans le laboratoire tous les produits chimiques nécessaires. Vouloir protéger l'humanité des dangers de la réanimation est tout à fait louable, mais un jet de Droit réussi leur apprendra qu'il est illégal de faire délibérément disparaître des indices, et qu'ils risquent des poursuites en entravant ainsi le cours de l'enquête et en rendant impossible des funérailles décentes. De toutes manières, personne ne pourra jamais retrouver comment Owen a créé ses organes autonomes.

La mort de l'étudiant fou vaut à chaque personnage un bonus d'1D6 points de SAN. Si les investigateurs avaient averti la police de leur démarche, accordez-leur en plus 1D6 points de Crédit - encore une ou deux aventures de ce genre, et ils jouiront d'une solide réputation dans la vallée de la Miskatonic River...

A supposer qu'ils fouillent le laboratoire, ils découvriront les notes de l'infortuné disciple d'Herbert West bien à l'abri sur une étagère en hauteur. Les détails de sa technique de réanimation sont méthodiquement consignés dans une liasse de feuillets manuscrits qui pourrait faire le bonheur - ou le malheur - de l'humanité.

Il faudrait des mois voire des années d'études et d'expérimentations pour en tirer quelque chose de concret.

Que ces notes soient ou non détruites, les personnages savent que la réanimation est possible et qu'on peut en retrouver le processus grâce aux documents d'archives de la Faculté de Médecine.

Après réflexion, ils en arriveront sans doute à la conclusion que la connaissance peut être une chose très dangereuse.

Des Lueurs Dans Le Ciel

Où l'on voit nos vaillants investigateurs se mettre au service de la science pendant quelques jours, avant d'être détournés de leurs louables efforts par un dangereux psychopathe.

Cette aventure exige un minimum de trois investigateurs ; une équipe moins nombreuse serait très rapidement décimée. Les personnages peuvent être des combattants aguerris, mais une solide connaissance de la nature humaine leur sera sans doute plus utile.

La durée de jeu peut varier, mais elle ne devrait pas excéder une soirée.

Informations Destinées Au Gardien

Les investigateurs vont s'efforcer de retrouver l'endroit où a vraisemblablement atterri une grosse météorite. Pour cela, ils devront ratisser une région montagneuse située au nord-ouest de Dunwich. Ils ne découvriront l'objet de leurs recherches qu'à la fin de l'aventure.

Tout commence par un éclair de lumière et une traînée de couleur dans la nuit. Une mystérieuse boule de feu vient de traverser le ciel de la Nouvelle-Angleterre avant d'atterrir quelque part au nord-ouest d'Arkham.

Il est une heure du matin, et les témoins sont rares. Un écrivain qui cherche l'inspiration en contemplant le ciel nocturne seul dans sa mansarde aperçoit la météorite et se remet au travail, ragaillardi par cette vision. Une femme appartenant à la Société d'Histoire d'Arkham, lasse d'éplucher des essais discutant à n'en plus finir de l'année où fut construite Witch House, jette un coup d'œil par sa fenêtre, aperçoit ce qu'elle prend pour un éclair, et retourne à son travail, lassée par le spectacle du ciel. Les deux étudiants qui content fleurette au milieu des plantes du Département de Botanique sont trop occupés à parler des feux éternels de l'amour pour lever la tête vers ceux du ciel.

Le Dr. Armitage, tenu en éveil par des soucis n'ayant rien à voir avec l'astronomie, entend le léger sifflement de la météorite et la suit un instant du regard en marchant dans une ruelle sombre proche de sa maison. La sphère incandescente aux reflets vert doré passe au-dessus de sa tête avant de disparaître derrière les collines au nord-ouest d'Arkham, éclipsant un instant la luminosité du ciel d'automne. Les sentiments qui habitent le professeur l'empêchent d'être sensible à sa beauté, seul son mystère l'interpelle. Il interroge silencieusement la nuit tandis que la traînée de feu s'estompe dans le ciel.

En homme pratique, il trace un rapide croquis de sa trajectoire en se repérant sur les étoiles les plus lumineuses, puis il remonte Garrison Street à grands pas jusqu'à la résidence universitaire. Là, il réveille un portier grincheux qui va chercher le Dr. Morris Billings, encore engourdi de sommeil. Billings est le responsable (et à vrai dire le seul enseignant) du Département d'Astronomie de la Miskatonic University. Tout le monde connaît sa passion pour les comètes et les météorites. Une fois le phénomène signalé et son devoir intellectuel accompli, Armitage retourne chez lui, où sa femme Eleanor l'attend patiemment en tricotant.

A vous de décider si les personnages aperçoivent eux aussi la boule de feu.

Avec d'autres enseignants des universités voisines, Billings met sur pied un projet visant à ratisser systématiquement une vaste zone englobant l'est de la Nouvelle-Angleterre et le sud-est du Canada pour tenter de retrouver la météorite. Si les investigateurs veulent participer à l'aventure, ils doivent se porter volontaires pour les aider.

Dans la zone qu'ils ont pour mission de passer au peigne fin, ils prennent malencontreusement pour guide un dangereux psychopathe qui vénère une idole de bois. Cette puissante entité attend patiemment son heure au milieu d'un marais, et même la mort de son serviteur ne parviendra pas à la détourner de ses sombres projets.

L'aventure commence dans un centre économique et intellectuel, mais les personnages ne tarderont pas à se retrouver en rase campagne, puis en pleine nature et, pour finir, dans un site oublié de tous. Nous vous invitons à changer progressivement de ton et à ménager des silences au fur et à mesure qu'ils s'enfonceront dans les étendues sauvages situées au-delà de Dunwich.

Vous trouverez les caractéristiques de la famille Stone et de l'idole de bois à la fin du scénario.

UNE MYSTERIEUSE BOULE DE FEU DANS LE CIEL D'ARKHAM

Un visiteur interplanétaire a survolé notre ville

Par le Dr. Morris Billings, du Département d'Astronomie de la Miskatonic University

La nuit dernière, vers 1h15 du matin, Arkham a été témoin d'un phénomène rare appelé météore, qui résulte de l'entrée dans l'atmosphère d'un objet solide venant de l'espace. Cet objet était peut-être d'une taille suffisante pour ne pas s'être entièrement consumé avant de toucher le sol. La traînée lumineuse qu'il a dessinée dans le ciel a pu être observée depuis des villes aussi éloignées que Portland ou Framingham.

Il se peut que notre étrange visiteur ait laissé des traces ! Si vous voulez nous aider à les retrouver, lisez ce qui suit.

Les rares personnes qui ont eu la chance d'apercevoir le météore ont décrit une sphère incandescente aux reflets vert doré. Certains ont aussi perçu un sifflement ou un chuintement sourd ; un habitant de Portland a même entendu de lointaines explosions.

Les objets solides venus de l'espace se désintègrent généralement en approchant de notre planète, c'est ce qu'on appelle communément des "étoiles filantes". Ceux qui atteignent le sol, les météorites, n'ont que très rarement une taille et une vitesse suffisantes pour y creuser un cratère.

On pense qu'un grand cratère météorique existe près de Winslow, dans l'Arizona, et certains d'entre vous se rappellent peut-être du passage en 1913 d'une grosse météorite dont on avait pu suivre la désintégration de Saskatchewan aux Bermudes.

De nombreux objets venus de l'espace percuteraient notre planète s'ils n'étaient détruits par l'échauffement et les terribles frictions qui résultent de leur entrée dans l'atmosphère. Les rares qui nous parviennent nous fournissent des informations scientifiques capitales sur notre système solaire et son histoire.

Cherche Chasseurs d'Etoiles !

Je suis en train d'organiser un programme de recherches pour tenter de retrouver des fragments de la boule de feu aperçue la nuit dernière. Pour une meilleure coordination des efforts de chacun, les personnes intéressées sont priées de prendre contact avec moi au Département d'Astronomie de l'université (les propriétaires de voitures sont particulièrement bienvenus).

Il est capital de retrouver rapidement ce qui reste de la météorite car chaque heure qui passe augmente le risque qu'elle soit dénaturée par son environnement terrestre. Pour plus d'efficacité, les volontaires recevront des instructions sur la manière de conduire leurs recherches et se verront confier un secteur géographique particulier.

Tous les fragments de la météorite qui pourront être retrouvés seront exposés à l'université, avec mention de ceux qui les auront découverts. J'ai récemment visité une exposition de ce genre au Naturhistorischen Hofmuseum de Vienne, en Autriche, et je suis persuadé que notre ville et notre université ne pourraient que s'enorgueillir d'en abriter une.

Informations Destinées Aux Joueurs

Heureusement pour le Dr. Billings, les témoignages dignes de confiance d'astronomes amateurs de Newburyport, de Bolton et d'autres villes voisines viennent confirmer la précision des observations d'Armitage. Après avoir passé une nuit entière en recoupements et en déductions, le professeur dispose de données suffisantes pour reconstituer grosso modo la trajectoire de la boule de feu. Il ignore et n'a aucun moyen de savoir l'endroit précis où elle est tombée, si ce n'est qu'aucun témoin n'a signalé son passage au-delà d'une certaine latitude nord, que ce soit à Montpelier, sur les rives du Lac Champlain ou à Montréal.

A 5 heures du matin, une tasse de café à la main, Billings tape de deux doigts un bref article sur les événements de la veille pour l'*Arkham Advertiser* (voir encart ci-contre).

Quelques heures plus tard, tout Arkham parle du curieux phénomène. Rares sont ceux qui en ont été témoins, mais prétendre avoir vu la météorite confère instantanément une telle notoriété que des dizaines de rumeurs contradictoires circulent bientôt dans la ville sur de gigantesques boules de feu filant dans toutes les directions de la rose des vents.

Les investigateurs seront sans doute ravis de voir l'aventure commencer de manière aussi spectaculaire, et vous ne devriez pas être obligé de les pousser beaucoup pour qu'ils se portent volontaires.

S'il leur faut un petit coup de pouce, des rumeurs commencent à circuler en ville selon lesquelles l'université est si pressée de retrouver la météorite qu'elle va bientôt faire afficher une offre de récompense (c'est faux : seuls des chercheurs inconscients courraient le risque d'une mystification en utilisant cette méthode).

Si les personnages ont été témoins de la chute de la météorite, peut-être décideront-ils de monter leur propre équipe de recherche, craignant comme le Dr. Armitage que cet étrange présent du ciel ne réserve de mauvaises surprises.

S'ils se font tirer l'oreille pour répondre à l'appel de Billings, ils seront peut-être sollicités par des amis cherchant une voiture pour se lancer dans l'aventure... Ou encore séduits par quelque créature de rêve bien décidée à chasser l'étoile filante derrière un fourré !

Le Rêve Du Dr. Billings

Bien que le semestre d'automne ait à peine commencé, Billings est prêt à délaisser l'université pour consacrer sa bouillonnante énergie à la recherche de la météorite. Heureuse coïncidence, sa récente thèse de doctorat ("De l'Extraction de Résidus Organiques Présents dans les Chondrites Carbonifères de Certains Astéroïdes au Moyen de Solvants") expose dans un chapitre annexe des méthodes de recherche très étudiées qui conviendraient parfaitement à la situation.

Outre son intérêt scientifique, la météorite qui est tombée près d'Arkham pourrait être une occasion d'avancement pour le jeune professeur : s'il la retrouve, on risque de faire appel à lui pour donner des conférences et organiser d'autres recherches du même genre partout dans le monde (peut-être ces voyages seront-ils même payés par la National Geographic Society ou d'autres associations prestigieuses).

Lorsque les investigateurs arrivent devant le bureau du Dr. Billings, ils tombent sur une petite affiche soigneusement calligraphiée :

AVIS AUX CHASSEURS D'ETOILES !

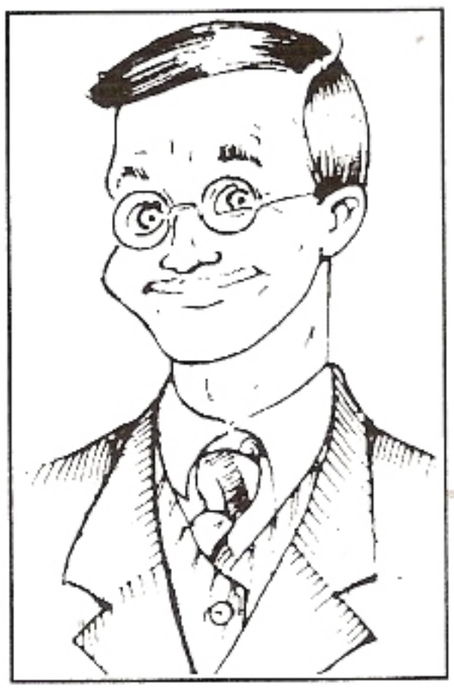
Réunion à 15 heures dans la salle de conférences S 111. Tous les volontaires sont les bienvenus ; il y a du travail pour tous ! Soyez ponctuels, personne ne sera admis dans la salle une fois la réunion commencée.

Plus de quatre-vingt-dix personnes sont rassemblées dans le petit amphithéâtre aux boiseries d'acajou. Elles discutent avec entrain en attendant l'arrivée de Billings. Celui-ci fait son entrée au bout de quelques minutes. C'est un petit homme maigre et nerveux, avec des lunettes à monture d'acier, qui porte un costume neuf, de coupe classique à la mode de Cambridge. Il ajuste sa cravate en se demandant ce que ses collègues des universités voisines mijotent de leur côté. Sa voix est très aiguë, presque comique, mais lorsqu'il prend la parole, son enthousiasme ne tarde pas à captiver l'auditoire.

En quelques minutes, Billings explique ce que sont les météorites, pourquoi elles tombent généralement après minuit, en quoi la trajectoire de celle qui intéresse Arkham est différente de celle des pluies d'étoiles filantes classiques (Orionides, Perséides, etc.), et pourquoi certains observateurs ont vu la boule de feu zigzaguer – ce phénomène semble dû aux fragments qui se détachent du corps central, altérant sa stabilité dans l'air. Il ajoute que les météorites sont difficiles à retrouver parce que leur combustion est généralement stoppée par l'atmosphère plus dense qu'elles rencontrent à 15 ou 20 000 mètres d'altitude – seules les plus grosses restent incandescentes jusqu'au sol.

Le professeur présente ensuite trois échantillons mesurant 2 à 3 centimètres de diamètre pour illustrer les différentes catégories de météorites, définies en fonction de leur composition : fer, roche ferrugineuse ou roche non ferrugineuse. "Si vous trouvez un fragment de ce genre, ramassez-le et notez soigneusement l'endroit où vous l'avez découvert de manière à pouvoir m'y conduire. Il est souvent difficile de reconnaître une météorite ; la seule caractéristique fiable est la "croûte de fusion", c'est-à-dire la mince couche superficielle noire et lisse qui se constitue lorsqu'elle traverse l'atmosphère".

Billings montre sur une carte de Nouvelle-Angleterre la trajectoire probable de la boule de feu et la région dans laquelle elle a le plus de chances d'être tombée (une zone située au sud-ouest de Nashua, dans le New Hampshire). Tenant compte des voitures disponibles, il répartit ensuite les secteurs de recherches – dont chacun couvre près de 50 km^2– entre les équipes de volontaires.



Le Dr. Morris Billings

"Je sais qu'un ratissage systématique est impossible" précise-t-il, "mais nous devons au moins tenter notre chance. Les informations que vous fourniront les témoins locaux restreindront le champ des recherches ; n'oubliez pas que si quelqu'un a vu la météorite sans entendre d'explosion, elle n'a sans doute pas atterri près de chez lui."

Les personnages sont chargés de passer au peigne fin une zone située au nord de Dunwich. Il faut espérer qu'ils possèdent une ou plusieurs automobiles, ou que l'un d'entre eux jouit d'un Crédit suffisant pour en emprunter une. Si l'un des membres de l'équipe possède une compétence en Physique ou en Astronomie d'au moins 25 %, lui et ses amis seront chaleureusement accueillis par Billings. Il leur donnera la copie de ses calculs et son numéro de téléphone personnel, puis, suivant du regard les volontaires qui quittent la salle, il leur demandera en baissant la voix : "Comment est-ce que je m'en suis tiré ?"

Le plan de leur secteur de recherches en poche, les investigateurs sortent à leur tour de l'amphithéâtre, impatients de servir la Science.

Laissez-les tirer des plans sur la comète – c'est le moment ou jamais – et s'organiser à leur guise, y compris pour le choix du matériel qu'ils peuvent raisonnablement emporter dans leur voiture ou leur camionnette. Même s'ils commencent leurs préparatifs dès la fin de la réunion, ils ne pourront pas se mettre en route avant la tombée de la nuit et préféreront sans doute attendre le matin.

Il n'existe pas de carte de la région correspondant à leurs besoins. Chaque comté conserve bien des relevés cadastraux, mais il faudrait plusieurs jours pour les recopier et en reconstituer le puzzle. On peut trouver des cartes de tourisme et quelques bonnes cartes routières éditées par des associations d'automobilistes, mais elles sont trop générales et l'échelle manque de précision – aucune n'indique systématiquement les maisons isolées et les petites routes comme le font déjà à l'époque les cartes d'état-major du British Ordinance Survey.

Si les investigateurs sont intelligents, ils emporteront avec eux quelques numéros de l'édition spéciale de l'*Arkham Advertiser*, ça leur évitera de passer pour des hurluberlus et ils pourront les offrir aux personnes qu'ils interrogeront. Les rares habitants de la région qui sont abonnés à des journaux les reçoivent par la poste, de sorte qu'ils n'ont pas encore entendu parler de la météorite (le téléphone n'est installé que le long des grands axes routiers, et on ne peut guère capter les émissions de la station de radio locale que jusqu'à Dunwich).

Conformément à son plan de travail, Billings consacre toute son énergie à son rôle de coordinateur et refuse de se joindre aux personnages ou aux autres équipes de volontaires. Sa récompense viendra plus tard – du moins il l'espère – s'il parvient à prouver qu'il existe bel et bien des êtres vivants dans l'espace inter-planétaire.

DANS LES MONTAGNES

Le Premier Jour

Voici l'occasion de décrire l'inquiétante beauté des paysages désolés de Lovecraft. Les fermes qui entourent Arkham sont bien entretenues et même prospères, mais au fur et à mesure que les investigateurs s'éloignent de la ville, les vieux bardeaux et le chaume remplacent les ardoises des toits, les solides murs passés au lait de chaux cèdent la place à la pierre sèche ou aux rondins de bois, les fermes proprettes disparaissent, et l'on ne voit plus que des cottages délabrés et de vieilles cabanes. Des pâturages bien entretenus où paissent de beaux troupeaux, on passe à des

prés envahis de broussailles, de ronces et d'églantiers où errent ça et là quelques bêtes en piteux état. Les routes se creusent de profondes ornières, et l'on doit ralentir pour atténuer les cahots et éviter de s'embourber. Il n'y a plus de ponts ; il faut franchir les rivières à gué, sur des bancs de sable ou de graviers plus ou moins stables. Si la pluie et le vent s'en mêlent, les recherches risquent d'être plus difficiles encore.



Zekle Stone



Hannah Stone



Levi Stone

Les personnages passent devant des fermes abandonnées dont les propriétaires sont partis vers l'Ouest avant la guerre de Sécession. Dans les champs en friches, subsistent ici et là des fondations en granit blanc dont les pierres brillent comme des rangées de dents. Plus on avance vers Dunwich et la campagne au-delà, plus on sent le renoncement de l'homme.

Le ton des gens change, lui aussi. Dans les premières fermes où ils se sont arrêtés, les investigateurs étaient accueillis par des paysans souriants qui leur offraient du café et des biscuits en leur posant mille questions sur leurs recherches. En avançant vers le nord-ouest, leurs interlocuteurs sont devenus plus réservés, puis franchement taciturnes. Dans les montagnes, dont Lovecraft dit que "les sommets sont trop ronds et trop symétriques pour évoquer la nature accueillante, et souvent couronnés d'étranges colonnes de pierre", les gens se montrent carrément hostiles et refusent de répondre aux questions.

A vous de décider du nombre de paysans, de garçons de fermes, de reclus, d'ermites, de voyageurs de commerce et de marchands ambulants que les investigateurs auront l'occasion d'interroger. Certains se taisent craintivement, d'autres, plus volubiles, mentent quand ils pensent pouvoir en tirer quelque avantage, prenant un malin plaisir à lancer sur de fausses pistes ces beaux messieurs en voiture.

Un homme taciturne les conduit sans un mot jusqu'à une grange isolée dont il pousse rageusement la lourde porte. Un jeune veau gémit, couché dans l'ombre. Il a deux têtes. Le paysan leur dit qu'il est né la nuit précédente et qu'ils feraient mieux de ne pas se mêler de ce genre d'histoires.

Deux fermiers ont vu passer la météorite et consentent à en parler. Tous deux ont aperçu une sorte de fusée rouge orangé qui s'est éteinte au milieu du ciel pour ne laisser qu'une traînée de fumée. "Mèm'que ça a fait un bruit du tonnerre..." précise l'un d'eux "Vingt canons auraient pas fait mieux !"

A la tombée de la nuit, nos amis peuvent demander l'hospitalité à un paysan ; il finira par accepter de les héberger, mais les regardera d'un mauvais œil chaque fois qu'ils adresseront la parole à sa fille (si ce sont en majorité des hommes) ou à son fils (si l'équipe compte surtout des femmes). Libre à vous de profiter de l'occasion pour glisser quelques plaisanteries bien grasses dans la conversation. S'ils décident de camper au bord de la route, personne ne leur dira rien.

Le Deuxième Jour

Les personnages sont maintenant au cœur de la zone qu'ils ont mission de ratisser. Ils explorent systématiquement les chemins de traverse et frappent à toutes les portes. Là encore, à vous de décider en fonction de vos joueurs du nombre et du style de rencontres à leur proposer.

A certains endroits, des arbres sont couchés en travers des petites routes empierrées peu fréquentées (un jet de Trouver Objet Caché raté peut laisser croire qu'ils ont été abattus exprès pour barrer le chemin). L'embrayage de la voiture commence à donner des signes de faiblesse, et les personnages en sont réduits à rouler en première la plupart du temps. Il suffit d'un jet de Mécanique réussi et d'une heure de travail pour réparer la panne, mais ce faisant, on découvre que le système de transmission est prêt à lâcher.

Vers la fin de l'après-midi, demandez aux joueurs un jet de Suivre une Piste ou de Trouver Objet Caché ; s'ils le réussissent, leurs personnages remarqueront qu'une des routes qu'ils aperçoivent ne se termine pas là où elle en a l'air. Un chemin herbeux, qu'on distingue mal au premier abord, la prolonge vers le nord. Partiellement recouvert par la végétation, il serpente au pied d'imposantes montagnes sombres. S'ils décident de le suivre, ils découvriront au bout de quelques centaines de mètres un lopin de terre défrichée et une maisonnette en rondins bien entretenue, que l'ombre menaçante des montagnes n'a pas encore atteintes. Un grand bonhomme jovial et barbu en sortira pour les accueillir.

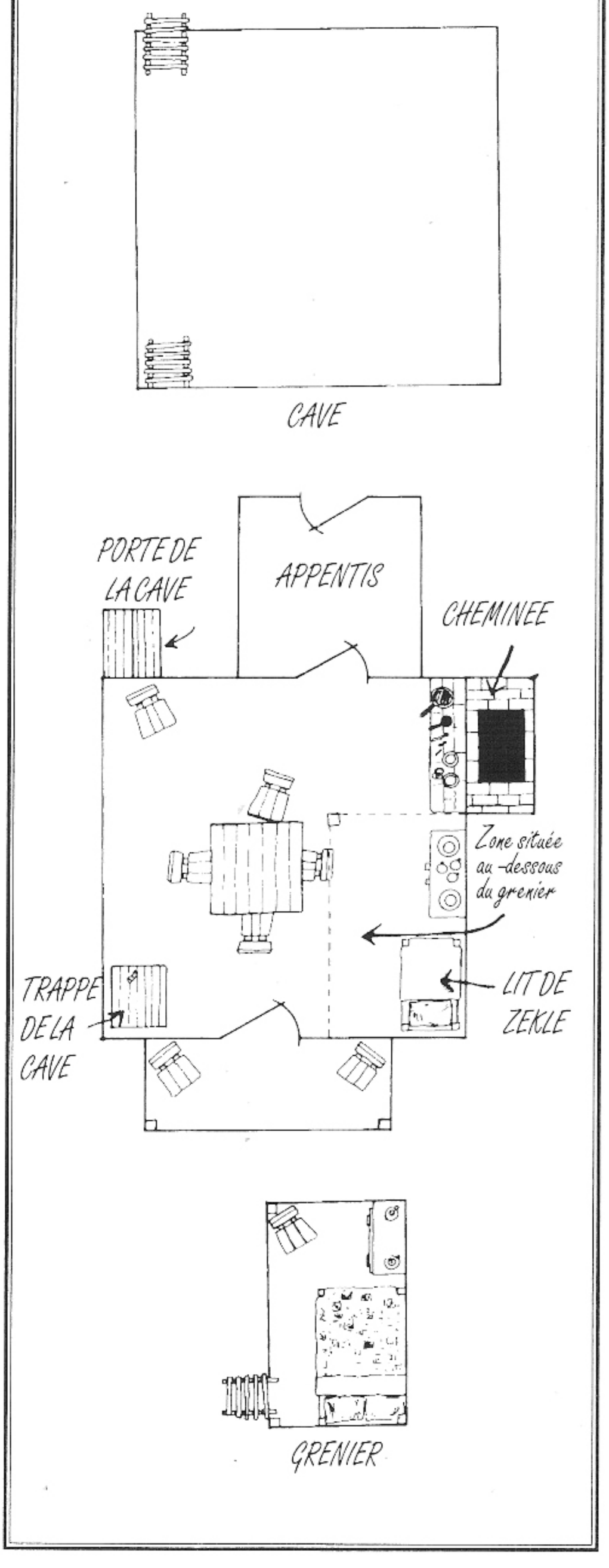
Si les joueurs ratent leur jet de dé, leurs personnages trouvent refuge dans une grange en ruine à la croisée de deux chemins. Toute la nuit, le vent gémit entre les planches disjointes et les oiseaux nocturnes poussent des cris presque humains. A la lumière du matin, l'équipe remarque le sentier herbeux qu'elle n'avait pas vu la veille, décide de l'explorer et découvre la maisonnette en rondins et son sympathique propriétaire.

C'est ici que l'aventure commence pour de bon...

La Famille Stone

L'homme s'appelle Levi Stone. Il serre chaleureusement la main à tous les hommes de l'équipe et adresse un signe de tête amical aux femmes. C'est un robuste gaillard d'une trentaine d'années, qui fait penser à un ours bourru, jovial et souriant. Il rayonne de bonne humeur. Après une journée passée avec des paysans ou des bûcherons taciturnes

LA MAISONNETTE DES STONE



et peu liants, c'est comme un rayon de soleil perçant les nuages d'un ciel orageux ou une gorgée d'eau fraîche après la soif.

Il demande aux investigateurs ce qui les amène dans ce trou perdu, et lorsqu'ils lui parlent de la météorite, sa curiosité fait place à de l'excitation. La nuit en question, il a bien entendu comme un coup de tonnerre suivi d'un sifflement – il a même pensé qu'il était tard dans l'année pour un orage. Lorsqu'il apprend de quoi il s'agissait, il se propose aussitôt comme guide. "Les récoltes sont toutes rentrées et, le Seigneur en soit loué, nous ne manquons de rien". Il invite les personnages à faire connaissance avec sa famille et à demeurer chez lui le temps que dureront les recherches, leur demandant seulement d'attendre un instant dehors pendant qu'il avertit sa femme et son fils.

Au bout de quelques minutes, il rouvre la porte de la maisonnette et les invite à entrer. L'unique pièce de plain-pied mesure environ six mètres sur six et contient un coin cuisine, une grande table et le lit du petit Zekle. Une trappe et une échelle permettent de descendre dans la grande cave qui sert de cellier, également accessible depuis l'extérieur. Une échelle étroite, presque verticale, conduit au grenier où dorment Levi et sa femme Hannah.

.Un grand appentis en bois, abritant des cordes, des planches et un petit atelier, est accolé au mur adjacent à celui de la cheminée. Il comporte deux portes, l'une donnant sur la pièce centrale, l'autre sur l'extérieur.

Lorsque les personnages entrent dans la maisonnette, une femme au teint pâle d'une trentaine d'années se tient près du fourneau : c'est Hannah, l'épouse de Levi. Un sourire flotte sur ses lèvres tandis qu'elle salue ses hôtes d'un ton réservé. Son mari ébouriffe affectueusement les cheveux de leur fils Zekle (diminutif d'Ezekiel), un petit garçon de 12 ans qui est assis devant la table, occupé à sculpter un bout de bois. Zekle jauge les nouveaux venus du regard, son œil vif s'arrêtant un instant sur leurs armes et leur harnachement bizarre.

Estimant les présentations faites, Levi réclame du café et de la nourriture d'une voix tonitruante et les investigateurs s'installent à table.

Les Stone vivent pratiquement en autarcie. Levi chasse, fournissant ainsi l'essentiel de la viande, Hannah passe le plus clair de son temps à s'affairer autour de la maison, et Zekle aide son père. Les vaches et les chèvres qui paissent autour de la maison leur fournissent du lait et de la viande, le grand potager des légumes, et les poules des œufs. Leur petite étable contient un enclos à cochons, et certains des pommiers, des poiriers et des cerisiers qu'ils ont plantés sont maintenant assez grands pour donner des fruits en quantité. Hannah et Zekle vont tous les jours chercher de l'eau au torrent. Tous les mois, Levi descend au village avec sa mule pour s'y procurer ce qu'il ne peut produire lui-même (pétrole, etc.) payant en nature ou avec de l'argent grapillé à droite à gauche. Lorsqu'il part ainsi, il laisse Zekle à la garde d'Hannah.

Zekle n'est pas encore assez fort pour chasser tout seul et s'occuper des gros travaux de la ferme, mais il peut nourrir le bétail et arroser le jardin (c'est lui qui s'en chargera pendant que son père aidera les investigateurs dans leurs recherches).

Pour l'heure, nos amis peuvent s'installer dans un coin pour dormir au chaud dans la maisonnette ou, s'ils préfèrent, monter leurs tentes dehors.

A table, les Stone offrent l'image idéale d'une famille unie : Levi bavarde joyeusement, Hannah se lève pour aller chercher les plats et le petit Zekle, toujours silencieux, continue à sculpter son bout de bois dans un coin de la pièce. Levi explique que son fils est d'un naturel timide, mais la vérité est que le gamin ne voit pas l'intérêt de discuter avec des morts en sursis.

Trompeuses Apparences

La jolie maisonnette des Stone pourrait bien être l'endroit le plus dangereux que les personnages aient jamais visité. Le jovial Levi Stone n'est autre qu'un féroce tueur fou ; le terme de dangereux psychopathe ne suffit pas à donner une idée de son goût malsain pour la chasse, de son sadisme tranquille, ni du malin plaisir qu'il prend à prolonger l'agonie de ses victimes.

Sa femme est à la fois sa prisonnière, sa victime et le témoin de ses crimes, car il a besoin d'un public. Quant à Zekle, c'est un gamin instable qui a grandi dans un environnement familial malsain et qui, à l'approche de l'adolescence, oscille vis-à-vis de son père entre l'adoration et la terreur.

Levi est le cadet d'une famille nombreuse. Sa mère est morte à sa naissance, et la loi du plus fort a alors régné parmi ses fils, dignes héritiers d'un père vindicatif et sournois. Levi, le plus jeune, était le souffre-douleur de tous ; mais il est vite devenu un solide adolescent et s'est cruellement vengé de ses frères avant de quitter la maison familiale.

Hannah est la deuxième fille d'une famille très nombreuse. Timide et effacée, elle faisait déjà figure de domestique quand elle n'était qu'une enfant. Son père se lassa vite de lui acheter des robes et, conscient qu'une jeune fille aussi terne n'arriverait jamais à mettre le grappin sur un mari ayant de l'avenir ou des terres, il se mit en quête d'un prétendant quelconque. Ce fut Levi qui se présenta.

Hannah, qui était ignorante, pauvre et sans malice, accepta le mariage, comme un mouton ou un chien accepte de suivre son nouveau propriétaire. Levi se sentit flatté, et voulut aussitôt fonder une famille. On offrit au jeune couple un vieux cheval, une hache, une scie, quelques sacs de semence, quatre ou cinq poules et un petit lopin de terre ravinée dans les montagnes ; après quoi on coupa définitivement les ponts. Levi débarda du bois et construisit une maisonnette en rondins ; la première année, lui et sa femme vécurent de glands, de racines, de gibier et de riz sauvage ramassé dans le marais.

Levi ne sombra pas tout de suite dans la folie. Au début, il était très gentil envers sa femme, mais les stigmates de son enfance ne tardèrent pas à refaire surface et il se mit à la battre et à l'injurier chaque fois que quelque chose allait de travers. Seule, terrifiée et loin des siens, la jeune femme finit par croire qu'elle était bel et bien la cause de tous leurs maux et que son mari était bon et généreux envers elle, même si ses fautes l'obligeaient parfois à la corriger. Lorsqu'Ezekiel vint au monde, Levi eut une deuxième personne à "éduquer" et à soumettre à sa volonté. Il rêvait d'avoir de nombreux fils, mais Hannah, peut-être par une sorte de rébellion inconsciente, fit plusieurs fausses couches après la naissance de Zekle. Si l'occasion se présentait, son mari n'hésiterait sans doute pas à la remplacer par une femme plus fertile.

Bien qu'elle n'eut aucun endroit où se réfugier, Hannah tenta de s'enfuir lorsque commença la série de meurtres. Levi la retrouva rapidement et la ramena de force. Elle comprit cette douloureuse leçon et renonça à fuguer. Aujourd'hui, se sachant complice de nombreux crimes, elle n'ose pas dénoncer son mari à leurs malheureux hôtes.

Levi s'est transformé en meurtrier après avoir découvert une étrange statue dans le marais. En traquant un cerf qu'il avait blessé, il s'est retrouvé sur une petite île sombre couverte d'arbres tortueux et, se frayant un passage à travers les broussailles, il est tombé nez à nez avec une idole maléfique grossièrement sculptée dans un tronc d'arbre. Le cerf gisait à ses pieds, mort de l'avoir un instant contemplée.

Cette divinité était plus ancienne que la forêt, plus ancienne que le sorcier indien qui l'avait sculptée, et plus terrible encore que le père de Levi. Le chasseur tomba à genoux devant elle en bredouillant des prières, pris d'un sentiment d'extase mêlée de terreur, tandis que le bois rugueux de la statue buvait le sang du cerf avec un léger chuintement.

Elle se mit à hanter ses rêves et, jour après jour, mû par un amour terrible et le cœur serré par la peur, il retourna la voir dans le marais. Peu à peu, le bois sécha et pâlit, et les rêves de Levi devinrent des cauchemars. Pour elle, il tua de nombreux animaux, jusqu'au jour où il rencontra sur la route un vagabond affamé qui cherchait du travail. La nuit suivante, pour la première fois depuis des siècles, l'idole de bois but le sang qu'elle préférait, et son serviteur rentra chez lui en courant comme un fou à travers les bois, le cœur empli d'un sentiment de puissance aveugle et indomptable.

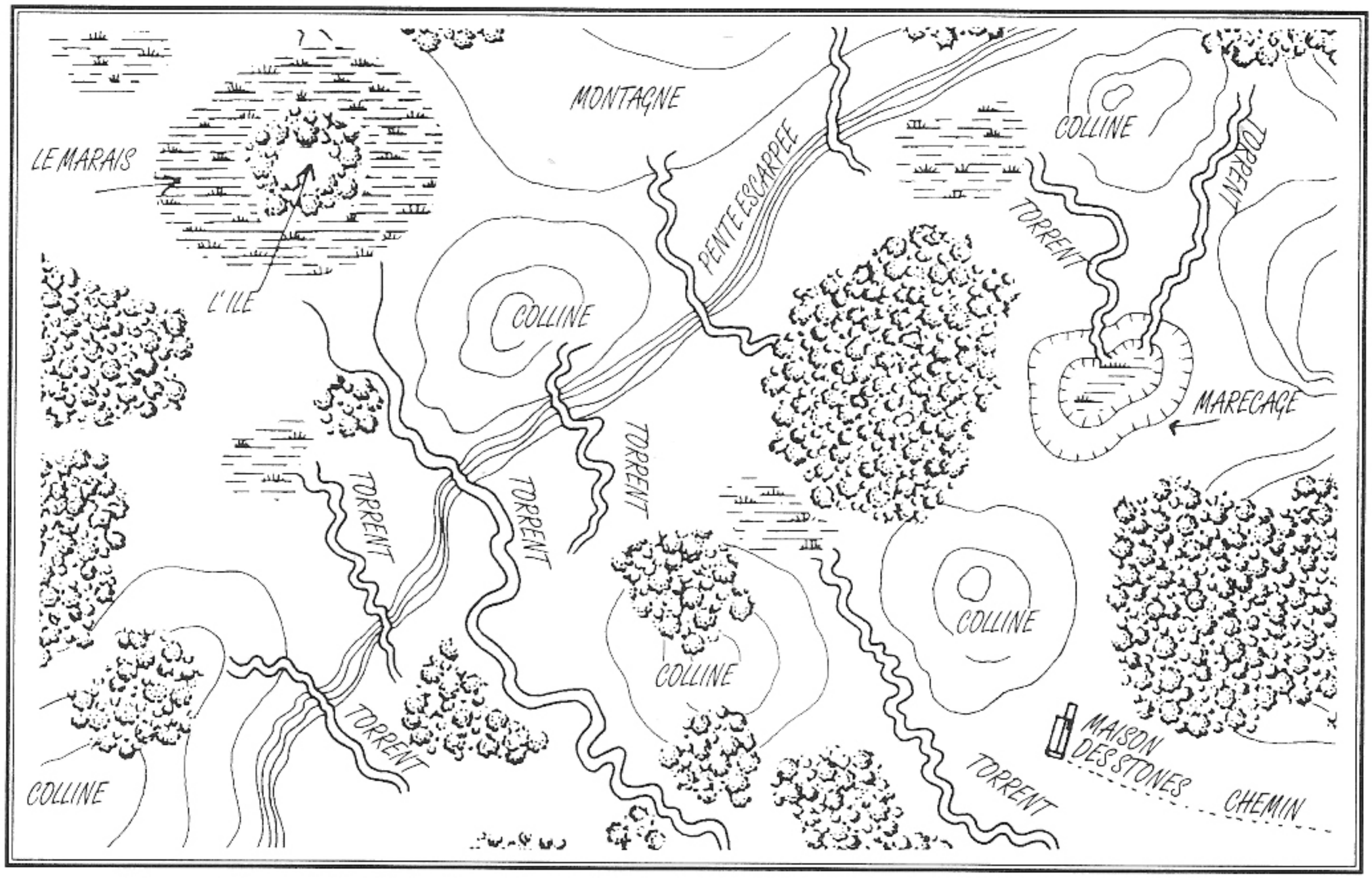
Aujourd'hui, il ne vit plus que pour offrir des sacrifices à son dieu. Celui qui s'égare près de sa ferme ou qu'il peut y attirer par quelque ruse devient le calice de sa sanglante religion. Un ou deux sacrifices par an suffisent et le scénario est toujours le même : Levi sympathise avec sa victime, la désarme, et profite de sa confiance pour frapper. Tantôt il arrange un accident d'où elle sort estropiée, tantôt il se contente de l'assommer à la faveur de la nuit. Peu importe la méthode, l'essentiel est qu'elle expire aux pieds de la statue du marais et que son sang se répande sur elle.

Hannah ne voit aucune issue à ce cercle vicieux ; à chaque nouvelle victime, elle se résigne un peu plus et dans son cœur, l'épouvante fait place à l'hébétude. Quant à Zekle, il est à la fois fasciné par le pouvoir de son père et terrifié par sa brutalité. Ni la mère ni le fils n'ont vu l'idole de bois dont Levi n'est que le serviteur. Hannah s'évanouirait de terreur en la voyant car elle reconnaîtrait sur ses traits le rictus diabolique de son mari. Zekle serait attiré par son pouvoir maléfique au point de se soumettre aveuglément à son père ou de le tuer pour gagner lui-même les faveurs de la divinité, relançant ainsi le cycle infernal.

Si mêlés que soient leurs sentiments, la mère et le fils sont prêts à accepter une nouvelle série de meurtres.

LE TROISIEME JOUR

Levi alimente les espoirs des investigateurs tout en étudiant ses futures proies et en réfléchissant au moment et aux moyens les plus propices pour frapper. Il ne mentait pas lorsqu'il affirmait avoir entendu un bruit de tonnerre – toute la famille avait été réveillée et il avait pensé à quelque manifestation de son dieu. Il sait maintenant que celui-ci est assez puissant pour commander aux étoiles et cela l'emplit de fierté. Quand il aura le temps, une fois le sort de ses hôtes réglé, il cherchera lui-même les pierres qu'ils voulaient retrouver et les lui apportera en guise d'offrandes.



Plan de la zone qui entoure la ferme des Stone

Levi sait qu'on peut ratisser les montagnes pendant des semaines voire des mois sans jamais repasser deux fois au même endroit. Il s'arrangera pour que les investigateurs n'approchent pas de l'île sinistre où attend l'idole de bois ; d'ailleurs, le marais est réellement dangereux et il ne faut pas s'y aventurer à la légère.

Marchant en file indienne dans les collines, assez loin les uns des autres, les personnages s'attaquent à une tâche difficile ; il s'agit de passer au peigne fin des kilomètres de forêt sombre, des chaos de rochers, des pentes escarpées, des lits de torrents, des falaises abruptes où grondent des cascades, des fondrières peu engageantes, d'impressionnants sommets, des champs de fougères et des gouffres noirs. Ils se faufilent dans les fourrés, sous les sapins et les feuillus, marchant sur des tapis de mousse ou s'égratignant aux épineux, traversant des torrents bouillonnants et de hautes fougères, enjambant des troncs pourris et des pistes d'animaux, sans jamais rencontrer de routes, de chemins ni même de sentiers.

Ils espèrent découvrir des branches récemment brisées, des marques sur le sol ou même les traces d'un petit feu allumé par un fragment de météorite encore incandescent.

Les montagnes qu'ils explorent se trouvent toutes à l'ouest de la maisonnette des Stone, et il leur faudra plusieurs jours pour ratisser toute la zone qui leur a été impartie. Levi ne cesse de bavarder avec eux, leur racontant des légendes locales, leur expliquant comment franchir les passages difficiles, leur conseillant de se diviser en petits groupes et de se retrouver à tel ou tel endroit (soit disant pour couvrir plus de terrain, en réalité pour les habituer à se retrouver seuls). Il se conduit en hôte et en guide parfaits.

Cependant, un jet de Psychologie réussi donnera aux personnages la désagréable impression d'être épiés. Cet éboulement dans le ravin trahissait peut-être la présence d'un espion ? Cette ombre entr'aperçue, était-ce un animal ou un homme ? Cette bête éventrée, est-ce une proie abandonnée par un prédateur ou une mise en garde ?

Levi ne peut pleinement savourer les meurtres qu'il projette que lorsqu'il en a discrètement averti les victimes, démontrant ainsi son omnipotence et leur faiblesse. Même un psychopathe ne peut commettre de crime parfait. D'ailleurs, il n'est pas responsable de tous les incidents qui se produisent : certains naissent de l'imagination des investigateurs et d'autres sont peut-être des mises en garde émanant des fantômes de ses précédentes victimes.

Si vous manipulez habilement vos joueurs, ils se prendront d'affection pour leur hôte. Les plus cyniques le prendront peut-être pour "le brave type qui est là pour leur montrer comment fonctionne le monstre en se faisant lui-même bouffer", mais ils ne se douteront sans doute pas que le sympathique fermier et le monstre ne font qu'un.

Les Préparatifs Du Tueur Fou

Pour commencer, Levi cherche à gagner la confiance de ses hôtes. Il sait lesquels se méfient de lui et il redouble envers eux d'attentions et de gentillesse. Ils ne perdent rien pour attendre : il a bien l'intention de les torturer avec un soin particulier avant de les tuer.

Il veut aussi que les personnages s'habituent à rester seuls avec lui. Peut-être tentera-t-il de les diviser en se montrant un peu trop galant avec les femmes, en dévoilant les points faibles des uns et des autres, ou en leur racontant



Macabre découverte dans le marais

innocemment des histoires propres à semer la zizanie au sein de l'équipe. Peut-être montrera-t-il à certains des raccourcis qu'il omettra soigneusement de signaler aux autres.

