

## Contexte historique

Après la mort de Ludvig Prinn, les autorités flamandes firent tout leur possible pour détruire les exemplaires de son livre malfaisant *De vermis mysteriis*. En dépit des efforts effrénés de l'Inquisition, quelques exemplaires furent distribués. Un de ces tomes ésotériques tomba entre les mains d'Arthur Nye, un châtelain anglais.

Arthur collectionnait avidement les livres rares et insolites et, au début, il ne s'intéressa nullement au contenu sinistre de sa dernière acquisition ; il comptait le revendre plus tard et en tirer de grands bénéfices. Se rendant compte de la nature particulière de sa découverte, il la cacha dans un compartiment secret dans le mur de son bureau. Il ne révéla son existence à personne et lorsqu'il fut tué en 1485 à la bataille de Bosworth Field, son secret s'éteignit avec lui.

Le livre resta caché pendant plusieurs années. Enfin, George Nye, un descendant du propriétaire originel, le trouva. Instable dans ses meilleurs moments, la traduction de cet abominable ouvrage du latin en anglais finit par le rendre complètement fou. Il manifesta alors un appétit insatiable pour les sciences arcanes et commença à avoir de mauvaises fréquentations. Des gens du voisinage ne tardèrent pas à disparaître. Nye, le magistrat régional, se montra bien indifférent... Une délégation de Halby, le village le plus proche, exigea que le châtelain entreprit les démarches pour saisir les responsables. Nye y consentit, mais le surlendemain, six membres de la délégation disparurent à leur tour. Alors, le pasteur de la région, Thomas Parry, écrivit au Duc de Norfolk en sollicitant son aide. Le duc feignit d'ignorer ce qui, pour lui, n'était que le délire d'un prêtre fou ; mais lorsqu'il apprit que Parry, lui aussi, avait disparu, il envoya un régisseur pour élucider l'affaire. La disparition du régisseur força le duc à envoyer une compagnie de mercenaires, commandée par Sir Robert Morton, pour arrêter George Nye.

Lorsque les hommes du duc arrivèrent, Nye et ses amis s'étaient enfuis. Alors seulement, la vérité se dévoila. Sous la maison de Nye, Morton découvrit un temple consacré à l'adoration de Yig, Père des Serpents. Sur l'autel se trouvait l'exemplaire d'Arthur de *De vermis mysteriis*, et dans les sous-sols ils trouvèrent les cadavres de plus de quarante hommes, femmes et enfants. On brûla le livre, la maison fut démolie et les morts furent exhumés afin de leur donner une sépulture chrétienne. On envoya des soldats et des paysans pour battre la campagne à la recherche de Nye le meurtrier, mais on ne le trouva pas.

Après avoir tué le régisseur — un acte somme toute assez irréflecti... — Nye s'enfuit du pays à bord d'un navire marchand en route pour les Antilles. Il partit de là pour les colonies américaines à la recherche d'autres adorateurs de Yig. A

Fiddler's Creek, Nye rencontra Ahab Nebb, un fermier qui avait de solides liens avec la population indienne de la région. Nye s'y établit, prit une femme indienne et se remit en contact avec ses adeptes, leur signalant de le rejoindre.

George commença bientôt à reprendre ses anciennes activités ; mais ses nouveaux voisins se montrèrent vite moins passifs que les villageois de Halby. La ferme de Nye subit une attaque par la populace et les occupants furent contraints de s'enfuir dans le marais pour éviter d'être lynchés. Là, Nye fit une découverte renversante : un vieux temple consacré au Père des Serpents. Nye et ses amis résolurent de s'y fixer pour éviter les colons et y adorer leur dieu ; Ahab Nebb consentit à les aider en leur fournissant de la nourriture.