En attendant, il guide la petite troupe à travers les montagnes sans montrer le moindre signe de fatigue (il est en grande forme physique et la perspective de tuer lui donne toujours un regain d'énergie). Les personnages dont la TAI est supérieure à la FOR rentrent éreintés et fourbus et s'endorment comme des souches.

Chaque fois qu'il en a l'occasion, Levi tente de neutraliser ceux qui lui paraissent les plus forts afin de mettre toutes les chances de son côté (nous vous suggérons ci-dessous quelques-unes des mises en scène possibles).

* Il fait basculer un gros rocher du haut d'une falaise (le personnage touché écope de 2D6 points de dommage, 1D6 s'il réussit un jet de Sauter).

* Il s'arrange pour qu'un membre de l'équipe tombe dans un piège à loup tandis qu'il se baisse d'un air innocent pour ramasser un caillou sans valeur (si le joueur réussit un jet de Trouver Objet Caché, le personnage peut éviter le piège ; sinon, il écope d'1D8 points de dommage).

* Il ordonne à Hannah de renverser de l'eau bouillante sur un de ses invités en feignant de trébucher sur un objet qu'ils ont laissé traîner par terre (2D4 points de dommage, 1D4 moyennant un jet d'Esquiver réussi).

* De l'arrivée des investigateurs, il fait toute une histoire autour des serpents à sonnettes qui entrent dans la maison ("C'est qu'ils aiment se mettre au chaud, vous savez!") ; il en tue même un devant leurs yeux. Cette mise en scène est destinée à lui permettre de glisser un de ces reptiles dans leur lit sans éveiller de soupçons. Il y a 75% de chances pour que le personnage visé se fasse piquer - si c'est le cas, le serpent lui injecte une grosse quantité de venin de Toxicité 10 qui agira de manière foudroyante.

* Il dissimule une hache bien aiguisée, le tranchant tourné vers le haut, dans la pile de petit bois, de manière à ce que quelqu'un se blesse en marchant dessus (1D6 points de dommage). Le personnage peut éviter le piège à condition que le joueur réussisse un jet de Trouver Objet Caché.

Les incidents de ce genre se multiplient et Levi fait remarquer : "Hum, hum, c'est à croire que ce maudit caillou essaie de nous dire de renoncer".

Des Indices Alarmants

Levi est un homme prudent et rusé qu'il n'est pas facile de prendre sur le fait. Les investigateurs ont peut-être remarqué qu'il les épiait, mais il existe d'autres indices de sa double personnalité :

Zekle est étrangement effacé pour un enfant dont le père est si expansif. Un jet de Psychologie réussi axé sur lui permet de deviner que sa personnalité est écrasée par celle de son père, mais ne relève aucune attitude de compensation - auto-valorisation, mauvaise humeur, ou méfaits délibérés.

Un jet de Psychologie réussi axé sur Hannah permet de noter qu'elle est curieusement indifférente à Levi, qui semble pourtant un mari idéal. Peut-être est-elle malade ? Un Jet de Diagnostiquer Maladie ne révèle aucun symptôme particulier. La jeune femme est trop effacée pour qu'on puisse deviner sa peur. Pour elle, le visage rayonnant que Levi offre à ses hôtes est bien pire que ses réprimandes habituelles ; il montre combien ils auraient pu être heureux ensemble.

Hannah boîte légèrement. Elle porte des jupes qui tombent jusqu'à terre, mais si un investigateur trouve moyen de les soulever un peu, il découvrira que ses chevilles sont entourées de bandages crasseux. Ceux-ci dissimulent les marques laissées par la lourde chaîne de quatre mètres que son mari utilise pour l'attacher à la cuisinière lorsqu'il s'en va. En son absence, elle est obligée de se déplacer dans la cuisine en traînant cette entrave (si les joueurs réussissent un jet de Trouver Objet Caché axé sur le sol de la pièce, leurs personnages remarqueront que le plancher est strié de marques tout autour de la cuisinière). Lorsqu'il ne s'en sert pas, Levi conserve la chaîne, l'entrave et le cadenas dans l'appentis, roulés dans un chiffon graisseux.

Les toilettes se résument à une petite cabine en bois posée au-dessus d'un simple trou. Lorsqu'il est plein, Levi le recouvre de terre, en creuse un autre un peu plus loin et déplace la cabine. Celle-ci se trouve tout près de la maison. Moyennant un jet d'Idée réussi, les investigateurs réaliseront qu'ils n'ont jamais vu leur hôte sortir pour s'y rendre. Curieux... L'explication est simple : une fois par jour, il rend visite à l'idole de bois, se prosterne devant son horrible visage et lui adresse des prières ou chante pour elle de vieilles mélopées. Il marque ensuite le périmètre de l'île avec ses excréments. Bien qu'il trouve chaque fois des excuses différentes, il disparaît de la maisonnette pratiquement à la même heure tous les jours. Comme il suit à peu près toujours le même chemin, il a fini par tracer une sorte de sentier qu'on peut aisément retrouver moyennant un jet de Suivre une Piste réussi. Au retour, il lève ses pièges, ce qui lui permet parfois de ramener chez lui un lapin ou une perdrix et de prétendre qu'il a été à la chasse.

L'Ile Dans Le Marais

Le marais se trouve derrière une colline. Il est à peu près circulaire, mesure environ 600 mètres de large, et comporte en son centre une petite île ronde et boisée. Au premier coup d'œil, un géologue professionnel dirait que c'était un lac il y a à peine quelques siècles. Après une observation plus fouillée, il s'apercevrait avec surprise que ce lac occupait un cratère météorique formé après la dernière glaciation. Si les investigateurs arpentent le terrain pendant deux heures, un jet de Géologie réussi leur permettra d'arriver à la même conclusion.

A l'aube et au crépuscule, le marais résonne des cris lancinants de milliers de grenouilles. Système d'alarme infaillible, elles se taisent dès que quelqu'un approche.

Bien qu'il se comble lentement de vase et de végétaux en décomposition, dissimulant ainsi sa troublante origine, le marais est encore dangereux. Des bulles de gaz toxiques remontent parfois à la surface et lorsqu'on marche sur de la terre à peu près ferme, le sol est glissant et inégal (il faut réussir des jets de DEX x 5 pour ne pas tomber). Les personnages trop tête en l'air dont le jet de Trouver Objet Caché échouent tombent dans des trous de vase noire particulièrement traîtres, si profonds qu'il faut réussir un jet de Nager pour en sortir. Il n'y a pratiquement plus de moustiques à cette époque de l'année, mais les grosses sangsues qui grouillent dans l'eau trouble ne dédaigneront pas un petit casse-croûte.

Levi a posé des pièges tout autour de son lieu de pèlerinage et il vient les tendre chaque fois qu'une victime potentielle arrive chez lui.

Chaque personnage qui s'aventure sur l'île doit bénéficier d'un jet de Chance réussi pour éviter de se faire prendre. En cas d'échec, lancez 1D6 : si le score obtenu est inférieur à 4, le piège est un gros collet ; sinon, c'est un piège à loup en acier.

Dans le premier cas, le personnage est brutalement arraché du sol et se retrouve pendu en l'air par les pieds. Pour se libérer, il doit avoir un couteau sur lui et posséder une DEX de 10 ou plus.

Dans le deuxième cas, il écope d'1D10 points de dommage et reste prisonnier des mâchoires d'acier (FOR 15) jusqu'à ce que le joueur réussisse un jet FOR contre FOR sur la table de résistance (il ne peut faire qu'une tentative par heure, mais quelqu'un peut combiner sa FOR à la sienne pour l'aider).

Une fois la ligne de pièges franchie, les investigateurs crottés, piqués, frigorifiés et pour certains blessés, s'enfoncent dans un bosquet d'arbres sombres aux troncs noueux et aux branches tortueuses et enchevêtrées. Leur feuillage terne ne laisse filtrer que peu de lumière ; il masque entièrement la clairière.

Au centre de l'île, les arbres se font plus rares et le sol spongieux. C'est là que Levi a jeté les dépouilles de ses précédentes victimes - cadavres déchiquetés, à demi décomposés et rongés par les vers, ou squelettes plus anciens, qui émergent par endroits de la vase ; ici, deux jambes verdâtres grotesquement enflées ; là, la cage thoracique d'un squelette ; un peu plus loin, un visage en décomposition qui vous fixe de ses yeux vitreux. En découvrant cet horrible spectacle, les personnages perdent 1/1D8 points de SAN ; ceux qui tournent les talons et s'enfuient immédiatement se verront épargner la vision de la terrifiante idole de bois.

Le Dieu De Levi

Le sanctuaire du tueur fou se trouve sur des terres qui appartenaient jadis aux Indiens Abenakis. Ces derniers pensaient que le dieu Tabaldak (littéralement : "le Possesseur") avait tiré les premiers humains de la pierre. Mécontent de ces ébauches, il les aurait détruites pour sculpter un homme et une femme dans du bois, et c'est de ce deuxième couple que seraient nés les Indiens.

Le bois était par conséquent considéré comme une matière particulièrement bénéfique par les *mahdawlinnos* abenakis. La statue que vénère Levi fut sculptée et martelée par l'un de ces puissants sorciers, qui choisit pour l'ériger un site privilégié : un cratère empli de poussière d'étoiles. En la façonnant, il était animé d'une inspiration si barbare et si démente, que ses coups de hache parvinrent parfaitement à faire jaillir de l'énorme tronc de pin qu'il avait choisi l'essence trouble de son sujet. Lorsqu'il sortit de ses transes et comprit quelle calamité il avait introduite sur terre, il tenta de détruire son œuvre de ses mains et périt à ses pieds dans d'atroces souffrances, première victime de la terrible idole de bois.

Le monstrueux visage est à la fois diabolique, obscène et sarcastique, c'est la représentation grossière d'un abominable dieu maléfique venu des confins de l'espace et du temps. Au fil des siècles, le bois, noirci par les eaux troubles du marais, a pris la coloration sombre de l'ébène. Gorgé de sang, il attend patiemment les dernières gouttes du précieux liquide dont il a encore besoin. Sa seule vue a poussé Levi au meurtre, et elle a de quoi inspirer un sentiment de terreur à des personnes plus équilibrées (perte de SAN 1D3/1D10). Vous trouverez les caractéristiques du Goaskoi - littéralement : "L'Homme de Pin" - à la fin de ce scénario.

La première attaque réussie qui inflige plus de 10 points de dommage au Goaskoi l'ébranle suffisamment pour qu'il s'enfonce dans le marais jusqu'à disparaître, apparemment pour toujours (les personnages n'en tirent aucun point de SAN).

S'ils tentent de brûler son horrible visage avec du pétrole ou de l'essence, ils devront s'éloigner à cause de la fumée âcre et suffocante, et il ne restera en fin de compte qu'une énorme masse carbonisée absolument méconnaissable. Cela ne leur rapportera, là encore, aucun point de SAN. A supposer qu'ils y pensent, il est possible de creuser la vase à la base de l'idole afin que celle-ci sombre dans le marais.

Hannah et Zekle n'ont jamais vu le Goaskoi, mais ils ont parfois entendu Levi parler du "Maître du Marais".

Levi Passe à l'Attaque

Trois situations peuvent pousser le tueur fou à passer à l'action :

* L'attention des investigateurs est entièrement monopolisée par la recherche de la météorite et il peut en profiter pour diviser l'équipe et attaquer chacun de ses membres séparément.
* Il s'aperçoit qu'il ne parviendra pas à gagner la confiance d'un des personnages et décide de l'éliminer immédiatement ; tel un Viking en furie, il fonce sur lui armé d'une francisque.
* Zekle a déjà vu son père à l'œuvre, mais jamais il ne s'en était pris à des adversaires aussi nombreux et aussi bien armés pour se défendre ; cette fois, il pourrait bien mourir. Pour ne pas voir se réaliser ce qui est à la fois son rêve le plus cher et sa pire crainte, l'enfant fait une fugue. Lorsque son père s'en aperçoit, il réalise que si un de ses hôtes le retrouve, il risque de parler. Il charge chaque investigateur de ratisser une zone particulière afin de pouvoir l'attaquer lorsqu'il se trouvera seul.

Pendant ce temps, Zekle, qui se dit que la meilleure cachette possible est l'endroit où son père lui a formellement interdit d'aller, s'enfonce dans le marais et tombe par hasard sur le Goaskoi. On le retrouvera, prostré et tremblant, non loin du charnier.

Quand Levi est prêt à passer à l'action, il rassemble des armes et des cordes et disparaît dans la forêt. Sa vanité l'a toujours empêché de se procurer un fusil : il aurait considéré cela comme une preuve de faiblesse.

Dans la mesure du possible, il s'attaque à des personnages isolés, commençant par les plus méfiants ou, à défaut, les plus faibles. Arrangez-vous pour que les joueurs ne sachent pas d'où vient le coup. Levi est passé maître dans l'art de s'embusquer sans faire le moindre bruit.

Si vous le pouvez, divisez vous-même l'équipe en faisant sortir de la pièce tous les joueurs sauf un, et fixez comme règle qu'ils n'ont le droit de communiquer entre eux que lorsque leurs personnages se trouvent rassemblés. Ainsi, ils ressentiront mieux l'imminence de la menace.

Lorsqu'il s'en prend à des investigateurs isolés, Levi cherche simplement à les assommer (voir règles ci-après) ; il veut pouvoir les égorger encore vivants aux pieds de son idole. Il les ligote, les bâillonne et dissimule leurs corps pour revenir les chercher plus tard.

Il joue ainsi aux dix petits nègres jusqu'à ce que tous les membres de l'équipe soient neutralisés, ou que les rescapés se soient regroupés. Dans le deuxième cas, il va se cacher dans l'île et attend patiemment leur arrivée. Il compte sur l'effet démoralisant du lieu pour affaiblir leur résistance et projette de se servir des otages pour les obliger à remettre leurs armes. Il n'hésitera pas à utiliser Hannah comme appât, voire son fils, si c'est absolument indispensable (dans la deuxième éventualité, Zekle deviendra automatiquement son ennemi).

Vous pouvez, si vous le désirez, demander un Jet de Chance après chaque attaque. S'il réussit, deux investigateurs isolés se retrouvent par hasard.

Une fois que les personnages auront compris qu'ils sont en train de se faire enlever les uns après les autres, ceux qui auront échappé à Levi chercheront sans doute à se regrouper dans la maison de rondins. Hannah, comprenant parfaitement le drame qui se joue, les regarde d'un air terrifié. Si une femme de l'équipe fait preuve de gentillesse à son égard, ou si un homme utilise avec succès son Eloquence ou son Baratin, elle racontera sa tragique histoire et parlera du "Maître du Marais". Elle ne sait pratiquement rien de cette horrible créature, sinon qu'elle se nourrit de sang et se trouve sur l'île.

REGLES POUR ASSOMMER UN PERSONNAGE

Lorsqu'on veut assommer un personnage au lieu de le blesser, on doit annoncer son intention avant le jet de dé qui déterminera le succès de l'attaque. On ne peut utiliser que des armes contondantes, la Lutte ou les Coups de Poing, de Tête ou de Pied, et uniquement contre des Humains ou des monstres hybrides tels que Profonds immatures ou Goules (qui sont à l'origine des Humains).

Comparez sur la table de résistance le nombre de points de vie dont dispose la victime au moment de l'attaque au nombre de points de dommage infligés. Si le premier est inférieur au second, la victime est assommée et reste inconsciente pendant plusieurs minutes, à moins qu'on ne la ranime grâce à un jet de Premiers Soins réussi.

A son réveil, elle écope d'un tiers des dommages initialement tirés aux dés et met un certain temps à retrouver son état normal (elle se sent désorientée et peut souffrir de bourdonnements d'oreilles, de maux de tête ou d'une sensibilité excessive à la lumière).

Ces règles sont valables pour de futurs scénarios de l'*Appel de Cthulhu*.

Le Premier Combat

Levi est certes rusé, calculateur et très puissant physiquement, mais il ne s'est jamais attaqué à des adversaires aussi nombreux. Le sentiment d'omnipotence qui lui permet de garder confiance lui dicte maintenant d'agir méthodiquement. Si les investigateurs qu'il n'a pas encore ligotés paniquent et décident de fuir, il connaîtra une journée de chasse à l'homme dont il gardera un souvenir impérissable. A peine a-t-il neutralisé un de ses adversaires qu'il passe au suivant, sans se soucier de savoir si les blessures qu'il a infligées au premier sont ou non mortelles, espérant simplement qu'elles ne lui coûteront pas la vie avant qu'il ait pu le traîner jusqu'à l'île et l'égorger aux pieds de l'idole de bois. Cela dit, ses francisques bien aiguisées se fichent profondément dans le sol ou les arbres lorsqu'il rate son coup et il est alors vulnérable à une contre-attaque. A supposer que les personnages gardent leur sang-froid, ils ont de bonnes chances d'avoir le dessus, surtout s'ils ont des armes à feu.

S'ils n'en ont pas, l'avantage du nombre, l'énergie du désespoir et, qui sait, l'intervention impromptue de Zekle viendront peut-être à bout de Levi. C'est maintenant une montagne de muscles en furie, et il faudra l'abattre ou l'assommer pour l'arrêter dans son élan meurtrier.

Lorsqu'un membre de l'équipe combat au corps à corps, autorisez un jet de Chance ; s'il réussit, le personnage parviendra à se dégager le temps de saisir une grosse pierre dont il pourra se servir contre son adversaire (Arme Contondante, dommages 1D4+2, pourcentage de base = compétence en Coup de Poing). L'une de ces armes improvisées (vous pouvez faire un jet de dé ou décider arbitrairement laquelle) se trouve être une grosse pierre noire encore tiède et étonnamment lisse au toucher, autrement dit l'un des fragments de la météorite que Billings rêve de retrouver. Si le personnage survit au combat et qu'il ne fait pas spontanément le rapprochement, autorisez un jet d'Idée. C'est le seul fragment de la météorite qui sera retrouvé.

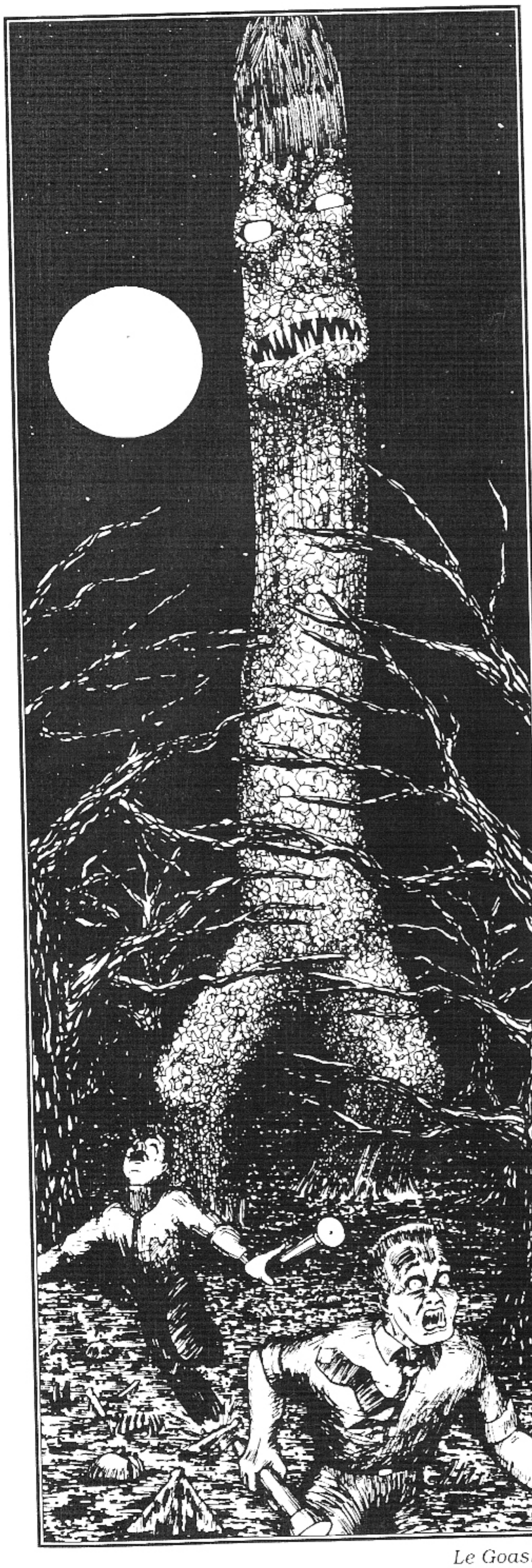
Si les investigateurs ont le dessus, Levi subit une métamorphose aussi terrifiante en son genre que la folie meurtrière qui l'a précédée. Il tombe à terre et traîne son énorme masse gémissante et sanguinolente jusqu'à l'idole de bois - ou ce qu'il en reste si elle a déjà été brûlée ou détruite. Il est clair qu'il va mourir, il devrait même être déjà mort, pourtant il rampe encore dans la vase en pleurant comme un enfant. Pour l'arrêter, il faudrait l'achever à coups de hache, le décapiter ou vider sur lui le chargeur d'une arme.

Le Deuxième Combat

Le Goaskoi attend avec impatience le sang dont il a besoin. Il espère ardemment la mort du tueur fou qui l'a jusqu'ici trahi en refusant de lui faire offrande de son propre sang. Si Levi parvient à se traîner jusqu'à lui, la boucle sera bouclée et un nouveau cycle de violence pourra commencer.

Si les investigateurs l'arrêtent avant qu'il ait pu atteindre la statue, celle-ci poussera un hurlement de dépit et sombrera dans la vase pour se désintégrer au fond du marais, provoquant une déflagration assourdissante. Tous les personnages présents écoperont d'1D4 points de dommage ; ceux qui survivront à l'onde de choc et à ses retombées mettront quelques minutes à retrouver l'usage de leurs oreilles.

Si Levi parvient à ramper jusqu'à son dieu, il rassemblera ses dernières forces pour l'étreindre et mourra sous son regard cruel, mêlant son sang à celui de ses victimes. Il ne manquait plus que cet élixir de mort à la terrible entité pour qu'elle puisse accomplir son œuvre de destruction. Elle le boit jusqu'à la dernière goutte, un horrible sourire se dessine sur ses lèvres de bois, et elle se dresse de toute sa hauteur.



Le Goaskoi

Son corps émerge lentement de la vase noire et visqueuse, s'élevant jusqu'à dépasser la cime des petits arbres qui l'entourent. Ce cauchemar vivant mesure près de dix mètres, et en le voyant se dégager de sa gangue de vase, on réalise que celui qui l'a sculpté a mis autant de cœur à réaliser le corps que le visage. Lorsqu'il se dresse de toute sa hauteur, sa vue coûte 1D6/1D20 points de SAN - n'exigez pas de nouveau jet de dé pour les personnages qui ont déjà vu son visage, les malheureux ont déjà bien assez d'ennuis comme ça !

Si sa tête a été détruite, ce n'était qu'une victoire passagère, car même décapité, il marche droit vers les investigateurs (seule différence, il mesure 8 mètres au lieu de 10).

Le monstre ricanant n'a pas de bras mais ses jambes sont meurtrières. Il s'avance à grands pas vers nos héros, broyant, écrasant et détruisant tout sur son passage. Si Hannah est présente, elle reste pétrifiée par son apparition et se fait écraser à moins que quelqu'un ne pense à l'empoigner par le bras pour l'obliger à fuir.

Le Goaskoi commence par pourchasser les personnages, mais il oblique bientôt vers la maisonnette en rondins, sans doute attiré par la fumée qui s'échappe de la cheminée. Ceux qui ont pris la fuite dans cette direction y arrivent quelques minutes avant lui. Ils ont le temps de saisir les trois bidons de pétrole qui se trouvent dans l'appentis et de siphonner le réservoir de leur voiture afin de brûler la terrible machine à tuer qui s'avance vers eux - soit en l'aspergeant d'essence, soit en en répandant une flaque sur son passage et en jouant eux-mêmes le rôle d'appât. Il leur suffira ensuite de jeter une allumette pour que le liquide s'enflamme et détruise le monstre. S'ils ne le font pas maintenant, il ravagera la maison, leur voiture et tous ceux qui se trouveront sur son passage, avant de se diriger vers l'est, droit sur Newburyport et Arkham.

Conclusion

Ceux qui ont survécu au massacre gagnent 1D3 points de SAN s'ils ont tué Levi ou 1D4+1 s'ils ont réussi à le faire prisonnier pour qu'il soit traduit en justice.

Accordez un point de SAN de plus à ceux qui ont porté secours à Zekle ou à Hannah (2 points s'ils ont secouru la mère et le fils).

Si l'idole de bois n'a pas reçu le sacrifice dont elle avait besoin pour sortir du marais, mais que les investigateurs ont détruit sa tête, ils ne gagnent pour l'instant aucun point de SAN supplémentaire. Par contre, la prochaine fois qu'ils liront un livre du Mythe, ils y trouveront une allusion aux *Titans Potens*, terme moyenâgeux désignant des idoles de bois ou de pierre capables de s'animer pour semer la destruction lorsqu'on les abreuve de sang. Un jet d'Idée réussi leur permettra de faire le rapprochement avec le Goaskoi et ils gagneront 1D2 points de SAN en réalisant ce que leur intervention a permis d'éviter.

Si le monstre est sorti du marais et qu'ils sont parvenus à le détruire, accordez-leur 1D8+2 points de SAN, ils les méritent bien !

S'ils ont laissé filer cette machine à tuer, ils perdent tous 1D10 points de SAN (à vous de décider où et quand elle frappera si elle ne disparaît pas dans la nature).

S'ils ne parviennent à la détruire qu'une fois qu'elle aura commis de nouveaux méfaits, ils ne gagneront qu'1D6 points de SAN.

Si l'un d'eux ramène à Billings la pierre noire - seul fragment de la météorite qui sera jamais retrouvé - le professeur d'astronomie tiquera un peu en voyant qu'elle est couverte du sang de Levi, mais il l'acceptera avec empressement, estimant que le sang n'a pas eu le temps de pénétrer jusqu'au cœur de la pierre, où il espère bien trouver des traces de vie interstellaire. Le nom du personnage figurera sur la carte posée à côté de la météorite dans le hall d'exposition de l'université, mais ça ne lui vaudra aucun point de SAN supplémentaire. A vous de décider si le sang de Levi a pénétré au cœur de la météorite et si cela a provoqué une réaction quelconque de la part d'entités extra-terrestres.

DESCRIPTIFS DES PERSONNAGES NON JOUEURS

LEVI STONE, Dangereux Psychopathe

FOR 18	CON 18	TAI 18	INT 15	POU 11
DEX 14	APP 13	EDU 7	SAN 0	PdV 18

Bonus aux Dommages : +1D6
Armes : Coup de Poing 60%, dommages 1D3+1D6
Coup de Pied 40%, dommages 1D6+1D6
Lutte 45%, dommages spéciaux
Matraque 40%, dommages 1D6+1D6
Hache 40%, dommages 1D8+2+1D6
Compétences : Baratin 60% ; Camouflage 30% ; Discrétion 75% ; Ecouter 55% ; Esquiver 35% ; Grimper 45% ; Lancer 40% ; Premiers Soins 40% ; Psychologie15% ; Sauter 50% ; Se Cacher 60% ; Suivre une Piste 45% ; Tendre Pièges 70% ; Trouver Objet Caché 70%.

HANNAH STONE, Victime Née

FOR 10	CON 15	TAI 11	INT 11	POU 10
DEX 16	APP 12	EDU 5	SAN 20	PdV 10

Bonus aux Dommages : +0
Armes : Couteau de Cuisine 30%, dommages 1D6
Hachette 50%, dommages 1D6+1
Compétences: Ecouter 60% ; Esquiver 55% ; Premiers Soins 65% ; Se Cacher 45%.

ZEKLE STONE, Adolescent

FOR 9	CON 9	TAI 11	INT 13	POU 15
DEX 12	APP 11	EDU 7	SAN 15	PdV 13

Bonus aux Dommages : +0
Armes : Petit Gourdin 30%, dommages 1D6
Hache 30%, dommages 1D8+2
Hachette 45%, dommages 1D6+1
Compétences : Discrétion 30% ; Ecouter 40% ; Esquiver 60% ; Grimper 65% ; Se Cacher 55% ; Suivre une Piste 15% ; Tendre Pièges 10%.

LE GOASKOI, Dieu de Levi

FOR 40	CON 80	TAI 40	INT 15	POU 20
DEX 10	PdV 60	Déplacement 6		

Bonus aux Dommages : +4D6
Armes : Morsure (sauf bien sûr s'il a été décapité) 45%, dommages 2D6+2
Piétiner 45%, dommages 4D6+4D6
Armure : 6 points, invulnérable aux armes d'empalement, sensible aux armes magiques.
Perte de SAN : 2/1D8+2

Description Du Goaskoi : Il a été sculpté dans un tronc de pin d'environ dix mètres de haut et un mètre de diamètre, dont on avait retiré l'écorce. Après être resté si longtemps immergé dans les eaux troubles du marais, le bois est devenu presque noir. Le sorcier qui l'a façonné avait gravé des symboles géométriques sur presque toute la surface du corps, mais on n'en distingue plus que quelques-uns à l'œil nu.

Le visage de la statue est démesurément grand ; ses yeux ont un regard fou et ses lèvres entrouvertes laissent voir des dents de 60 à 90 centimètres de long. Le cou et le tronc forment une masse indistincte, dépourvue de bras. Le sculpteur a donné à son œuvre un sexe mâle, essentiellement décoratif et relativement petit. Les jambes mesurent trois mètres de long et s'élargissent légèrement à la base pour former des ébauches de pieds.

Ses jambes proportionnellement trop courtes, son absence de bras et la rigidité de son tronc donnent au Goaskoi une démarche assez gauche, mais dans le marais et en terrain découvert il avance d'un pas régulier, infatigable.

Des créatures humanoïdes de ce genre interviennent dans les pratiques magiques de nombreuses civilisations. Si la vue de celle-ci coûte autant de points de SAN, c'est qu'elle a été créée par un sorcier en transe qui communiquait avec de puissantes forces cosmiques.

Le Goaskoi est particulièrement vulnérable à l'électrocution, au feu, aux acides et aux sorts ; mais avec un peu de patience, on peut aussi en venir à bout à l'aide de fusils, de haches, de scies et d'autres armes matérielles. S'il est découpé en morceaux, ses membres continuent à bouger pendant plusieurs jours voire plusieurs semaines et restent éventuellement capables d'actions réfléchies (à vous de décider).



D'Ame Et De Corps

Où l'on voit nos héros confrontés à une série d'horribles meurtres apparemment sans lien les uns avec les autres, mais qui tendent à prouver que chez les sorciers aussi, la vengeance est un plat qui se mange froid.

Dans cette aventure, le nombre et l'expérience des investigateurs n'ont pas grande importance ; leur sang-froid sera par contre déterminant.

Vous pouvez exploiter le scénario de diverses manières, mais considérez qu'il vous faudra sans doute deux parties, voire plus, pour en faire le tour.

Informations Destinées Au Gardien

Vendredi soir, au cours d'un violent orage, la foudre s'est abattue sur un pont qui servait de tombeau à un sorcier du nom de Sermon Bishop. La construction s'est effondrée et le corps affaibli de Bishop a été emporté par le courant. Engourdi par 176 ans d'immobilité et fou à lier depuis bien longtemps, le sorcier a dérivé sur sept ou huit cents mètres avant de venir s'échouer près de l'endroit où Atwater et Cardigan, deux étudiants de la Miskatonic University, avaient planté leur tente.

Il a rampé jusqu'à leur abri à la lueur des derniers éclairs de l'orage et, profitant de ce que les jeunes gens étaient endormis, il a effectué un Transfert Mental avec Artwater afin d'acquérir sa jeunesse et sa force. Il a ensuite tué Cardigan à l'aide d'une pelle et enterré son corps - ainsi qu'Atwater, hurlant et impuissant - sur la berge de la rivière.

Atwater, prisonnier du corps de Bishop qui se refuse à mourir, est toujours couché sous le sable ; il a sombré dans la folie en voyant se décomposer à côté de lui le corps de son ami.

Bishop ne s'est réveillé que le dimanche matin. Il est parvenu à retrouver le chemin de la ville et a été arrêté par des policiers qui l'ont aussitôt conduit à l'Hôpital Sainte Marie. Là, on a tenté de l'interroger, mais sans parvenir à en tirer de réponse cohérente, il a simplement parlé d'un "grand éclair de lumière". La nuit dernière, le sorcier a fini par retrouver toutes ses facultés. Il continue à débiter des phrases sans queue ni tête et à feindre l'amnésie, mais il attend son heure et guette un moment propice pour s'échapper.

Il a l'intention d'assassiner sept habitants d'Arkham qui descendent des sept hommes qui l'ont fait emmurer dans la pile du pont en 1752.

Vous pouvez utiliser ce personnage comme bon vous semble, choisir ceux qu'il veut abattre parmi les habitants d'Arkham (voire dans les rangs des investigateurs, si certains sont natifs de la ville) et varier ses attaques à votre gré. Attention cependant : Bishop est un puissant sorcier ; si vous voulez laisser une chance aux joueurs, il ne doit donner sa pleine mesure que lorsqu'ils auront compris à qui ils ont affaire.

Les noms de ceux qui l'ont fait emmurer il y a près de deux siècles figurent sur un document de la Société d'Histoire d'Arkham ; vous trouverez la liste et les descriptifs de leurs sept descendants dans le chapitre intitulé "Sept Petits Nègres". Bien entendu, vous pouvez remplacer certains d'entre eux par des investigateurs (les archives généalogiques de la Société d'Histoire peuvent très bien révéler qu'un ou plusieurs personnages/joueurs figurent sur la liste noire du sorcier).

Bishop espère aussi retrouver le *Testament de Carnamagos*, qui donnera l'immortalité à son nouveau corps, jeune et attrayant.

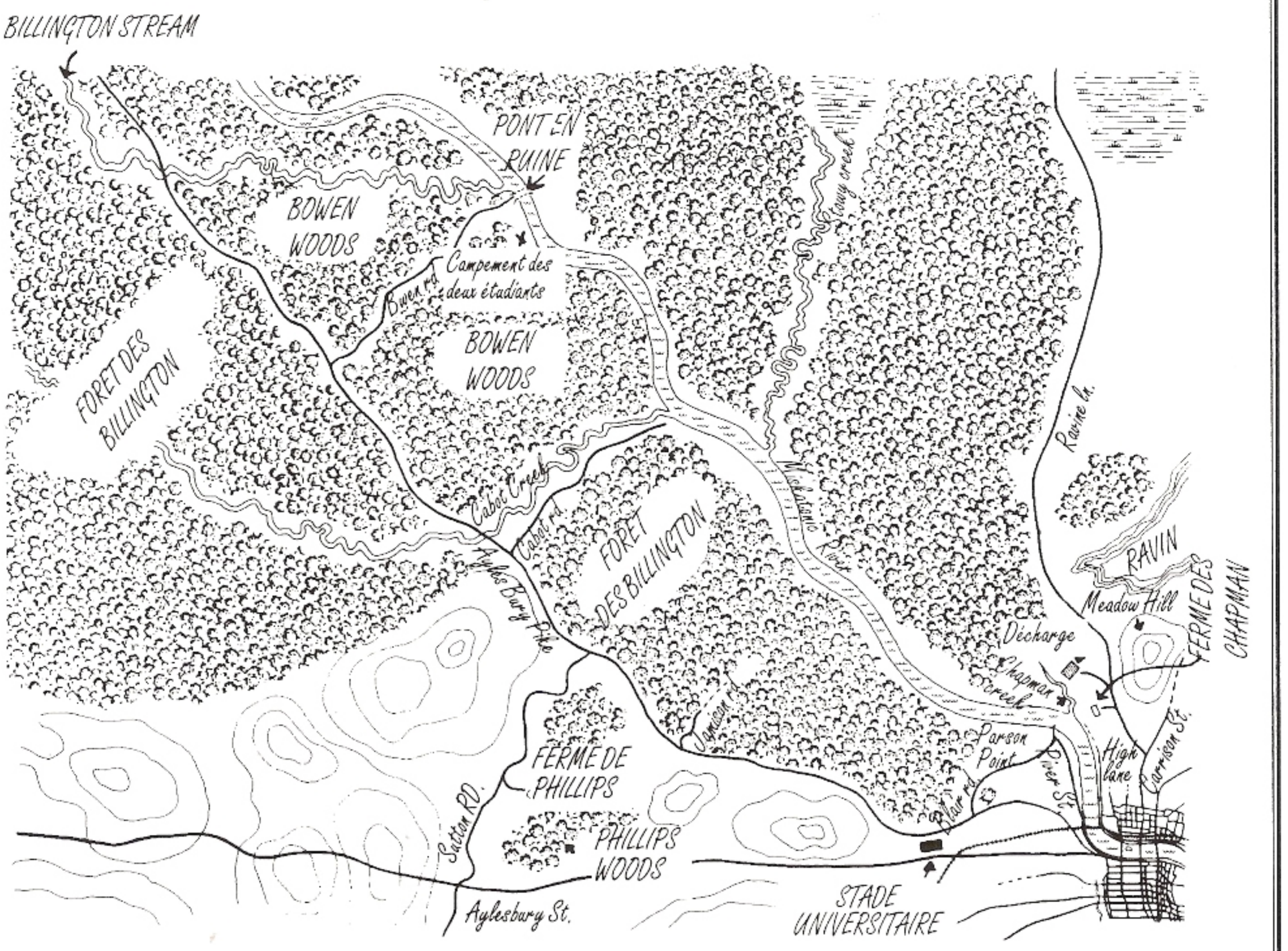
Informations Destinées Aux Investigateurs

Jeudi dernier, Richard Cardigan et Henry Atwater, deux étudiants en botanique de l'université, amis de longue date, sont partis de bon matin camper au bord de la Miskatonic River. Ils devaient rentrer le samedi suivant.

Dimanche, au petit matin, on a retrouvé Atwater errant dans W River Street, apparemment en état de choc. Des policiers l'ont conduit à l'Hôpital Sainte Marie où on l'a questionné avant de lui donner des tranquillisants.

De ses propos incohérents, les policiers ont conclu que lui et son ami avaient sans doute été frappés par la foudre pendant leur sommeil dans la nuit du vendredi.

LA VALLEE DE LA MISKATONIC RIVER
AU NORD-OUEST D'ARKHAM



Le matin même, ils ont remonté la rivière à la recherche de leur campement. Ils n'y ont trouvé aucune trace de Richard Cardigan, mais ils ont découvert une petite pelle maculée de sang non loin de la tente. Curieusement, cette dernière était intacte et rien ne laissait penser que la foudre fût tombée à proximité.

Une averse matinale a obligé les policiers à rassembler à la va-vite le matériel de camping des deux étudiants et les spécimens de plantes qu'ils avaient ramassés, et à les ramener précipitamment à Arkham. S'ils recelaient des indices, ceux-ci ont été détruits lors du trajet. Par ailleurs, la pluie a effacé les empreintes de pas qu'on aurait pu retrouver autour de la tente.

Le même matin, Atwater, apparemment indemne mais toujours incapable d'aligner deux phrases sensées, a été conduit en ambulance à l'hôpital psychiatrique d'Arkham.

Les premiers articles relatifs au fait divers ont paru dans les journaux du lundi.

Personne n'a été autorisé à interroger Henry Atwater depuis qu'il a été transféré à l'hôpital psychiatrique.

Les Débuts De l'Enquête

Donnez aux joueurs le document n° 1. Plusieurs scénarios sont possibles pour les lancer dans l'aventure : certains de leurs personnages peuvent connaître personnellement les deux étudiants ou être embauchés par Herbert Cardigan, riche banquier de Boston, pour retrouver son fils ; des amis d'Atwater peuvent faire appel à eux pour résoudre l'énigme et démentir les soupçons qui pèsent sur le jeune homme ; il se peut aussi que la police les appelle en renfort, ou que, poussés par un élan altruiste, ils proposent d'eux-mêmes leurs services. A vous de décider.

Voici donc les personnages prêts à commencer leur enquête et à suivre les premières pistes qui se présentent à eux. Interroger rapidement Atwater lui-même serait une bonne idée ; il serait aussi judicieux de visiter l'endroit où les deux étudiants avaient planté la tente, et éventuellement d'interroger certains de leurs professeurs ou de leurs camarades à l'université.

Rebondissement inattendu, Bishop s'évade de l'hôpital psychiatrique le lundi après-midi, disparaît dans la nature et commet son premier meurtre dans la nuit du mardi.

Les Faits Et Gestes De Bishop

Sitôt sorti de l'hôpital, Bishop s'est directement rendu dans son ancienne maison de Hill Street - qui s'appelait de son temps Bad Water Road (littéralement : Rue des Eaux Maléfiques). Trouvant la bâtisse déserte et visiblement abandonnée, il s'y est tranquillement installé pour lire les

journaux et les revues qu'il avait ramassés en chemin. La plupart des articles étaient pour lui incompréhensibles et il fut dérouté par leur style télégraphique et le vocabulaire étonnamment cru qui y était employé. L'absence de toute allusion à la Couronne, à ses possessions territoriales et à ses richesses fut pour lui une autre source de surprise.

Il lut cependant avec un grand intérêt un article consacré à la Société d'Histoire d'Arkham et décida de s'y rendre dès le lendemain matin. Le mardi, avec l'aide de Lapham Peabody, il retrouva les noms de sept descendants directs des sept hommes qui l'avaient fait emmurer vivant (ces recherches intéressèrent beaucoup l'archiviste, et il se souvient encore parfaitement de son visiteur).

La nuit suivante, Bishop commit son premier meurtre (voir page 122). Le lendemain, il utilisa l'argent dérobé au domicile de sa victime pour acheter des vivres à Benson's Market et un revolver calibre 38 dans la Grande Epicerie d'Arkham - le vendeur du deuxième magasin se souvient bien de ce curieux client : il lui avait très sérieusement demandé de lui donner en plus de l'arme "des douilles, des amorces et un cornet de poudre", et l'employé avait eu le plus grand mal à le convaincre d'accepter à la place une boîte de 100 balles.

Le mercredi matin, Bishop dispose donc d'une arme dont il est parvenu à intégrer le mystérieux fonctionnement. Ce qu'il va faire maintenant dépendra pour beaucoup des actes des personnages.

L'Hôpital Psychiatrique d'Arkham

Mais nous n'en sommes pas là. Pour l'heure, l'après-midi du lundi tire à sa fin et les personnages ont encore une chance d'interroger Bishop / Atwater s'ils parviennent à obtenir l'accord du Dr. Hardstrom, qui dirige l'asile.

Hardstrom est réticent, il craint que son patient ne puisse supporter la fatigue d'une telle visite et il ne voit pas pourquoi les investigateurs ne pourraient pas patienter quelques jours, le temps que le malheureux ait repris des forces. Seuls un jet de Discussion réussi ou la présence d'un médecin dans l'équipe viendront à bout de ses réticences (il n'a que mépris pour les psychanalystes).

Sinon, il suggérera aux personnages de repasser dans l'après-midi ou la soirée. S'ils reviennent l'après-midi, ils pourront interroger Atwater ; s'ils ne reviennent que le soir, ils apprendront que l'étudiant a réussi à fausser compagnie aux infirmiers.

A supposer qu'ils parviennent à rencontrer Atwater, le médecin les prévient qu'il n'a pratiquement pas cessé de délirer depuis son arrivée à l'hôpital, le dimanche matin. Il ajoute qu'on a provisoirement cessé de lui donner des calmants afin d'étudier ses réactions.

L'inspecteur Ray Stuckey est pour l'instant en train de l'interroger. Les investigateurs doivent patienter en attendant qu'il sorte de sa chambre ; ils auront alors l'occasion de lier connaissance avec le policier (vous trouverez le descriptif de ce personnage à la référence 232).

Bishop, dans son nouveau corps, est étendu sur son lit d'hôpital ; les yeux clos, il feint de dormir. Il répond aux questions par des marmonnements et de faibles hochements de tête. Ses paroles sont hachées et pratiquement inintelligibles, mais le mot "éclair" revient fréquemment. Il est impossible d'en tirer quelque chose de cohérent. Demandez cependant aux joueurs un jet de Linguistique, d'Histoire ou d'EDU ; s'ils le réussissent, leurs personnages noteront que le jeune homme emploie des tournures archaïques qui détonnent dans la bouche d'un étudiant ayant grandi dans le Massachusetts d'aujourd'hui.

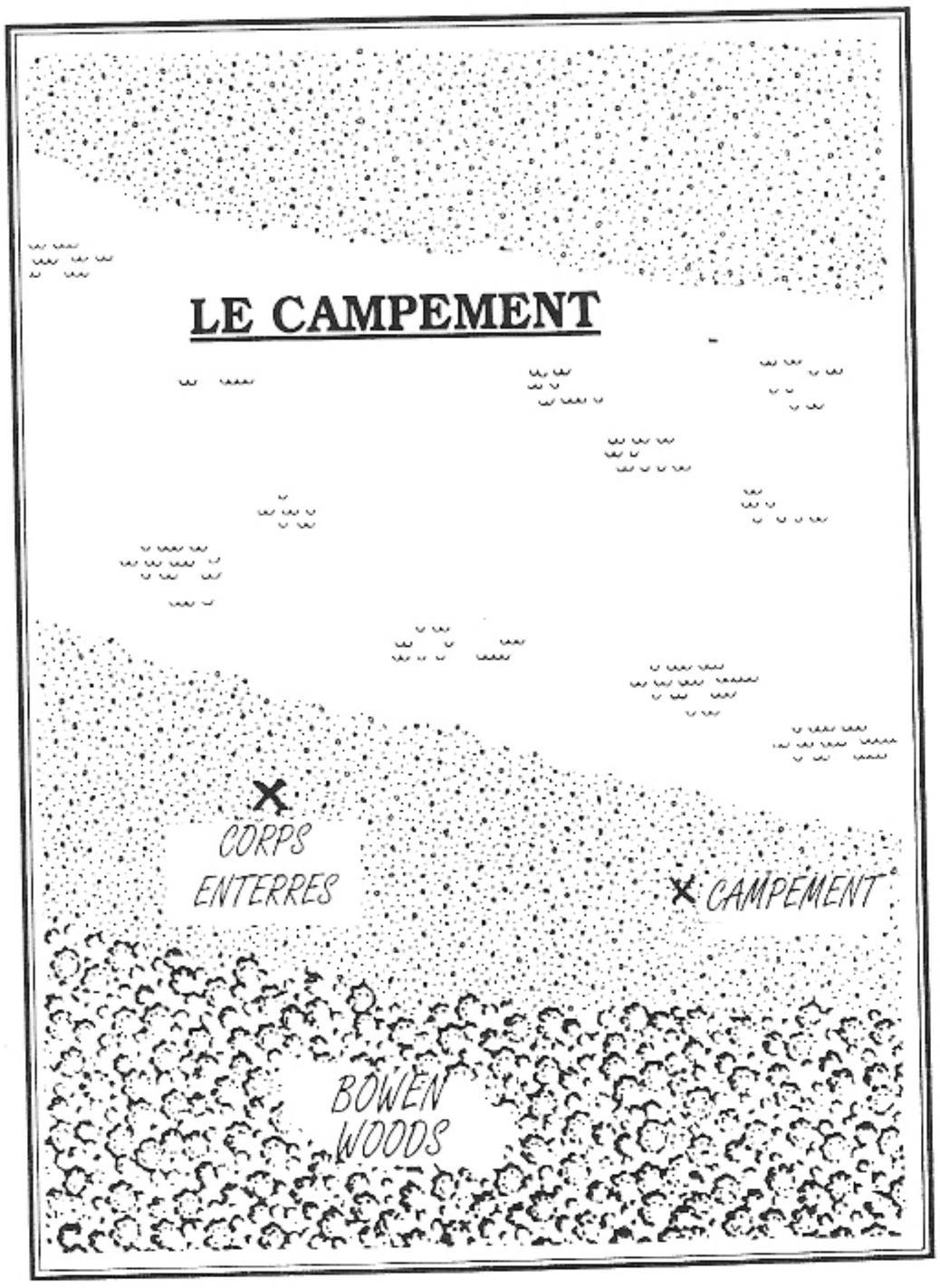
Le lundi soir, le sorcier s'évade de l'hôpital.

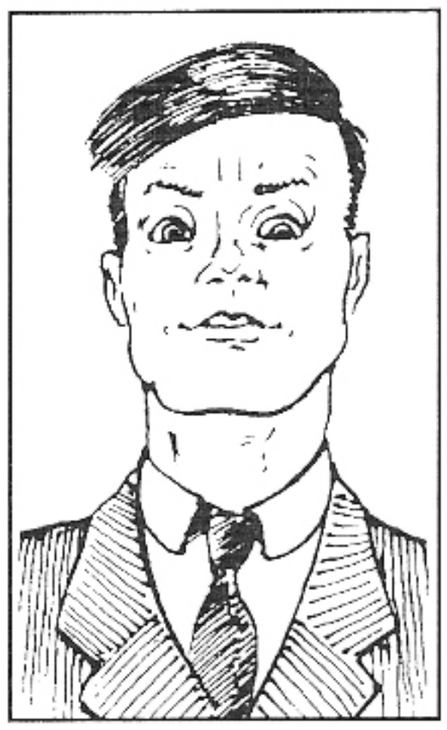
Quelques Mots Sur Henry Atwater

Les investigateurs peuvent trouver des exemplaires des trois derniers almanachs de la Miskatonic University à la bibliothèque. Ils contiennent des photos d'Atwater, ainsi que des articles sur les clubs et associations universitaires comprenant la liste de leurs adhérents. S'ils font preuve de persuasion et justifient habilement leur requête, nos amis pourront aussi consulter le dossier scolaire et les formulaires d'inscription du jeune homme. Si vous le désirez, des rencontres avec certains de ses amis, de ses camarades de classe et de ses professeurs sont également possibles.

En recoupant ces différentes sources, les personnages apprendront qu'Atwater a grandi dans un orphelinat de Boston. Elève brillant, son bac avec mention lui a valu de bénéficier de la bourse James Fitzhugh et d'entrer à la Miskatonic University.

Comme son ami Richard Cardigan, il préparait une licence de botanique. Parallèlement, il travaillait à mi-temps chez un fleuriste de la ville du nom d'Homer Winside (réf. 703).





Henry Atwater
possédé par Bishop

Tous s'accordent à voir en lui un jeune homme équilibré, sympathique, travailleur et profondément altruiste. Son employeur et ses professeurs ne tarissent pas d'éloges à son sujet.

Si les personnages pensent à demander s'il avait un accent particulier ou de curieuses tournures de langage, on leur répondra invariablement par la négative.

Les Archives Des Journaux

La *Gazette* et *l'Advertiser* n'ont consacré aucun article à Henry Atwater, mais son nom figurait sur la liste des meilleurs élèves de l'université publiée ce semestre dans les deux quotidiens.

Le Campement Au Bord De La Rivière

L'endroit où les deux étudiants avaient planté leur tente se trouve sur la rive sud de la Miskatonic River. Pour y accéder, le plus simple est de suivre Aylesbury Pike jusqu'à l'embranchement de Cabot Road, une route en cul-de-sac qui bifurque en direction du nord-est à environ 5 kilomètres d'Arkham. Une fois arrivé à la rivière, on emprunte un chemin de halage envahi par la végétation sur quelques centaines de mètres avant d'arriver à la clairière sablonneuse où Atwater et Cardigan s'étaient installés pour camper.

Si les investigateurs s'y rendent le lundi matin, ils y trouveront cinq ou six policiers et une poignée de volontaires occupés à fouiller les bois environnants.

Ils ne cherchent pas au bon endroit. Le cadavre de Cardigan et Atwater, toujours vivant et prisonnier du corps affaibli de Bishop, sont enterrés dans la clairière sablonneuse. Les enquêteurs n'ont jeté qu'un coup d'œil rapide sur cette zone, préférant concentrer leurs efforts sur les bois alentours. Ils poursuivront leurs recherches jusqu'au lendemain soir, mais de fréquentes averses les obligeront à se réfugier dans leurs voitures, laissant ainsi le champ libre aux personnages.

Au bout d'une heure passée sur le terrain, ces derniers remarqueront qu'un vol de corbeaux s'est posé dans la clairière. Les oiseaux se chamaillent à grands coups de becs autour de quelque chose qui dépasse légèrement du sable - à vous de décider si les policiers sont là pour assister à cette découverte.

Si nos amis s'approchent, les oiseaux n'abandonnent leur festin qu'au dernier moment. Ils s'envolent tous ensemble dans un bruissement d'ailes noires, révélant la présence d'un cadavre en décomposition qu'ils ont commencé de dévorer.

Il gît face au sol, tout le tronc émergeant du sable (Bishop était trop faible pour le traîner plus loin de la rivière, et la crue provoquée par les averses de ces derniers jours l'a en partie déterré).

Les corbeaux ont arraché son oreille gauche et détaché des lambeaux de chair de son épaule gauche. Des nuées de mouches bourdonnent autour des blessures ; une puanteur tenace se dégage du corps boursouflé. Cette vision d'horreur coûte 1/1D4+1 points de SAN aux personnages qui n'ont pas reçu de formation médicale les ayant familiarisés avec la vue de cadavres.

Le corps qu'ils viennent de découvrir est celui de Richard Cardigan, sauvagement assassiné par Sermon Bishop. Juste en-dessous, encore invisible, Henry Atwater respire faiblement, toujours prisonnier du corps débile et partiellement carbonisé du sorcier.

Il ne sera découvert que si le cadavre de son camarade est déterré ou déplacé. Sa nouvelle enveloppe corporelle est bien trop faible pour qu'il puisse se dégager, mais si un personnage soulève le cadavre, Atwater pourra libérer sa main gauche et saisir le bras du personnage en poussant un hurlement dément. Saisis de terreur, tous les membres de l'équipe perdront 1/1D6+2 points de SAN.

Si la frayeur les fait reculer ne serait-ce que de quelques mètres, l'un des corbeaux revient à la charge, sectionne un doigt du mort-vivant, et s'envole avec son butin tandis que les hurlements d'Atwater redoublent et que les autres

UN ÉTUDIANT DISPARAIT PENDANT UNE EXCURSION

Richard Cardigan, étudiant en licence à la Miskatonic University, demeure introuvable. On pense qu'il a été victime d'un accident alors qu'il campait près de la rivière.

Le jeune homme qui l'accompagnait, Henry Atwater, a été retrouvé dimanche au petit matin, errant dans le quartier ouest d'Arkham. Il souffre d'amnésie et se trouve pour l'instant à l'hôpital.

Les deux étudiants avaient quitté Arkham jeudi, avec l'intention de revenir samedi.

La police est parvenue à repérer l'endroit où ils avaient planté leur tente, au bord de la rivière, quelques centaines de mètres au nord-ouest de Cabot Road, mais elle n'y a trouvé aucune trace de Richard Cardigan. Les recherches ont été momentanément interrompues à la suite d'un violent orage, mais la police devrait les reprendre dès demain.

Tous les volontaires seront les bienvenus. Rendez-vous leur est fixé dès le lever du jour au bout de Cabot Road (route en cul-de-sac qui rejoint Aylesbury Pike, environ 5 km au nord-ouest d'Arkham).

Quelques nouvelles d'Henry Atwater

Il est physiquement indemne mais souffre d'amnésie. On l'a transféré à l'hôpital psychiatrique d'Arkham, où les médecins estiment qu'il devrait bientôt recouvrer toute sa raison.

La police espère qu'il sera rapidement en état de lui fournir des informations complémentaires et de l'aider à retrouver Richard Cardigan. Les enquêteurs pensent que les deux jeunes gens ont été frappés par la foudre dans la nuit de vendredi et ils craignent que Cardigan n'ait été sérieusement blessé.

La Gazette d'Arkham

Document N° 1

oiseaux, envieux, décrivent des cercles au-dessus de sa tête. L'incident coûte encore 0/1D3 points de SAN aux investigateurs.

Prisonnier du corps du sorcier, Atwater est totalement méconnaissable : c'est un homme squelettique, bossu, presque chauve, qui tient à peine sur ses jambes et auquel la foudre n'a laissé que quelques lambeaux de vêtements démodés.

Malgré tout, il peut fournir à nos amis de précieux renseignements, et, Dieu merci, rien de ce qu'ils pourraient lui faire subir ne parviendra à le tuer puisqu'il a hérité de l'immortalité de Bishop. Avant de s'évanouir - à leur grand soulagement - il trouve encore la force de crier son nom : "Henry... Henry Atwater !".

Le malheureux souffre le martyre et il a temporairement perdu la raison. Il est cependant transportable, et les personnages peuvent le traîner jusqu'à leur voiture pour le conduire au service des urgences de l'Hôpital Sainte Marie.

Une fois sous calmants, Atwater peut répondre à quelques questions. Il a été témoin du meurtre de son ami et était parfaitement conscient lorsque Bishop l'a enterré vivant aux côtés du cadavre. Le sorcier a peut-être évoqué ses projets de vengeance en creusant leur tombe, mais Artwater ne s'en souviendra qu'au moment opportun. Pour l'instant, la clef du mystère est le nom de Bishop ; une fois que les investigateurs sauront à qui ils ont affaire, ils auront fait un grand pas.

Atwater est si faible qu'il n'est pas toujours capable de comprendre ce qu'on lui dit et d'y répondre ; même lorsqu'il y parvient, il tombe d'épuisement au bout d'une ou deux questions. Les médecins lui interdiront peut-être toute visite, et il se peut que la police empêche quiconque de rencontrer ce témoin capital.

Dans ce cas, à moins que les personnages aient des relations au commissariat ou qu'ils connaissent bien le médecin de garde, ils leur sera impossible de franchir la porte de sa chambre. Même s'ils obtiennent par la suite une autorisation spéciale, plusieurs entrevues seront sans doute nécessaires pour qu'Atwater leur révèle tout ce qu'a pu dire Bishop.

Bien entendu, cet Atwater-ci ne ressemble en rien au jeune dont la photo figure sur l'almanach de l'université, et ses amis ne le reconnaissent pas. Les empreintes digitales prises dans l'orphelinat où il a grandi ne correspondent pas non plus.

Les médecins affirment que leur patient souffre d'un dédoublement de la personnalité, de sous-nutrition, de graves déformations de la colonne vertébrale et d'un affaiblissement général accentué par l'état de choc dans lequel il se trouve.

Cela dit, comme son corps est immortel et que des soins hospitaliers ne peuvent qu'améliorer sa condition physique, il a de bonnes chances de retrouver toutes ses facultés mentales d'ici quelques jours. Fait plus curieux, sa scoliose très prononcée disparaîtra définitivement en l'espace de quelques semaines.

Qu'il retrouve ou non son corps d'origine, sa vie a pris un tournant décisif (peut-être qu'un joueur avisé décidera d'en faire son personnage).

Dès que les investigateurs ou la police comprennent qu'il y a eu échange de personnalités, les journaux d'Arkham publient une photo d'Atwater. Bishop adopte aussitôt une attitude défensive, il ne sort plus que la nuit, sachant qu'il risque d'être dénoncé chaque fois qu'il rencontre âme qui vive.

SEPT PETITS NEGRES

Bishop a fait serment d'éliminer les descendants les plus âgés des sept hommes qui l'ont emmuré vivant.

Son premier meurtre fournira aux investigateurs certains indices particulièrement importants, mais nous vous conseillons d'enchaîner également les suivants dans l'ordre indiqué.

Vous pouvez par contre en modifier le déroulement et choisir les dates à votre gré. La police va rapidement être débordée, à vous de voir si elle fera appel aux investigateurs - et comment - en fonction de vos besoins propres.

Déterminez le temps qui sépare chaque meurtre du suivant en vous basant sur les progrès de l'enquête des personnages (dont certains peuvent être personnellement visés). Ils doivent avoir le temps d'apprendre l'identité des futures victimes et de s'organiser pour les protéger - cela peut éventuellement conduire à une confrontation directe avec le sorcier.

Chaque fois, nous vous donnons la description du lieu du crime tel qu'ils pourront le découvrir après que le meurtrier aura frappé. A l'exception de Nina Williams Hope, il se peut qu'ils retrouvent les personnes que Bishop projette d'assassiner avant qu'il ait eu le temps d'agir (d'où les paragraphes intitulés "Situation Initiale").

Ils tenteront peut-être de les convaincre de déménager pour se protéger. S'ils se montrent suffisamment persuasifs (exigez au moins un jet d'Eloquence pour chaque victime potentielle), cette tactique s'avérera payante.

Du moins dans un premier temps... Car Bishop, devenu totalement fou, se mettra en tête d'éliminer tous les habitants d'Arkham portant des noms rappelant ceux de ses anciens persécuteurs.

Une fois qu'il aura découvert la magie du téléphone et l'usage de l'annuaire, ce sera pour lui un jeu d'enfant. Les investigateurs se retrouveront à la case départ : ils ne pourront convaincre toutes les personnes visées d'aller s'installer dans des pensions de Boston !

Si l'enquête s'enlise, vous avez intérêt à fournir des indices supplémentaires aux joueurs. Quelqu'un peut avoir vu le meurtrier s'enfuir, ou même lui avoir parlé avant ou après le drame et être capable d'en fournir un portrait robot. Bishop peut avoir tiré sur un témoin gênant et l'avoir cru mort alors qu'il ne l'était pas.

Une de ses victimes survivra peut-être à ses blessures assez longtemps pour dénoncer son agresseur. Bishop lui-même, grisé de faire la une des journaux, se mettra peut-être à envoyer des lettres à la presse, à la police ou aux personnages pour se vanter du prochain crime qu'il va commettre. Si toutes ces tactiques échouent, un passant peut le voir voler un numéro de l'*Arkham Advertiser* dans une boîte à lettres, lui donner la chasse et finir pas l'acculer dans une impasse.

LES VICTIMES

1. Nina Williams Hope, 81 ans, possède une maison au 374 de W Curwen Street.
2. Jeffery Noyes, 55 ans, possède une maison au 115 de E Curwen Street.
3. Benson Crane, 32 ans, possède une maison au 132 de E High Street.
4. Humphrey White, 47 ans, loue un appartement au 233 de Parsonage Street.
5. Alexander Pierce, 62 ans, possède une maison au 648 Federal Street.
6. Retribution (dit "Grampa") Phillips, 100 ans, possède une maison sur Sutton Road (rue donnant sur Aylesbury Pike).
7. Enod Ames, 44 ans, possède une maison au 406 de W Miskatonic Avenue.

Le Premier Meurtre

Il a lieu dans la nuit du mardi, c'est-à-dire le lendemain du jour où Bishop s'est enfui de l'hôpital. La victime est Mme Nina Williams Hope, la plus vieille descendante directe d'Ethan Williams. Elle vit seule dans une belle villa ancienne au 374 de W Curwen Street, entre Jenkin et Brown Streets.

Après s'être introduit dans sa maison vers 5 heures du matin par la porte extérieure du cellier, Bishop assassine la vieille dame à coups de pince à feu et grave sur son front le chiffre 1.

Il lui dérobe de l'argent et quelques bijoux, puis se met en devoir de fouiller sa bibliothèque, espérant y trouver le *Testament de Carnamagos*.

Georgia Smith, la femme de ménage de Mme Hope, découvre le cadavre en arrivant comme tous les jours à 6 heures pour faire couler le bain de sa maîtresse et préparer son petit déjeuner. Lorsqu'on lui présente une photo d'Atwater, elle identifie formellement l'homme qu'elle a vu sortir de la maison en courant et tourner dans Brown Street en direction du sud.

Un peu plus tard dans la journée, elle va signaler à la police que deux des costumes de feu M. Hope ont disparu.

Lorsque les investigateurs arrivent sur les lieux, la bibliothèque du premier étage est sens dessus dessous et le plancher jonché de livres. Il leur faut une bonne heure pour fouiller entièrement la pièce et découvrir le carnet dans lequel Mme Hope notait consciencieusement les titres de tous les livres dont elle et son mari avaient fait l'acquisition jusqu'en 1917. La plupart d'entre eux sont des encyclopédies ou des romans de célèbres auteurs du XIX° siècle comme Sir Walter Scott ou Charles Dickens. Il y a également beaucoup d'ouvrages consacrés à la guerre de Sécession (M. hope s'est brillamment illustré au combat, comme le prouvent une médaille accrochée au mur et une longue lettre du secrétaire d'état Stanton). Mais la bibliothèque contient aussi des livres plus anciens, dont certains (ceux que Bishop a feuilletés avant de les jeter par terre) sont tachés de sang frais.

Un journal intime vieux d'un siècle a été jeté dans un coin après qu'on en ait déchiré et froissé rageusement les pages. La page de garde indique qu'il s'agit des "Chroniques d'Ethan Williams pour l'an de grâce 1814". Les investigateurs devineront peut-être que leur auteur est l'un des sept hommes qui ont emmuré Bishop vivant en 1752.

EXTRAIT DU JOURNAL D'ETHAN WILLIAMS

16 novembre 1814

Le souvenir de Bishop continue de me hanter. Mes six compagnons ont tous été rappelés à Dieu, mais Bishop n'est que prisonnier.

Je suis encore une fois passé devant Bowen Bridge pour examiner notre œuvre. La pile du pont est encore solide et le symbole que nous avions gravé dans la pierre, intact.

Pourtant, je redoute l'avenir, à cause du terrible serment qu'a fait Sermon Bishop de se venger de nous sur notre descendance ; et plus encore, les paroles impies que j'ai dû prononcer pour le neutraliser me font craindre le jour du Jugement Dernier. Mais c'est à moi qu'était échu son *Livre de Carnamagos* et c'était donc à moi qu'il revenait d'invoquer les forces ténébreuses dont il était le serviteur. Traiter avec de telles forces a souillé mon âme et j'en ai gardé la terreur de tout ce qui est mystère, étrangeté et puissances occultes ; c'est pourquoi je n'ai jamais osé prononcer les Mots Interdits adressés au Marcheur qui auraient provoqué la mort de Bishop et débarrassé définitivement le monde de ce fléau.

Document N° 2

Il faut six heures et un jet de Lire / Ecrire Anglais réussi pour lire ce tome du journal d'Ethan Williams. Les autres volumes auraient été précieux aux investigateurs, mais il ne reste que celui-ci, qu'on a sans doute gardé à titre de curiosité et dont les dernières phrases (les seules qui puissent faire progresser l'enquête) sont datées du jour où est mort leur auteur.

Dans le carnet de Mme Hope, figure le titre d'un livre qui pourrait être utile aux personnages : *Prodiges de la Canaan de Nouvelle Angleterre* (bonus en Mythe de Cthulhu : 4% ; perte de SAN : 1D6 ; aucun sort). Cet ouvrage traite de l'histoire de la sorcellerie en Nouvelle-Angleterre et plus particulièrement dans la vallée de la Miskatonic River ; il mentionne, entre autres, l'histoire de Sermon Bishop. Il faut douze heures de travail et un jet de Lire / Ecrire anglais réussi pour le lire.

En recoupant les renseignements contenus dans les documents 2 et 3, les investigateurs découvriront (1) le nom de Sermon Bishop, (2) l'année où il fut emmuré vivant, (3) le nom du pont qui était devenu sa prison, (4) la rue où il habitait jadis, (5) la rue dans laquelle vivait un de ses complices, (6) le titre d'un livre contenant des informations susceptibles d'aider à combattre le sorcier.

Vous trouverez ci-après d'autres sources d'informations qui pourraient être utiles aux personnages.

Les Archives Journalistiques

Eplucher systématiquement tous les vieux numéros des trois journaux locaux n'est pas une mince affaire (nos amis auraient plutôt intérêt à s'adresser à la Société d'Histoire d'Arkham, qui leur fournira les mêmes informations en à

peine une heure - cinq minutes s'ils exposent leur problème à Lapham Peabody). Ces parutions sont toutes postérieures à l'époque de Bishop. Il faut une semaine entière pour en survoler tous les numéros.

A la fin de chaque journée de recherches, demandez aux joueurs d'effectuer un jet de Chance ; si les quatre premiers échouent, leurs personnages découvriront les deux articles regroupés dans le document n° 4 le cinquième jour.

EXTRAIT DES PRODIGES DE LA CANAAN DE NOUVELLE-ANGLETERRE

Deux autres personnes étaient alors soupçonnées de faire commerce avec le Démon : un certain Sermon Bishop, qui habitait Bad Water Road, et son complice Richard Russel. Ce dernier vivait lui aussi à Arkham, dans ce qui est aujourd'hui W Main Street. On prétendait que les deux hommes vénéraient une créature démoniaque qui hantait les profondeurs souterraines et qu'ils avaient conclu un pacte avec le Diable qui les rendait immortels.

Certains se souviennent encore de Sermon Bishop, qui faisait pourtant partie des premiers colons venus se fixer à Arkham. Ils affirment qu'il ne prit pas une ride pendant tout le temps qu'il passa dans la ville, mais que son pacte diabolique l'avait rendu bossu. Selon eux, lui et son complice se livraient à des rites peu catholiques dans les cimetières alentours et tentaient de ressusciter les morts au moyen de formules blasphématoires.

Les citoyens d'Arkham finirent par se liguer contre Sermon Bishop, et on prétend qu'ils l'enlevèrent, le tuèrent et enterrèrent son corps dans la forêt ou le jetèrent dans la rivière avec un poids autour du cou en 1752. Quant à Russel, il prit la fuite et l'on n'entendit plus jamais parler de lui.

Document N° 3

Bowen's Bridge

Les vestiges du vieux pont se trouvent tout au bout de Bowen Road, une route en terre battue qui part d'Aylesbury Pike à environ 6 Km d'Arkham et s'enfonce ensuite dans une forêt de feuillus et de conifères mal entretenue.

A environ 2 Km après l'embranchement d'Aylesbury Pike, un vieux panneau "ATTENTION - ROUTE BARREE" est cloué à un arbre pour avertir les automobilistes du danger. Une petite barrière en bois empêche d'accéder au pont.

Si le conducteur de la voiture (ou le passager assis à la place du mort) réussit un jet de Trouver Objet Caché, il voit le panneau et peut ralentir avant d'atteindre la barrière. Sinon, il lui faut réussir un jet de Conduire Automobile pour éviter de foncer dedans et de faire un grand plongeon dans la Miskatonic River.

Si la voiture bascule dans la rivière, ses occupants écopent d'1D6 points de dommage à moins qu'ils ne réussissent un jet de POU x 5, et s'ils se trouvent à bord d'une conduite intérieure, il leur faut réussir un jet de DEX x 5 pour s'en extirper avant qu'elle ne coule. Ceux qui n'y parviennent pas du premier coup peuvent tenter de nouveau leur chance à chaque round, mais ils devront chaque fois réussir un jet de CON pour éviter d'écoper de dommages par noyade. Une fois sorti de la voiture, il suffit d'un jet de Nager réussi pour regagner la rive. Si les pertes sont trop

BISHOP'S BRIDGE FRAPPÉ PAR LA FOUDRE

Le pont couvert qui enjambait la Miskatonic River six kilomètres en aval d'Arkham n'existe plus. Au cours des violents orages de la semaine dernière, la foudre s'est abattue sur lui, détruisant une partie de la pile centrale et pratiquement tout ce qui restait de la structure de bois qu'elle supportait, il ne reste que le départ des arches. Le shérif a fait barrer la route d'accès.

On pense que ce pont avait été construit aux alentours de 1750. A l'origine baptisé Bowen's Bridge en l'honneur du riche fermier qui l'avait fait construire, on prit par la suite l'habitude de l'appeler Bishop's Bridge.

Certains habitants de la région affirmaient qu'il attirait la foudre, et il était en si mauvais état que les autorités du Comté en avait récemment interdit l'accès aux chevaux et aux voitures.

La foudre a détruit le mystérieux symbole qui ornait la pile centrale.

Depuis quelque temps déjà, Bishop's Bridge était peu utilisé ; il ne sera sans doute pas reconstruit.

LES HOMMES QUI ONT MARQUE NOTRE VILLE

Chronique de E. Lapham Peabody

Le Sorcier Sermon Bishop

Vers le milieu du XVIII° siècle, la rumeur courait que Sermon Bishop était un sorcier, et on le rendait responsable des déboires des fermiers installés à l'ouest d'Arkham. Des méfaits plus graves lui étaient reprochés, mais on n'en parlait qu'à mots couverts.

Lorsque la femme d'Elihu Phillips - un voisin avec qui il se querellait fréquemment - accoucha d'une fille malformée, les soupçons se changèrent en certitudes. Une nuit que Bishop rentrait de Dunwich, Phillips et six autres hommes le ceinturèrent, le ligotèrent et lui passèrent autour de la tête un bandeau marqué d'un sceau magique.

D'après eux, le sorcier avait conclu un pacte avec une puissante créature démoniaque grâce à un livre blasphématoire, ce qui l'avait rendu bossu mais immortel.

Portant Bishop toujours paralysé par le bandeau magique, les sept hommes se mirent en marche vers le nord. Arrivés à la rivière, ils l'emmurèrent dans les fondations de Bowen's Bridge, alors en construction, et ils gravèrent sur une pierre de la pile centrale le sceau magique qui ornait le bandeau, afin que le sorcier reste éternellement prisonnier.

La police interrogea par la suite plusieurs personnes, dont Phillips et ses amis, mais personne ne fut arrêté.

A la fin de XIX° siècle, la structure couverte en bois construite au-dessus du pont proprement dit commença à se délabrer ; en 1901, la foudre détruisit ce qu'il en restait et Bowen's Bridge ne fut jamais réparé. Aujourd'hui, seules les fondations, la pile centrale et les arches demeurent... mais on peut encore voir le mystérieux symbole gravé dans la pierre qui nous protège du sorcier !

Tous mes remerciements à Mme Nina Williams Hope, dont les renseignements m'ont aidé à reconstituer cette histoire.

Arkham Advertiser

Document N° 4

lourdes à votre gré, décrétez que les personnages qui ont sérieusement bu la tasse ont été emportés évanouis par le courant et qu'ils sont venus échouer sur le même banc de sable que Bishop.

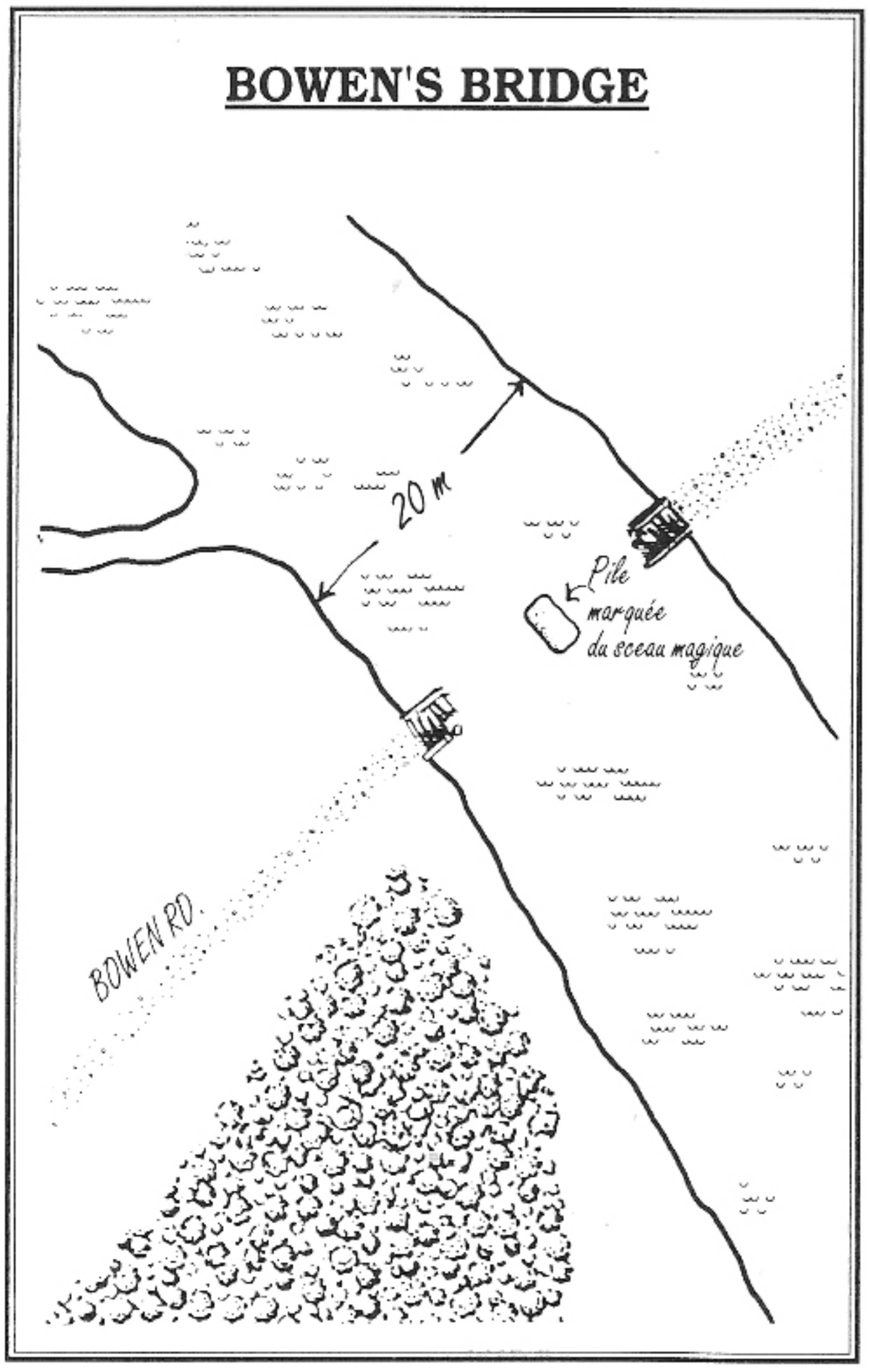
Au niveau du pont, la Miskatonic River n'est pas très large (environ 20 mètres), mais le courant est rapide. Ce qui reste de l'arche sur la rive où se trouvent les investigateurs surplombe la rivière de près de quatre mètres.

Il ne reste pas grand-chose de la pile centrale, à une dizaine de mètres du bord, mais on distingue nettement les marques noirâtres récemment laissées par la foudre. Le symbole gravé dans la pierre a été détruit par l'explosion.

Il faut réussir un jet de dé pour atteindre la pile à la nage. Une fois qu'on a pris pied sur le banc de vase qui l'entoure, on s'aperçoit que les marques carbonisées ne datent que de quelques jours. Chose plus intéressante, les pierres et le ciment à l'intérieur de la structure dessinent une forme humaine.

Sur le banc de vase, on retrouve des pierres éparses et la plupart des fragments de celle qui portait le sceau magique. Il n'en manque que trois pour reconstituer entièrement le motif, mais ils se trouvent par 6 mètres de fond et le courant est rapide. Pour récupérer chacun d'eux, les investigateurs devront réussir un jet de Nager et un jet de Chance. Chaque membre de l'équipe ne peut faire qu'une tentative par jour, mais il peut continuer aussi longtemps qu'il le veut.

Si les personnages parviennent à retrouver les trois fragments manquants, il pourront reconstituer le Signe de Barzai et en faire des copies fidèles.



La Société d'Histoire d'Arkham

Le siège de la Société d'Histoire est une belle villa géorgienne à un étage connue sous le nom de Pingree-Baldwin House. Elle a été construite en 1761 pour le capitaine James Pingree, qui avait fait fortune dans le commerce maritime. George Baldwin, qui l'habita de 1806 à 1844, était quant à lui journaliste et historien amateur - son journal intime et ses carnets de voyages font aujourd'hui partie des archives de l'association. La villa a été léguée à la Société d'Histoire en 1906 par Mme Ethel Pingree, l'un de ses membres fondateurs.

Pingree-Baldwin House est ouverte au public de 10 à 17 heures, du lundi au vendredi. L'entrée est gratuite.

Dans ses archives, les investigateurs peuvent, entre autres indices, trouver la liste de ceux qui avaient emmuré Bishop vivant. Une fois que le premier meurtre aura été commis, il leur suffira de réussir un jet d'Idée pour établir un rapprochement avec le nom de la victime.

Ils auront peut-être du mal à convaincre les employés de l'association de les aider dans leurs recherches. Ils y parviendront cependant si l'un d'eux possède un Crédit d'au moins 70%, s'ils sont présentés par un habitant d'Arkham ayant un Crédit équivalent, ou encore s'ils travaillent en collaboration avec la police (si celle-ci réclame l'aide de la Société d'Histoire, elle l'obtiendra automatiquement). Sinon, ils devront se débrouiller tout seuls - les membres de l'association leur donneront quelques conseils, mais sans pour autant abandonner leurs propres recherches. Même des jets de Baratin, d'Eloquence ou de Discussion réussis ne parviendront pas à les convaincre de se lancer dans une collaboration plus étroite.

Le Hall : Lorsqu'ils pénètrent dans le vaste hall d'entrée, les personnages sont accueillis par la secrétaire de l'association, Janice Putnam. Cette femme de 41 ans, membre des Filles de la Révolution Américaine, travaille à Pingree-Baldwin House depuis 10 ans. Elle est d'un abord sympathique et répond volontiers à toutes les questions qu'on peut lui poser sur les documents conservés au premier étage. Si les personnages ont l'air nerveux ou méfiant, elle les gardera à l'œil et les suivra pas à pas tout au long de leur visite.

Le hall d'entrée est décoré de nombreux portraits d'hommes illustres ayant marqué le passé d'Arkham.

Le Salon : Comme dans toutes les autres pièces du rez-de-chaussée, les meubles datent du milieu du XVIII° siècle, et beaucoup se trouvaient déjà dans la villa lorsque celle-ci fut léguée à la Société d'Histoire. Plusieurs portraits de membres éminents de la famille Pingree figurent en bonne place sur les murs, à côté de titres de propriété, de vieux actes notariés et de cartes anciennes placés sous verre. De vieux objets sont exposés dans une vitrine (le premier levier de pompe en fer fabriqué à Arkham, un modèle de broderie sur canevas du XVII° siècle, etc.).

La Salle De Réunion : On y trouve des souvenirs de la grande époque du commerce maritime avec les mers du sud : défenses d'éléphants sculptées, gravures de combats navals, jeux d'échec marquetés, boîtes en bois incrusté de nacre, etc. Les tableaux représentant les navires marchands d'Arkham et leurs capitaines occupent des places de choix. C'est dans cette pièce que se tiennent les réunions bi-hebdomadaires de la Société d'Histoire.

La Cuisine : Elle a été complètement réaménagée et modernisée à la fin du XIX° siècle et demeure pour l'instant interdite au public. On l'utilise essentiellement pour stocker des chaises pliables et se rendre à la cave.

La Cave : Elle abrite quantité d'objets et de documents qui n'ont pas encore été répertoriés, dont des numéros de l'*Arkham Advertiser* et du *Miskatonic Valley Gleaner* introuvables ailleurs.

La Salle à Manger : On y trouve exposées de belles porcelaines de Chine et des soieries venues d'outre-mer, ainsi que des pièces d'argenterie et d'étain réalisées à Arkham, dont certaines portent la signature de Paul Revere. Un portrait d'Ethel Pingree et une plaque commémorative soulignant sa générosité sont accrochés au mur.

Le Débarras : Cette pièce interdite au public est utilisée pour cataloguer les objets et documents historiques, les restaurer et les stocker provisoirement. Les dossiers dans lesquels sont répertoriés les trésors de la Société d'Histoire se trouvent dans un placard en bois, contre l'un des murs, non loin de l'escalier menant au grenier.

Le Grenier : On y stocke des objets répertoriés mais difficilement exposables, en particulier des articles fragiles tels que verres en cristal ou vaisselle de porcelaine.

Le Bureau de Lapham Peabody : Si les investigateurs font appel à lui et qu'il accepte de les recevoir, le conservateur de la Société d'Histoire peut retrouver la plupart sinon tous les indices que renferme Pingree-Baldwin House (pour plus de renseignements sur ce personnage, consultez le Guide d'Arkham).

Si on lui présente une photo de Henry Atwater, Peabody reconnaît aussitôt l'homme qui est venu le voir mardi matin. Il explique qu'il était vivement intéressé par la généalogie de certaines familles de la ville et mentionne incidemment sa façon de parler assez archaïque et son léger accent écossais : "Je parierais que personne dans la région ne parle plus ainsi depuis deux siècles." Les vêtements de l'étudiant étaient fripés et pas très nets, mais le vieux monsieur avait mis cela sur le compte d'une simple négligence.

Il lui avait indiqué où chercher les documents qui l'intéressaient, et le jeune homme avait apparemment fini par les trouver. Peabody a oublié quelles familles ils concernaient, mais si on lui demande si les Williams en faisaient partie, il se rappellera que oui.

Il ajoute que son visiteur l'avait étonné par sa parfaite connaissance de l'Arkham du milieu du XVIII° siècle (l'étudiant lui avait même signalé deux erreurs dans les documents de l'association). Peabody ne l'a pas revu depuis.

Si les investigateurs lui demandent des renseignements sur Sermon Bishop, il les renverra à l'article qu'il lui a consacré dans *l'Advertiser* (voir document n°4).

La Bibliothèque John Halden : Elle contient plus de 1500 ouvrages concernant Arkham et la vallée de la Miskatonic River, ainsi que des manuscrits, de vieux journaux, des cartes anciennes et divers autres documents d'archives. L'entrée, gratuite pour les étudiants, les professeurs de l'université, et bien entendu les membres de la Société d'Histoire, coûte 50 cents pour les autres visiteurs.

Lester Ropes, le bibliothécaire, est un homme de 37 ans, brun, barbu et renfrogné. Il passe son temps assis à l'une des tables de la salle de lecture, face à la porte, penché sur ses travaux de recherche. C'est lui qui fait payer le droit d'entrée et explique aux nouveaux venus le règlement de la bibliothèque.

Celle-ci contient plusieurs gros rayonnages vitrés en acajou et quelques tables disposées près des grandes fenêtres. On y trouve essentiellement des ouvrages consacrés à Arkham et à sa région.

La plupart ont été publiés par des éditeurs de New York et de Boston, mais il y a aussi des chroniques familiales et des biographies écrites par des habitants d'Arkham, œuvres plus modestes, rarement tirées à plus de 150 exemplaires. Leurs auteurs les ont souvent rédigées à l'intention de leurs héritiers et, malgré de fréquentes inexactitudes et des traits d'humour un peu forcés, on y découvre souvent des renseignements qu'on ne pourrait trouver ailleurs.

Contrairement à ce qui se fait dans la plupart des autres bibliothèques, les livres sont classés par thèmes.

Histoire : Il faut deux jours pour passer systématiquement en revue cet imposant rayonnage. Un jet de Bibliothèque réussi permet de découvrir le document n° 5 dans un ouvrage en quatre volumes publié en 1903 et intitulé *Le Passé d'Arkham et de sa Région*.

Biographies : Les feuilleter une à une prend une journée et n'apporte aucun élément nouveau pour l'enquête.

Généalogies : Ce rayonnage contient essentiellement des manuscrits de M. Peabody, qui a passé 40 ans à étudier les arbres généalogiques des vieilles familles d'Arkham, regroupant en dossiers les précieuses informations glanées dans des Bibles annotées, des registres d'églises ou de cimetières, ou au cours d'entretiens avec des habitants de la ville. Ces dossiers s'avéreront fort utiles pour retrouver les sept descendants les plus âgés des hommes dont Bishop a fait serment de se venger, mais trier tous les documents qu'ils contiennent prendra beaucoup de temps.

Chaque jour de recherche suivi d'un jet de Bibliothèque réussi permet aux personnages de découvrir le nom d'une des futures victimes de Bishop. S'ils se font aider par Peabody, il leur faudra seulement quatre heures pour arriver au même résultat, et le jet de Bibliothèque sera superflu. Le conservateur de la Société d'Histoire connaît Retribution Phillips ; il peut leur indiquer où se trouve sa maison de Sutton Road (ce vieux monsieur n'a pas le téléphone, mais on peut retrouver son adresse en allant au commissariat ou à la poste).

Architecture et Ameublement : Il suffit d'une demi-journée pour faire le tour de ce rayonnage et s'apercevoir qu'il ne contient aucun élément intéressant pour l'enquête.

Artisanat : Si les personnages passent un après-midi à éplucher ces livres, ils apprendront beaucoup sur l'ouatinage, la sculpture sur bois et mille autres choses passionnantes, mais rien qui concerne Sermon Bishop.

Navigation et Architecture Navale : Ce rayonnage contient beaucoup d'ouvrages sur les bateaux à voiles de Nouvelle-Angleterre et plus particulièrement d'Arkham. Il faut une journée pour le passer en revue et il ne contient aucun indice intéressant pour l'enquête.