Au cours des années, les habitants du marais commencèrent à s'accoupler entre eux, s'avalisant jusqu'à devenir une race dégénérée. Ils habitent toujours dans les marais et le dernier descendant de Ahab Nebb, Jacob, leur donne à manger. Toutes les semaines Jacob emporte de la nourriture jusqu'aux ruines et, la nuit tombée, les dégénérés sortent du marais pour s'en saisir, puis rentrent dans le temple obscur.

Mais maintenant Jacob Nebb est mort et les abominations qui habitent le marais commencent à avoir faim...

## Introduction pour les joueurs

Puisque beaucoup de campagnes se situent dans la région de la Nouvelle Angleterre, il faudra que les joueurs se déplacent vers le sud. Un des investigateurs recevra une lettre, l'incitant à rendre visite à son cousin, le shérif Wilbur Boley, en Louisiane, pour assister aux funérailles de leur oncle John.

Si les enquêteurs semblent hésiter, mentionnez avec finesse que John aurait pu les coucher sur son testament. La mort de John n'a rien à voir avec ce qui se passera, mais cela servira à dérouter les joueurs au début.

A l'enterrement les joueurs rencontreront Wilbur, le pasteur, une tante âgée, le médecin de John et quelques parents éloignés et amis de la famille. Au cas où il n'y a qu'une personne participant au scénario, un de ces PNJ peut être employé comme adjoint. Après la brève cérémonie, tout le monde sera invité chez le pasteur pour prendre le thé et des sandwiches. Ici, Wilbur recevra un appel téléphonique. Il s'excusera et partira. Il ne laissera personne partir avec lui car il s'agit d'une affaire officielle. Si les enquêteurs n'ont pas de voiture, le pasteur proposera de les remmener chez Wilbur

après la réception.

### Les événements à Fiddler's Creek

Jacob Nebb est mort depuis trois jours d'une crise cardiaque, mais le cadavre vient à peine d'être découvert. Jimmy Cole, le livreur de l'épicerie Hollin est passé à la ferme de Nebb avec la livraison hebdomadaire. Il a frappé à la porte sans recevoir de réponse, a donc déposé les provisions sur le perron, et s'est rendu à bicyclette à un rendez-vous clandestin avec son amie, Daisy O'Neil dans les ruines de la ferme de Nye. Trois des dégénérés qui attendaient Jacob s'y trouvaient déjà. Ils ont capturé les deux jeunes gens et les ont enlevés dans le marais.

Entre-temps, M. Hollin, s'inquiétant pour Jimmy, a appelé le shérif à Minden pour l'informer de la disparition du garçon. En apprenant ceci, Wilbur s'est rendu tout de suite à Fiddler's Creek et après une brève entrevue avec M. et Mme Hollin, est parti aux trois fermes où Jimmy aurait dû aller. Il est d'abord allé à la ferme Wilkinson, où on lui a dit que Jimmy était passé plus tôt que d'habitude. Chez Jessie Lindley, il a appris que Jimmy semblait en hâte de terminer sa tournée. Après, Wilbur est allé à la cabane de Jacob Nebb. Il a enfoncé la porte arrière donnant sur le marais et a trouvé le cadavre de Jacob. Sur le chemin du retour, il décida de visiter les ruines. Là, il trouva la bicyclette de Jimmy, mais aucune trace du garçon. Il se dirigea jusqu'au bord du marais en appelant Jimmy. Les dégénérés entendirent le bruit et après une lutte, capturèrent Wilbur. S'ils ne sont pas bientôt délivrés, tous les trois mourront.

## L'enquête commence

Quand les enquêteurs arriveront chez Wilbur, ils trouveront la maison fermée à clef et dans l'obscurité. Il n'y a personne. S'ils entrent de force, tout paraîtra en ordre. A part simplement attendre que Wilbur rentre, ils ont plusieurs possibilités :

### Les voisins

Ils n'avanceront pas l'affaire. Ils diront que le shérif devrait être chez lui ou au bureau, ou qu'il assiste à un enterrement à Minden.