Civilisations Indiennes : On parle encore d'indiens, le terme de "premiers Américains" ne sera adopté que bien plus tard. Feuilleter les livres qui leur sont consacrés prend une demi-journée et ne révèle rien d'intéressant.

REGLEMENT DE LA BIBLIOTHEQUE

1. Les visiteurs doivent remettre au bibliothécaire manteaux, sacs, mallettes et colis en entrant dans la bibliothèque.

2. Ils ne peuvent consulter que les ouvrages de la salle de lecture, la salle des archives est interdite au public.

3. Lorsqu'ils désirent prendre un livre, ils doivent présenter sa fiche de référence au bibliothécaire, qui se chargera également de le replacer dans son rayonnage.

4. Pour éviter que les ouvrages rares ne soient abîmés, l'usage des stylos à encre est interdit dans la salle de lecture, seuls les crayons à papier sont autorisés*.

5. Les visiteurs ne sont pas autorisés à feuilleter les livres figurant sur la Liste Spéciale, mais le bibliothécaire se fera un plaisir de tourner les pages pour eux s'ils désirent les consulter.

** (Cela dit, Lester Ropes est très fier de pouvoir montrer un livre annoté à l'encre par Nathaniel Hawthorne.)*

Histoire Naturelle : Regroupe des ouvrages traitant de la géologie, du microclimat, de la faune et de la flore de la région d'Arkham. Il faut une demi-journée pour en faire le tour et il ne contient aucun indice nouveau.

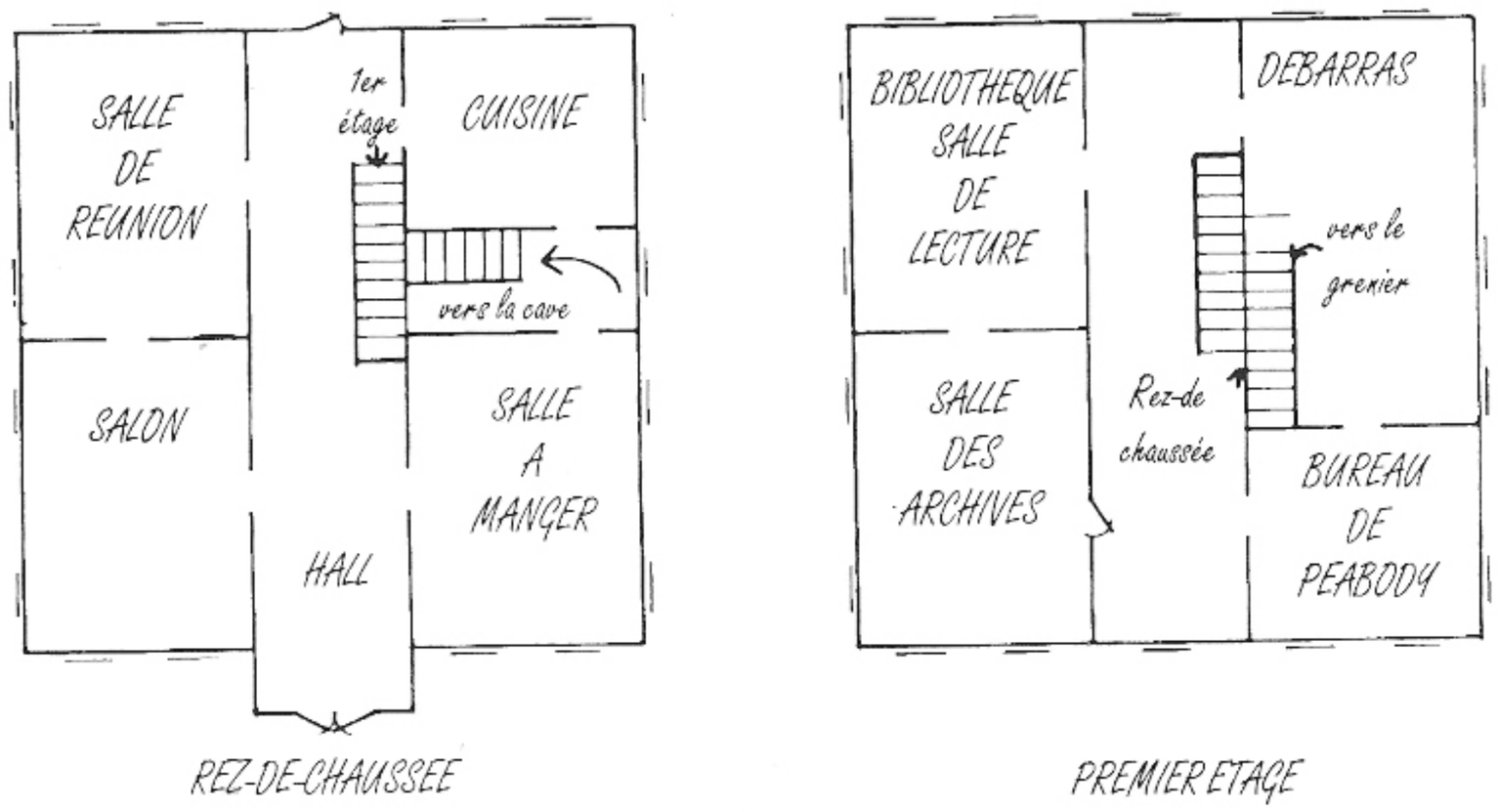
LE PASSÉ D'ARKHAM ET DE SA RÉGION (EXTRAIT)

... L'un d'entre eux était un bossu du nom de Sermon Bishop qui, comme certains de ses ancêtres, était soupçonné de sorcellerie. Cet homme vivait à l'ouest d'Arkham, dans une rue des faubourgs qui porte aujourd'hui le nom de Hill Street et qui s'appelait alors Bad Water Road. Les gens pensaient que c'était un puissant sorcier et ils le rendaient souvent responsable des mauvaises récoltes et du tarissement de leurs bêtes. Une nuit qu'il rentrait de Dunwich, il disparut mystérieusement et on ne le revit jamais. Certains prétendirent que le Diable l'avait emporté. Le shérif mena une enquête que tous s'accordèrent à trouver sérieuse, cependant aucun suspect ne fut traduit en justice. Bishop avait sans doute été victime d'un complot, mais on ne retrouva jamais son corps.

Document N° 5

Curiosités de Nouvelle-Angleterre : Il faut une demi-journée pour passer en revue ce petit rayonnage dont les livres regorgent d'histoires de maisons hantées, de sorcières et autres mythes et légendes du nord-est du Massachusetts. Moyennant un jet de Bibliothèque réussi, les investigateurs repéreront un court chapitre dans un ouvrage de Wheeler Jenckes publié en 1916 et intitulé *Mystérieuses Légendes de Nouvelle-Angleterre*. La bibliothèque universitaire possède

LE SIEGE DE LA SOCIETE D'HISTOIRE D'ARKHAM



PINGREE-BALWIN HOUSE (CONSTRUITE EN 1761)

elle aussi un exemplaire de ce livre, mais il est classé dans la rubrique "Œuvres Littéraires d'Auteurs de Nouvelle-Angleterre".

Le chapitre qui intéresse les personnages s'intitule "Le Pont Maudit de la Miskatonic River". Il contient une description de Bishop's Bridge et deux photos prises avant qu'il ne s'effondre.

Il y est dit qu'un sorcier de la région d'Arkham a été emmuré vivant dans les fondations du pont en 1752 et qu'on a gravé sur la pile centrale un symbole magique censé l'empêcher de ressusciter. Avant sa mort, l'homme aurait promis de se venger de ses persécuteurs.

L'une des photographies montre la face sud de la pile en question, mais on distingue à peine le symbole qui orne la pierre (la photo a été prise depuis la rive). Il est cependant possible de le reproduire assez fidèlement en utilisant une loupe.

La qualité de la photo est relativement médiocre, d'où des risques d'erreurs. Si l'investigateur qui exécute la copie en commet une, il ne pourra s'en rendre compte que lorsque son œuvre sera utilisée contre le sorcier. Le joueur devra alors réussir un jet de Trouver Objet Caché pour prouver que son personnage avait l'œil assez aiguisé pour reproduire fidèlement tous les détails de la sculpture. S'il échoue, Bishop se contentera de ricaner en voyant la copie incorrecte.

La Société d'Histoire possède un exemplaire des *Prodiges de la Canaan de Nouvelle-Angleterre* (voir Document N° 3) que les investigateurs pourront consulter s'ils en font la demande auprès du bibliothécaire.

Documents d'Archives : Ils sont tous répertoriés sur des fiches rangées dans un placard de la salle de lecture. Parmi ces précieux documents anciens, il y a en particulier des registres de mariages et de baptêmes récupérés dans des églises en ruines ou qui allaient fermer ; des dessins et des toiles soigneusement emballés et stockés, faute de place, dans des casiers verticaux ; de vieux registres municipaux (décisions de justices, actes de ventes, de mariages, etc.), et des comptes-rendus de procès, dont beaucoup sont antérieurs à la déclaration d'indépendance.

Une importante collection de documents douaniers illustre l'époque où Arkham était un port international - de 1761 (il était alors sous tutelle anglaise) à 1808, date à laquelle le bureau des douanes fédérales fut officiellement fermé par le gouvernement des Etats-Unis.

Les archives de la Société d'Histoire contiennent aussi quantité de livres rares (les fiches ne mentionnent pas leur date d'édition) et de chroniques ou de journaux intimes. Si l'association avait existé à l'époque, nul doute qu'on y trouverait tous les tomes des chroniques d'Ethan Williams.

Sont également répertoriées de nombreuses cartes, dont les plus anciennes datent de 1694.

Faites bien sentir aux joueurs que ces documents sont non seulement abondants mais aussi bien classés - les archivistes de la Société d'Histoire ont fait leur travail avec zèle et compétence, particulièrement au cours des dix dernières années. Il ne faudra guère plus de dix heures de travail pour retrouver deux documents d'une importance capitale.

Le Compte-Rendu De l'Enquête Sur La Disparition De Sermon Bishop : Cet épais dossier est pour l'essentiel sans valeur pour les investigateurs car il s'étend surtout sur des questions de lieux et d'heures, et diverses accusations portées contre Bishop. Un jet de Bibliothèque réussi permet cependant de remarquer que la plupart des témoignages ont été apportés par sept hommes : Peter Ames, Jeremiah Crane, Jebel Noyes, Elihu Phillips, James Pierce, Allen White et Ethan Williams.

Le Plan Cadastral : Moyennant un jet de Trouver Objet Caché réussi, on peut retrouver sur un plan de 1742 couvert de taches d'humidité une minuscule parcelle située le long de Bad Water Road, au sud de Church Street, avec dessus l'inscription "S. Bishop". Tous les membres de la Société d'Histoire savent que cette rue s'appelle aujourd'hui Hill Street.

L'emplacement de la maison du complice de Bishop, Richard Russel (mentionné dans *Prodiges de la Canaan de Nouvelle-Angleterre)* figure également sur le plan, mais il faut réussir un jet de Lire / Ecrire Anglais pour déchiffrer le nom inscrit dessus.

Si les investigateurs se rendent sur place, ils s'apercevront que la plupart des constructions du pâté de maisons où habitait Russel datent du milieu ou de la fin du XVIII° siècle. Pour retrouver les noms de leurs propriétaires passés et présents, ils devront éplucher les actes de vente des archives de la Société d'Histoire, et pour celles qui ont été récemment rachetées, se rendre à Salem, où sont conservés les registres du Comté.

Il faut 15 heures pour déterminer laquelle de ces maisons appartenait à Russel, et trois jets de Bibliothèque réussis sont nécessaires pour se retrouver dans les multiples ventes, saisies et legs dont elle a fait l'objet.

Le Deuxième Meurtre

La victime est Jeffrey Noyes, un célibataire de 55 ans, domicilié au numéro 115 de E Curwen Street.

Situation Initiale : Bishop s'introduit dans la maison juste après minuit, en passant par une fenêtre restée entrouverte, et il assassine le vieux garçon endormi en lui jetant un sort (Asticots).

Après le Crime : Un livreur de lait aperçoit ce qui reste de Jeffrey Noyes en passant devant la fenêtre de sa chambre. Lorsque les investigateurs arrivent sur les lieux, des milliers de mouches bourdonnent dans la maison. Quelques asticots s'échappent encore du cadavre en partie dévoré (perte de SAN : 1/1D4+1). A quelque chose malheur est bon : le livreur de lait se gardera désormais de regarder ce qui se passe chez ses clients.

Un bout de papier sur lequel on a griffonné le chiffre 2 est posé sur la table de nuit et la bibliothèque qui donne sur le salon est sens dessus dessous.

Ce sont les seuls indices laissés par le meurtrier, à part peut-être des empreintes digitales.

Le Troisième Meurtre

La victime est Benson Crane, le descendant de Jeremiah Crane. Il a 32 ans et vit au numéro 132 de E High Street.

Situation Initiale : Guettant sa victime par la fenêtre, Bishop la voit s'installer dans un fauteuil capitonné vers 21h30. Il profite que son épouse et son bébé se trouvent au premier étage pour lui lancer son sort de Mort. La femme de Crane découvre le cadavre environ trois quarts d'heure plus tard.

Après le Crime : Le corps de la victime, calciné et couvert de pustules, repose sur le fauteuil encore fumant, en partie carbonisé. Sur le tapis, on peut lire un grand chiffre 3, dessiné avec des cendres prélevées sur le cadavre. Les rares livres du défunt sont éparpillés sur le parquet du salon.

Mme Crane est actuellement à l'Hôpital Sainte Marie, sous sédatifs. Le bébé a été confié à des parents.

La nuit du crime, un chauffeur de taxi a aperçu un jeune homme qui rôdait dans N Hill Street. Si on lui montre une photo d'Atwater, il l'identifiera formellement.

Le Quatrième Meurtre

La victime est Humphrey White, 47 ans, qui vit en appartement au numéro 233 de Parsonage Street. Sa femme se trouve à Boston, au chevet d'une tante malade.

Situation Initiale: Bishop s'introduit dans l'appartement sous prétexte de demander à White des renseignements sur une personne censée habiter l'immeuble. S'étant assuré que sa victime était seule, il lui lance un sort (Vers).

Après le Crime: Un grand chiffre 4 est crayonné sur le mur.

Lorsque les personnages examinent White, qui est visiblement mort étouffé, un gros vers de 15 cm de long s'échappe de sa bouche et se met à ramper sur le sol (perte de SAN : 1/1D3). Il est facile de le tuer, mais ils préfèreront peut-être l'épargner pour l'examiner à loisir. Un jet de Zoologie réussi révèle que l'animal n'appartient à aucune espèce connue. En réussissant un jet de Biologie ou en le montrant à un expert de la Miskatonic University, on apprend que c'est la réplique exacte d'un micro-organisme présent dans la flore intestinale des êtres humains, grossi des milliers de fois.

White n'avait apparemment pas de livres, mais plusieurs cartons ont été sortis de son armoire et renversés sur le sol.

Le Cinquième Meurtre

La victime est Alexander Pierce, descendant du capitaine James Pierce. Il a 62 ans et vit au numéro 648 de Federal Street.

Situation Initiale : Antiquaire cultivé, Pierce possède une belle bibliothèque. Un gros livre relié de cuir vert, avec des broches et un fermoir en os humain (un jet de Biologie réussi est nécessaire pour identifier ce matériau), y occupe une place de choix. Le texte est rédigé en grec sur du papier parcheminé et l'encre, à l'origine brun sombre, est presque entièrement décolorée. *Le Testament de Carnamagos* est dans la famille Pierce depuis fort longtemps ; Alexander pense qu'un de ses lointains ancêtres l'a acheté en Angleterre (en réalité, il a été volé à Sermon Bishop, et Ethan Williams l'a offert à James Pierce après que le sorcier eut été emmuré, déclarant qu'il ne pouvait garder chez lui un ouvrage aussi démoniaque).

Une étrange superstition familiale empêche ceux qui en héritent de détacher le sceau de cire qui cachette une vingtaine de pages du livre.

Le *Testament de Carnamagos* contient les formules du sort de Création du Signe de Barzai et du Pacte de Quachil Uttaus (vous trouverez les caractéristiques de ce Grand Ancien à la fin du scénario).

La nuit du crime, vers 2 heures du matin, Bishop s'introduit dans la maison de sa victime par une porte de service non verrouillée. Il ligote Pierce, le bâillonne et le découpe en morceaux après l'avoir hypnotisé de manière à ce que son agonie soit la plus longue possible.

Après le Crime : Les morceaux du cadavre sont dispersés dans toutes les pièces de la maison ; certains sont cachés, mais on finira par tous les retrouver. En découvrant le carnage, les investigateurs perdent 1/1D4+1 points de SAN.

Les intestins sont artistiquement disposés de manière à former un grand chiffre 5.

Seule une partie de la bibliothèque a été fouillée (à moins que les personnages n'aient réussi à mettre Bishop en échec, il a enfin retrouvé le livre qu'il cherchait et l'a mis à l'abri dans sa tanière souterraine).

Le Sixième Meurtre

L'avant-dernière victime est un centenaire du nom de Retribution Phillips. Il habite une maisonnette construite au XVII° siècle près de Sutton Road (une petite route qui rejoint Aylesbury Pike), qui appartient à sa famille depuis plus de 200 ans.

Situation Initiale : Si les investigateurs rendent visite à Phillips avant que Bishop ne le fasse, ils trouveront l'aimable vieillard chez lui. Il connaît pratiquement toute l'histoire du sorcier, y compris l'identité de ses sept persécuteurs et le nom de celui qui a hérité de son livre diabolique. Lui-même descend d'Elehu Phillips, et c'est l'arrière-petit-fils du révérend Ward Phillips, auteur des *Prodiges de la Canaan de Nouvelle-Angleterre* - un exemplaire moisi de ce livre lui sert d'ailleurs à caler la porte de sa chambre.

Phillips est pratiquement sourd ; il y a 50% de chances qu'il n'entende pas ou comprenne de travers ce que lui diront les personnages.

Bishop profite d'une nuit paisible pour l'hypnotiser avant de le peler vif ; le vieillard meurt dans d'atroces souffrances au bout d'une demi-heure.

Après le Crime : La vue du cadavre coûte 1/1D6 points de SAN, même à un médecin professionnel. Un grand "6" est gravé sur la porte en bois clouté de la maison. Si les investigateurs ne rendent pas visite au vieillard, on mettra une semaine à découvrir son corps mutilé.

Le Septième Meurtre

La dernière victime de Bishop est Enod Ames, un peintre en bâtiment qui vit de petits boulots. Il a 44 ans et habite une petite maison au numéro 406 de W Miskatonic Avenue.

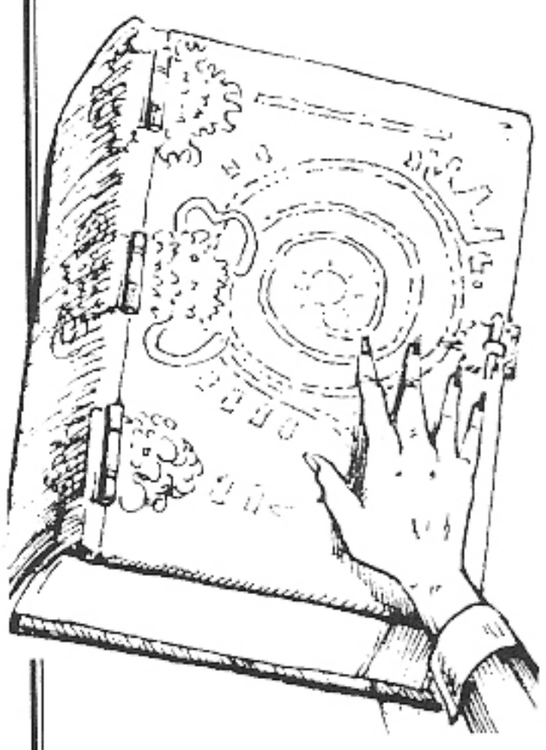
Situation Initiale : Bishop s'introduit silencieusement dans la cave de la maison, répand sur le sol les quelques 70 litres de pétrole qu'y stocke imprudemment sa victime, et y met le feu. Comme il ne connaît pas les propriétés explosives des vapeurs d'essence, il est légèrement brûlé lors de la déflagration et s'enfuit en courant dans la rue.

Après le Crime : A la lueur des flammes qui ravagent la maison, on peut lire le "7" que Bishop a peint sur le trottoir devant le domicile de sa victime. Plusieurs maisons voisines ont été endommagées par l'explosion et il y a quelques blessés.

LE TESTAMENT DE CARNAMAGOS

Si l'on en croit Clark Ashton Smith, le manuscrit original de Carnamagos a été découvert il y a plus de mille ans dans un antique tombeau gréco-afghan. Un moine apostat en a alors fait deux copies en grec, utilisant en guise d'encre le sang d'un monstre démoniaque. L'original a disparu peu après, et l'une des copies a été brûlée par les agents de l'Inquisition.

Celle dont a hérité Bishop a été endommagée par l'humidité mais elle est encore lisible.



Le Testament de Carnamagos

La déchiffrer exige un jet de Lire / Ecrire Grec réussi et 16 heures de travail (Bonus en Mythe de Cthulhu : 9% ; multiplicateur de sorts conseillé : x 2 ; perte de SAN : 1D10).

La lecture du manuscrit, qu'elle soit fructueuse ou non, coûte 1 point de CON au personnage et le fait instantanément vieillir de 10 ans, de même que la pièce dans laquelle il se trouve (les meubles se couvrent de poussière et de toiles d'araignées, les photos et les tissus se jaunissent, les bouquets de fleurs se fanent, etc.)

Même s'il rate son jet de Lire / Ecrire Grec, le joueur apprendra qu'il est possible de créer un sceau magique aux effets paralysants, qu'il existe une créature appelée le "Marcheur de Poussière" capable de détruire des gens comme Bishop, et qu'on peut l'invoquer en prononçant de mystérieux "Mots Interdits".

Si aucun d'entre eux n'est capable de lire le grec, les investigateurs peuvent avoir recours à un traducteur. Celui-ci devra se garder d'arracher le sceau de cire qui cachette certaines pages du livre ou du moins s'abstenir de lire à voix haute les fameux Mots Interdits, sans quoi on ne retrouvera de lui qu'un petit tas de poussière. La pièce dans laquelle il aura travaillé et ses notes de traduction auront l'air d'avoir vieilli d'au moins dix ans.

DEUX NOUVEAUX SORTS

Création Du Signe De Barzai

Ce symbole magique a le pouvoir de paralyser tous les êtres humains ayant un POU inférieur à 21 qui le touchent ou qu'on oblige à le porter. Sous son emprise, on peut penser, respirer et percevoir des sensations de manière normale, mais on ne peut ni bouger, ni lancer de sorts. Chaque fois qu'un personnage crée un Signe de Barzai, il lui en coûte 2 points de POU et 1D4 points de SAN. Apprendre ce sort exige 8 heures de travail et un jet d'INT x 5 réussi.

La page du *Testament de Carnamagos* sur laquelle est dessiné le Signe de Barzai est très abîmée et en partie déchirée ; pour réaliser une copie fidèle et donc efficace de ce symbole complexe, il faut prendre modèle sur une photo du livre *Mystérieuses Légendes de Nouvelle-Angleterre* (qui se trouve dans la bibliothèque de la Société d'Histoire d'Arkham), ou plonger dans la rivière près de Bishop's Bridge pour retrouver les trois fragments manquants du sceau brisé par la foudre.

Pacte De Quachil Uttaus

Ce sort protège de toutes les formes de mort.

Pour l'apprendre, le personnage doit invoquer Quachill Uttaus et conclure un pacte avec lui. Il lui en coûtera 1D50 points de Magie, 3 points de POU et 3 points de CON, et le Grand Ancien imprimera vraisemblablement sa marque dans son corps en lui déformant la colonne vertébrale.

Une fois le pacte conclu, le personnage ne peut être tué par aucune agression physique et pratiquement aucune arme magique.

Par mesure de précaution, Bishop a cacheté à l'aide d'un sceau de cire les pages qui contenaient les Mots Interdits *exklopios Quachil Uttaus*. On ne peut les lire sans enlever ce sceau.

S'ils sont prononcés en présence de Sermon Bishop ou d'un autre individu ayant conclu le Pacte de Quachil Uttaus, le Grand Ancien apparaîtra et l'emportera avec lui. S'il est invoqué alors qu'aucun signataire de son pacte n'est présent, il se rabattra sur la personne qui a dit les Mots Interdits. Dans les deux cas, il ne restera du personnage qu'un petit tas de cendres.

Prononcer les Mots Interdits coûte 10 points de Magie et 1D6 points de SAN, et l'apparition de Quachil Uttaus qui en résulte fait perdre 1D6/1D20 points de SAN à tous ceux qui en sont témoins.

L'ETAU SE RESSERRE

Après s'être enfui de l'hôpital, Bishop est directement venu ici et il a été fort soulagé de trouver la maison déserte. De nombreux indices témoignent de sa présence : des boîtes de conserve vides, de vieux journaux et une balle de calibre 38.

Lorsque les investigateurs visitent la maison pour la première fois, l'endroit semble désert ; le sorcier se trouve dans ses appartements souterrains, où il restera pendant plusieurs heures. On y accède par une trappe secrète située près de la cheminée, qui s'ouvre lorsqu'on tire sur un petit anneau de fer dissimulé dans le conduit.

La Maison De Sermon Bishop

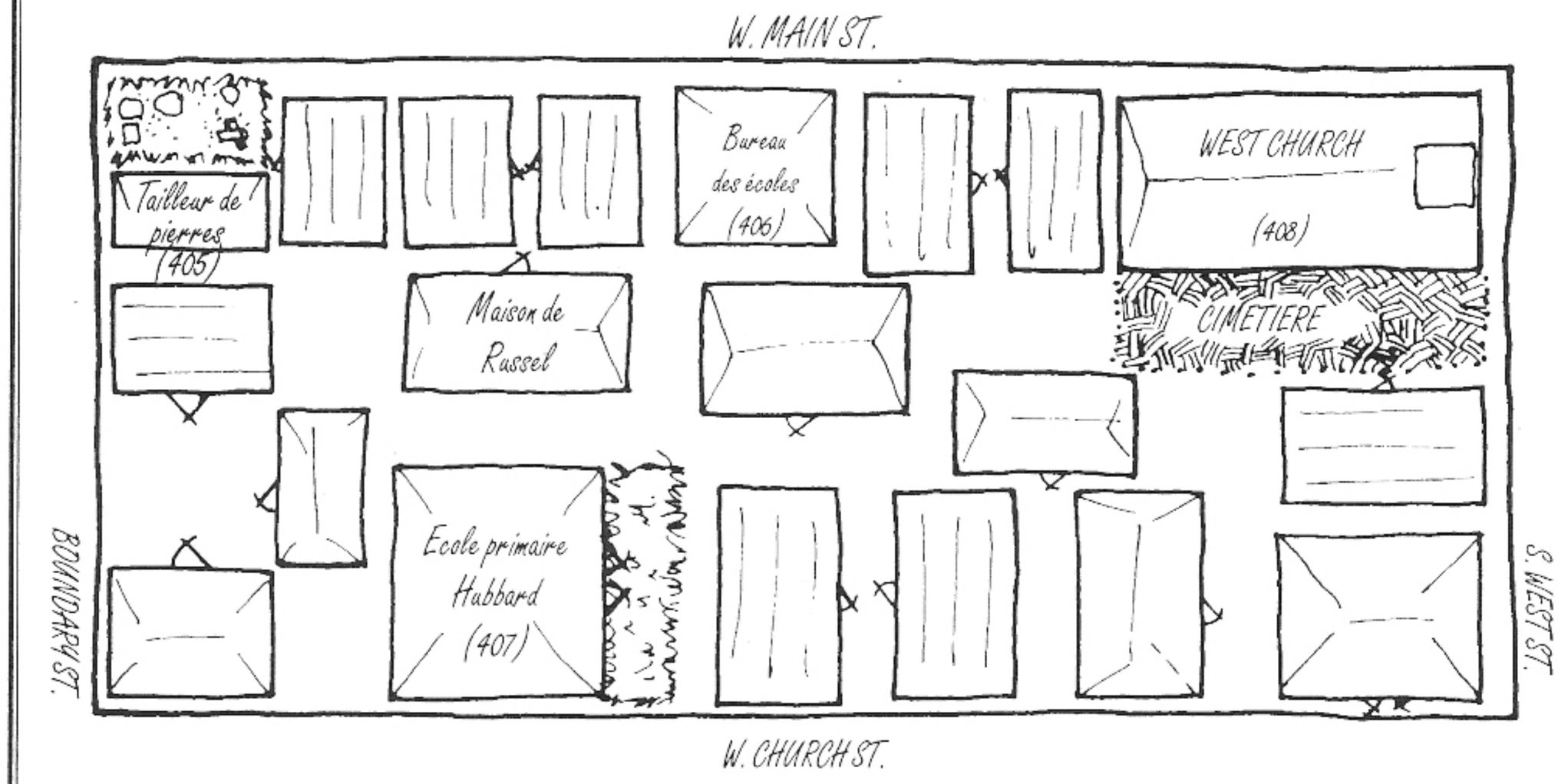
Elle n'a guère changé depuis sa construction, mais une maison bâtie au tout début du XIX° siècle la masque à présent aux passants de Hill Street. Elle se dresse une dizaine de mètres en retrait, en partie dissimulée par des arbres et des broussailles, non loin de l'embranchement de Church Street.

Elle n'est plus entretenue depuis plusieurs dizaines d'années. Le toit à pignons s'affaisse sous une épaisse couche de mousse et de feuilles ; les petits carreaux en forme de losanges des étroites fenêtres sont pour la plupart brisés, et la porte d'entrée est toute gauchie.

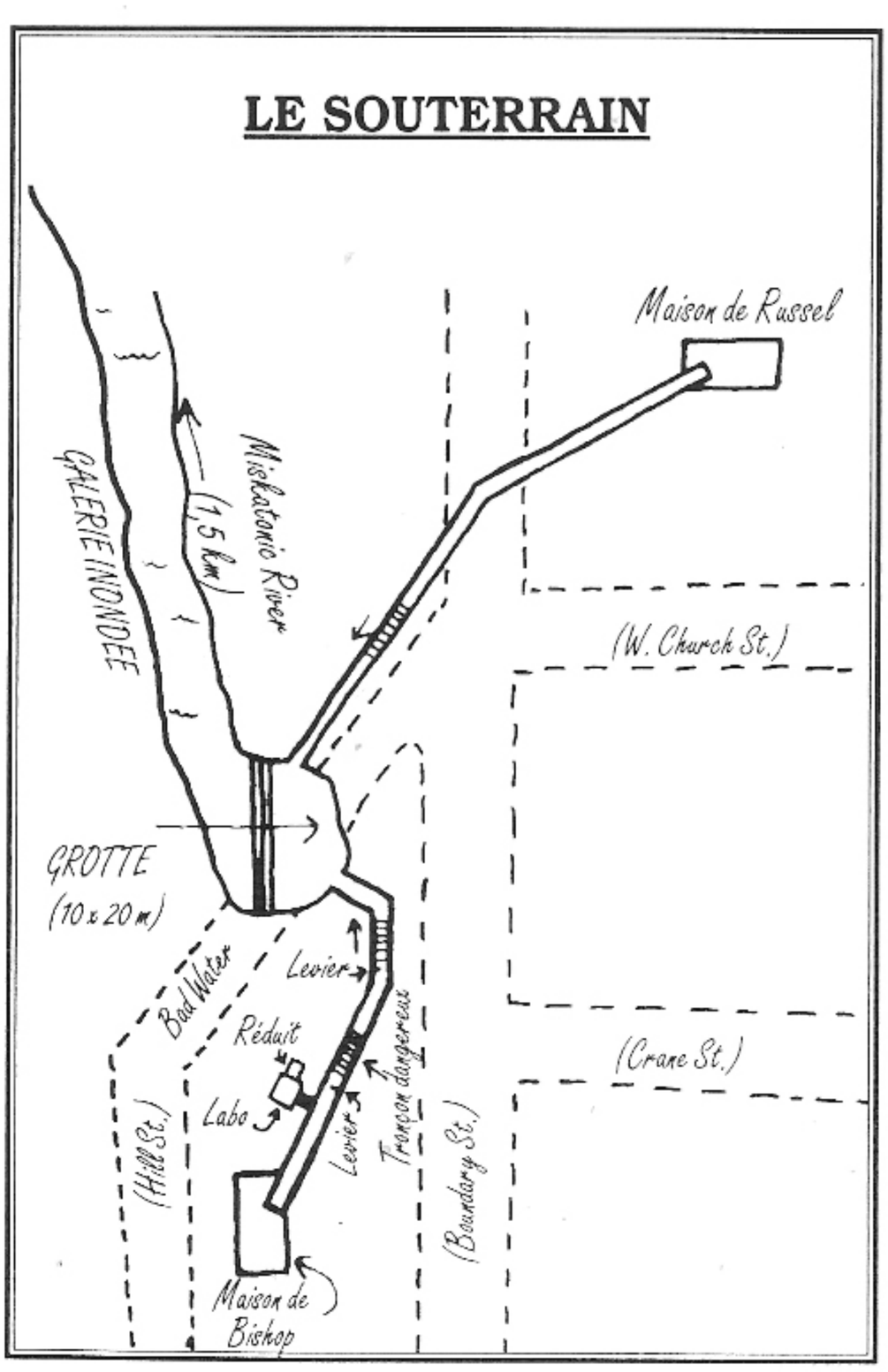
Lorsqu'on tire sur l'anneau métallique, la trappe s'ouvre aussitôt avec un petit déclic, révélant une cage d'escalier ronde construite en briques et en pierres (voir "Le Souterrain").

Si les investigateurs montent une planque devant la maison, ils devront attendre 1D4 heures avant d'apercevoir quelqu'un au rez-de-chaussée. C'est Sermon Bishop. Ils se demanderont peut-être comment il a pu déjouer leur surveillance et s'introduire dans la maison (le sorcier est bien entendu entré par la trappe secrète donnant sur le souterrain ; si les joueurs ne le devinent pas d'eux-mêmes, un jet d'Idée réussi les y aidera).

LE PATE DE MAISON OÙ HABITAIT RUSSEL



LE SOUTERRAIN



A supposer qu'ils se précipitent dans la maison, Bishop file aussitôt dans sa tanière souterraine en refermant la trappe derrière lui. Si un membre de l'équipe réussit un jet de DEX x 3, il aura le temps de voir celle-ci se rabattre, mais ça ne lui dira pas comment fonctionne le mécanisme secret. Cela dit, une fois qu'on connaît l'emplacement de la trappe, il suffit d'1D6+6 rounds pour en venir à bout avec une hache.

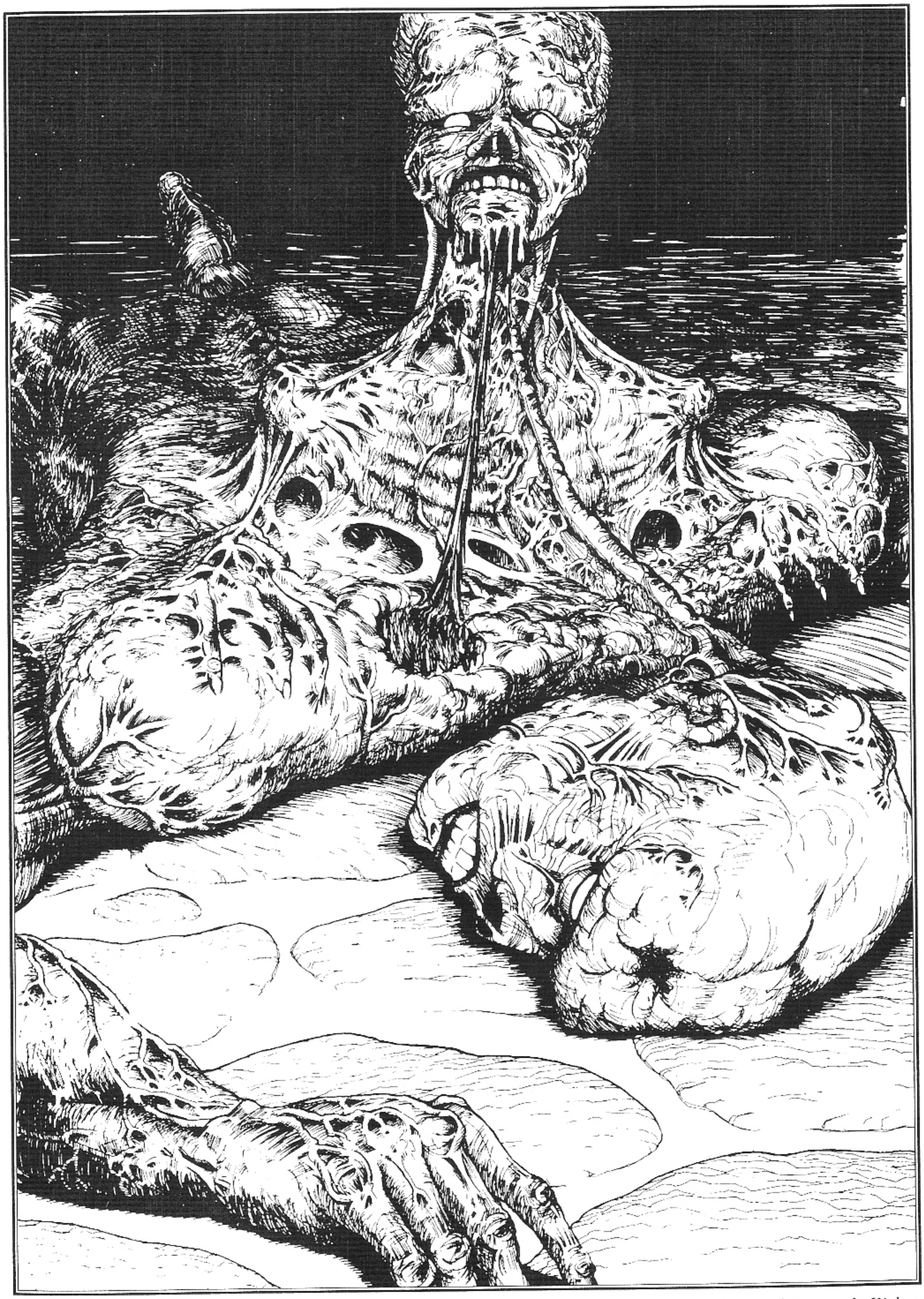
Bishop dévale l'escalier et se rue dans le souterrain ; là, il prend le temps de retendre un vieux piège dans lequel risquent de tomber ses deux premiers poursuivants lorsqu'ils s'engageront dans la galerie. A moins de réussir un jet de Chance, le personnage qui ouvre la marche reçoit une partie de la voûte sur le crâne (1D10+6 points de dommage) et celui qui le suit une douche de gravats (1D6+3 points de dommage). Il faut ensuite 40 heures de main-d'œuvre pour déblayer le passage.

Si les investigateurs éclairent la cage d'escalier, ils remarqueront une vieille lettre chiffonnée glissée dans l'interstice d'une contremarche (voir document n° 6). Elle a visiblement été griffonnée à la hâte, et il faut réussir un jet de Lire / Ecrire Anglais pour la déchiffrer.

L'Ancienne Maison De Russel

Elle se trouve dans la partie sud du *Block* 600 de W Main Street, au milieu d'autres vieilles maisons géorgiennes aux toits en pente. Elle est actuellement habitée par M. Richard Merton, 48 ans, et son épouse ; certainement pas le genre de gens à laisser des étrangers fureter chez eux sans motif valable...

La maison elle-même n'a rien d'extraordinaire, si ce n'est la deuxième entrée du souterrain de Bishop - une trappe similaire à celle qui se trouve chez le sorcier, dont le dispositif



Le fruit des expériences de Bishop

d'ouverture est dissimulé dans la cheminée. Les Merton, qui vivent là depuis 20 ans, n'en soupçonnent pas l'existence.

Si les investigateurs visitent les lieux le lendemain du jour où ils ont vu Bishop disparaître dans le souterrain ou quelque temps après, ils découvriront les cadavres des Merton dans une chambre du premier étage. Bishop les a tués pour pouvoir utiliser la trappe qui se trouve dans leur maison.

Le Souterrain

Que les personnages empruntent l'une ou l'autre entrée, ils descendront dans la tanière du sorcier par une cage d'escalier sombre, construite en briques et en pierres. L'air qui s'en échappe est froid et humide, vicié mais respirable. L'escalier en colimaçon fait quatre tours complets avant d'atteindre la galerie, une douzaine de mètres plus bas. Dès le troisième, on commence à apercevoir une faible lueur en bas.

La galerie ressemble à la cage d'escalier : des parois en briques rouges et oranges et une voûte haute d'un peu plus de 2 mètres. Le passage est étroit, guère plus d'un mètre vingt ; de petites appliques en cuivre l'éclairent de leur flamme faible mais constante, apparemment sans combustible.

Le Cabinet Secret : Cette pièce de 6 mètres sur 7, aux murs en pierres et en briques, au plafond supporté par de lourdes poutres, servait de bureau et de laboratoire à Sermon Bishop et Richard Russel. On y trouve des meubles vermoulus, dont une grande table et plusieurs chaises. L'un des murs est couvert d'étagères en bois qui contenaient jadis des livres. Une porte cintrée renforcée par des barres de fer donne sur le réduit dans lequel les deux sorciers conservaient les produits de leurs expériences. Un gros livre relié de cuir vert, avec des broches et un fermoir en os, est posé sur la table (à condition que le cinquième meurtre ait déjà été commis, bien entendu). C'est le *Testament de Carnamagos*. Une courte lettre rédigée sur papier ministre (document n° 7) est tombée sous la table. Il faut un jet de Lire / Ecrire Anglais réussi et quelques minutes pour en saisir le sens.

Si l'un des personnages a lu *Les Manuscrits Pnakotiques*, il sait que "l'Hôte" auquel il est fait allusion dans la lettre n'est autre qu'un Shoggoth.

Le Réduit : C'est dans cette petite pièce que les deux sorciers conservaient les produits de leurs expériences sur la résurrection des morts. La porte renforcée par des barres de fer est solidement verrouillée et la clef a depuis longtemps disparu. Le réduit mesure à peine deux mètres cinquante de côté ; il est bas de plafond et si sombre qu'il faut une chandelle ou une lampe de poche pour en distinguer le mur du fond.

A l'intérieur, encore animé d'une vie monstrueuse, se trouve le fruit de la dernière expérience de Bishop et Russel. En tentant de ressusciter un cadavre à partir de ses sels essentiels, les deux sorciers se sont trompés de formule et ont mélangé les extraits de deux corps différents. L'horrible créature née de cette erreur est dépourvue d'intelligence ; elle n'est pas immortelle, mais elle ne peut mourir spontanément car ses tissus se régénèrent automatiquement.

LA LETTRE CHIFFONNÉE

Klausenburg, Trans.
14 septembre

Au très sagace Ser. B., mes salutations et félicitations.

L'échec réitéré des tentatives que vous fites pour invoquer l'Etre mentionné dans votre missive indique peut-être que les sels employés étaient impurs - c'est chose fréquente - ou que la Formule ne fut point prononcée de manière adéquate. Je ne puis que compatir, mes efforts pour retrouver l'Homme d'après son Essence n'étant pour l'heure couronnés que de succès encourageants, certes, mais fort limités.

· Le Marcheur de Poussière exige un tribut des plus élevés. Il est d'autres façons de prévenir la venue de la Parque. Considérez, je vous en conjure, le prix des entraves qui vous lieront à Lui. Cette créature est plus vieille que notre Monde ; des écrits en attestent, qui malheureusement sont aujourd'hui interdits : ils vous eussent narré l'histoire de certaine Alliance rompue à l'instant où l'on voulut sur elle s'appuyer.

Pour répondre à votre missive du 18 mars, les *Manuscrits Pnakotiques*, hélas mis à l'index, mentionnent et décrivent des Etres fort semblables à Celui que vous invoquez. S'il s'avérait qu'il fût leur parent, sachez que la naissance de ces Créatures précéda celle des montagnes et des océans. Laissez-Le donc à Son sommeil, de crainte de provoquer l'indignation rageuse de vos voisins.

Si vous parveniez au succès que vous espérez, veuillez en avertir SS. de Salem et J. Cur. H, de Providence.

H.

Document N °6

Sa forme rappelle celle d'un humain, mais un deuxième tronc lui a poussé au niveau des épaules. Le plus gros de ces monstrueux frères siamois ne pouvait guère que ramper à tâtons sur le sol en gémissant faiblement, tandis que le corps incomplet accolé à son dos poussait de petits cris plaintifs.

Russel lui a tiré une balle de mousquet dans le crâne, et le monstre bicéphale s'est effondré, comme mort.

En fait la balle a seulement paralysé le corps principal ; son frère siamois, cloué au sol, a passé les 175 dernières années à grignoter lentement son corps qui continuait à se régénérer.

Si les investigateurs jettent un coup d'œil dans le réduit, il le verront arracher un lambeau de chair de l'épaule de son horrible jumeau. Bien qu'apparemment aveugle, il doit être sensible à la lumière, car il tourne la tête vers la porte, laisse échapper le lambeau de chair sanguinolent et pousse une plainte à vous glacer le sang (perte de SAN : 1/1D8+1).

Ce monstre dispose de 14 points de vie et, une fois mort, il cesse de se régénérer. En l'abattant, les personnages feraient œuvre de charité et gagneraient 1D4 points de SAN.

Le Piège : S'ils continuent à suivre la galerie, les investigateurs passeront sous un tronçon de voûte mal étayé dont on peut provoquer l'effondrement en abaissant l'un

ou l'autre des leviers dissimulés dans le mur à chaque extrémité. Les deux sorciers ont conçu ce piège pour anéantir d'éventuels poursuivants. Lorsque Bishop abaisse le levier, le personnage qui ouvre la marche dans le tronçon dangereux et celui qui se trouve juste derrière lui écopent respectivement d'1D10+6 et d'1D6+3 points de dommage. Ils ne peuvent échapper au piège que si le premier joueur réussit un jet de Chance (dans ce cas, la corde reliée au levier a été rongée par les rats et elle casse). Si la voûte s'effondre, il faut 40 heures de main-d'œuvre pour déblayer le passage.

Les Leviers : Ce sont deux barres de fer dissimulées dans des saignées du mur. Il suffit de les abaisser pour provoquer un éboulement dans la zone dangereuse.

La Grotte : Cette vaste cavité naturelle mesure environ 10 mètres sur 20. Les sorciers s'en servaient pour invoquer des entités surnaturelles ou pour amener discrètement des objets jusqu'à leur laboratoire souterrain.

On distingue encore les cercles magiques qu'ils avaient peints sur le sol. Les parois de calcaire sont lisses, la voûte et le sol dépourvus de stalactites et de stalagmites. Au fond, on distingue un petit lac sombre auquel on peut accéder en descendant un large escalier en briques usées.

S'ils examinent les cercles tracés sur le sol, les investigateurs découvriront une dizaine de balles calibre 38 (c'est ici que Bishop a testé le fonctionnement de son arme).

La Galerie Inondée

Elle serpente sous la ville sur environ un kilomètre et demi, avant de déboucher sur la Miskatonic River, non loin de Parson's Point. Il faut une petite barque ou trois jets de Nager réussis pour la suivre de bout en bout. L'embouchure donnant sur la rivière est bloquée par un éboulement qu'a volontairement provoqué Russel il y a près de deux siècles. Depuis, le courant a dégagé un étroit siphon dans le chaos de pierres. Deux jets de Nager réussis sont nécessaires pour le franchir ; si l'un d'eux échoue, le personnage doit rebrousser chemin avant de retenter sa chance.

Cette galerie inondée est la demeure de l'Hôte. Tous ceux qui la remontent - à bord d'une embarcation ou à la nage - ont 10% de "chances" de réveiller son appétit.

L'Hôte : C'est un Shoggoth endormi, l'un des nombreux représentants de cette race qui furent conditionnés à ne réagir qu'à certains messages télépathiques lorsqu'ils commencèrent à donner des signes de rébellion. Bien qu'il dorme, peut-être depuis des milliers voire des millions d'années, il est capable de détecter la présence de nourriture et de proies potentielles. Pour le tirer de ses songes, il faut émettre un signal télépathique: "Tstllii-ii". Une fois éveillé, il se montre aussi impitoyable que tous les membres de sa race et peut dévorer même celui qui l'a invoqué (vous trouverez le descriptif de ce monstre à la fin du scénario).

Parson's Point

On peut y accéder en remontant River Street en direction du nord-ouest, ou en suivant Aylesbury Pike et en bifurquant sur Blair Road. C'est un lieu apprécié des pique-niqueurs, qui offre une belle vue sur la rivière et les collines

LA LETTRE SUR PAPIER MINISTRE

Ser. Bishop,

Je crains que votre absence prolongée ne signifie que Phillips et ses complices ont fini par vous tuer de leurs mains. Je n'ose deviner de quelle façon ils ont pu déjouer la protection du Marcheur, mais j'en augure que leurs pouvoirs sont grands ; je choisis donc la fuite.

Si vous n'avez été que retardé, les missives que j'ai envoyées à S.O. de Salem et J.C. de Providence vous indiqueront ma destination. Insistez auprès de nos correspondants afin qu'ils vous donnent de mes nouvelles, il se peut qu'ils aient eux aussi de bonnes raisons de feindre l'ignorance et de parler par énigmes.

J'ai emporté avec moi nos écrits les plus précieux, laissant les livres de moindre importance aux soins de l'Hôte. Le fruit de notre dernière expérience sur la Résurrection s'est avéré un fardeau trop lourd pour mes épaules, aussi l'ai-je achevé d'une balle de mousquet. J'ai également bloqué l'entrée de la galerie à Parson's Point.

Par-delà l'infortune du moment, sachez combien j'ai foi en ce serment que nous avons fait de découvrir ensemble les Vérités Ultimes.

Russel

Document N ° 7

au-delà. En été, il n'est pas rare d'y trouver une centaine de personnes occupées à prendre le frais, à se dorer au soleil ou à patauger dans la rivière.

Si les investigateurs explorent cet endroit à la recherche de l'entrée de la galerie, un jet de Géologie ou de Camouflage réussi suffit à la localiser, environ 200 mètres en aval du lieu de pique-nique. Elle est obstruée par un chaos de rochers, mais deux jets de Nager réussis permettent de découvrir un étroit siphon et de le franchir.

Déblayer la partie aérienne de l'entrée serait un travail de titan (1D100+25 heures).

Face à Face Avec Bishop

Les investigateurs ont une petite chance d'abattre le sorcier ou de le faire prisonnier dans les rues d'Arkham, mais il est plus probable que le face à face aura lieu dans le souterrain car il s'y réfugie après chacun de ses crimes.

S'il se trouve acculé, Bishop utilisera peut-être son arme. Il a pu se familiariser avec son maniement dans la grotte, mais c'est un mauvais tireur. S'il n'a pas tiré d'autres coups de feu, il lui reste 87 balles - il en a perdu une dans sa maison et en a utilisé 12 autres pour s'entraîner.

Mais les sorts demeurent sa meilleure arme. Un sort de Flétrissement lancé avec succès arrêtera à coup sûr ses poursuivants pendant un certain temps. Cependant, si la police est de la partie, le sorcier finira par être dominé par le nombre.

A supposer qu'il n'ait pu retrouver le *Testament de Carnamagos* et donc l'immortalité, il paniquera totalement lorsqu'on lui tirera dessus. Si les investigateurs possèdent un Signe de Barzai, ils pourront tenter de le maîtriser par la Lutte dans l'espoir de restituer le corps d'Atwater à son légitime propriétaire.

Si Bishop a récupéré le *Testament* depuis plus de 72 heures, il a eu le temps de retrouver son immortalité et ne se soucie plus des balles, des Shoggoths et autres menus tracas de l'existence.

En désespoir de cause, il peut invoquer télépathiquement l'Hôte en lançant le signal "Tstllii-ii". Le Shoggoth met 1D6 rounds à réagir, puis il sort de l'eau noire, immense protoplasme écumant et bouillonnant. Il se dresse un instant de toute sa hauteur sur le petit appontement, avant de s'abattre sur le personnage le plus proche et de chercher à tuer tous ceux qui se trouvent dans le souterrain.

Autorisez les joueurs à tenter des jets d'Esquive pour lui échapper. Le monstre poursuivra leurs personnages jusqu'à l'un ou l'autre des escaliers de brique, puis il retournera à ses rêves dans la galerie inondée.

UN DEUXIEME PIEGE POSSIBLE

Si vous jugez que les investigateurs ont jusqu'ici agi avec trop de précipitation et une excessive confiance en eux, il se peut que vous vouliez leur mettre quelques bâtons dans les roues. Ce deuxième piège vous en fournit l'occasion. Bishop l'a tendu à ses poursuivants pour leur prouver l'étendue de ses pouvoirs.

En ressortant du souterrain par l'une ou l'autre des trappes secrètes, les personnages découvrent une amulette pendue par une chaîne d'argent au tablier de l'énorme cheminée en pierre. C'est une petite gemme rouge enchassée dans un médaillon d'argent.

Quiconque a le malheur de la toucher reçoit une sorte de décharge électrique qui le cloue au sol. Il écope d'1D6 points de dommage et perd 1D4 points de SAN. Une étrange faiblesse l'envahit tandis que sa main, puis progressivement tout son bras, se raidissent et deviennent insensibles. Il perd 1D6 points de POU, et pendant un certain temps, tous ses jets de Chance échouent.

Une fois touchée, la gemme se change en cendres et il ne reste qu'un inoffensif petit pendentif d'argent.

Si vous le désirez, le personnage qui l'a touchée peut continuer à perdre un point de POU par jour jusqu'à ce qu'il meure. Un matin, il se réveille pâle et sans entrain. Le lendemain sa peau commence à prendre une coloration grisâtre. Six jours plus tard, elle se détache par plaques et tombe comme de la cendre. Le huitième jour, les doigts, les orteils, le nez et les oreilles du malheureux se brisent au moindre choc. Bientôt, il ne lui reste plus que 2 points de POU et il est incapable de bouger. Le soir de sa mort, il achève de se désagréger et se transforme en un petit tas de cendres qui s'envole au premier souffle d'air.

Si Bishop est redevenu immortel, on ne peut l'éliminer qu'en prononçant les Mots Interdits inscrits dans le *Testament de Carnamagos*. Le rayon de lumière grise qui précède la venue de Quachil Uttaus le cloue alors au sol, et si les investigateurs agissent vite, il n'aura pas le temps de se concentrer pour lancer le signal télépathique qui réveille l'Hôte. A supposer qu'ils aient le livre du sorcier sur eux, ils ont de bonnes chances de le prendre de vitesse. Si Bishop parvient à invoquer l'Hôte avant que Quachil Uttaus n'apparaisse, le Grand Ancien pulvérisera le Shoggoth d'un revers de sa main squelettique.



Bishop possédé par Atwater

Il est possible que Quachil Uttaus emporte le *Testament* avec lui lorsqu'il disparaîtra, empêchant ainsi d'autres sorciers d'accéder à l'immortalité (à vous de décider).

Conclusion

Si les personnages sont parvenus à éliminer Bishop, ils reçoivent chacun 1D20 points de SAN et toutes nos félicitations.

S'ils l'ont simplement neutralisé comme l'avaient fait Phillips et ses amis, accordez-leur seulement 1D10 points de SAN.

S'ils l'ont contraint à restituer le corps d'Atwater à son légitime propriétaire, cela leur vaut 1D3 points de SAN supplémentaires.

S'ils ont mené leur enquête en collaborant loyalement et assidûment avec la police, et qu'ils ont fait preuve de courage et de mérite, augmentez leur Crédit d'1D4 points (1D6 si Bishop a été remis entre les mains de la justice dans son corps d'origine).

Si le sorcier est condamné à mort, qu'il ne peut être exécuté parce qu'il est redevenu immortel, et que les personnages prononcent les Mots Interdits, obligeant ainsi Quachil Uttaus à le rappeler à lui, ils ne bénéficient d'aucun bonus en Crédit. Par contre, le commissaire Asa Nichols les assure qu'aussi longtemps qu'il occupera ses fonctions, ils pourront compter sur l'aide des policiers d'Arkham.

Si Bishop n'a pas invoqué le Shoggoth et que les investigateurs ont eu l'imprudence d'éveiller délibérément le monstre, celui-ci plonge dans la Miskatonic River et provoque un cataclysme (raz de marée, maelstrom, ou autre). Il dévore quelques pêcheurs malchanceux avant de disparaître dans l'Atlantique. Comme les personnages sont responsables de la catastrophe, ils perdent tous 1D6+1 points de SAN.

DESCRIPTIFS DES PERSONNAGES NON JOUEURS

Henry Atwater (dans le corps de Bishop)

FOR 11*	CON 9*	TAI 11*	INT 17	POU 15
DEX 11	APP 8	EDU 15	SAN 35	PdV 10**

** Ces caractéristiques ont été une fois pour toutes attribuées au corps de Bishop par Quachil Uttaus, et lui seul peut les modifier.*

*** Ne descendent jamais en dessous de 1, peuvent être récupérés normalement jusqu'à concurrence de 10.*

Bonus aux Dommages : +0

Armes : néant

Compétences : Baratin 10% ; Bibliothèque 40% ; Botanique 35% ; Chimie 10% ; Conduire Automobile 25% ; Crédit 25% ; Discussion 20% ; Esquiver 30% ; Grimper 45% ; Histoire 25% ; Lire/Ecrire Latin 15% ; Marchandage 20% ; Pharmacologie 15% ; Photographie 20% ; Premiers Soins 35% ; Psychologie 25% ; Sauter 35% ; Soigner Empoisonnement 10% ; Trouver Objet Caché 35% ; Zoologie 10%.

Remarque : Tant qu'Atwater est prisonnier du corps de Bishop, il est physiquement immortel mais demeure vulnérable aux sorts qui provoquent une perte d'INT, de POU, de DEX ou de SAN. Si son esprit meurt à la suite d'une attaque magique, le corps du sorcier continuera à vivre.

L'Hôte (un Shoggoth)

FOR 78	CON 50	TAI 98	INT 8	POU 12
DEX 4	PdV 74	Déplacement 10		

Bonus aux Dommages : +10D6

Armes : Broyer 80%*, dommages 9D6
* Quand il dort, sinon 100%
Armure : Les dommages causés par le feu ou l'électricité sont divisés par deux ; les armes matérielles ne peuvent infliger aux Shoggoths qu'un point de dommage, et ces monstres retrouvent 2 PdV par round.
Perte de SAN : 1D6/1D20

Sermon Bishop

Bishop a sombré dans la folie depuis près de 200 ans. Il ne pense qu'à se venger des descendants de ceux qui l'ont fait emmurer vivant. Il caresse même l'idée d'exhumer les corps de ses sept persécuteurs et de les ressusciter à partir de leurs sels essentiels, afin de pouvoir les torturer à loisir tout au long des siècles à venir. Une fois sa vengeance accomplie, il projette de poursuivre ses recherches occultes et de reprendre contact avec ses anciens amis sorciers, dont il ne doute pas qu'ils aient survécu aussi longtemps que lui.

Il a hâte de retrouver le *Testament de Carnamagos*, car ce précieux livre contient la formule qui lui permettrait de redevenir immortel et celle qui donnerait à ses ennemis le pouvoir de l'anéantir définitivement.

Ce tueur fou qui fait régner la terreur sur Arkham évite les faces à face directs, leur préférant embuscades et attaques sournoises. Il a perdu son immortalité en empruntant le corps d'Atwater et ne la retrouvera que 72 heures après avoir récupéré le *Testament de Carnamagos*, ou en réintégrant son corps d'origine.

Dans sa nouvelle enveloppe corporelle, il a tout d'un étudiant sain et vigoureux. Seul un jet de Psychologie réussi permet (si vous le désirez) de remarquer la lueur de folie qui danse dans ses yeux.

Cependant, au bout de quelques jours, la marque du pacte qu'il a signé avec Quachil Uttaus réapparaît : sa colonne vertébrale se déforme, son dos se voûte, et le sorcier redevient, à l'âge près, tel qu'il était auparavant.

Ses caractéristiques physiques sont celles du corps mortel d'Atwater, mais son POU reflète la protection de Quachil Uttaus.

Sermon Bishop (dans le corps d'Atwater)

FOR 13	CON 14	TAI 12	INT 19	POU 20*
DEX 13	APP 8	EDU 16	SAN 0	PdV 13

** C'est Quachil Attaus qui a donné cette caractéristique au sorcier et lui seul peut la modifier.*
Bonus aux Dommages : +0
Armes : Poignard 35%, dommages 1D4+2
Revolver cal.38 21%, dommages 1D10
Sorts : Asticots, Flétrissement, Hypnose, Invoquer / Contrôler une Horreur Chasseresse, Pacte de Quachil Uttaus, Sort de Mort, Terrible Malédiction d'Azathoth, Transfert Mental, Vers.

Objets Magiques : Une bague en argent représentant une tête de mort. Lorsqu'un personnage la porte au majeur de la main droite, elle "absorbe" ses points de Magie à raison d'un par jour et jusqu'à concurrence de son POU maximum, puis les lui restitue en totalité lorsqu'une formule connue du seul Bishop est prononcée à voix haute.

DEUX NOUVEAUX SORTS (ET UNE VIEILLE MALÉDICTION)

Vers

Des milliers de gros vers noirs d'une quinzaine de centimètres de long se mettent à grouiller dans l'appareil digestif de la victime. Ils s'échappent de son corps par tous les orifices et finissent par l'étouffer. Lancer ce sort fait perdre 6 points de Magie. Les vers continuent de pulluler tant que la victime reste en vie (pour déterminer la durée de son agonie, utilisez le même système de jets de CON que pour la Noyade). Il est impossible d'arrêter cet horrible processus de destruction. Ceux qui en sont témoins perdent 1D6 points de SAN.

Si la victime est consciente, un jet POU contre POU réussi sur la table de résistance est nécessaire pour que le personnage puisse lancer le sort avec succès.

Asticots

La peau de la victime se couvre de dizaines de milliers d'œufs de mouches. Lancer ce sort fait perdre 8 points de Magie, et il ne peut être utilisé que contre un sujet endormi, sous hypnose ou paralysé de quelqu'autre manière.

Les œufs éclosent rapidement et les larves se développent à une vitesse incroyable, dévorant la peau puis la chair de leur victime ; celle-ci s'évanouit sous l'effet du choc et meurt d'une hémorragie généralisée très exactement 15 minutes après que le sort a été lancé. Un jet de Premiers Soins réussi ou des techniques simples telle qu'immersion dans de l'eau ou aspersion d'essence ont de bonnes chances de la sauver si on les utilise à temps ; malheureusement, elle aura déjà perdu 12 points de SAN à la vue des asticots qui grouillent sur elle, ce qui l'aura vraisemblablement rendue folle.

Au bout d'une heure, les larves se transforment en grosses mouches bleues qui s'envolent en laissant derrière elles un amas sanguinolent qui n'a pratiquement plus rien d'humain.

Mort

Lancer ce sort coûte 24 points de Magie et 3D10 points de SAN. Le personnage doit se trouver à moins de 10 mètres de sa victime et disposer d'un total de points de Magie supérieur au sien tout au long des six rounds que durent ses efforts de concentration. Après le premier round, la victime se couvre d'énormes pustules (1D3 points de dommage) ; à la fin du deuxième, ses vêtements commencent à se consumer (1D4 points de dommage) ; après le troisième, elle s'embrase de la tête aux pieds, écopant d'1D10 points de dommage à chacun des quatre derniers rounds. Il est impossible d'éteindre les flammes, car elles naissent spontanément de ses entrailles.

Nous vous recommandons vivement de ne pas dévoiler la nature de la bague aux investigateurs. La formule clef n'a jamais été écrite.

Compétences : Discrétion 30% ; Esquiver 55% ; Lire / Ecrire Grec 80% ; Lire / Ecrire Latin 90% ; Mythe de Cthulhu 41% ; Nager 35% ; Occultisme 62% ; Se Cacher 60% ; Trouver Objet Caché 55%.

Remarque : Le POU de Bishop est parfaitement protégé par Quachil Uttaus, mais le sorcier demeure vulnérable sur tous les autres plans tant qu'il ne sera pas redevenu immortel. S'il est tué dans son corps mortel, son POU formera un halo de lumière douce autour de son cadavre avant de disparaître progressivement (vous pourrez éventuellement utiliser le spectre du sorcier dans de futures aventures situées dans la région d'Arkham).

Quachil Uttaus

Ce Grand Ancien surnommé le "Marcheur de Poussière" n'est mentionné dans aucun livre relatif au Mythe de Cthulhu excepté le rarissime *Testament de Carnamagos*. Cette créature entretient des liens privilégiés avec le temps, la mort, et la corruption des choses et des êtres ; il semble même exercer une certaine influence sur ces phénomènes. Il ne fait apparemment l'objet d'aucun culte sur Terre.

Quachil Uttaus se manifeste sous la forme d'une vieille momie desséchée d'environ un mètre vingt. Sa tête parcheminée et dépourvue de cheveux dodeline sur un cou squelettique. Ses bras minces et creux, terminés par des mains osseuses et griffues, sont figés à l'horizontale comme s'ils s'apprêtaient à saisir quelqu'un ou quelque chose. Ses jambes étroitement jointes sont également paralysées.

Lorsque le Marcheur de Poussière est invoqué, un rayon de lumière grisâtre apparaît au-dessus de sa victime désignée, qu'il s'agisse d'un personnage qui s'apprête à signer son terrible pacte ou d'un sorcier immortel qu'il va rappeler à lui. Il est impossible d'échapper à ce faisceau lumineux, dont le Grand Ancien se sert pour descendre jusqu'à sa victime. Sur son passage, tous les objets se trouvant à proximité vieillissent à une vitesse hallucinante, certains tombant instantanément en poussière.

Sauf lorsqu'on l'invoque pour accéder à l'immortalité, Quachil Uttaus provoque le vieillissement accéléré et la mort de tous ceux qu'il touche, les réduisant presque instantanément en cendres. Il disparaît ensuite comme il est venu et l'on retrouve souvent les empreintes de ses minuscules pieds paralysés dans les cendres de ses victimes.

Quachil Uttaus, Grand Ancien

FOR 12	CON 20	TAI 6	INT 19	POU 35
DEX 3	PdV 13	Déplacement spécial		

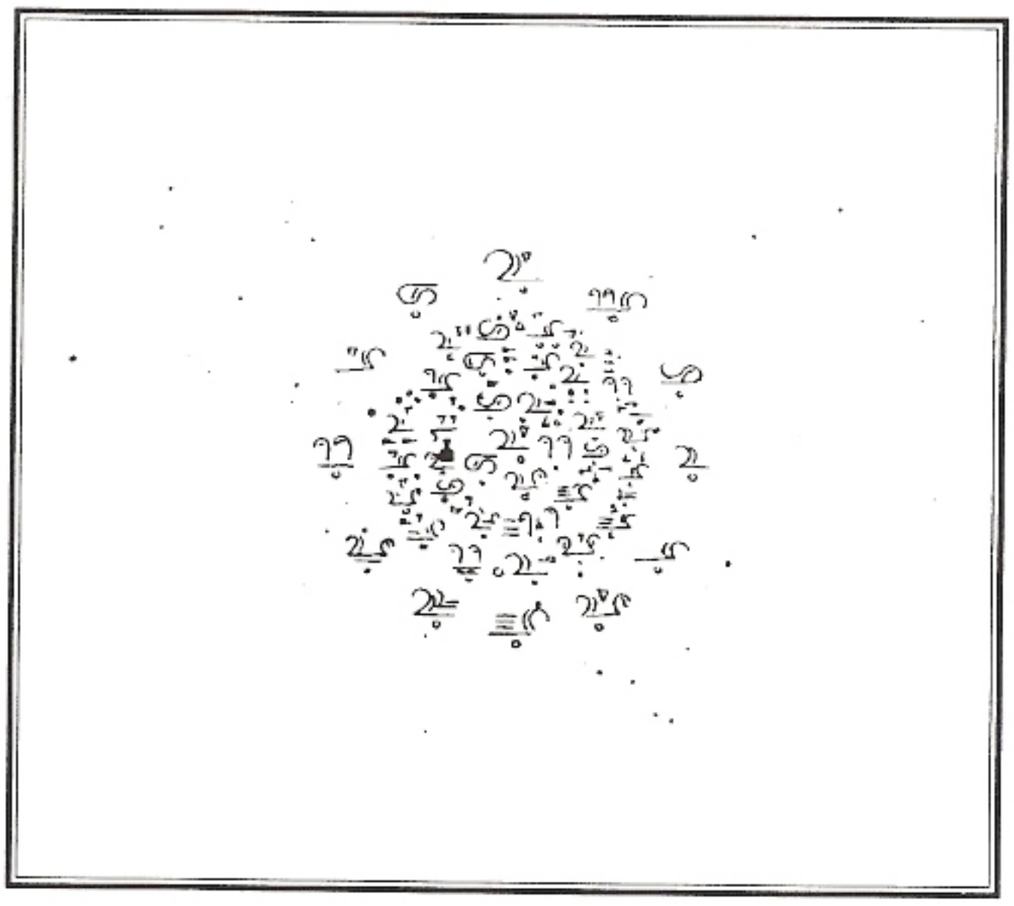
Bonus aux Dommages : +0

Armes : Toucher, 100%, dommages : mort instantanée

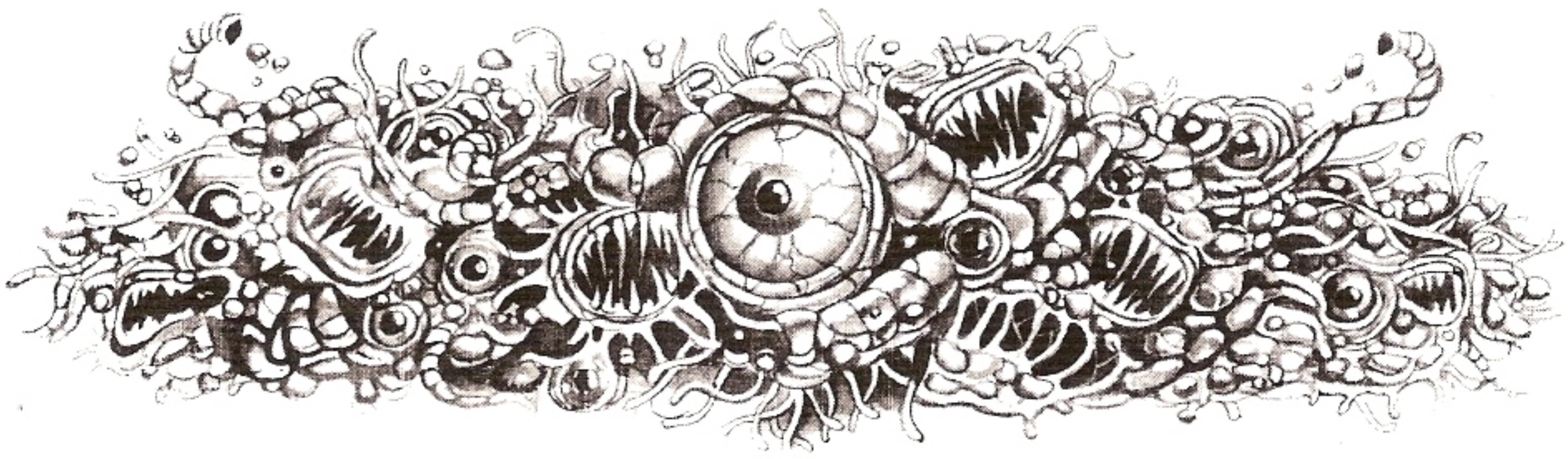
Armure : Invulnérable à toutes les attaques magiques ; lorsqu'on emploie contre lui des armes matérielles, elles tombent aussitôt en poussière.

Sorts : Libre à vous de les choisir, de préférence parmi ceux qui ont rapport avec la vie, la mort, le temps et le vieillissement.

Perte de SAN : 1D6/1D20.



Le Signe de Barzai



Les Héritiers

Avec toutes nos excuses à Brian Lumley et David Drake, une macabre découverte dans la villa des Checkley amène les investigateurs à enquêter sur une sombre affaire longtemps étouffée.

Ce scénario convient à une équipe de trois ou quatre investigateurs modérément expérimentés. La clef de l'énigme résidant dans une interprétation correcte des faits, leurs talents d'observateurs leur seront plus utiles que leurs compétences de combat.

La durée de jeu peut varier, mais elle ne devrait pas excéder une soirée ou deux courtes parties.

Informations Destinées Au Gardien

Les journaux annoncent la découverte d'un squelette humain emmuré dans les fondations d'une villa en cours de démolition. Un cabinet d'avocats local fait appel aux services des investigateurs au nom d'un lointain et mystérieux héritier de Jason Checkley, ancien propriétaire de la maison.

Les personnages finiront par identifier le squelette comme étant celui d'une vieille sorcière vaudou qui a été tuée par feu Jason Checkley. Ce faisant, il découvriront l'existence d'horribles enfants cannibales que Checkley cachait dans une cave de sa maison.

En marge de cette affaire, le Dr. Marquis, un mystérieux homme de couleur de la Nouvelle-Orléans, débarque à Arkham, bien décidé à récupérer des bijoux découverts par les policiers.

La villa des Checkley se trouve au numéro 633 de Noyes Street, dans le quartier d'Easttown.

Les Dessous De l'Affaire : En 1905, Jason Checkley perdit trois enfants en l'espace d'à peine quatre jours, lors de la terrible épidémie de choléra qui ravageait alors Arkham. Déjà veuf, il était le dernier descendant d'une famille autrefois influente. La perte de ses enfants le rendit fou de douleur.

Poussé par le désespoir, il prit contact avec Marsella, la vieille intendante haïtienne d'un de ses amis, qui était censée posséder des pouvoirs surnaturels. En échange d'une forte somme, elle lui promit de ressusciter ses enfants.

Checkley paya la somme convenue, donna congé à ses domestiques et engagea Marsella, qui célébra chez lui ses rites terrifiants.

Comme promis, il retrouva ses enfants : Rosemary, grande jeune fille de 15 ans ; Adam, robuste adolescent de presque 13 ans, et la blonde Jessica, tout juste âgée de 9 ans. Mais les zombies au regard vide que Marsella avait ressuscités ne leur ressemblaient guère : c'étaient des créatures muettes, quoique rusées et douées d'un formidable appétit.

Checkley s'enfuit de la cave où s'étaient déroulés les rites maudits, y enfermant ses enfants à double tour ; puis, fou de colère, il étrangla de ses mains la prêtresse vaudou.

Horrifié par son acte, il fut pris de panique mais réagit sans tarder. Il appela son ami Willard Crossman, l'ancien employeur de Marsella, et lui expliqua qu'il avait étranglé la vieille femme. Il prétendit l'avoir surprise en train de dérober des bijoux dans le coffret de sa femme et avoir agi sous le coup de la colère. Crossman, qui n'avait pas grande confiance en son intendante (les autres domestiques faisaient des messes basses dans son dos), déconseilla à Checkley d'appeler la police : il suffirait de faire disparaître le cadavre et personne ne se douterait de rien.

Les deux hommes firent courir le bruit que Marsella, surprise en flagrant délit de vol, avait disparu sans demander son reste, et ils ne reparlèrent plus jamais de cette affaire.

Le lendemain du crime, Checkley plaça le corps de la vieille femme et ses horribles amulettes dans une niche du mur de sa cave, et il monta un mur de brique pour dissimuler l'ouverture. Il renvoya les rares domestiques qu'il lui restait et consacra le reste de sa vie à ses enfants, espérant les guérir de leur terrible "maladie".

Jusqu'à sa mort, survenue il y a à peine une semaine, il explora en vain toutes les ressources de l'occultisme, allant jusqu'à diriger pendant quelque temps un institut de recherche parapsychologique généreusement financé par une vieille dame compatissante. Il nourrit et soigna sans relâche ses enfants, qu'il gardait enfermés dans une cave de sa maison dont l'entrée était dissimulée par un panneau de bois mobile.

A la fin de sa vie, comme il ne lui restait pratiquement plus d'argent, il vendit sa villa à une agence immobilière, la Beckworth Development Co. Son corps à peine froid, des représentants de l'agence prirent possession des lieux, et,

malgré les propositions de la Société d'Histoire d'Arkham, qui désirait racheter la villa, les meubles furent vendus aux enchères et les travaux de démolition commencèrent. Les ouvriers étaient à l'œuvre quelques jours après l'enterrement.

Avant que leur chambre secrète ne soit découverte, les enfants-zombis, affamés et affolés, parvinrent à creuser un trou dans les vieilles briques du mur extérieur et ils s'enfuirent. fls ne tardèrent pas à se disperser et chacun trouva un coin sombre et silencieux où se cacher.

Depuis, ils se nourrissent de détritus et de petits animaux qu'ils parviennent à attraper, tout en rêvant de repas plus consistants.

Informations Destinées Aux Investigateurs

Les personnages apprennent la découverte du squelette en lisant *l'Advertiser* (voir l'article ci-contre). Un ou deux jours plus tard, un avocat d'Arkham prend contact avec eux au nom d'un lointain héritier de Checkley désirant garder l'anonymat, qui croit à l'existence d'un trésor caché. Selon que vous choisirez un avocat plus ou moins intègre, les investigateurs apprendront plus ou moins vite qu'il y a 50 dollars par jour à la clef (pour l'équipe) qu'ils auront plus ou moins de mal à se faire verser.

Tous les habitants d'Arkham savent que les Checkley faisaient jadis partie du gratin de la ville et que Jason était le dernier de la lignée. Un jet de Savoir réussi ou les hasards d'une conversation anodine permettent d'apprendre que c'était un excentrique, passionné par les sciences occultes, dont la vie s'était arrêtée avec la mort tragique de sa femme et de ses enfants.

Un deuxième jet de Savoir réussi révèle que Crossman est un ancien homme d'affaires local qui dispose d'une fortune considérable.

Il est possible de retrouver des informations sur ces deux hommes dans les vieux numéros des journaux locaux, et en particulier dans l'annonce nécrologique parue dans l'*Advertiser* la semaine dernière.

Les Débuts De l'Enquête

Les investigateurs ont pour mission de découvrir si les décombres de la maison du défunt contiennent encore des objets lui appartenant et, dans l'affirmative, si ces objets ont une quelconque valeur marchande.

En tant qu'exécuteur testamentaire, Willard Crossman a déjà vendu les biens de Checkley conformément à ses dernières volontés ; mais certains objets qui restent à découvrir pourraient ne pas figurer sur le testament, auquel cas celui qui a engagé les personnages pourrait légitimement en revendiquer la propriété.

Nos amis ont le choix entre plusieurs pistes. Il serait logique qu'ils visitent ce qui reste de la villa - avec ou sans l'autorisation de la police et de la Beckworth Development Co. Les bijoux qui ont été retrouvés dans la cave pourraient avoir de la valeur et ne pas figurer dans le testament. Willard Crossman dispose peut-être d'informations potentiellement utiles pour l'héritier de Checkley. Les archives des journaux locaux pourraient aussi être une précieuse source de renseignements. Ces pistes sont évoquées ci-après dans des chapitres distincts ; peu importe l'ordre dans lequel les investigateurs décideront de les explorer.

La Villa De Checkley

Il n'en reste pratiquement rien. En quelques jours, les équipes de démolition de la Beckworth Development Co. ont abattu le toit, les murs et les planchers, et déblayé les gravats. Seules les fondations demeurent ; pour niveler le terrain, on a commencé à remblayer les caves. Celles-ci formaient un long rectangle ; une partie est maintenant remplie de gravats et l'autre interdite aux visiteurs par une corde tendue entre des piquets.

A Arkham, tout le monde sait que la Beckworth Development Co. a l'intention de construire un petit immeuble locatif sur le site de la villa (en fait, le projet ne se fera pas : l'agence connaîtra de sérieux problèmes financiers au printemps 1929, et elle fera faillite peu après le Krach).

Depuis la découverte du squelette, un agent surveille le chantier - il restera là jusqu'à ce que la police ait terminé de passer les lieux au peigne fin - mais la nuit, l'endroit est désert. Si les investigateurs viennent le soir ou tôt le matin, seule une corde tendue entre des piquets délimite le

DÉCOUVERTE D'UN SQUELETTE DANS LA VILLA DES CHECKLEY

La police penche pour un assassinat

Par Roberta Henry

Les travaux de démolition de la villa de Jason Checkley ont été interrompus hier à la suite de la découverte d'un squelette emmuré dans les fondations.

La villa du 633 Noyes Street, jadis l'une des plus belles du quartier d'Easttown, était déjà pratiquement rasée lorsque les ouvriers ont mis à jour des ossements en abattant l'un des murs des caves.

Avec le concours du médecin légiste d'Arkham, le Dr. Ephraim Sprague, la police a dégagé un squelette ainsi que quelques bijoux et des fragments de vêtements. Le docteur Sprague a déclaré qu'il s'agissait vraisemblablement de la dépouille d'une femme âgée, mais celle-ci n'a pu être identifiée.

On prétend que des fragments d'ossements ont été retrouvés dans la cave proprement dite, mais la police n'a ni confirmé ni démenti ces rumeurs. Un responsable de la Beckworth Development Co., l'entreprise qui avait ordonné la démolition, a déclaré que les travaux seraient arrêtés pendant toute la durée de l'enquête officielle.

Jason Checkley, ancien propriétaire de la villa et dernier descendant d'une vieille famille d'Arkham, est décédé la semaine dernière à l'Hôpital Sainte Marie des suites d'un infarctus.

Il y a deux ans, il avait apparemment subi des revers de fortune qui l'avaient obligé à vendre sa villa à la Beckworth Development Co. La société immobilière se refuse à dire pour quelle somme, mais d'après elle, le contrat stipulait que Checkley conserverait la jouissance de la maison jusqu'à sa mort.

La police a interrogé Willard Crossman, ami et exécuteur testamentaire du défunt, au sujet de la macabre découverte. Crossman se trouve pour l'instant à l'Hôpital Sainte Marie, où il se remet d'une crise d'apoplexie. Les médecins lui ont interdit la visite des journalistes.

Arkham Advertiser

Document N° 1

périmètre interdit au public. Un petit écriteau accroché à la corde recommande aux passants de ne rien emporter et de ne pas déranger la police dans son travail.

S'ils viennent dans la journée, l'agent de service les autorisera à explorer tout ce qui reste de la villa exceptée la zone où a été découvert le squelette (de toute manière, celle-ci ne recèle plus aucun indice).

S'ils décident d'entreprendre des fouilles autour du périmètre interdit - et que les joueurs réussissent un jet de Trouver Objet Caché - ils trouveront par terre une sorte de griffe ou d'ongle exceptionnellement épais. Si un joueur réussit un jet de Biologie (ou de Savoir, si son personnage est médecin), il découvrira que celui-ci a récemment été arraché à un pied humain.

Un jet de Suivre une Piste réussi révèle en outre la présence d'empreintes de pas enfantins, laissées par des pieds nus marchant le talon en avant. Certaines comportent des marques qui pourraient correspondre à des ongles griffus semblables à celui qu'ont peut-être trouvé les personnages.

Ces empreintes sont relativement récentes. Elles partent d'un monticule de terre situé non loin de la cave, à l'opposé de l'endroit où l'on a découvert le squelette, et disparaissent un peu plus loin sous un tas de gravats laissé par les ouvriers.

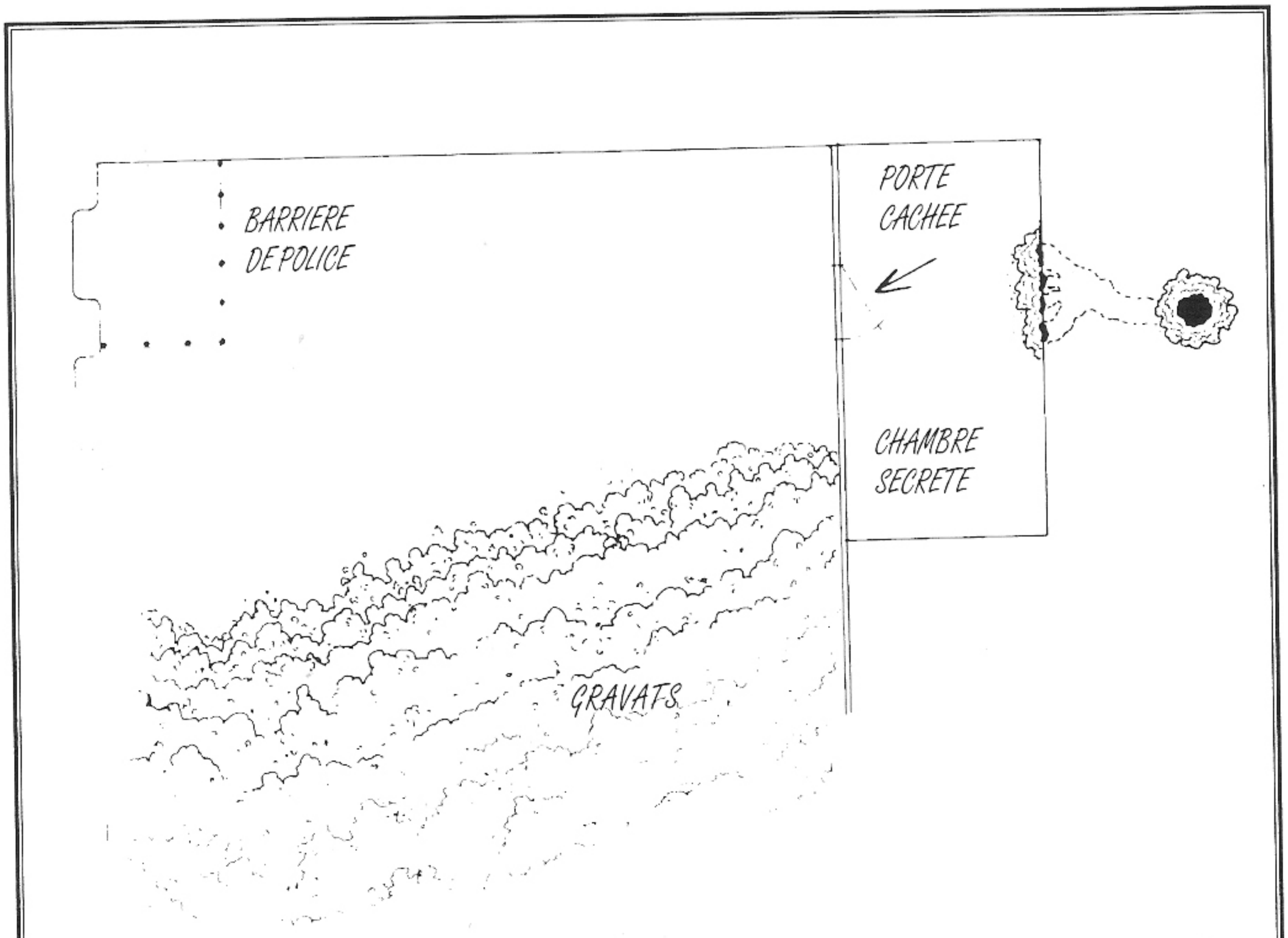
Suggérez de sonder le monticule de terre - proposition audacieuse qui risque de ne pas remporter tous les suffrages!

Si les investigateurs s'y risquent, la terre s'éboule brusquement, révélant l'entrée d'une étroite galerie visiblement creusée à la main, d'où se dégage une terrible odeur d'excréments humains.

A supposer qu'ils décident de l'explorer, seuls les membres de l'équipe ayant une TAI inférieure à 11 pourront s'y faufiler sans passer des heures à creuser.

Même élargie, il ne faut pas être claustrophobe pour s'y aventurer. Au bout de quelques mètres, elle débouche dans une petite pièce en sous-sol que ni les ouvriers ni la police n'ont encore découverte. L'odeur est insoutenable. Une solide porte métallique donne sur la cave principale, mais elle est fermée à clef et bloquée par les gravats entassés de l'autre côté. En les déblayant, on s'aperçoit qu'elle était dissimulée par un panneau de bois mobile.

Le sol du réduit est jonché d'excréments humains et l'on voit de profondes marques de griffes sur la porte et les murs. Quelle que soit la créature qui était enfermée ici, une chose est sûre, elle a réussi à s'enfuir en creusant un trou dans les fondations en briques.