### La station d'essence

Le patron, M. Mason, quelque peu abrasif, mais bavard, dira aux enquêteurs qu'il a vu le shérif Boley aller à l'épicerie Hollin vers cinq heures et demi avant de se diriger vers le sud. Quelques minutes plus tard, Hollin l'a suivi par la même route.



## L'épicerie Hollin

Le magasin est fermé maintenant mais après les coups persistants, Mme Hollin arrivera, soucieuse, à la porte. Un jet réussi sous "baratin" sera nécessaire avant qu'elle divulgue que le shérif Boley et M. Hollin cherchaient un garçon disparu. Elle ne sait pas où est Wilbur, mais elle dira que M. Hollin est allé à la ferme de M. et Mme Cole.

## Chez les Cole

M. et Mme Cole diront aux enquêteurs que leur fils, Jimmy, a disparu. Ils attendent le shérif Boley. M. Hollin est passé, mais il est reparti il y a quelques minutes pour le bureau du shérif. Pendant que les joueurs sont à la ferme, M. O'Neil arrivera et insistera pour savoir où est sa fille. Il apparaîtra bientôt que les Cole et les O'Neil ont interdit à leurs enfants respectifs de se voir. Une bagarre s'ensuivra et les enquêteurs seront obligés d'empêcher les parents de se blesser gravement.

## Le bureau du shérif

Il est fermé à clef et plongé dans l'obscurité. A l'extérieur, M. Hollin attend le retour du shérif Boley. Il préférera demeurer ici, mais il apprendra aux enquêteurs que le shérif est allé aux trois fermes comprises dans la tournée de Jimmy ; chez Wilkinson, Jessie Lindley et la cabane de Jacob Nebb.

## La ferme de Wilkinson

Elle est vieille et délabrée. Des arbres tordus et courbés l'entourent. L'endroit baigne dans une atmosphère troublante, oppressante. Arrivant à la ferme, les enquêteurs seront abordés par le vieux Wilkinson, un ouvrier et son chien. Le patron de la ferme est très brusque dans ses meilleurs moments et n'aime pas les inconnus. Les Wilkinson sont des vauriens et les gens bien élevés traversent la rue pour les éviter. Entre autres, ils sont impliqués dans la distillation d'alcool de contrebande et Wilkinson soupçonnera tout fouineur de la grande ville d'être un agent du gouvernement. Il ne dira rien et ne reconnaîtra même pas les visites de Jimmy et Boley. Si les joueurs ne partent pas sur le champ, Wilkinson les menacera avec son chien. A défaut de cela, il appellera quelques-uns de ses garçons pour chasser les fureteurs, par la force si besoin.

Le chien de Wilkinson :  
Morsure 1 D6 + 1 (30%).

## Chez Jessie Lindley

Jessie les aidera beaucoup plus. Elle prend de l'âge et elle devient un peu sénile. Elle dira aux enquêteurs que Jimmy est passé comme d'habitude, mais qu'il semblait en hâte. Normalement, il reste pour prendre des tartes à la confiture et pour causer, mais il est parti de bonne heure aujourd'hui. Elle a tout raconté au shérif Boley, mais ne se rappelle pas pourquoi Jimmy partait tôt, ni à quelle heure il est parti.

## La cabane de Jacob Nebb

Tout est comme l'a laissé Wilbur. Des étables en ruines et un enclos se trouvent à

gauche de la maison. Derrière, les neuf vaches de Jacob sont dans un enclos délabré. Il y a des ordures partout dans la cour et plusieurs poulets y errent. Les provisions sont toujours sur le perron et la chèvre de Jacob se sert copieusement. La porte d'entrée est fermée, mais la porte arrière claqué bruyamment dans le vent.

**1 La cuisine :** c'est le désordre le plus total ; des assiettes et des casseroles sales sont entassées partout. Les placards sont remplis de nourriture pourrie. La pièce sent très mauvais.