LE CHANTIER DE DEMOLITION

On distingue encore un grand symbole blanc peint sur le sol. Un jet d'Occultisme réussi révèle qu'il s'agit d'un motif d'inspiration vaudou lié à la nécromancie. Un jet de Trouver Objet Caché permet de découvrir un petit morceau de tissu de vichy bleu, crasseux et à demi décomposé, qui a été arraché à un vêtement.

A supposer que les personnages ne trouvent pas la chambre secrète, la police autorisera la reprise des travaux deux jours plus tard, et les ouvriers la mettront très vite à jour. Ils rappelleront le commissariat, et les journaux publieront des articles détaillés dès le lendemain (tous les indices nouveaux y seront mentionnés excepté l'ongle griffu). Chaque fois que les investigateurs reviendront ensuite sur les lieux après la tombée de la nuit, ils auront 25% de chances de tomber nez à nez avec l'un des enfants zombis.

La Police

Le commissariat d'Arkham a chargé l'inspecteur Mickey Harrigan de mener l'enquête en liaison avec le coroner du comté. Harrigan a 32 ans, c'est un homme sympathique et ouvert, aux cheveux bruns et bouclés, qui a une véritable passion pour le rugby (voir réf. 232).

Très vite, il conclut que l'affaire ne présente pas grand intérêt. L'examen du squelette et du ciment utilisé pour boucher la niche confirme que la mort remonte à au moins 20 ans. L'autopsie conclut à un meurtre, thèse reposant essentiellement sur la dissimulation du corps et la présence au niveau des cervicales d'une fracture correspondant à un coup ou une tentative de strangulation.

La victime était une femme, d'un certain âge si l'on en juge d'après l'usure des dents et l'état des os.

Outre son squelette, on a retrouvé dans la niche quelques bijoux, les ossements de plusieurs poulets et ceux de deux mains humaines tranchées au niveau des poignets.

Les suspects potentiels sont morts ou ont depuis longtemps quitté la ville. L'interrogatoire de Willard Crossman n'a apporté aucun élément nouveau, et Mme Estheridge (bienfaitrice de l'éphémère Institut Checkley) a affirmé ignorer qui aurait pu commettre un tel acte.

Manquant d'indices pour poursuivre son enquête, Harrigan se trouve dans une impasse. Il pense déjà que l'affaire ne sera jamais élucidée.

Si les personnages n'entretiennent pas de bonnes relations avec le commissariat, il refusera de leur donner la moindre information et leur conseillera d'attendre les conclusions de l'enquête officielle, qui devraient tomber d'ici quelques jours.

A supposer qu'ils pensent à lui demander des renseignements sur les bijoux découverts à côté du squelette, le policier ne fera par contre aucune difficulté pour les leur montrer, espérant qu'ils pourront les identifier. S'ils sont assez bêtes pour ignorer ce précieux indice, une photo du collier paraîtra dans les journaux du lendemain à la demande de l'inspecteur Harrigan, qui espère ainsi réunir de nouveaux témoignages.

Un jet d'Occultisme réussi révèle que ce collier d'argent ressemble beaucoup à ceux que portent habituellement les sorciers vaudou d'Haïti.

Bien qu'ils n'apparaissent pas sur la photo, deux bracelets d'argent ont également été trouvés à côté du squelette : deux chaînettes avec, pendue à chacune, la moitié d'un gros médaillon en argent représentant un œil à trois pupilles entouré de flammes. Les motifs qui ornent le pourtour du médaillon représentent des animaux et des êtres humains dans des postures plus que suggestives - raison pour laquelle les bracelets ne figurent pas sur la photo publiée dans la presse. Un jet d'Anthropologie réussi révèle que ces motifs sont liés au culte d'un dieu africain du nom d'Ahtu, et un jet de Mythe, que celui-ci n'est autre que l'une des nombreuses incarnations de Nyarlathotep.

Harrigan est persuadé que ces bijoux ne pouvaient appartenir à Jason Checkley.

Les Archives Des Journaux

Les vieux numéros des journaux locaux contiennent de nombreux articles sur la famille Checkley, en particulier dans leurs rubriques nécrologiques.

Le 19 avril 1903, Rose, la femme de Jason, est morte des suites d'une longue maladie.

Ses enfants - Adam, 13 ans, Rosemary, 15 ans et Jessica 9 ans - sont morts les 4 et 5 août 1905. Cette année-là, les faire-part de décès parus dans les journaux sont exceptionnellement nombreux et brefs (si les joueurs réussissent un jet de Savoir ou d'Idée, ils se souviendront qu'une terrible épidémie de choléra a ravagé Arkham).

L'article publié à la suite de la mort de Jason Checkley, il y a à peine une semaine, ne contient aucun élément intéressant pour l'enquête.

Tous les faire-part de décès relatifs aux Checkley précisent que les corps seront inhumés dans le caveau familial de Christchurch Cemetery .

UN NOUVEAU CENTRE DE RECHERCHE À ARKHAM

M. Jason Checkley a annoncé aujourd'hui l'ouverture d'un Institut de Recherche Parapsychologique qui portera son nom et dont il sera le président.

Ce centre de recherche installé au premier étage du numéro 623 de Brown Street abrite une bibliothèque de 5000 livres, un laboratoire et une petite salle de conférences.

Des chambres, encore en travaux, permettront d'accueillir des conférenciers et des chercheurs de passage dans notre ville.

Arkham Advertiser, 28 août 1917

FERMETURE DE L'INSTITUT DE PARAPSYCHOLOGIE

L'Institut de Recherche Parapsychologique Checkley, installé au numéro 623 de Brown Street, a fermé ses portes aujourd'hui.

Mme Andrew Estheridge, sa vice-présidente, a annoncé qu'une partie du mobilier serait vendue aux enchères pour rembourser les dettes de l'institut, profitant de l'occasion pour critiquer sévèrement le matérialisme croissant qui caractérise notre époque.

Le président fondateur de l'Institut, M. Jason Checkley, conservera une partie des ouvrages de la bibliothèque.

Arkham Advertiser, 23 novembre 1920

Document N° 2

Demandez aux joueurs un jet de Bibliothèque. S'ils le réussissent, leurs personnages trouveront les deux articles du document n° 2. Précisons au passage que les anciens locaux de l'Institut Checkley sont actuellement occupés par une société spécialisée dans les techniques de vente par correspondance. Inutile de chercher des indices à cette adresse.

La Beckworth Development Co.

Le siège de cette agence immobilière se trouve à Tower Building, où elle possède de luxueux bureaux lambrissés, décorés de meubles de prix et de magnifiques tapis.

C'est Bob Beckworth Junior, dit "Little Bob", qui est à la tête du projet d'aménagement. Ce petit homme grassouillet aux cheveux gominés a environ 30 ans ; il porte de beaux costumes sur mesure achetés à Boston - ce qui fait dire aux habitants d'Arkham qu'il fait partie de "ces nouveaux riches qui regardent de haut les honnêtes travailleurs".

Si les investigateurs ont découvert la chambre secrète, il se montre vivement intéressé : de nouvelles fouilles organisées par la police retarderaient la reprise des travaux. A supposer qu'ils n'aient pas encore averti le commissariat, il tentera habilement d'acheter leur silence afin d'éviter tout nouveau délai.

S'ils lui demandent la permission d'explorer le chantier, le promoteur refuse tout net : c'est l'affaire de la police ; d'ailleurs, l'exécuteur testamentaire de Checkley s'est déjà déclaré satisfait, et si de nouveaux objets étaient mis à jour, comme il y a eu meurtre, les héritiers potentiels devraient passer par le tribunal pour les récupérer. Cela dit, Beckworth n'est pas incorruptible : si les personnages lui proposent 50 dollars, il les autorisera à visiter librement le chantier - à condition que la police soit d'accord, bien entendu.

Si vous le désirez, le promoteur précise que Willard Crossman, l'exécuteur testamentaire, a mis en vente les biens personnels de Checkley, dont sa bibliothèque. Il sait que Ed Tillinghast, le marchand de livres anciens de Gedney Street, a racheté celle-ci et il conseille aux investigateurs d'aller le voir.

C'est la salle des ventes Billinger, dans le *block* 500 de Garrison Street, qui a organisé la vente aux enchères des biens immobiliers et procède actuellement à la vente des meubles.

Beckworth affirme que sa société a simplement racheté la villa et la propriété qui l'entoure.

Willard Crossman, l'Exécuteur Testamentaire

Crossman, qui a aujourd'hui près de 70 ans, était un ami de longue date de Jason Checkley. Contrairement à ce dernier, héritier d'une famille fortunée, il est né dans la pauvreté et doit à son seul travail d'avoir réussi dans le commerce et les assurances.

Au fil des années, il a pris les manières du grand monde et s'est habilement introduit dans les milieux huppés de la ville, mais le battant franc et direct qu'il était n'est pas mort pour autant. Malgré leurs différences, lui et Checkley étaient très liés.

Crossman est un vieil homme ventripotent aux cheveux blancs, qui souffre de plusieurs maladies graves. Il se trouve actuellement à l'Hôpital Sainte Marie, mais bien qu'affaibli et conscient qu'il n'en a sans doute plus pour longtemps, il n'a rien perdu de son autorité et de sa vivacité. Malgré l'interdiction des médecins, il continue de fumer ses huit ou dix havanes quotidiens.



Willard Crossman

Si les personnages l'interrogent, il leur confie que Checkley lui a légué un beau coupe-papier en bois d'ébène incrusté d'ivoire, mais qu'à part cet objet, tout ce qui n'avait pas déjà été vendu à la Beckworth Development Co. se trouve chez Billinger (à la salle des ventes) ou chez Tillinghast (le marchand de livres anciens).

Si on lui parle du squelette et des bijoux retrouvés dans la cave, il déclare sans sourciller qu'il ignore tout de cette affaire, si ce n'est que Checkley n'était pas homme à commettre un meurtre ; c'est sans doute un domestique qui a fait le coup. Il y a fort peu de chances que Crossman révèle son secret, car cela porterait atteinte à la réputation de son vieil ami.

Il ignore tout de la chambre secrète. Si les personnages lui en parlent, un jet de Psychologie réussi leur révélera qu'il est cette fois vraiment surpris - il croyait connaître tous les dessous de l'affaire et s'aperçoit que non. S'ils peuvent lui présenter une preuve tangible de l'existence des enfants zombis qui y étaient enfermés, mettons un croquis ou une photo de l'un d'eux, il les reconnaîtra avec horreur et dira tout ce qu'il sait.

Si les investigateurs lui demandent ce qu'il pense de Mme Andrew Estheridge, il répondra que c'est une mythomane qui a profité des malheurs de Checkley pour faire main basse sur son argent. Crossman est un matérialiste convaincu qui ne croit ni aux sciences occultes ni à l'au-delà. Checkley s'y était intéressé après la mort des siens - chose naturelle vu la tragédie qui l'avait frappé - et il en avait souvent discuté avec son ami.

Si les joueurs réussissent un jet de Crédit, Crossman ajoutera que Jason avait des ennuis d'argent depuis plusieurs années, mais qu'il était trop fier pour accepter l'aide de ses connaissances et même de ses plus proches amis.

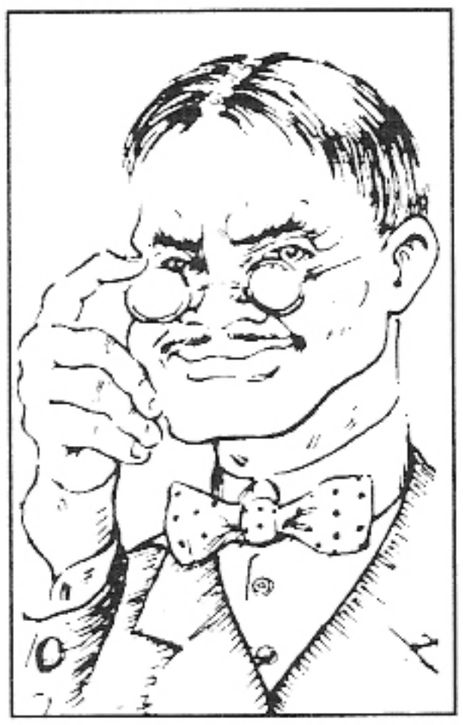
La Bibliothèque De L'Université

Les personnages y chercheront peut-être des renseignements sur les pratiques vaudou. Quatre heures de recherches et un jet de Bibliothèque réussi leur permettront de trouver un livre publié en 1902 par un certain A.M. Asher et intitulé *Rites et Religions Vaudou*. Il faut huit heures pour lire cet ouvrage consacré aux zombis, à la magie noire, aux phénomènes de possession et à divers autres sujets du même genre. Moyennant un jet de Lire/Ecrire Anglais réussi (le texte est dense et assez abstrus), le personnage bénéficiera d'un bonus d'1D3 en Occultisme à la fin de l'aventure.

Dans le chapitre intitulé "Les Sorciers Vaudou", on trouve le dessin d'un collier sacré qui ressemble étonnamment à celui découvert à côté du squelette. Quelques pages plus



Mme Andrew Estheridge



Edwin Tillinghas

loin, une photo datée de 1892 représente un policier de la Nouvelle-Orléans qui pose à côté de trois prisonniers noirs traînant de lourdes chaînes - deux hommes et une femme qui, précise la légende, ont été arrêtés pour meurtre et pratiques sacrilèges.

La prisonnière est une femme entre deux âges, assez petite. Un jet de Trouver Objet Caché réussi permet de remarquer qu'elle porte les mêmes bijoux que ceux retrouvés à côté du squelette non identifié, découvert dans la cave de Checkley.

Le texte en vis-à-vis ne donne que son prénom : Marsella. Il précise qu'elle s'est évadée peu avant le procès et qu'elle n'a jamais été retrouvée. Ses complices ont été découverts morts dans leurs cellules : la cause de leur décès est restée un mystère.

Mme Estheridge

C'est la veuve et l'unique héritière d'un propriétaire de filature. Elle a 63 ans et habite une grande villa au numéro 288 de W High Street. Amie de Jason Checkley, vice-présidente et bienfaitrice de son institut, elle croit fermement à la parapsychologie. Elle a l'esprit vif et la langue bien pendue.

Elle acceptera de répondre à quelques questions, mais les investigateurs devront d'abord lui préciser l'objet de leur visite et s'en tenir à ce qui s'y rapporte directement. Pour obtenir d'autres informations, un, voire plusieurs jets de Crédit réussis seront nécessaires, à moins qu'un des membres de l'équipe ne connaisse personnellement Mme Estheridge ou certains de ses amis.

Si on l'interroge sur l'existence de biens que Checkley n'aurait pas mentionnés dans son testament, elle dira qu'il lui avait remis, il y a de cela plusieurs années, la clef d'un coffre de l'Arkham First National Bank (150 E Hyde Street), ainsi qu'une lettre l'autorisant à ouvrir ce coffre à sa mort. Le choc que lui a causé le décès de son ami, puis l'annonce de l'hospitalisation de son exécuteur testamentaire l'ont jusqu'ici empêchée de le faire. "Nous avons toujours pensé," dit-elle au passage "que M. Crossman était un homme aux vues étroites et à l'esprit alourdi par l'excès de viandes rouges". Elle ne sait pas s'il connaît l'existence du coffre (il l'ignore).

Elle ajoute que Checkley tenait un journal et que celui-ci mentionne peut-être des biens ne figurant pas dans son testament. Il était relié en volumes, précise-t-elle, de sorte qu'il aura probablement été vendu en même temps que les autres livres de la bibliothèque.

Si les investigateurs parviennent à gagner sa confiance, la veuve accepte d'aborder d'autres sujets. Elle leur confie par exemple que Checkley avait été terriblement bouleversé par la mort de ses trois enfants. Malgré leurs efforts conjugués, ils n'étaient jamais parvenus à entrer en communication psychique avec eux ni avec leur mère. Bien qu'il crût au spiritisme, Checkley semblait d'ailleurs persuadé que ces tentatives étaient vouées à l'échec.

Il était particulièrement intéressé par certaines pratiques magiques primitives axées sur la résurrection des morts. D'après Mme Estheridge, cet attachement obsessionnel à l'éphémère vie physique prouvait bien qu'il n'avait pas surmonté son drame personnel.

La veuve avait investi beaucoup d'argent dans l'Institut de Recherche Parapsychologique, bien plus que Checkley, qui n'en avait plus les moyens. Tous les papiers doivent, d'après elle, se trouver dans le dossier de dépôt de bilan conservé au tribunal de Salem (si les investigateurs font le voyage, ils en auront confirmation : dans cette aventure, c'est bien elle qui avait pris les plus gros risques financiers, et elle l'a payé cher).

Mme Estheridge ne sait rien qui puisse expliquer les macabres découvertes faites dans les caves de la villa. Elle trouvait simplement curieux que Checkley continue de vivre seul dans cette immense maison assez décrépite, d'autant qu'à sa connaissance, il ne recevait jamais personne. Elle n'est entrée chez lui qu'une fois, peu après la mort de sa femme : la maison était poussiéreuse et en désordre, mais il n'y avait là rien d'anormal.

Mme Andrew Estheridge

FOR 10	CON 10	TAI 9	INT 17	POU 14
DEX 10	APP 11	EDU 19	SAN 45	PdV 10

Bonus aux Dommages : +0

Compétences : Anthropologie 25% ; Archéologie 10% ; Bibliothèque 35% ; Lire/Ecrire Allemand 55% ; Occultisme 75%.

Le Coffre à L'Arkham First Bank

Il contient quelques pages du journal intime de Checkley et une lettre d'aveux (voir document n°3).

Le Marchand De Livres Anciens

C'est lui qui possède le journal et les ouvrages occultes de Checkley. Il a racheté toute sa bibliothèque à Willard Crossman. Les livres sont encore emballés dans des cartons rangés dans le sous-sol de son magasin.

Aux yeux de la loi, ils sont maintenant sa propriété et les investigateurs devront lui demander l'autorisation de fouiller les cartons. Peut-être n'acceptera-t-il pas immédiatement.

Il faut huit heures à un personnage seul pour examiner le contenu de tous les cartons. Le journal de Checkley couvre près de quarante ans, et tous ses tomes sont identiques ; un fois qu'on en a trouvé un, il est facile de repérer les autres. Pour retrouver d'autres titres, il faut par contre réussir un jet de Trouver Objet Caché car le sous-sol, bas de plafond, est très mal éclairé.

Une fois que les investigateurs ont retrouvé tous les tomes du journal, Tillinghast, jubilant intérieurement, leur en demande 100 dollars - "C'est une chronique historique d'une valeur inestimable ! Pensez donc, la vie quotidienne d'une pittoresque petite ville de Nouvelle-Angleterre à la fin du siècle dernier et au début de celui-ci..." Même après un âpre Marchandage, il ne descendra pas en dessous de 10 dollars.

EXTRAITS DU JOURNAL DE CHECKLEY

7 août 1905 : Marsella est d'accord. J'ai eu du mal à réunir les 500 dollars qu'elle me demande, mais elle promet de me rendre mes bien-aimés enfants. J'ai donné congé aux domestiques pour quelques jours et j'ai préparé la cave comme elle me l'avait demandé.

8 août 1905 : Jour maudit entre tous ! Lorsque j'ai réalisé ce qu'elle avait fait, j'ai perdu l'esprit. Mes mains se sont refermées sur son cou et je l'ai étranglée comme j'aurais fait avec un de ses poulets. Quand j'ai retrouvé mon sang-froid, elle était morte. Dieu merci, je peux compter sur l'aide de Willard !

9 août 1905 : Les cercueils ont été placés dans notre caveau aujourd'hui. Il y a trop d'enterrements ces temps-ci pour que les gens y regardent de trop près. Mais maintenant, que faire d'*eux* ?

J'ai dissimulé le corps de Marsella et ses maudits objets de culte.

10 août 1905 : Ils ont un appétit terrifiant. Je leur porte régulièrement à manger, mais ils ne semblent pas chercher la communication. Je ne me sens pas en confiance avec eux.

11 août 1905 : J'ai renvoyé les domestiques et leur ai demandé d'emporter immédiatement leurs affaires. Tant que ces trois créatures se trouveront dans la cave, je dois rester absolument seul. J'ai l'intention de dissimuler l'entrée de la pièce avec un panneau de bois.

12 août 1905 : Aujourd'hui, l'un d'eux m'a attaqué. C'était Adam. J'allais ramasser son plat quand il m'a sauté dessus par derrière. C'est un vrai miracle que j'aie réussi à parer le coup et à sortir de la cave. Je vais être forcé de me comporter avec eux comme avec des animaux.

13 août 1905 : Peut-être est-il possible de les guérir ? Qui sait si le remède n'est pas à portée de main ? Dussé-je y passer le reste de ma vie, je les sauverai. A partir d'aujourd'hui, je ne parlerai plus d'eux dans ce journal.

LES AVEUX DE CHECKLEY

1er janvier 1906

Je soussigné Jason Checkley, déclare être entièrement responsable de la mort de la domestique de couleur Marsella. Victime de ses pratiques atroces, j'ai perdu l'esprit et l'ai étranglée de mes mains.

J'ai laissé dans ma cave trois dangereuses créatures qu'il faut absolument détruire. Elles n'ont d'humain que l'apparence. N'ayez pas pitié d'elles. Le plus sûr moyen de les éliminer est décrit à la page 284 des *Hiéroglyphes Nyhargoes*, ouvrage que vous pourrez trouver dans ma bibliothèque.

Dieu ait pitié de mon âme
Jason Checkley

Document N° 3

Les 43 volumes du journal de Checkley contiennent de brèves notes prises au jour le jour. Chacun d'eux compte environ 65 000 mots, et l'écriture est très lisible : il faut à peine trois heures pour lire un tome, soit environ 130 heures pour parcourir l'ensemble du journal.

On n'y trouve rien d'extraordinaire jusqu'à la mort des enfants de Checkley. Chose curieuse, les pages suivantes, couvrant la semaine du 7 au 13 août 1905, ont été arrachées (voir document n° 3).

Par la suite, Checkley fait fréquemment allusion à ce qu'il appelle son "problème", et il consacre visiblement beaucoup de temps et d'énergie à tenter de le résoudre (voir document n° 4).

Les deux événements les plus marquants relatés dans les derniers tomes du journal sont l'ouverture et la fermeture de l'Institut de Recherche Parapsychologique. Le nom de Mme Estheridge est fréquemment mentionné, toujours avec respect.

EXTRAIT DU JOURNAL DE CHECKLEY

Le colis de Londres est arrivé aujourd'hui. Les deux livres étaient en bien meilleur état que je ne l'espérais. Je ne remercierai jamais assez Mme Estheridge d'avoir consenti à cette dépense. Ces ouvrages enrichiront grandement notre bibliothèque, et ils semblent contenir de nombreuses informations susceptibles d'éclairer mon problème.

Les Hiéroglyphes Nyhargoes sont la traduction de symboles gravés sur les parois d'une galerie souterraine découverte dans les ruines d'une antique cité africaine. Dans les milieux universitaires, on a prétendu qu'elle était complètement fantaisiste, mais elle évoque des pratiques trop voisines de celles des sorciers haïtiens pour être l'œuvre d'un imposteur. Son auteur est mort dans des circonstances mystérieuses et l'on prétend qu'il était le seul à connaître l'emplacement des étranges ruines.

Quant aux *Chants Dhols*, c'est un livre assez abstrus, surtout pour moi qui ne connais pas grand-chose en musique. Peut-être contient-il quand même des éléments intéressants.

Document N° 4

Les deux livres cités dans le Document N° 4 se trouvent eux aussi dans le sous-sol du magasin de Tillinghast. Leurs titres ne figurent ni sur la couverture, ni sur le dos. En cherchant les tomes du journal de Checkley, les investigateurs les ont passés sans y prêter attention. S'ils ont fouillé les cartons il y a peu de temps, l'un des membres de l'équipe peut les retrouver en une heure ; sinon, il faudra quatre heures et deux jets de Trouver Objet Caché réussis.

A supposer que les personnages n'aient pas encore acheté le journal de Checkley, Tillinghast leur demande 45 dollars pour *Les Hiéroglyphes Nyhargoes* et 25 pour les *Chants Dhols*. S'ils reviennent quelques jours plus tard, le prix aura doublé.

Christchurch Cemetery

Le caveau de la famille Checkley, en beau marbre du Vermont, est assez loin de l'allée centrale du cimetière. Une lourde chaîne et un cadenas en ferment les portes.

DEUX NOUVEAUX LIVRES DU MYTHE

Les Hiéroglyphes Nyhargoes

Ce livre a été écrit en 1879 par un certain Lord Waite, archéologue amateur anglais qui, quelques années auparavant, avait prétendu avoir découvert des ruines préhistoriques dans la jungle centre-africaine. Au retour de l'expédition, tous ses compagnons étaient morts avant d'avoir atteint l'embouchure du Congo.

Waite a traduit les reproductions par frottis qu'il avait faites de hiéroglyphes gravées sur les parois d'une galerie souterraine. Malheureusement, son livre n'a rencontré que railleries auprès des archéologues et des linguistes professionnels. Peu de temps après sa parution, l'explorateur est mort écrasé par un train. S'est-il jeté sur la voie ? Est-il tombé du quai ? A-t-il été poussé ? Le mystère demeure.

La lecture des *Hiéroglyphes Nyhargoes* (bonus en Mythe : 3% ; multiplicateur de sort : x 2 ; perte de SAN : 1D4) exige un jet de Lire/Ecrire Anglais réussi et trois jours de travail.

Certains chapitres concernent les mort-vivants en général, mais la plupart sont consacrés aux méthodes permettant de contrôler ou de détruire ces entités. Le livre contient les formules d'au moins deux sorts : Appeler des Zombis et Détruire un Zombi.

Les Chants Dhols

Avant la Grande Guerre, Heinrich Zimmerman, auteur de cet ouvrage, a mené des études sur les rythmes complexes des percussionnistes d'Afrique occidentale et a prétendu y trouver d'étranges ressemblances avec les musiques des Caraïbes héritées de l'époque de Christophe Colomb.

La lecture de son ouvrage exige un jet de Lire/Ecrire Allemand, un jet d'INT x 2 et un jet de Chanter ou de Jouer d'un Instrument réussis. Elle coûte 1D6 points de SAN, mais permet de gagner 6% en Mythe de Cthulhu et d'apprendre deux sorts : Appeler / Congédier Ahtu, et Invoquer/Contrôler un Veerla.

Les formules de ces sorts se présentent sous la forme de mélodies incantatoires dont seuls la voix humaine ou un instrument à cordes parfaitement juste peuvent restituer les subtilités. Pour qu'ils agissent, il faut réussir un jet de Chanter ou de Jouer d'un Instrument lorsqu'on les lance.

QUATRE NOUVEAUX SORTS

Appeler Des Zombis

Ce sort agit sur tous les zombis se trouvant à moins d'un kilomètre et demi du personnage qui le lance et coûte à celui-ci 2 points de Magie et 1D3 points de SAN.

Pour jouer ou chanter la mélodie incantatoire, on doit attendre la tombée de la nuit, tracer un cercle sur le sol et se placer au centre. Tant qu'on reste à l'intérieur, on est protégé contre les mort-vivants que l'on a invoqués. Le cercle ne peut contenir que quatre personnes.

Les zombis approchent, puis s'arrêtent net à la limite du cercle et observent ceux qui se trouvent à l'intérieur avec convoitise. Ils sont condamnés à rester là jusqu'à l'aube, incapables de fuir si on les attaque.

Apprendre la mélodie incantatoire demande un jour de travail et un Jet d'INT x 5 réussi.

Détruire Un Zombi

Ce sort n'agit que sur un zombi à la fois, et celui qui le lance perd 5 points de Magie et 1D4 points de SAN.

Le personnage doit chanter ou jouer une courte mélodie, briser le cou d'un oiseau vivant et lancer le corps du volatile sur le Zombi. Celui-ci tombe aussitôt à terre et se décompose rapidement.

Il faut deux heures et un jet d'INT x 5 pour apprendre ce sort, mais la traduction qui figure dans les *Hiéroglyphes Nyhargoes* est équivoque, de sorte que le personnage a 50% de chances de l'interpréter de manière incorrecte.

Appeler/Congédier Ahtu

Ahtu est l'une des 999 incarnations de Nyarlathotep ; son culte est surtout répandu en Afrique centrale et australe. Cette entité se manifeste sous la forme d'une colonne de matière noire et visqueuse, d'environ 15 mètres de diamètre, qui surgit brusquement de terre.

On peut l'Appeler au moyen d'une amulette représentant un œil à trois pupilles entouré de flammes. Il est préférable de la diviser en deux parties que l'on conservera en des lieux différents afin d'éviter de provoquer accidentellement l'apparition du monstre. On pense qu'Ahtu ne peut être Appelé que dans certains endroits d'Afrique, mais il existe peut-être des lieux favorables sur d'autres continents.

Invoquer/ Contrôler Un Veerla

On pense que les Veerla, ou V'leras, sont des entités étrangères à notre univers. Aucune arme et pratiquement aucun sort ne peuvent atteindre ces êtres quasi immatériels. En tant que serviteurs, ils sont surtout utilisés pour récupérer des objets dans des endroits dangereux ou pour attaquer des ennemis.

Apprendre le sort qui permet d'en Invoquer un et de le Contrôler exige 2 points de POU, 1D6+2 points de SAN et deux mois d'études assidues (pour assimiler les complexes notions de géométrie extra-dimensionnelle liées à l'existence de ces étranges entités).

Ce sort permet de faire apparaître un Veerla pour lui confier une mission donnée. Les rites à observer sont assez longs et coûtent au personnage 1D6+3 points de Magie et 1D6 points de SAN.

Celui-ci doit graver un symbole complexe sur une surface noire ou blanche, puis s'accroupir dessus pour sacrifier de petits animaux et agiter des crécelles que lui tendront ses assistants (il est difficile d'accomplir seul ce rituel). Il doit ensuite brandir au-dessus de sa tête deux mains humaines provenant d'un cadavre enterré depuis moins d'une semaine ; le Veerla manifeste sa présence en saisissant la main gauche, qui se met à flotter en l'air comme par magie.

Avant de lui désigner télépathiquement sa victime, le personnage doit regarder celle-ci ou se concentrer sur son image mentale. Il ne peut attendre que 24 heures pour confier sa mission au Veerla ; passé ce délai, l'entité sera repartie comme elle était venue.

Le Veerla attaque sa cible désignée en tentant de prendre possession de son corps, opposant pour ce faire son POU fixe de 22 à celui de sa victime. S'il échoue, il s'enfuit immédiatement et on doit recommencer l'Invocation pour qu'il tente une nouvelle attaque. S'il réussit, sa victime perd 1D8 points de SAN. Le Veerla renouvelle ses attaques jusqu'à ce qu'elle soit devenue temporairement ou définitivement folle, puis il prend possession de son corps.

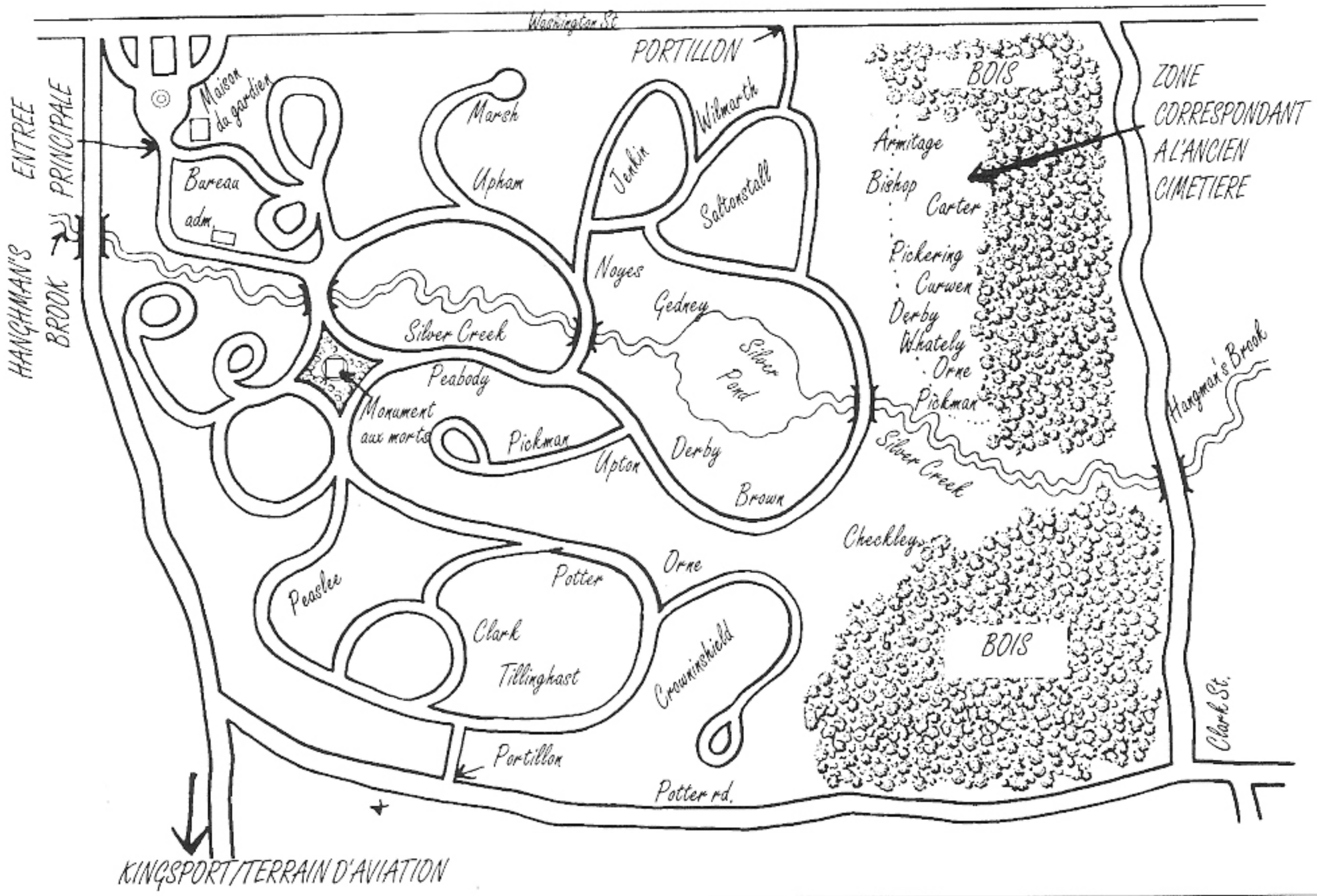
Si on lui désigne pour cible un cadavre, celui-ci devient en quelque sorte sa marionnette sans qu'aucun jet POU contre POU ne soit nécessaire.

Dans les deux cas, le Veerla demeure prisonnier du corps qu'il habite jusqu'à ce que les points de vie de ce dernier soient épuisés (ce qui peut prendre plusieurs dizaines d'années voire des siècles).

La personne possédée perd toute faculté de raisonnement et se met à errer comme une âme en peine - invoquer un Veerla est l'une des méthodes possibles pour créer un zombi.

L'apparition d'un Veerla, créature éthérée et informe, coûte 0/1D4 à tous ceux qui en sont témoins.

CHRISTCHURCH CEMETERY



Si les investigateurs y touchent, le cadenas tombe : quelqu'un l'a scié puis soigneusement replacé entre deux maillons de la chaîne. Ils n'ont qu'à tirer celle-ci pour entrer.

A l'intérieur, reposent plusieurs générations de membres de la famille Checkley. Les murs, hauts de trois mètres, sont couverts de petites dalles de marbre dont chacune porte une inscription gravée (un nom suivi de deux dates) et dissimule une niche abritant un cadavre.

Ces dalles sont fixées avec du ciment. A supposer que les investigateurs jettent un coup d'Œil, même distrait, sur celle de Jason Checkley, ils s'apercevront qu'elle est descellée. Le cercueil qui se trouve derrière a été fracturé ; en l'ouvrant, on découvre le corps de Checkley - moins ses mains, qui ont été tranchées net au niveau des poignets (perte de SAN 1/1D3+1). Elles ont été emportées par le mystérieux Dr. Marquis.

Les autres dalles sont intactes. Il faut 20 minutes pour en desceller une à l'aide d'un marteau et d'un burin, et cela fait pas mal de bruit. Les cercueils des trois enfants de Jason contiennent des sacs de sable d'un poids équivalent à celui des cadavres qu'ils devraient renfermer.

Un jet de Suivre une Piste réussi permet de repérer des empreintes de pas enfantins laissées par la petite Jessica devant le caveau. Si les joueurs réussissent deux jets de Suivre une Piste successifs, leurs personnages parviendront à les suivre jusqu'à la tanière de l'enfant zombi, située dans la partie sud du cimetière. Là, moyennant un jet de Chance réussi, ils découvriront un bout de vichy bleu provenant de la robe de l'enfant, identique à celui qu'ils ont peut-être trouvé par terre dans la chambre secrète.

DE NOUVELLES PISTES

Indépendamment des actes des investigateurs, huit faits marquants surviennent au cours de cette aventure. Ils vous permettront de présenter aux joueurs des lieux et des indices nouveaux. Le premier est simplement décrit dans le scénario, les autres sont présentés sous forme de coupures de journaux à remettre aux joueurs. Certains doivent s'enchaîner dans un ordre déterminé (voir explications ci-dessous), mais vous pouvez introduire les autres quand bon vous semblera.

Le mystérieux homme de couleur qui se fait appeler Dr. Marquis est un prêtre vaudou venu de la Nouvelle-Orléans pour récupérer les bracelets trouvés à côté du squelette de Marsella. La police refusant de les lui remettre, il tente de cambrioler le commissariat - sans succès. En désespoir de cause, il tranche les mains de feu Jason Checkley et les utilise pour invoquer un Veerla, qu'il charge de dérober les bijoux. En pénétrant dans le commissariat, le monstre attaque un policier. Les faits 1, 3, 7 et 8, liés aux agissements de Marquis, doivent se dérouler dans cet ordre.

Chaque fois, la police est au courant avant les journaux. Si les personnages se sont liés d'amitié avec l'inspecteur Harrigan, il les prévient par téléphone, ce qui leur permet d'aller enquêter sur place plus rapidement. En examinant

les lieux où sont passés les zombis, ils peuvent, si vous le désirez, découvrir des empreintes de pas, des bouts de tissu ou d'autres indices.

A supposer qu'ils tentent d'interroger le policier qui a été agressé par le Veerla, un jet de Psychanalyse réussi sera nécessaire pour lui rendre sa lucidité le temps qu'il raconte la scène.

S'ils fouillent la chambre du Dr. Marquis après que celui-ci s'est enfui, ils n'y trouveront pas grand-chose d'intéressant, à part les mains de Jason Checkley (perte de SAN 0/1D2), à supposer qu'elles soient encore là - Sprague, le médecin légiste, les emportera dès que la police aura terminé de passer la pièce au peigne fin.

Rien ne vous empêche d'imaginer d'autres péripéties liées aux agissements du Dr. Marquis.

Les enfants zombis sont à l'origine des faits 4, 5 et 6.

Fait N° 1

Il a lieu au commissariat d'Arkham, avant ou après la première visite des investigateurs (à vous de décider).

Un soir, un grand homme de couleur portant des lunettes vient réclamer le corps et les bijoux découverts dans la villa de Checkley. Il se présente comme étant le Dr. Marquis, domicilié à la Nouvelle-Orléans. Les papiers d'identité qu'il présente aux policiers sont d'une authenticité douteuse et, de toute manière, sa requête ne peut être examinée avant la fin de l'enquête officielle. L'homme quitte le commissariat après avoir laissé aux policiers une adresse ou ils sont censés pouvoir le contacter (elle s'avérera fausse).

Si les personnages sont en bons termes avec l'inspecteur Harrigan qui s'occupe de l'affaire Checkley, il leur signalera l'incident.

LES ENFANTS ZOMBIS

Les enfants de Jason Checkley n'ont pas changé depuis le jour où ils ont été ressuscités.

Ils n'ont pas vieilli d'un jour et ont encore le teint blême des cadavres. Adam et Rosemary, qui étaient morts les premiers, ont la peau blanchâtre et comme marbrée par le froid. Chez Adam, on peut détecter les premiers signes de la décomposition et des boursouflures malsaines. La petite Jessica a par contre gardé son teint de pêche.

Tous trois sont vulnérables aux armes matérielles, mais il est plus efficace et plus sûr d'utiliser contre eux des pouvoirs magiques.

Après s'être évadés de la chambre secrète, ils se sont séparés et se sont mis à errer chacun de leur côté.

Adam a suivi l'autoroute A1 en direction du nord, jusqu'à Harper's Woods, où il a trouvé refuge dans un conduit souterrain passant sous la route.

Rosemary a élu domicile dans l'un des entrepôts abandonnés qui bordent les anciens quais d'Arkham. Pendant la journée, elle se terre dans sa cachette, bien à l'abri au deuxième étage du bâtiment.

Quant à Jessica, elle a marché vers le sud jusqu'à Christchurch Cemetery, et se cache actuellement dans un caveau décrépit situé dans la partie la plus ancienne du cimetière.

A vous de voir de quelle manière utiliser ces personnages afin que l'effet produit soit le plus saisissant possible. Ils ne peuvent ni parler, ni courir, et sont totalement dépourvus d'intelligence sauf lorsqu'il s'agit de trouver de la nourriture, en particulier de la viande fraîche et saignante.

Ne demandez des jets de SAN aux joueurs que si leurs personnages les voient de près (de loin, on dirait des enfants ordinaires, si ce n'est qu'ils sont nus). Si un investigateur tombe successivement nez à nez avec Adam, Rosemary et Jessica, vous pouvez limiter la perte de SAN occasionnée par les deux dernières rencontres, ou carrément n'en tenir aucun compte.

Lorsqu'ils sont affamés ou se sentent acculés, les zombis attaquent systématiquement : ils choisissent leur proie et se précipitent maladroitement sur elle. Ils mordent et griffent jusqu'à ce qu'on les détruise. On peut y parvenir par des attaques physiques répétées, mais on court alors le risque qu'ils tuent une ou deux personnes avant d'être éliminés.

Si un zombi parvient à attraper un investigateur, tous deux rouleront à terre en luttant au corps à corps, ce qui ne facilitera pas la tâche des membres de l'équipe qui chercheraient à intervenir. D'un autre côté, si les personnages utilisent des armes à feu à Arkham, ça ne manquera pas d'attirer l'attention. La meilleure méthode pour éliminer les zombies est sans nul doute la magie.

Adam

L'autoroute A1 prolonge Fédéral Street en direction du nord et s'enfonce au bout d'environ un kilomètre dans la forêt de Harper's Woods, qui couvre près de vingt hectares de terrain vallonné. Cette forêt est sombre et dense ; aucun arbre n'y a été abattu depuis plus de cent ans.

Au milieu du bois, un vieux pont de pierre enjambe Harper's Brook. A chaque extrémité, un conduit de drainage de 60 centimètres de diamètre a récemment été construit pour canaliser les eaux de crue qui menaçaient les fondations du vieux pont. Tant qu'il fait jour, Adam se terre dans le conduit nord ; la nuit, il erre dans la forêt en quête de nourriture.

C'est lui le "fantôme" dont ont parlé les journaux. Sa pâleur cadavérique le rend parfaitement visible la nuit. Il n'a pas cherché à s'approcher de ceux qui l'ont aperçu ; les oiseaux et les petits rongeurs qu'il chasse suffisent à satisfaire son appétit. Cela dit, si l'occasion se présentait de tuer un homme, il ne la laisserait pas passer (l'hiver approchant, ses penchants cannibales ne feront que s'accentuer).

FAIT N° 2

Un Fantôme à Harper's Woods

Trois personnes ont récemment affirmé avoir aperçu un fantôme à Harper's Woods, quelques kilomètres au nord d'Arkham. Dans les trois cas, les témoins roulaient sur l'A1, seuls à bord de leur véhicule et il était plus de minuit.

L'un d'eux, Brian Fosworth, un employé de Benson's Market, a été si terrifié par l'apparition qu'il a failli verser dans le ruisseau d'Harper's Brook avec son camion de livraison.

Selon certaines rumeurs, il y aurait à Harper's Woods des sites que les Indiens considéraient comme sacrés.

Dans le passé, on a souvent signalé la présence de "fantômes" dans la région, mais il s'agissait le plus souvent de jeunes farceurs déguisés avec des draps blancs et l'affaire était vite classée.

Jeunes gens, ne pensez-vous pas qu'il soit un peu tôt pour fêter Halloween ?

Arkham Gazette

Document N° 5



Adam

FAIT N° 3

Tentative De Vol Au Commissariat

La nuit dernière, un mystérieux cambrioleur a essayé de s'introduire dans la salle des objets trouvés après avoir assommé l'agent de service.

Un deuxième policier, qui entrait dans le commissariat, a tenté de le maîtriser, mais le malfaiteur lui a échappé et s'est enfui dans la rue.

Il s'agirait d'un homme de couleur, mince et chauve, mesurant environ un mètre quatre-vingt.

Le commissaire Asa Nichols demande à tous ceux qui l'auraient aperçu ou qui sauraient où il habite de prendre immédiatement contact avec la police.

Arkham Advertiser

Document N° 6

FAIT N° 4

Des Vandales Profanent Christchurch Cemetery

La nuit dernière, un ou plusieurs inconnus ont pénétré dans le cimetière et exhumé un cercueil récemment mis en terre. Le cercueil a été retrouvé ce matin, entièrement déterré, à côté de la tombe fraîchement retournée.

Plusieurs ferrures étaient endommagées, mais elles semblent avoir résisté aux efforts des profanateurs.

Le gardien du cimetière tient à rassurer les parents du défunt : il a été réinhumé et repose désormais en paix.

La police n'a pour instant aucune idée de l'identité du ou des coupables, mais on sait que l'automne est traditionnellement marqué par les plaisanteries douteuses des *fraternities* estudiantines.

Arkham Gazette

Document N° 7

FAIT N° 5

Un Vagabond Agressé Dans River Street

La victime, un dénommé Joe, a été admise à l'Hôpital Sainte Marie tôt ce matin, le visage et le cou lacérés de profondes griffures.

La nuit dernière, à 3h57, la police l'avait trouvé non loin de Garrison Street. Il descendait River Street en courant et en hurlant au secours, mais les agents n'ont pas vu son ou ses poursuivants. Ils l'ont immédiatement conduit au service des urgences.

L'homme affirme avoir été attaqué par une jeune fille au teint pâle, qui a d'abord fait mine de l'embrasser puis l'a sauvagement mordu à la gorge.

Il ne peut justifier d'aucune adresse fixe ; la police pense qu'un chien errant ou un gros rat d'égouts a profité de ce qu'il était endormi dans une ruelle pour le mordre.

Arkham Advertiser

Document N° 8

FAIT N° 6

Meurtre Dans Le Quartier Des Entrepôts

Tôt ce matin, des ouvriers qui se rendaient à leur travail ont découvert le cadavre d'un inconnu non loin du siège de la Lucky Clover Cartage Co.

Selon le coroner, l'homme a été victime de violences et il est probablement mort sous l'effet du choc, à moins qu'il n'ait succombé à une hémorragie.

D'après des rumeurs non confirmées, les blessures constatées au niveau du cou et du visage sont si nombreuses qu'elles empêchent toute identification.

La police poursuit son enquête.

Arkham Advertiser

Document N° 9.

FAIT N° 7

Mystérieux Incident Au Commissariat

Robert E. Logan, agent de police exemplaire travaillant depuis de nombreuses années dans notre ville, a été retrouvé au commissariat ce matin à 5 heures, visiblement en état de choc.

Ses collègues signalent que la porte de la pièce où sont conservés les objets trouvés a été ouverte, mais ils ignorent s'il y a eu vol.

L'agent Logan était de permanence au moment des faits. Pour l'instant, la police semble considérer l'incident comme une affaire interne, mais personne ne met en doute la probité du sergent de ville. Nos lecteurs se rappelleront peut-être que l'an dernier, il avait courageusement porté secours à deux jeunes gens téméraires qui, sans son intervention, se seraient noyés dans la Miskatonic River.

Il est pour l'instant gardé en observation à l'Hôpital Sainte Marie.

Arkham Gazette

Document N° 10

FAIT N° 8

Macabre Découverte Dans Un Hôtel d'Arkham

La police a été appelée au Borden Arms Hotel après que la femme de chambre, Ruby Rankowitz, eut découvert d'atroces indices des agissements peu catholiques d'un pensionnaire qui logeait au troisième étage.

Les policiers horrifiés ont trouvé dans la chambre deux mains humaines enveloppées dans un linge. D'après le Dr. Sprague, elles proviendraient du cadavre d'un homme mort depuis environ une semaine.

La femme de chambre avait appelé le commissariat après avoir trouvé dans la pièce une chèvre découpée en morceaux et de mystérieux symboles peints sur les murs et le plafond.

La police pense que l'occupant de la chambre, un certain Dr. Marquis, a déjà quitté la ville.

Il s'agit d'un homme de couleur assez grand, d'allure distinguée, parlant avec un léger accent français, et apparemment instruit.

Arkham Advertiser

Document N° 11

Quatre personnages peuvent ratisser entièrement Harper's Woods en deux jours. Après chaque journée de recherches, demandez un jet de Suivre une Piste aux joueurs, en leur laissant choisir qui lancera le dé. Si le jet réussit, les investigateurs découvriront des empreintes de pas laissées par Adam ; comme celles éventuellement découvertes près de la villa de Checkley, elles comportent des marques correspondant à des griffes ou des ongles exceptionnellement longs.

A la fin de chaque journée de recherches, demandez également à chaque membre de l'équipe un jet de Chance suivi d'un jet de Trouver Objet Caché. Le personnage du premier joueur qui réussira les deux découvrira un médaillon de style victorien et une chaînette brisée. Les initiales A.C. sont gravées sur le bijou, qui contient deux minuscules photos jaunies représentant un jeune couple - un jet de Savoir réussi permet de reconnaître l'homme : Jason Checkley.

A supposer que les investigateurs décident de passer la nuit cachés dans la forêt afin de surprendre le mystérieux fantôme, il y a 50 % de chances qu'ils aperçoivent Adam (s'ils se sont dispersés, faites un jet de dé par poste d'observation). Le zombi passe assez loin d'eux ; s'ils tentent de l'attraper, il fuit, se cache, ou s'embusque pour attaquer ses poursuivants afin de les manger.

S'il choisit la fuite, il faut réussir 1D3 jets de Trouver Objet Caché successifs pour ne pas le perdre de vue. En cas d'échec, les personnages n'auront cependant aucun mal à suivre ses traces une fois le jour levé. Elles mènent tout droit à sa cachette souterraine.

S'ils tentent de le maîtriser ou de pénétrer dans sa tanière (à quatre pattes, car celle-ci est étroite), Adam attaque.

ADAM, 13 Ans

FOR 17	CON 18	TAI 10	DEX 8	POU 1
Déplacement 7		PdV 14		

Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Griffes 75%, dommages 1D4+1D4*
Morsure 85%, dommages 1D4+1D4
** Une fois qu'il a réussi à mordre son adversaire, Adam ne lâche plus prise et utilise ses deux mains pour le griffer.*
Armure : néant, mais il n'écope que de la moitié des dommages normalement causés par les armes matérielles et ne perd qu'un point de CON lorsqu'il est empalé par une arme non magique.
Compétences : Marcher Comme un Robot 60% ; Se Cacher 55%.
Perte de SAN : 1/1D8

Remarque : Les zombis ne se désintègrent que lorsque leur CON est réduite à 0 ; jusque là, les dommages qu'ils subissent peuvent se traduire par la chute des membres, l'explosion de la tête, des trous béants au niveau du tronc, etc. Mais ils restent "vivants" (si les personnages reçoivent des morceaux de cervelle sur la figure, vous pouvez légitimement demander de nouveaux jets de dé pour déterminer les pertes de SAN). Les zombis peuvent éventuellement être insensibles à certains sorts (à vous de décider).

Adam ne mesure qu'un mètre soixante cinq, mais il est très robuste. Des trois enfants, c'est celui dont le corps a le plus souffert. Son visage est presque noir et ses joues creuses. Il a perdu deux doigts en chassant dans la forêt, et par endroits, la chair corrompue arrachée par les ronces laisse voir ses côtes. Tout son corps est zébré de griffures qui ne saignent pas. Ses yeux sont révulsés. Sa langue, desséchée et racornie, est dure comme du bois. Des insectes et des asticots grouillent sur ses chairs mortes. Il est entièrement nu.

Rosemary

La plupart des grands entrepôts de brique construits à Arkham au début du XVIII° siècle sont aujourd'hui désaffectés. Les propriétaires de certains n'y ont pas mis les pieds depuis le début de la Grande Guerre. Des carcasses de voitures et des détritus divers encombrent River Street et les étroites impasses voisines. C'est ici que s'est installée Rosemary, qui se nourrit de rats, de chiens et de chats errants, de clochards avinés et de vagabonds malchanceux.

Les portes de tous les entrepôts désaffectés sont fermées par des chaînes et des cadenas, mais les clochards qui cherchent un abri pour la nuit trouvent malgré tout moyen d'y entrer. D'énormes rats d'égouts ont élu domicile dans les bâtiments et les ruelles alentours.

Les volets qui ferment les fenêtres sont particulièrement solides, et les portes intérieures et extérieures n'ont rien à leur envier. Les planchers des étages sont exceptionnellement épais ; on voit encore les treuils qui servaient à hisser les marchandises. Seuls les quatre bâtiments loués par la Lucky Clover Cartage Co., les Meubles Anderson et le grand magasin Gleason's ont l'électricité et le chauffage.

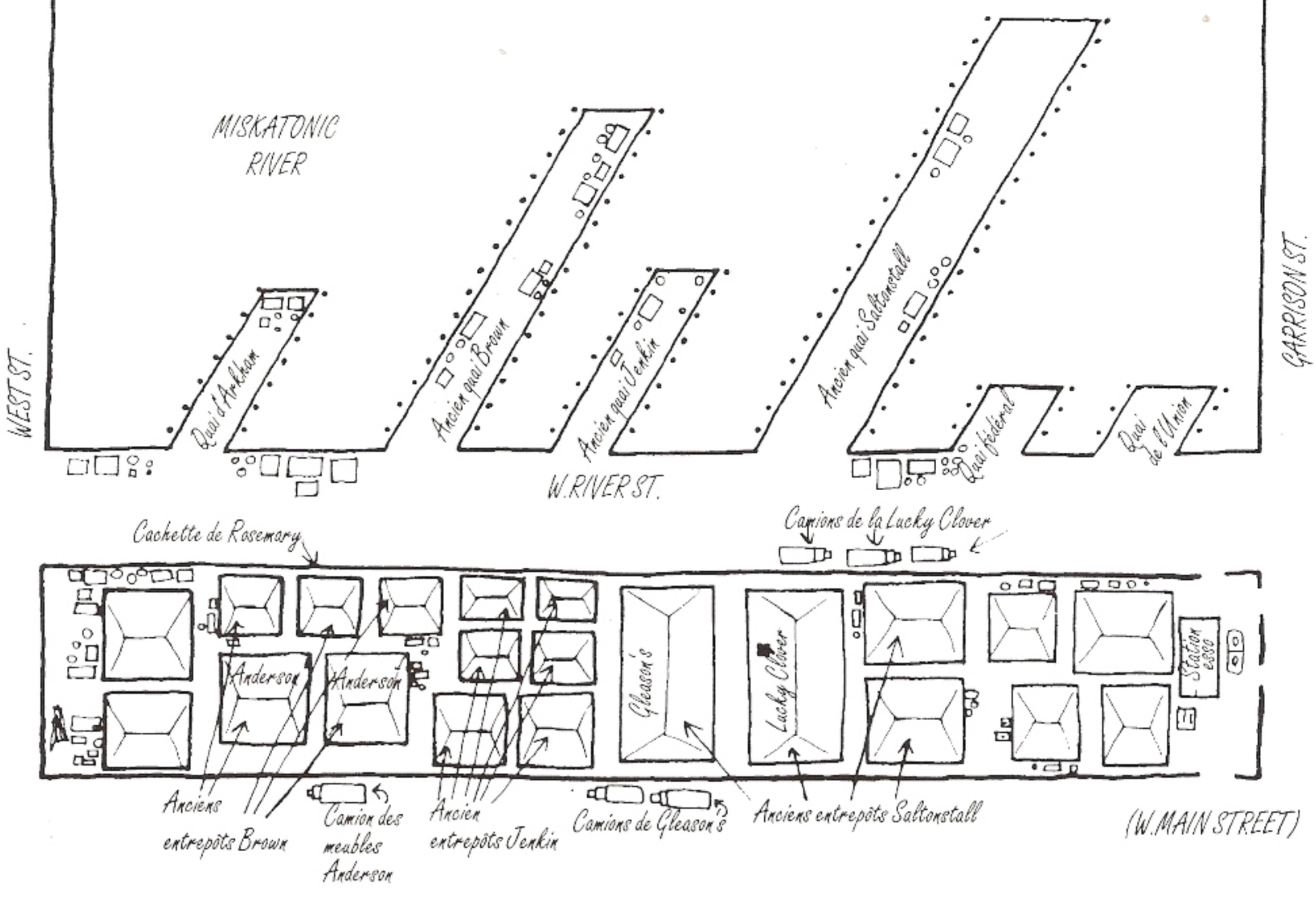
Il n'y a pas grand risque à s'introduire dans les entrepôts désaffectés ; par contre, s'ils opèrent de nuit, les investigateurs devront soigneusement repérer les dépôts des Meubles Anderson et de Gleason's. Dans l'obscurité, si l'on passe par derrière, ces trois grandes bâtisses sinistres, où ne brille aucune lumière, ressemblent comme des sœurs aux bâtiments abandonnés qui les entourent. Leurs portes sont cadenassées de la même manière. Seules les petites enseignes apposées sur les façades donnant sur Main Street permettent de les reconnaître. Ces dépôts sont équipés d'alarmes électriques qui se mettent à hurler dès qu'on tente de forcer les portes ou les volets ; leur puissante sonnerie ne peut manquer d'alerter M. Ace, le fabriquant de coffres qui habite de l'autre côté de la rue.

Pour l'entrepôt de la Lucky Clover Cartage Co., le problème est différent. Un à quatre employés y passent la nuit et leur présence est généralement évidente (ils discutent bruyamment en jouant aux cartes, la porte reste ouverte et la lumière est allumée). Les investigateurs ont cependant intérêt à être prudents : ces gens-là ont de bonnes raisons de se méfier des inconnus qui rôdent autour de leur entrepôt, surtout la nuit. S'ils attrapent un personnage, ils ne lui règleront pas son compte, du moins la première fois, mais ils se souviendront à l'avenir de son visage. Cela dit, ces gangsters ont l'habitude des clochards avinés qui rôdent dans le quartier, et ils ne sursautent pas au moindre bruit.

Rosemary, la fille aînée de Jason Checkley, était jadis une belle jeune fille qui faisait la fierté de ses parents. Aujourd'hui, ses yeux révulsés, son visage blême, ses joues creuses et ses longs cheveux noirs tout emmêlés la rendent positivement hideuse.

Elle a élu domicile dans l'une des bâtisses décrépites qui bordent les docks. Comme celles de tous les autres entrepôts, les portes sont cadenassées ; mais le loquet des volets de la fenêtre située la plus à l'est sur la façade sud est cassé - c'est par là que passe Rosemary.

LA TANIERE DE ROSEMARY (quartier des entrepôts)





Rosemary

Elle s'est lassée de manger des rats et leur préfère maintenant les clochards et les vagabonds qui traînent dans le quartier. Des trois enfants zombis, c'est elle qui a commis le plus d'agressions.

A moins d'utiliser des procédés magiques pour la faire sortir de sa cachette, les investigateurs devront monter une planque dans le quartier des entrepôts. Passé minuit, ils ont 80% de chances de l'apercevoir (s'ils se sont dispersés, faites un jet de dé par poste d'observation). Une fois repérée, elle va se cacher pour tendre une embuscade à ses poursuivants et, si son attaque échoue, elle prendra la fuite. Comme elle ne peut courir, les personnages n'auront aucun mal à la suivre jusqu'à sa tanière, où elle attendra, tapie dans un coin sombre, prête à leur bondir dessus.

Rosemary mesure environ un mètre soixante cinq et elle est douée d'une force peu commune. Son corps avait déjà commencé à pourrir lorsqu'elle a été ressuscitée, mais, de loin, cela ne se voit pas. Son ventre et ses cuisses sont couverts de profondes griffures. Comme celle de son frère, sa langue est dure, racornie et desséchée. Des vers jaunes et marron ont creusé des galeries dans ses chairs mortes. Elle est entièrement nue et porte au poignet un bracelet en or sur lequel on peut lire : "A Rosemary, notre fille bien-aimée".

ROSEMARY, 15 Ans

FOR 16 CON 18 TAI 10 DEX 6 POU 1
Déplacement 7 PdV 14
Bonus aux Dommages : +1D4
Armes : Griffes 80%, dommages 1D4+1D4*
Morsure 80%, dommages 1D4+1D4
** Lorsqu'elle réussit à mordre son adversaire, elle ne lâche plus prise et utilise ses deux mains pour le griffer.*
Armure : néant, mais elle n'écope que de la moitié des dommages normalement causés par les armes matérielles et ne perd qu'un point de CON lorsqu'elle est empalée par une arme non magique.
Compétences : Marcher Comme un Robot 60% ; Se Cacher 55%.
Perte de SAN : 1/1D8

Remarque : Les zombis ne se désintègrent que lorsque leur CON est réduite à 0 ; jusque là, les dommages qu'ils subissent peuvent se traduire par la chute des membres, l'explosion de la tête, des trous béants au niveau du tronc, etc. Mais ils restent "vivants" (si les personnages reçoivent des morceaux de cervelle sur la figure, vous pouvez légitimement demander de nouveaux jets de dé pour déterminer les pertes de SAN). Les zombis peuvent éventuellement être insensibles à certains sorts (à vous de décider).



Jessica

Jessica

Elle s'est installée dans un vieux caveau recouvert par la végétation, situé dans la partie la plus ancienne du cimetière. Ceux qui reposent là ont été enterrés à la fin du XVIII[e] siècle, c'est-à-dire bien avant que Christchurch n'achète le terrain. Un petit sentier nettement marqué part de la concession de la famille Carter et s'enfonce dans le bois sur une vingtaine de mètres ; il conduit à un vieux caveau de brique à demi effondré, construit sur le flanc d'un tertre et fermé par un portillon de fer rouillé. Jessica s'y réfugie tous les matins à l'aube et n'en ressort qu'à la tombée de la nuit.

Elle n'a pas un appétit aussi dévorant que son frère et sa sœur. Les écureuils et autres petits animaux qu'elle parvient à attraper suffisent généralement à apaiser sa faim ; cependant, faute de gibier, elle a - au moins une fois - tenté de déterrer un cadavre récemment inhumé.

Si les investigateurs se cachent dans le cimetière pendant la nuit, ils ont 35% de chances de la voir fureter entre les tombes. Ils n'auront ensuite aucun mal à la suivre jusqu'à sa tanière, où elle se tapit dans l'ombre, prête à bondir. Jessica se rend souvent jusqu'au caveau des Checkley, où elle a détecté la présence d'un cadavre relativement "frais". Si un personnage se cache à proximité pour tenter de la surprendre, il a 85% de chances de l'apercevoir.

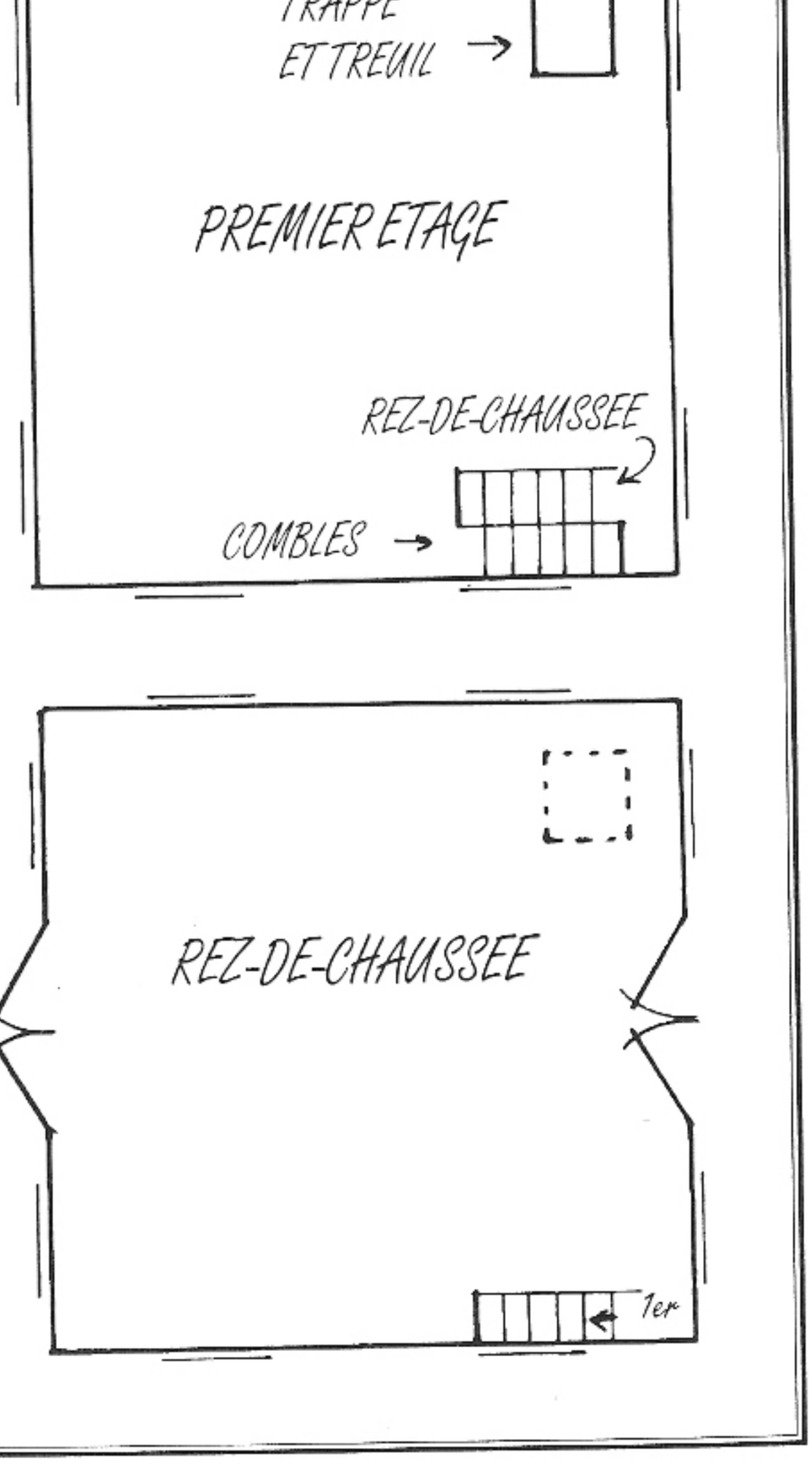
Un jet de Chance réussi permet de découvrir un petit bout de vichy bleu près du caveau.

Jessica ne mesure qu'un mètre quarante mais elle est exceptionnellement forte pour une enfant de sa taille. Son corps est pratiquement intact ; il faut se trouver nez à nez avec elle pour remarquer les ravages de la mort. Elle a perdu son gros orteil gauche, et ses fesses, son dos et ses jambes sont couverts de griffures. Elle aussi a les yeux révulsés et la langue dure comme du bois. Des vers de terre rosâtres ont creusé des galeries dans son corps ; certains s'échappent de son nombril et de ses oreilles. Quelques lambeaux de vichy bleu, tout ce qu'il reste de sa petite robe, lui couvrent le cou et les épaules.

JESSICA, 9 Ans

FOR 12 CON 14 TAI 8 DEX 6 POU 1
Déplacement 7 PdV 11
Bonus aux Dommages : +0
Armures : Griffes 50%, dommages 1D4*
Morsure 60%, dommages 1D4 '
** Une fois qu'elle a réussi à mordre son adversaire, elle ne lâche plus prise et utilise ses deux mains pour le griffer.*
Armure : néant, mais elle n'écope que de la moitié des dommages normalement causés par les armes matérielles et ne perd qu'un point de CON lorsqu'elle est empalée par une arme non magique.
Compétences : Marcher Comme un Robot 50% ; Se Cacher 45%.
Perte de SAN : 1/1D8

L'ENTREPOT DE ROSEMARY



Remarque : Les zombis ne se désintègrent que lorsque leur CON est réduite à 0 ; jusque là, les dommages qu'ils subissent peuvent se traduire par la chute des membres, l'explosion de la tête, des trous béants au niveau du tronc, etc. Mais ils restent "vivants" (si les personnages reçoivent des morceaux de cervelle sur la figure, vous pouvez légitimement demander de nouveaux jets de dé pour déterminer les pertes de SAN). Les zombis peuvent éventuellement être insensibles à certains sorts (à vous de décider).

Le Dénouement De l'Aventure

La mission initialement confiée aux investigateurs est condamnée à l'échec, puisqu'il n'existe aucun trésor caché susceptible d'enrichir le lointain héritier de Checkley.

A vous de décider si ce dernier sera disposé à débourser le moindre dollar en apprenant cette décevante nouvelle - l'équipe devait en toucher 50 par journée de recherches, soit vraisemblablement plus de 200 dollars au total. Si l'homme n'habite pas le Massachusetts, les personnages auront sans doute du mal à récupérer leur dû. Piètre consolation, ils pourront à l'avenir compter sur l'aide de l'avocat qui avait pris contact avec eux, car lui non plus n'a été payé.

Si les joueurs décident de se lancer à la poursuite du mystérieux Dr. Marquis, cela peut vous fournir le point de départ d'une nouvelle aventure. Pour commencer leur enquête, les investigateurs devront cependant attendre d'avoir des informations sur l'endroit où il se trouve. Les livres d'Anne Rice, qui évoquent souvent la Nouvelle-Orléans décadente du début du siècle, peuvent fournir des pistes alléchantes. Peut-être nos amis auront-ils la chance de retrouver le Dr. Marquis dans le train ou le bateau qui les emportera loin d'Arkham... Dans ce cas, à vous de relever le défi et de déterminer les caractéristiques de ce personnage, l'étendue de ses pouvoirs magiques, son influence à la Nouvelle-Orléans et ses relations avec les adorateurs des entités du Mythe qui vivent dans cette ville.

En enquêtant sur l'affaire Checkley, les personnages ont peut-être gagné un allié et un ami en la personne de l'inspecteur Harrigan, et ils ont sans doute rencontré des personnalités influentes d'Arkham. Si vous estimez que les performances de l'équipe dans son ensemble méritent récompense, accordez 1D4 points de Crédit à chacun de ses membres (tenez cependant compte des restrictions indiquées ci-dessous). A supposer que certains se soient particulièrement distingués et que d'autres aient commis des actes répréhensibles, vous pouvez jouer sur le Crédit pour récompenser chacun selon son mérite.

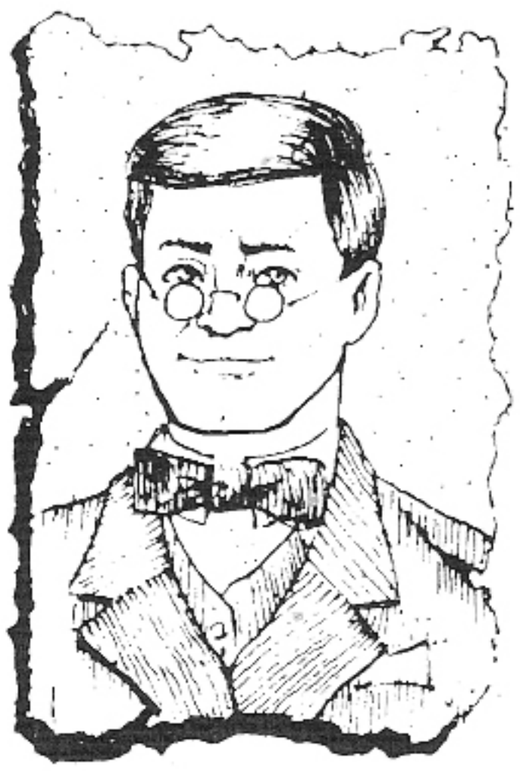
Si l'équipe a éliminé un ou plusieurs enfants zombis, les personnages qui ont participé aux combats gagnent chacun 1D6 points de SAN. Les autorités d'Arkham réprouvent certes les assassinats d'enfants, mais en l'occurrence, l'autopsie des corps révèle de telles anomalies au niveau de la composition chimique des tissus, qu'il faut bien se rendre à l'évidence : ces enfants-là n'avaient rien d'humain et tout porte à croire que c'étaient des créatures démoniaques. La police conclut son enquête en remerciant les investigateurs d'avoir fait leur devoir de chrétiens, et aucune poursuite judiciaire n'est engagée.

Cela dit, à l'occasion de l'enquête judiciaire, le bruit risque de se répandre qu'ils ont été mêlés à un meurtre, auquel cas ils ne bénéficieront d'aucune augmentation de Crédit : dans une petite ville, moins on s'expose aux ragots, mieux on se porte.

Si les personnages ont capturé les enfants zombis et les ont remis à la police, ils gagnent autant de points de SAN que s'ils les avaient tués, mais comme ils ne sont pas mêlés à une enquête judiciaire, ils en retirent tout le Crédit qu'ils méritent.

DOCUMENTS DESTINES AUX JOUEURS

Vous pouvez découper ou photocopier les documents ci-après pour votre usage personnel. Le portrait de Frank Charlton (voir "Meurtre Sur Le Campus") figure uniquement dans cet encart.



Frank Charlton

EXTRAIT DU JOURNAL DE CHECKLEY

Le colis de Londres est arrivé aujourd'hui. Les deux livres étaient en bien meilleur état que je ne l'espérais. Je ne remercierai jamais assez Mme Estheridge d'avoir consenti à cette dépense. Ces ouvrages enrichiront grandement notre bibliothèque, et ils semblent contenir de nombreuses informations susceptibles d'éclairer mon problème.

Les Hiéroglyphes Nyhargoes sont la traduction de symboles gravés sur les parois d'une galerie souterraine découverte dans les ruines d'une antique cité africaine. Dans les milieux universitaires, on a prétendu qu'elle était complètement fantaisiste, mais elle évoque des pratiques trop voisines de celles des sorciers haïtiens pour être l'œuvre d'un imposteur. Son auteur est mort dans des circonstances mystérieuses et l'on prétend qu'il était le seul à connaître l'emplacement des étranges ruines.

Quant aux *Chants Dhols*, c'est un livre assez abstrus, surtout pour moi qui ne connais pas grand-chose en musique. Peut-être contient-il quand même des éléments intéressants.

LES HERITIERS : DOCUMENT N° 4
(EXTRAIT DU JOURNAL DE CHECKLEY) (cf P. 143)

UNE MYSTERIEUSE BOULE DE FEU DANS LE CIEL D'ARKHAM

Un visiteur interplanétaire a survolé notre ville

Par le Dr. Morris Billings, du Département d'Astronomie de la Miskatonic University

La nuit dernière, vers 1h15 du matin, Arkham a été témoin d'un phénomène rare appelé météore, qui résulte de l'entrée dans l'atmosphère d'un objet solide venant de l'espace. Cet objet était peut-être d'une taille suffisante pour ne pas s'être entièrement consumé avant de toucher le sol. La traînée lumineuse qu'il a dessinée dans le ciel a pu être observée depuis des villes aussi éloignées que Portland ou Framingham.

Il se peut que notre étrange visiteur ait laissé des traces ! Si vous voulez nous aider à les retrouver, lisez ce qui suit.

Les rares personnes qui ont eu la chance d'apercevoir le météore ont décrit une sphère incandescente aux reflets vert doré. Certains ont aussi perçu un sifflement ou un chuintement sourd ; un habitant de Portland a même entendu de lointaines explosions.

Les objets solides venus de l'espace se désintègrent généralement en approchant de notre planète, c'est ce qu'on appelle communément des "étoiles filantes". Ceux qui atteignent le sol, les météorites, n'ont que très rarement une taille et une vitesse suffisantes pour y creuser un cratère.

On pense qu'un grand cratère météorique existe près de Winslow, dans l'Arizona, et certains d'entre vous se rappellent peut-être du passage en 1913 d'une grosse météorite dont on avait pu suivre la désintégration de Saskatchewan aux Bermudes.

De nombreux objets venus de l'espace percuteraient notre planète s'ils n'étaient détruits par l'échauffement et les terribles frictions qui résultent de leur entrée dans l'atmosphère. Les rares qui nous parviennent nous fournissent des informations scientifiques capitales sur notre système solaire et son histoire.

Cherche Chasseurs d'Etoiles !

Je suis en train d'organiser un programme de recherches pour tenter de retrouver des fragments de la boule de feu aperçue la nuit dernière. Pour une meilleure coordination des efforts de chacun, les personnes intéressées sont priées de prendre contact avec moi au Département d'Astronomie de l'université (les propriétaires de voitures sont particulièrement bienvenus).

Il est capital de retrouver rapidement ce qui reste de la météorite car chaque heure qui passe augmente le risque qu'elle soit dénaturée par son environnement terrestre. Pour plus d'efficacité, les volontaires recevront des instructions sur la manière de conduire leurs recherches et se verront confier un secteur géographique particulier.

Tous les fragments de la météorite qui pourront être retrouvés seront exposés à l'université, avec mention de ceux qui les auront découverts. J'ai récemment visité une exposition de ce genre au Naturhistorischen Hofmuseum de Vienne, en Autriche, et je suis persuadé que notre ville et notre université ne pourraient que s'enorgueillir d'en abriter une.

DES LUEURS DANS LE CIEL : DOC. N° 1 (COUPURE DE PRESSE) (cf P. 105)

DÉCOUVERTE D'UN SQUELETTE DANS LA VILLA DES CHECKLEY

La police penche pour un assassinat

Par Roberta Henry

Les travaux de démolition de la villa de Jason Checkley ont été interrompus hier à la suite de la découverte d'un squelette emmuré dans les fondations.

La villa du 633 Noyes Street, jadis l'une des plus belles du quartier d'Easttown, était déjà pratiquement rasée lorsque les ouvriers ont mis à jour des ossements en abattant l'un des murs des caves.

Avec le concours du médecin légiste d'Arkham, le Dr. Ephraim Sprague, la police a dégagé un squelette ainsi que quelques bijoux et des fragments de vêtements. Le docteur Sprague a déclaré qu'il s'agissait vraisemblablement de la dépouille d'une femme âgée, mais celle-ci n'a pu être identifiée.

On prétend que des fragments d'ossements ont été retrouvés dans la cave proprement dite, mais la police n'a ni confirmé ni démenti ces rumeurs. Un responsable de la Beckworth Development Co., l'entreprise qui avait ordonné la démolition, a déclaré que les travaux seraient arrêtés pendant toute la durée de l'enquête officielle.

Jason Checkley, ancien propriétaire de la villa et dernier descendant d'une vieille famille d'Arkham, est décédé la semaine dernière à l'Hôpital Sainte Marie des suites d'un infarctus.

Il y a deux ans, il avait apparemment subi des revers de fortune qui l'avaient obligé à vendre sa villa à la Beckworth Development Co. La société immobilière se refuse à dire pour quelle somme, mais d'après elle, le contrat stipulait que Checkley conserverait la jouissance de la maison jusqu'à sa mort.

La police a interrogé Willard Crossman, ami et exécuteur testamentaire du défunt, au sujet de la macabre découverte. Crossman se trouve pour l'instant à l'Hôpital Sainte Marie, où il se remet d'une crise d'apoplexie. Les médecins lui ont interdit la visite des journalistes.

Arkham Advertiser

LES HERITIERS : DOC. N° 1 (COUPURE DE PRESSE) (cf P. 138)

Reproduction autorisée pour usage personnel

UN NOUVEAU CENTRE DE RECHERCHE À ARKHAM

M. Jason Checkley a annoncé aujourd'hui l'ouverture d'un Institut de Recherche Parapsychologique qui portera son nom et dont il sera le président.

Ce centre de recherche installé au premier étage du numéro 623 de Brown Street abrite une bibliothèque de 5000 livres, un laboratoire et une petite salle de conférences.

Des chambres, encore en travaux, permettront d'accueillir des conférenciers et des chercheurs de passage dans notre ville.

Arkham Advertiser, 28 août 1917

FERMETURE DE L'INSTITUT DE PARAPSYCHOLOGIE

L'Institut de Recherche Parapsychologique Checkley, installé au numéro 623 de Brown Street, a fermé ses portes aujourd'hui.

Mme Andrew Estheridge, sa vice-présidente, a annoncé qu'une partie du mobilier serait vendue aux enchères pour rembourser les dettes de l'institut, profitant de l'occasion pour critiquer sévèrement le matérialisme croissant qui caractérise notre époque.

Le président fondateur de l'Institut, M. Jason Checkley, conservera une partie des ouvrages de la bibliothèque.

Arkham Advertiser, 23 novembre 1920

LES HERITIERS : DOC. N°2 (COUPURE DE PRESSE)
(cf P. 140)

FAIT N° 2

Un Fantôme à Harper's Woods

Trois personnes ont récemment affirmé avoir aperçu un fantôme à Harper's Woods, quelques kilomètres au nord d'Arkham. Dans les trois cas, les témoins roulaient sur l'A1, seuls à bord de leur véhicule et il était plus de minuit.

L'un d'eux, Brian Fosworth, un employé de Benson's Market, a été si terrifié par l'apparition qu'il a failli verser dans le ruisseau d'Harper's Brook avec son camion de livraison.

Selon certaines rumeurs, il y aurait à Harper's Woods des sites que les Indiens considéraient comme sacrés.

Dans le passé, on a souvent signalé la présence de "fantômes" dans la région, mais il s'agissait le plus souvent de jeunes farceurs déguisés avec des draps blancs et l'affaire était vite classée.

Jeunes gens, ne pensez-vous pas qu'il soit un peu tôt pour fêter Halloween ?

Arkham Gazette

LES HERITIERS : DOC. N° 5 (FAIT N° 2)
(cf tP. 146)

EXTRAITS DU JOURNAL DE CHECKLEY

7 août 1905 : Marsella est d'accord. J'ai eu du mal à réunir les 500 dollars qu'elle me demande, mais elle promet de me rendre mes bien-aimés enfants. J'ai donné congé aux domestiques pour quelques jours et j'ai préparé la cave comme elle me l'avait demandé.

8 août 1905 : Jour maudit entre tous ! Lorsque j'ai réalisé ce qu'elle avait fait, j'ai perdu l'esprit. Mes mains se sont refermées sur son cou et je l'ai étranglée comme j'aurais fait avec un de ses poulets. Quand j'ai retrouvé mon sang-froid, elle était morte. Dieu merci, je peux compter sur l'aide de Willard !

9 août 1905 : Les cercueils ont été placés dans notre caveau aujourd'hui. Il y a trop d'enterrements ces temps-ci pour que les gens y regardent de trop près. Mais maintenant, que faire d'*eux* ?

J'ai dissimulé le corps de Marsella et ses maudits objets de culte.

10 août 1905 : Ils ont un appétit terrifiant. Je leur porte régulièrement à manger, mais ils ne semblent pas chercher la communication. Je ne me sens pas en confiance avec eux.

11 août 1905 : J'ai renvoyé les domestiques et leur ai demandé d'emporter immédiatement leurs affaires. Tant que ces trois créatures se trouveront dans la cave, je dois rester absolument seul. J'ai l'intention de dissimuler l'entrée de la pièce avec un panneau de bois.

12 août 1905 : Aujourd'hui, l'un d'eux m'a attaqué. C'était Adam. J'allais ramasser son plat quand il m'a sauté dessus par derrière. C'est un vrai miracle que j'aie réussi à parer le coup et à sortir de la cave. Je vais être forcé de me comporter avec eux comme avec des animaux.

13 août 1905 : Peut-être est-il possible de les guérir ? Qui sait si le remède n'est pas à portée de main ? Dussé-je y passer le reste de ma vie, je les sauverai. A partir d'aujourd'hui, je ne parlerai plus d'eux dans ce journal.

LES AVEUX DE CHECKLEY

1er janvier1906

Je soussigné Jason Checkley, déclare être entièrement responsable de la mort de la domestique de couleur Marsella. Victime de ses pratiques atroces, j'ai perdu l'esprit et l'ai étranglée de mes mains.

J'ai laissé dans ma cave trois dangereuses créatures qu'il faut absolument détruire. Elles n'ont d'humain que l'apparence. N'ayez pas pitié d'elles. Le plus sûr moyen de les éliminer est décrit à la page 284 des *Hiéroglyphes Nyhargoes*, ouvrage que vous pourrez trouver dans ma bibliothèque.

Dieu ait pitié de mon âme
Jason Checkley

LES HERITIERS : DOC. N°3
(EXTRAITS DU JOURNAL DE CHECKLEY / AVEUX)
(cf P. 143)

Reproduction autorisée pour usage personnel

FAIT N° 3

Tentative De Vol Au Commissariat

La nuit dernière, un mystérieux cambrioleur a essayé de s'introduire dans la salle des objets trouvés après avoir assommé l'agent de service.

Un deuxième policier, qui entrait dans le commissariat, a tenté de le maîtriser, mais le malfaiteur lui a échappé et s'est enfui dans la rue.

Il s'agirait d'un homme de couleur, mince et chauve, mesurant environ un mètre quatre-vingt.

Le commissaire Asa Nichols demande à tous ceux qui l'auraient aperçu ou qui sauraient où il habite de prendre immédiatement contact avec la police.

Arkham Advertiser

HERITIERS : DOC. N° 6 (FAIT N° 3) (cf P. 148)

FAIT N° 4

Des Vandales Profanent Christchurch Cemetery

La nuit dernière, un ou plusieurs inconnus ont pénétré dans le cimetière et exhumé un cercueil récemment mis en terre. Le cercueil a été retrouvé ce matin, entièrement déterré, à côté de la tombe fraîchement retournée.

Plusieurs ferrures étaient endommagées, mais elles semblent avoir résisté aux efforts des profanateurs.

Le gardien du cimetière tient à rassurer les parents du défunt : il a été réinhumé et repose désormais en paix.

La police n'a pour instant aucune idée de l'identité du ou des coupables, mais on sait que l'automne est traditionnellement marqué par les plaisanteries douteuses des *fraternities* estudiantines.

Arkham Gazette

HERITIERS : DOC. N° 7 (FAIT N° 4) (cf P. 148)

FAIT N° 5

Un Vagabond Agressé Dans River Street

La victime, un dénommé Joe, a été admise à l'Hôpital Sainte Marie tôt ce matin, le visage et le cou lacérés de profondes griffures.

La nuit dernière, à 3h57, la police l'avait trouvé non loin de Garrison Street. Il descendait River Street en courant et en hurlant au secours, mais les agents n'ont pas vu son ou ses poursuivants. Ils l'ont immédiatement conduit au service des urgences.

L'homme affirme avoir été attaqué par une jeune fille au teint pâle, qui a d'abord fait mine de l'embrasser puis l'a sauvagement mordu à la gorge.

Il ne peut justifier d'aucune adresse fixe ; la police pense qu'un chien errant ou un gros rat d'égouts a profité de ce qu'il était endormi dans une ruelle pour le mordre.

Arkham Advertiser

HERITIERS : DOC. N° 8 (FAIT N° 5) (cf P. 148)

FAIT N° 6

Meurtre Dans Le Quartier Des Entrepôts

Tôt ce matin, des ouvriers qui se rendaient à leur travail ont découvert le cadavre d'un inconnu non loin du siège de la Lucky Clover Cartage Co.

Selon le coroner, l'homme a été victime de violences et il est probablement mort sous l'effet du choc, à moins qu'il n'ait succombé à une hémorragie.

D'après des rumeurs non confirmées, les blessures constatées au niveau du cou et du visage sont si nombreuses qu'elles empêchent toute identification.

La police poursuit son enquête.

Arkham Advertiser

HERITIERS : DOC. N° 9 (FAIT N° 6) (cf P.148)

FAIT N° 7

Mystérieux Incident Au Commissariat

Robert E. Logan, agent de police exemplaire travaillant depuis de nombreuses années dans notre ville, a été retrouvé au commissariat ce matin à 5 heures, visiblement en état de choc.

Ses collègues signalent que la porte de la pièce où sont conservés les objets trouvés a été ouverte, mais ils ignorent s'il y a eu vol.

L'agent Logan était de permanence au moment des faits. Pour l'instant, la police semble considérer l'incident comme une affaire interne, mais personne ne met en doute la probité du sergent de ville. Nos lecteurs se rappelleront peut-être que l'an dernier, il avait courageusement porté secours à deux jeunes gens téméraires qui, sans son intervention, se seraient noyés dans la Miskatonic River.

Il est pour l'instant gardé en observation à l'Hôpital Sainte Marie.

Arkham Gazette

HERITIERS : DOC. N°10 (FAIT N° 7) (cf P. 148)

FAIT N° 8

Macabre Découverte Dans Un Hôtel d'Arkham

La police a été appelée au Borden Arms Hotel après que la femme de chambre, Ruby Rankowitz, eut découvert d'atroces indices des agissements peu catholiques d'un pensionnaire qui logeait au troisième étage.

Les policiers horrifiés ont trouvé dans la chambre deux mains humaines enveloppées dans un linge. D'après le Dr. Sprague, elles proviendraient du cadavre d'un homme mort depuis environ une semaine.

La femme de chambre avait appelé le commissariat après avoir trouvé dans la pièce une chèvre découpée en morceaux et de mystérieux symboles peints sur les murs et le plafond.

La police pense que l'occupant de la chambre, un certain Dr. Marquis, a déjà quitté la ville.

Il s'agit d'un homme de couleur assez grand, d'allure distinguée, parlant avec un léger accent français, et apparemment instruit.

Arkham Advertiser

HERITIERS : DOC. N° 11 (FAIT N° 8) (cf P. 148)

Reproduction autorisée pour usage personnel

UN ÉTUDIANT DISPARAIT PENDANT UNE EXCURSION

Richard Cardigan, étudiant en licence à la Miskatonic University, demeure introuvable. On pense qu'il a été victime d'un accident alors qu'il campait près de la rivière.

Le jeune homme qui l'accompagnait, Henry Atwater, a été retrouvé dimanche au petit matin, errant dans le quartier ouest d'Arkham. Il souffre d'amnésie et se trouve pour l'instant à l'hôpital.

Les deux étudiants avaient quitté Arkham jeudi, avec l'intention de revenir samedi.

La police est parvenue à repérer l'endroit où ils avaient planté leur tente, au bord de la rivière, quelques centaines de mètres au nord-ouest de Cabot Road, mais elle n'y a trouvé aucune trace de Richard Cardigan. Les recherches ont été momentanément interrompues à la suite d'un violent orage, mais la police devrait les reprendre dès demain.

Tous les volontaires seront les bienvenus. Rendez-vous leur est fixé dès le lever du jour au bout de Cabot Road (route en cul-de-sac qui rejoint Aylesbury Pike, environ 5 km au nord-ouest d'Arkham).

Quelques nouvelles d'Henry Atwater

Il est physiquement indemne mais souffre d'amnésie. On l'a transféré à l'hôpital psychiatrique d'Arkham, où les médecins estiment qu'il devrait bientôt recouvrer toute sa raison.

La police espère qu'il sera rapidement en état de lui fournir des informations complémentaires et de l'aider à retrouver Richard Cardigan. Les enquêteurs pensent que les deux jeunes gens ont été frappés par la foudre dans la nuit de vendredi et ils craignent que Cardigan n'ait été sérieusement blessé.

La Gazette d'Arkham

D'AME ET DE CORPS : DOC. N° 1
(COUPURE DE PRESSE) (cf P.120)

EXTRAIT DES PRODIGES DE LA CANAAN DE NOUVELLE-ANGLETERRE

Deux autres personnes étaient alors soupçonnées de faire commerce avec le Démon : un certain Sermon Bishop, qui habitait Bad Water Road, et son complice Richard Russel. Ce dernier vivait lui aussi à Arkham, dans ce qui est aujourd'hui W Main Street. On prétendait que les deux hommes vénéraient une créature démoniaque qui hantait les profondeurs souterraines et qu'ils avaient conclu un pacte avec le Diable qui les rendait immortels.

Certains se souviennent encore de Sermon Bishop, qui faisait partie des premiers colons venus se fixer à Arkham. Ils affirment qu'il ne prit pas une ride pendant tout le temps qu'il passa dans la ville, mais que son pacte diabolique l'avait rendu bossu. Selon eux, lui et son complice se livraient à des rites peu catholiques dans les cimetières alentours et tentaient de ressusciter les morts au moyen de formules blasphématoires.

Les citoyens d'Arkham finirent par se liguer contre Sermon Bishop, et on prétend qu'ils l'enlevèrent, le tuèrent et enterrèrent son corps dans la forêt ou le jetèrent dans la rivière avec un poids autour du cou en 1752. Quant à Russel, il prit la fuite et l'on n'entendit plus jamais parler de lui.

D'AME ET DE CORPS : DOC. N° 3
(EXTRAIT DES PRODIGES DE LA CANAAN DE NOUVELLE-ANGLETERRE) (cf P. 123)

LE PASSÉ D'ARKHAM ET DE SA RÉGION (EXTRAIT)

... L'un d'entre eux était un bossu du nom de Sermon Bishop qui, comme certains de ses ancêtres, était soupçonné de sorcellerie. Cet homme vivait à l'ouest d'Arkham, dans une rue des faubourgs qui porte aujourd'hui le nom de Hill Street et qui s'appelait alors Bad Water Road. Les gens pensaient que c'était un puissant sorcier et ils le rendaient souvent responsable des mauvaises récoltes et du tarissement de leurs bêtes. Une nuit qu'il rentrait de Dunwich, il disparut mystérieusement et on ne le revit jamais. Certains prétendirent que le Diable l'avait emporté. Le shérif mena une enquête que tous s'accordèrent à trouver sérieuse, cependant aucun suspect ne fut traduit en justice. Bishop avait sans doute été victime d'un complot, mais on ne retrouva jamais son corps.

D'AME ET DE CORPS : DOC. N° 5
(LE PASSE D'ARKHAM ET DE SA REGION. EXTRAIT)
(cf P. 126)

EXTRAIT DU JOURNAL D'ETHAN WILLIAMS

16 novembre 1814

Le souvenir de Bishop continue de me hanter. Mes six compagnons ont tous été rappelés à Dieu, mais Bishop n'est que prisonnier.

Je suis encore une fois passé devant Bowen Bridge pour examiner notre oeuvre. La pile du pont est encore solide et le symbole que nous avions gravé dans la pierre, intact.

Pourtant, je redoute l'avenir, à cause du terrible serment qu'a fait Sermon Bishop de se venger de nous sur notre descendance ; et plus encore, les paroles impies que j'ai dû prononcer pour le neutraliser me font craindre le jour du Jugement Dernier. Mais c'est à moi qu'était échu son *Livre de Carnamagos* et c'était donc à moi qu'il revenait d'invoquer les forces ténébreuses dont il était le serviteur. Traiter avec de telles forces a souillé mon âme et j'en ai gardé la terreur de tout ce qui est mystère, étrangeté et puissances occultes ; c'est pourquoi je n'ai jamais osé prononcer les Mots Interdits adressés au Marcheur qui auraient provoqué la mort de Bishop et débarrassé définitivement le monde de ce fléau.

D'AME ET DE CORPS : DOC. N° 2
(EXTRAIT DU JOURNAL DE WILLIAMS)
(cf P. 122)

Reproduction autorisée pour usage personnel

BISHOP'S BRIDGE FRAPPÉ PAR LA FOUDRE

Le pont couvert qui enjambait la Miskatonic River six kilomètres en aval d'Arkham n'existe plus. Au cours des violents orages de la semaine dernière, la foudre s'est abattue sur lui, détruisant une partie de la pile centrale et pratiquement tout ce qui restait de la structure de bois qu'elle supportait, il ne reste que le départ des arches. Le shérif a fait barrer la route d'accès.

On pense que ce pont avait été construit aux alentours de 1750. A l'origine baptisé Bowen's Bridge en l'honneur du riche fermier qui l'avait fait construire, on prit par la suite l'habitude de l'appeler Bishop's Bridge.

Certains habitants de la région affirmaient qu'il attirait la foudre, et il était en si mauvais état que les autorités du Comté en avait récemment interdit l'accès aux chevaux et aux voitures.

La foudre a détruit le mystérieux symbole qui ornait la pile centrale.

Depuis quelque temps déjà, Bishop's Bridge était peu utilisé ; il ne sera sans doute pas reconstruit.

LES HOMMES QUI ONT MARQUE NOTRE VILLE

Chronique de E. Lapham Peabody

Le Sorcier Sermon Bishop

Vers le milieu du XVIII° siècle, la rumeur courait que Sermon Bishop était un sorcier, et on le rendait responsable des déboires des fermiers installés à l'ouest d'Arkham. Des méfaits plus graves lui étaient reprochés, mais on n'en parlait qu'à mots couverts.

Lorsque la femme d'Elihu Phillips - un voisin avec qui il se querellait fréquemment - accoucha d'une fille malformée, les soupçons se changèrent en certitudes. Une nuit que Bishop rentrait de Dunwich, Phillips et six autres hommes le ceinturèrent, le ligotèrent et lui passèrent autour de la tête un bandeau marqué d'un sceau magique.

D'après eux, le sorcier avait conclu un pacte avec une puissante créature démoniaque grâce à un livre blasphématoire, ce qui l'avait rendu bossu mais immortel.

Portant Bishop toujours paralysé par le bandeau magique, les sept hommes se mirent en marche vers le nord. Arrivés à la rivière, ils l'emmurèrent dans les fondations de Bowen's Bridge, alors en construction, et ils gravèrent sur une pierre de la pile centrale le sceau magique qui ornait le bandeau, afin que le sorcier reste éternellement prisonnier.

La police interrogea par la suite plusieurs personnes, dont Phillips et ses amis, mais personne ne fut arrêté.

A la fin de XIX° siècle, la structure couverte en bois construite au-dessus du pont proprement dit commença à se délabrer ; en 1901, la foudre détruisit ce qu'il en restait et Bowen's Bridge ne fut jamais réparé. Aujourd'hui, seules les fondations, la pile centrale et les arches demeurent... mais on peut encore voir le mystérieux symbole gravé dans la pierre qui nous protège du sorcier !

Tous mes remerciements à Mme Nina Williams Hope, dont les renseignements m'ont aidé à reconstituer cette histoire.

Arkham Advertiser

D'AME ET DE CORPS : DOC. N°4 (COUPURE DE PRESSE) (cf P.123)

LA LETTRE CHIFFONNÉE

Klausenburg, Trans.
14 septembre

Au très sagace Ser. B., mes salutations et félicitations.

L'échec réitéré des tentatives que vous fites pour invoquer l'Etre mentionné dans votre missive indique peut-être que les sels employés étaient impurs - c'est chose fréquente - ou que la Formule ne fut point prononcée de manière adéquate. Je ne puis que compatir, mes efforts pour retrouver l'Homme d'après son Essence n'étant pour l'heure couronnés que de succès encourageants, certes, mais fort limités.

Le Marcheur de Poussière exige un tribut des plus élevés. Il est d'autres façons de prévenir la venue de la Parque. Considérez, je vous en conjure, le prix des entraves qui vous lieront à Lui. Cette créature est plus vieille que notre Monde ; des écrits en attestent, qui malheureusement sont aujourd'hui interdits : ils vous eussent narré l'histoire de certaine Alliance rompue à l'instant où l'on voulut sur elle s'appuyer.

Pour répondre à votre missive du 18 mars, les *Manuscrits Pnakotiques*, hélas mis à l'index, mentionnent et décrivent des Etres fort semblables à Celui que vous invoquez. S'il s'avérait qu'il fût leur parent, sachez que la naissance de ces Créatures précéda celle des montagnes et des océans. Laissez-Le donc à Son sommeil, de crainte de provoquer l'indignation rageuse de vos voisins.

Si vous parveniez au succès que vous espérez, veuillez en avertir SS. de Salem et J. Cur. de Providence.

H.

D'AME ET DE CORPS : DOC. N° 6 (LETTRE)
(cf P. 132)

LA LETTRE SUR PAPIER MINISTRE

Ser. Bishop,

Je crains que votre absence prolongée ne signifie que Phillips et ses complices ont fini par vous tuer de leurs mains. Je n'ose deviner de quelle façon ils ont pu déjouer la protection du Marcheur, mais j'en augure que leurs pouvoirs sont grands ; je choisis donc la fuite.

Si vous n'avez été que retardé, les missives que j'ai envoyées à S.O. de Salem et J.C. de Providence vous indiqueront ma destination. Insistez auprès de nos correspondants afin qu'ils vous donnent de mes nouvelles, il se peut qu'ils aient eux aussi de bonnes raisons de feindre l'ignorance et de parler par énigmes.

J'ai emporté avec moi nos écrits les plus précieux, laissant les livres de moindre importance aux soins de l'Hôte. Le fruit de notre dernière expérience sur la Résurrection s'est avéré un fardeau trop lourd pour mes épaules, aussi l'ai-je achevé d'une balle de mousquet. J'ai également bloqué l'entrée de la galerie à Parson's Point.

Par-delà l'infortune du moment, sachez combien j'ai foi en ce serment que nous avons fait de découvrir ensemble les Vérités Ultimes.

Russel

D'AME ET DE CORPS : DOC. N° 7 (LETTRE)
(cf P. 133)

Reproduction autorisée pour usage personnel

LE LIVRE DES ARRIERE-MONDES

PERSONNAGES

Dilettantes

Stephen Jones. Manque être offert en sacrifice au dieu Rhan-Tegoth [HM p.202].

Ecrivains et artistes

Edmund Fiske. Passe quinze ans à venger la mort Robert Blake [CT p. 40].
Elmer Harrod. Présentateur d'une émission d'horreur à Arkham [CT p.109].
Howard. Désireux de suggérer l'horreur absolue, il a bien tort d'écrire une nouvelle terrifiante inspirée de faits réels [AC p.125].
H.P. Lovecraft. Explora les abîmes par des moyens littéraires [TC p.16, TC p.147]; mourut jeune alors que ses découvertes avançaient...[MC p.218]
Ward Phillips. S'inspira des mondes de la lampe d'Alhazred [OE p.95].
Clark Ashton Smith. Ses sculptures sont si animées... [MC p.106].

Etudiants

Ogden. Engagé par un savant étrange pour traduire le *Necronomicon* [AC p.59].
Phillips. Découvre que dans son sang coule celui des Profonds [MC p.199].

Médecins et paramédicaux

Nathaniel Corey. Psychiatre d'Arkham, il soigne Amos Piper [OE p.160].
Le nécrophile. Aime la mort et travaille dans des morgues [HM p.139].

Professeurs d'université

Paul Dundar Lang. Engage la lutte contre les Lloigors [CT p.235].
Seneca Lapham. Docteur en archéologie, il tente de détruire le Maître [RS p.171].
Laban Shrewsbury. Voue sa vie à la lutte contre Cthulhu [TC pp.12-13], aidé par un philologue [TC p.14], un théologue [TC p.75], un étudiant en ethnologie [TC p.131], un écrivain [TC p.183] et un archéologue [TC p.231, TC p.273].
Alonzo Waite. Devient gourou d'une secte hippie pour barrer la route aux Grands Anciens [CT p.197].

DIEUX, DEMONS ET CREATURES

Balor. Démon-chat, signe un pacte de sang avec les Peabody [OR p.87].
Seth Bishop. Sorcier adorateur de Cthulhu qui, après sa mort, continue de posséder celui qui vient habiter sa maison [MC p.196].
Bokrug. Dieu-lézard qui doit rejoindre Lh'yib [CT p. 145].
Les Chiens de Tindalos. Situés au-delà de la vie, ils sont ce qui, au commencement, a été séparé de la pureté. La drogue liao permet de les voir [AC pp.114-116]. Ils sont aidés par les Doels [AC p.121].
Cthugha. Un des Grands Anciens, Etre de Feu, vivant sur Fomalhaut [AC p.200]. On peut l'invoquer grâce à une incantation [AC p.204].
Cthulhu. Etre de l'Eau, le plus terrible des Grands Anciens [AC pp.50-52, RS p.128, OE p.132, HC p.260, CT p.232], parfois appelé Shooloo [TC p.19], Kthulhu [TC p.146], Kthulhut [AC p.74], Clooloo [AC p.146], Kulu [TC p.173]. Accompagné de nains amorphes jouant sur d'étranges flûtes [MC p.109].
La créature de la Pierre Noire. Monstre en forme de crapaud [AC p.100].
Les engoulevents. Oiseaux qui s'emparent de l'âme des morts [MC p.63]. Leurs cris conduisent à la folie [MC p.64, MC p.100].
Flip. Dauphin, agent de Ceux des Profondeurs, il utilise Joséphine Gillman en vue de réunifier les forces de ses Maîtres [CT p.200].
Ghatanothos. Dieu terrifiant auquel le peuple de K'naa devait sacrifier des êtres humains [HM p.277]. Il a le pouvoir de transformer un homme en momie [HM p.256].
Les Grands Anciens. Gigantesques créatures issues d'Ubbo-Sathla [TC p.34]. Rebelles aux Premiers Dieux, ils furent exilés sur des planètes lointaines [TC p.188, RS p.186, CT p.220, OE p.122]. Les grands textes religieux en gardent la trace [TC p.236]. Ils envoyèrent des rêves au premier homme et celui-ci créa un culte qui ne s'est jamais éteint [AC p.33] Les Grands Anciens sont désunis [TC p.257] : Hastur combat Cthulhu [MC pp.49-50], Cthugha combat Nyarlathotep [AC pp.205-206]. Pour l'heure, ils reposent, morts, mais, lorsque les étoiles seront bien placées, ils revivront [AC p.34]. Suivant la nature du Grand Ancien [AC p.231], leur éveil s'accompagne de musique, de gémissements et de chants [AC pp.180-181, AC p.236], du rugissement d'un vent qui n'existe pas et d'une chute de température [AC p.226], de bruits de pas titanesques [MC p.139], d'odeurs de poisson [MC p.35]. Certains humains leur vendent leur âme [MC p.143].
La Grand'Race. Race d'esprits de Yith, ennemis des Grands Anciens [OE p.170].
Les habitants de la Cité sans Nom. Reptiles adeptes de Cthulhu [TC p.224].
Hastur. Grand Ancien, demi-frère de Cthulhu, il écume les espaces célestes [MC p.49]. Peut chercher refuge dans un corps humain [MC p.51].
L'horreur de Partridgeville. Plus vieille que le monde, elle n'a ni forme ni couleur et cherche à pénétrer dans le cerveau pour se repaître des pensées [AC pp.152-153]. Contre elle, seul le Signe est efficace [AC p.150].
Ithaqua. Grand Ancien, Etre de l'Air, encore appelé Wendigo [AC pp.235-236]. Il emporte ses victimes à travers le temps et l'espace [AC p.239].
Lloigor. Grand Ancien, Etre de l'Air. [MC p.141, MC p.153].
Les Lloigors de Mu. Se nourrissent du sommeil des hommes [CT p.258].
Le monstre invisible. Créature marine qui noie les baigneurs [HM pp.57-66].
Le monstre flamboyant. Mort vivant qui revient ? Délire hallucinatoire ? [HM p.73]
La mouche-démon. Cousine de la mouche tsé-tsé [HM p.108]. L'âme de celui qu'elle pique est transférée dans le corps de l'immonde insecte [HM pp.136-137].
Nyarlathotep. Un des Grands Anciens, Créature de la Terre, l'Etre Sans Visage, le Spectre des Ténèbres [CT p.43, AC p.197], il réside dans le Bois de N'gai et ne redoute que Cthugha [AC p.191]. Accompagné par des Joueurs de Flûtes Idiots [RS p.161], il peut prendre un masque humain [AC p.207].
Vassili Oukranikov. Loup-garou mort qui hante les Bois du Diable [HM p.182].
Les Premiers Dieux. Forces du Bien, bannirent les Grands Anciens [TC p.234].
Les Profonds. Créatures mi-humaines, mi-batraciennes [TC p.22] à la solde de Cthulhu [TC p.256]. Peuvent se déguiser en humains (TC p.123].
Simeon Tanner. Revient vampiriser celui qui habite sa maison [HM p.171].
Rhan-Tegoth. Dieu venu de l'espace extérieur que raniment d'immondes sacrifices célébrés au Rogers' Museum [HM p. 216, HM p.239].
Shuddle-M'ell. Chose vermiforme qui rampe dans les profondeurs de la Terre et tente de récupérer deux de ses enfants [CT p.166].
Le tueur stellaire. Monstre avide de sang pourvu de multiples suçoirs [AC p.252]. On peut l'invoquer grâce à une formule du *De vermiis Mysteriis* [AC p.250].
T'Yog. Grand Prêtre de Shub-Niggurath, qui osa défier Ghatanothoa. Le dieu le transforma en momie [HM p.257].
Yig. Père des serpents, il se venge de ceux qui agressent son peuple [HC p.150].
Yog-Sothoth. Etre de la Terre, Tout-en-Un et Un-en-Tout; force des hommes à commettre des actes immondes pour le faire renaître [MC p.88, MC p.99].

ARMES ET OBJETS MAGIQUES

La bague de Sylvan Phillips. Portant le sceau de R'Lyeh, elle permet de percevoir les forces mystérieuses qui peuplent notre planète [MC pp.226-227].
Les balles d'argent. Utiles contre les serviteurs des innommables [RS p.214].
Le cristal de Zon Mezzamalech. Transporte celui qui le regarde à travers le temps jusqu'à la source de toute chose, Ubbo-Sathla [AC p.75].
La Crux Anxata. Croix ansée de la ténébreuse Egypte qui, alliée de l'élixir de Tikhoun et de l'incantation de Vach-Ciraj, repousse les démons [CT p.103].
Les drogues : - La drogue liao. Permet de voir tout ce qui a été et tout ce qui sera [AC pp.108-109]. - Le L.S.D. Ouvre l'esprit sur les horreurs de mondes malsains [CT p.219]. - L'opium. Occasionne d'étranges rêves [HM p.35].
L'exécuteur électrique. Casque électrique créé par Felton pour débarrasser la Terre des hommes et préparer la venue de Quetzalcoatl [HC p.129].
L'étoile à cinq branches. Repousse les Grand Anciens [TC p.256, RS p.51, OE p.178].
La Fièvre Noire. Maladie extraterrestre propagée par le Dr. Clarendon [HC p.56].
Les figurines et bas-reliefs à l'image de Cthulhu. Taillés dans une pierre inconnue [AC p.26, AC p.45], ils représentent la terrible créature seule [MC p.228, HM p.202, AC p.240] ou sur fond de ruines cyclopéennes [AC pp.17-18, MC pp.104-105]. Ils conduisent leur possesseur à sa perte [MC pp.118-120].
L'homme de pierre. Victime d'une formule du Livre d'Eibon [HM p.88].
Le liquide embaumeur. Créé par Henry Thondike, entrepreneur de pompes funèbres, il plonge celui qui l'absorbe dans un état de catalepsie [HC p.37].
Le tableau de Marsch. Tient prisonnière dans sa toile Tanit Isis de Zimbabwe, l'Ombre Antique aux cheveux de serpents noirs [HC p.203].

MOYENS DE TRANSPORT A TRAVERS LES DIMENSIONS

Les Byakhee. Monstrueuses créatures capables de voler dans l'espace-temps [TC p.119]. Il faut utiliser un sifflet en pierre [TC p.29] et boire l'hydromel doré des Premiers Dieux [TC p.28, TC p.61] ou le prendre en pilule [TC p.118].
Les fenêtres. Certaines ouvrent sur d'autres réalités [OE p.113, RS p.71].
La lampe d'Alhazred. Lampe ouvrant sur des pays oubliés [OE p.95].
Les marais du Yorkshire. Mènent à la cité engloutie de Lh'yib [CT p.147].
La salle des sorcières. Creusée sous la demeure de la sorcière Abigail. Ouvre sur l'abîme de Nyoghta, la Chose qui ne devrait pas être [CT p.92].
Le tertre. Situé en Oklahoma occidental, ses tunnels mènent au monde de K'n-yam, gardés par les Y'mbhi, les sentinelles mutilées [HC p.226].

DECORS

Arkham. Vieille cité du Massachusetts [TC p.12, RS p.9].
La bibliothèque de la Miskatonic University. On peut y consulter l'un des rares exemplaires du *Necronomicon* [TC p.36]. On y rencontre le Dr. Llanfer [MC p.13], le Dr. Harmitage Harper [RS p.120] et Mr. Peabody [TC p.36, TC p.84].
Celeano. Etoile éloignée [TC p.66] où le Dr. Shrewsbury alla étudier les hiéroglyphes dérobés aux Premiers Dieux [TC p.62].
Le cimetière de Daalbergen. On y voit marcher une gigantesque silhouette serrant une bouteille noire et poursuivant un but qu'elle a oublié [HC p.329].
La Cité sans Nom. Ville du désert, où le Dr. Shrewsbury interroge le spectre d'Abdul Ahazred, l'auteur du *Necronomicon* [TC pp.209-221, CT p.149].
Dunwich. Pays de ruines et de végétations anormales où résident des hommes dégénérés et où se cache la maison de Dame Bishop [RS p.55].
L'Etoile Noire du Taureau. Etoile mourante où la Grand'Race s'est réfugiée, édifiant une incommensurable Bibliothèque où sont classées les archives de l'univers. L'esprit d'Amos Piper y fut transféré [OE p.168].
Federal Hill. Colline où repose l'église noire du Libre-arbitre [CT p.11].
La forêt de Roodsford Road. Lieu de culte druidique où l'on évoque par des sacrifices Shoggoth, la Chose Végétale venue des profondeurs [CT p.84].
G'harne. Cité morte dont Wendy-Smith rapporta les oeufs de Shuddle-M'ell [CT p.170].
L'Ile Noire. Ile mobile abritant les ruines de l'antique R'lyeh [TC p.240, TC pp.267-268].
Innsmouth. Inquiétante ville portuaire [TC p.87, OE p.105] où l'on trouve l'Ordre Esotérique de Dagon [TC p.105], un édifice à la gloire de Cthulhu [TC p.97, TC p.111]. Obed Mars se maria avec une créature à moitié humaine. Génération après génération, de monstrueux stigmates s'étendirent à tous les habitants d'Innsmouth [TC p.114, RS p.97, CT p.222].
K'n-yam. Monde bleuté situé sous terre et peuplé de colons amenés de l'espace par Cthulhu, le Dieu à tête de pieuvre [HC p.262].
Les marais de Nouvelle-Orléans. Rendez-vous des adorateurs de Cthulhu [AC pp.29-33].
La maison van Der Heyl. Jadis habitée par une famille de sorciers [HM p.312]. Abrite une mystérieuse créature [HM p.307].
Mu. Ancien continent où vécurent les Lloigors et leurs esclaves [CT p.256].
La Pierre noire. Reste d'un château cyclopéen [AC p.92-93], lieu d'un culte immonde dont les sectateurs morts reviennent encore [AC p.103].
R'lyeh. Royaume englouti où Cthulhu mort repose et attend en rêvant l'heure où il surgira à nouveau [AC pp.48-50, OE p.126, HC p.211].
Le Rogers' Museum. Galerie de l'Horreur exposant de monstrueuses figurines [HM p.202] adorées par George Rogers, le conservateur [HM p.211].

JOUEZ A LOVECRAFT !...

Tu es bercé par le soleil et tu t'endors dans l'autobus. Tu ouvres les paupières : tout a changé. C'est la nuit. Tu entrevois un réseau de ruelles torturées où tu ne reconnais pas Crouch End. Le bus est arrêté dans un endroit désert. D'ailleurs, est-ce bien un bus? L'amoncellement de livres évoque plutôt une gigantesque bibliothèque perdue au bord du monde. Entre les banquettes s'étend une longue table noire. Les voyageurs se rassemblent. Le conducteur prend la parole:
- Maître, voici les nouveaux.
- C'est bien, Ramsey. Vous pouvez disposer.
Tu reconnais le visage ridé derrière la table.
- Bonsoir, je suis August Derleth, le Maître de Jeu. Asseyez-vous, messieurs.
La table est sculptée dans l'antique pierre de Mnar. Des silhouettes aux contours imprécis flottent autour du Maître.
- Tout d'abord, reprend-il, j'aimerais vous remercier d'avoir rêvé à nous. Vous ne le regretterez pas. L'heure de la Nouvelle Conjonction a sonné. Bientôt commencera l'Action Ultime pour tenter de repousser les forces venues des autres dimensions. Je ne vous cache pas que vous aurez besoin de beaucoup de livres et d'un peu de sang-froid. Par bonheur, vous serez aidés par l'auteur des scénarios. Je vous présente Howard Phillips Lovecraft.
Il montre un homme au teint blême, perdu dans la pénombre.
- Mr Lovecraft a créé toutes les difformités que vous vous trouverez dans vos aventures.
- Alors il est Dieu, dit en ricanant l'homme en smoking blanc.
- Blasphème! dis-tu froidement.
- Le Maître est toujours le Maître, mon petit Bob, reprend Derleth.
- Bah, il fatigue, grince l'homme en qui tu viens d'identifier Robert Bloch.
- Le Maître est mort. Le Maître est la Mort et vous allez mourir. Cependant, vous avez peut-être une chance de vous en tirer...
Lovecraft gronde, furieux d'apprendre qu'il vous reste une chance.
- Misérable! s'écrie-t-il rouge de colère. Tu m'as trahi.
- Pitié, Seigneur! gémit Derleth.
Le chaos se déchaîne. Le bus tangue, roule, gigantesque dé sur le plateau de l'espace-temps. Tu te précipites pour empêcher ta figurine de tomber.
Derleth t'inquiète. Ses yeux brillent d'une lueur rouge, ses mains courent sur des pages parcheminées.
- Vous allez avoir besoin de références, souffle-t-il. J' ai tout préparé.
Il désigne les rayonnages et tu aperçois des titres au hasard : *Le Culte des Goules*, le *De Vermis Mysteriis* et une traduction flamande du *Necronomicon*.
Tu sens la folie qui émane du Maître de Jeu et tu comprends à quel point il est dangereux de lire ces livres. Il faut pourtant le faire si tu veux pouvoir te défendre. Sans eux, tu es condamné à disparaître comme tant d'autres.
- Eh, toi, le grand garçon à casquette de base-ball, dit Derleth. Qui joues-tu?
C'est à toi qu'il s'adresse et tu te mets à trembler.
- Je m'appelle Stephen King, monsieur.
- Et que fais-tu ici ?
- Heu... Je suis venu voir Peter Straub. Il habite ici. Enfin, ici...
- Eh bien, Stephen, tu commences par essuyer cette tache d'ice-cream sur ton menton. De la tenue devant le notaire qui t'annonce le décès de ton arrière-grand-père! Tu hérites de son domaine aux environs d'Arkham. Que fais-tu ?
- Je n'hésite pas. Je fais mes préparatifs de départ.
Les dés roulent, une lueur verdâtre apparaît, la partie démarre.
- Minute, dis-tu. Avant de jouer, je voudrais tout de même bien connaître cet univers que je vais affronter.
- Bon Cthulhu ! Il y a des savoirs qui mènent aux abîmes, dit Derleth en frissonnant. Mais si tu veux en savoir plus, ose donc lire Le Livre des Livres.

TABLE D'ORIENTATION

On trouvera ci-après le résumé de huit volumes (la Bible du joueur!) dus à Howard Phillips Lovecraft et aux lovecraftiens :

[RS] *Le Rôdeur devant le seuil* (Presses Pocket n° 5303)
[HM] *L'Horreur dans le musée* (Presses Pocket n° 5310)
[HC] *L'Horreur dans le cimetière* (Presses Pocket n° 5311)
[OE] *L'Ombre venue de l'espace* (Presses Pocket n° 5330)
[MC] *Le Masque de Cthulhu* (Presses Pocket n°5313)
[TC] *La Trace de Cthulhu* (Presses Pocket n°5390)
[AC] *L'Appel de Cthulhu* (Presses Pocket n°5347)
[CT] *La Chose des ténèbres* (Presses Pocket n° 5355)

Chaque titre est précédé d'une abréviation qui est utilisée ci-après. On pourra ainsi explorer le mythe de Cthulhu, ce qui ne veut pas dire qu'on en reviendra.
"Crouch End" est le titre d'une célèbre nouvelle de Stephen King (publiée dans un neuvième volume, *Le Livre Noir*, Presses Pocket n°5412) et le nom du quartier de Londres où habitait Peter Straub quand Stephen lui rendit visite.
Mais les Grands Anciens n'étaient pas bien loin...

LE LIVRE DES LIVRES

Commençons par Ambrose Dewart. Lui aussi, il hérite d'une tour abandonnée près d'Arkham et décide d'aller y habiter. Est-ce bien raisonnable ? Débordé par des phénomènes inquiétants, il appelle à l'aide un de ses cousins. Celui-ci le trouve bien étrange et se sent menacé. Il fait venir, lui, un archéologue qui découvre un terrible secret : un ancêtre d'Ambrose avait offert aux Grands Anciens, prisonniers du Dehors, un moyen de revenir sur notre planète et d'y restaurer leur domination détruite à l'origine des temps. Mais cet ancêtre dévoyé est-il vraiment mort ? [RS]
La leçon de cette histoire, c'est qu'il faut se méfier des héritages. Nos ancêtres sont prêts à tout pour ne pas mourir. Ils vont jusqu'à se transformer en sauriens. Ou ils sortent de leur tombe, ivres de vengeance, à l'appel d'un livre maudit. Ou ils signent un pacte de sang qui leur rendra leur chair, quel que soit le prix à payer. Ou ils lèguent à leurs héritiers des demeures riches en fenêtres ouvrant sur des mondes oubliés. Ou ils ont trop étudié l'essence de l'homme, quitte à se transformer en créatures abominables aux dégoûtantes malfaçons.
Pourquoi toutes ces horreurs ? Parce que les Grands Anciens sont prêts à satisfaire leur désir et à les rendre immortels pourvu qu'ils leur ouvrent un passage vers la Terre, leur ancien domaine. Et la Grande Race, qui règne maintenant sur l'Etoile Noire, n'ignore pas le danger. De temps en temps, elle appelle un humain pour en tirer tous les renseignements nécessaires. L'informateur est condamné à disparaître après usage - ou à devenir fou. [OE]
C'est dire qu'on ne peut pas compter sur eux. Ils sont éloignés, peut-être indifférents, et les grands Anciens sont proches. Crains Hastur! Quand il sera de retour dans la maison, il ne restera plus qu'à la faire sauter. Crains Yog-Sothoth! celui qui l'aura libéré n'aura plus qu'à égorger des bêtes (seulement des bêtes ?) et à boire leur sang pour étancher sa soif. Crains Cthulhu! Quand il aura pris possession de sa victime, elle ne sera qu'une figurine entre ses tentacules. Crains Lloigor! Quand il fondra sur sa proie, on ne trouvera plus que des vêtements vides et des traces humides allant du fauteuil à la fenêtre. Crains les Profonds! ils ont couché jadis avec bien des femmes et leurs descendants, sans le savoir, ont au fond d'eux une vocation : rejoindre Cthulhu à R'lyeh pour le servir. Crains-toi toi-même! Les Grands Anciens veulent redevenir maîtres du monde et le jour venu tu seras docile à leurs épouvantables desseins. [MC]
Heureusement, le Dr. Shrewsbury a consacré sa vie à suivre la trace de Cthulhu. Même la Grande Race l'a laissé revenir sur Terre après lui avoir révélé d'horribles secrets. Insensible aux effets du temps et de l'espace, il mène la croisade contre les Grands Anciens, intervenant sans trêve pour barricader les portes entre les monde. A la faveur d'une coïncidence dimensionnelle, il détruit à la dynamite une partie de R'lyeh; il tue le chef des mignons de Cthulhu qui, à Innsmouth, préparait le retour de son maître; il déjoue au Pérou les manigances d'un culte innommable; il trouve le moyen de questionner le spectre même d'Abdul Alhazred sur l'emplacement de la cité perdue où rêve le dieu endormi; et quand celui-ci réussit enfin à déboucher sur la Terre par l'Ile Noire, il anéantit le lieu de passage à coups de bombes atomiques! [TC]
Tout a commencé avec un recueil de témoignages : rêves étranges, cultes odieux, récits de marins. Il a fallu se rendre à l'évidence : Cthulhu veut revenir.
Les hommes ne se doutent de rien. Pour lutter contre la menace cosmique, il faut en savoir plus long. Manipuler le cristal de Zon Mezzamalech, qui vous fait remonter le temps jusqu'à l'horreur des origines. Affronter la Pierre Noire sur laquelle des revenants célèbrent un culte barbare. Consommer la drogue liao qui déchaîne les chiens de Tindalos et oblige les audacieux à "arrondir les angles" de l'espace-temps. Ecrire pour raconter l'horreur absolue, sans craindre de surexciter la créature qui se nourrit de vos pensées. Lire les notes laissées par tel ou tel disparu, quitte à voir les habitants de l'ombre venir au-delà du seuil pour les reprendre ou même pour vous kidnapper. Traduire le *Necronomicon* ou le *De Vermis Mysteriis* au risque de devenir fou ou de prononcer la phrase qui évoquera le monstre. Tel fut, dit-on, le sort de Lovecraft en personne.
Mais peut-être en réchapperas-tu, ami. Comprends alors sur quels abîmes flotte l'humanité. Allons, ferme les yeux, rappelle-toi les temps lointains où la Terre était livrée à l'horreur. Ecoute l'Appel de Cthulhu [AC].
Tu voudras en savoir davantage. Tu chercheras les lieux maudits. L'église abandonnée où une boîte, selon certains, emprisonnerait le Spectre des Ténèbres. La forêt où des sacrifices humains réveillent une monstrueuse forme sombre. La Salle des Sorcières, où toute imprudence ferait apparaître l'Abomination de Salem. La tombe de ce sorcier, qu'on ouvre en prononçant certaine incantation de Lovecraft. Tel manuscrit annonçant qu'Y'golonac va revenir.
Pense aux espaces souterrains. La Cité-Soeur où survit le peuple saurien. Les profondeurs où marche le dieu Shuddle-M'ell, attentivement suivi par les sismographes. Pense aux abysses océaniques, aux dauphins qui séduisent les filles d'Innsmouth. Il faut bien que le peuple oublié de R'lyeh s'accroisse pour préparer le retour des Grands Anciens. Quand vont-ils être prêts ?
Bientôt sans doute. On croit que les Lloigors veulent envahir la Terre. Ils ont déjà gagné certains esprits humains et se nourrissent de l'énergie du rêve. Partout la violence grandit. Le monde est en grand danger! [CT]
Décidément tu aimes trop la mort. Tu en viendrais à t'ouvrir les veines dans les cimetières pour regarder danser les fantômes. A t'égarer dans une forêt pour contempler de près les meurtres d'antan. Ou à envier le destin du poète sourd, muet et aveugle...mais agressé par une puissance obscure. Prends garde à ce qui t'attend par-delà l'abîme ! Prends soin des monstres ou crains la vengeance de leurs parents ! Crains la mort ailée si tu la convoques à la légère !
Tu penses trop à la fin des temps, à la marée noire dans le chaos, à la chaleur du soleil sur toutes les mers, aux hommes qui, ayant subi le cycle sans fin du futur, disparaîtront après un dernier message par-delà l'abîme. Il y a une force en toi qui te pousse à ouvrir ce caveau et à regarder sortir cette patte noire.
Tu ne devrais pas te laisser fasciner à ce point par les musées. Ce n'est pas raisonnable. Il y a des hommes de pierre qui ont grandement souffert des sculpteurs; il y a des horreurs pétrifiées par l'étreinte des démons, il y a même des momies surgies du fond des siècles et -malheureusement pour elles- restées vivantes au sein de leur cercueil de chair desséchée. Elles aussi avaient cru pouvoir affronter les dieux. Les pauvres! [HM]
Les dieux...Yig, le Grand Serpent qui n'aime pas qu'on tue sa progéniture. Quetzalcoatl, dont l'exécuteur des Hautes Oeuvres va préparer la venue en décimant les hommes. Les races oubliées veulent que la Fièvre Noire s'abatte sur la Terre. A moins qu'elles ne se soient repliées sous quelque tertre, au fond d'un labyrinthe où les visiteurs ne sont pas précisément les bienvenus.
Mais comment aller dans les profondeurs ? Comment réveiller les morts ? Comment affronter l'horreur dans le cimetière ? Comment supporter tous ces corps privés de leurs âmes et qui ne comprennent plus ? Elles sont captives dans des bouteilles noires et manifestement il n'en sortira rien de bon. [HC]
Crois-moi, ne lis pas ces livres maudits. Ce n'est pas pour toi. Ce sont choses terribles, et vouées à la commodité particulière des Profonds et de leur descendance. Les arrière-mondes sont la matière de ces volumes : ce n'est pas raison que tu emploies ton loisir en un sujet si atroce et si vain. Adieu donc.
D'Arkham, ce premier d'avril mil neuf cent quatre-vingt-onze.

NOTES


ARKHA
MASSACHUSE
CARTOGRAPHY BY H. P. LO
G. DIZEREGA
©1928 by ARKHAM CHAMBER
HIGH LANE
BENNET'S LANE
W. WATER ST.
MISKATONIC
RIVER
BROWN ST.
JENKIN ST.
W. ARMITAGE ST.
W. HIGH LN
N. WEST ST.
W. RIVER ST.
AYLESBURY PIKE (to Dunwich)
AYLESBURY ST. (to Bolton & to Boston via 97)

RKHAM

SSACHUSETTS

APHY BY H. P. LOVECRAFT &
G. DIZEREGA

ARKHAM CHAMBER OF COMMERCE




AYLESBURY ST. (to Bolton & to Boston via 97)
To CLARK'S CORNERS
BOUNDARY ST.
CRANE ST.
WEST ST.
W. CHURCH ST.
W. MAIN ST.
W. RIVER ST.
N. GARRISON
W. COLLEGE ST.
GARRISON
W. PICKMAN ST.
To DANVERS
To BOSTON (via 1A)
HANGMAN'S BROOK
HILL ST.
BOUNDARY ST.
W. SALTONSTALL ST.
W. MISKATONIC AVE.
WEST ST.
S. GARRISON ST.
S. PARSONAGE ST.
W. WASHINGTON
N
O
E
S


E. WATER ST.
N. GARRISON ST.
N. PEABODY. AVE.
E. RIVER ST.
E. MAIN ST
GARRISON
EAST CHURCH ST.
S. PARSONAGE ST.
LICH ST.
S. PEABODY AVE
S. POWDER MILL
S. FRENCH HILL ST.
N. MAIN
N. SENTINAL
N. EAST ST.
EAST COLLEGE ST.
WALNUT
E. SALTONSTALL
E. HIGH
E. MISKATONIC AVE.
E. WASHINGTON
S. SENTINAL ST.

Pour L'APPEL de CTHULHU

LES MYSTERES d'ARKHAM

Un guide de la ville et de ses habitants
Quatre aventures terrifiantes
Une carte grand format

"Derrière toute chose, on sentait l'horrible passé de la ville suppurer insidieusement... l'immuable Arkham, hantée par la légende, dont les toits agglutinés s'affaissent, branlants, sur des greniers où, dans les temps troublés de la province, les sorcières se cachaient des hommes du roi."
"Arkham était depuis toujours la ville des maléfices"

LA VILLE DE TOUS LES DANGERS !

Arkham est une petite ville située sur la côte du Massachusetts, que H.P. Lovecraft a souvent choisie pour cadre dans ses contes terrifiants. C'est un endroit plutôt paisible, surtout connu pour son excellente université, la célèbre Miskatonic University, dont la bibliothèque est fort renommée pour sa vaste collection d'ouvrages ésotériques. Ces livres sont les meilleures armes de ceux qui cherchent aujourd'hui à lutter contre les terribles entités du Mythe de Cthulhu. LES MYSTERES D'ARKHAM regroupent de nombreux éléments d'information sur cette petite ville de Nouvelle-Angleterre, à l'intention des investigateurs désireux de résoudre de nouvelles énigmes liées au Mythe. Vous y trouverez quatre scénarios passionnants, une carte grand format et des descriptions détaillées de lieux importants, de personnages marquants et de sites étranges. Les scénarios proposés exploitent pleinement les possibilités offertes par la ville ; ils donneront à vos joueurs l'occasion de faire la preuve de leurs talents d'investigateurs et de comédiens.



L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle basé sur les oeuvres de H.P. Lovecraft, dans lesquelles des gens ordinaires se trouvent confrontés aux créatures démoniaques du Mythe de Cthulhu. Les joueurs y incarnent des hommes et des femmes des années 20 qui enquêtent sur des mystères surnaturels et découvrent, parfois malgré eux, de terribles secrets. *Les Mystères d'Arkham* regroupent des informations générales sur Arkham et quatre scénarios prêts à jouer.

159 F
9 782740 800126
ISBN : 2-7408-0012-6

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.