**2 Le salon :** on ne l'a pas épousseté depuis des mois. Les rideaux n'ont pas été tirés depuis longtemps et la pièce sentie moisi. Il y a trois chaises, une table, un fauteuil à bascule, un buffet rempli de tasses et une cheminée.

**3 La chambre :** le cadavre de Jacob Nebb se trouve sur le lit à baldaquin. Wilbur l'a recouvert d'un drap. Il y a une chaise, une armoire et une commode. Sous le lit se trouve un coffre à vêtements (dont la clef est sous le matelas). Dedans, il y a 78 dollars et des relevés d'un compte bancaire au nom de Nebb. (George avait apporté beaucoup d'antiquités et de bijoux avec lui). Il y a aussi l'acte hypothécaire des terres de Nebb (y inclus la plupart du marais) et les comptes de Jacob. Un jet réussi sous la "comptabilité" apprendra aux enquêteurs qu'au cours des cinquante dernières années Jacob achetait environ six têtes de bétail tous les mois. La ferme a subi des pertes, mais elle est régulièrement entretenue grâce à l'argent du compte en banque ; il reste assez d'argent comptant pour au moins cinq ans avant que Nebb fesse faillite.

**4 Le bureau :** à part un secrétaire, un fauteuil et un tabouret, la pièce est envahie de livres. Ils couvrent une grande variété de sujets, y compris la géographie, la botanique et l'histoire d'Angleterre. Le toit laisse entrer la pluie et beaucoup de livres ont été abîmés. Sur le mur au-dessus du secrétaire est accrochée une peinture à l'huile d'une maison de campagne entourée d'arbres et de champs. Sur une petite plaque, on lit :

LA MAISON DE HALBY, NORFOLK,  
1610.

Le tableau est d'un artiste inconnu, mais il vaut environ 350 dollars. Un jet sous "trouver un objet caché" indiquera un vieux manuscrit sous un tas de livres sous la mythologie grecque. Écrit à la main, il comprend un rassemblement de papiers intitulé :

LES ŒUVRES DE LUDVIG PRINN ET  
D'AUTRES GRANDS SAVANTS DE  
RENOM, TRANSCRIT EN ANGLAIS PAR  
GEORGE NYE, CHATELAIN DE HALBY,  
1613.

C'est à tous égards une version inférieure du De vermis mysteriis, rédigée par Nye. Il est très difficile à lire et il faut un jet "lire l'anglais" à - 40 % pour le déchiffrer.

(Voir la page 61 du livre des règles CoC pour obtenir des informations sur les deuxièmes éditions).

La perte de santé mentale pour avoir lu le tome égale 1D8, le "Mythe de Cthulhu"

augmente de 8 %.

Les sorts : appeler un vampire stellaire, contrôler un vampire stellaire.

## Les ruines

On voit facilement les ruines de la ferme Nye de la rue qui mène à la cabane de Jacob Nebb. Les habitants du pays apprendront aux enquêteurs que ce sont les ruines d'une maison qui appartenait autrefois à un sorcier. Environ 25 % d'entre eux sauront qu'il se nommait Nye. Arrivé là, la bicyclette de Jimmy et la voiture de Wilbur sont clairement visibles. Elles ne paraissent pas avoir été déplacées. Un jet sous "trouver un objet caché" sera nécessaire pour apercevoir des fragments déchirés de tissu blanc. (Si on demande aux Cole ce que portait leur fils, ils confirmeront qu'il portait une chemise blanche). Un sentier est visible qui mène au marais. On voit des traces de pas dans la boue, mais il est impossible de les identifier.

En avançant, les enquêteurs peuvent trouver encore trois indices s'ils font un jet réussi sous "trouver un objet caché". (Jeter une fois pour chaque indice).

a) Une chaussure (celle de Jimmy).

b) Le pistolet de Wilbur, un 45 automatique (dont le chargeur contient 4 cartouches). Il a laissé tomber l'arme dans la boue pendant la lutte, et si elle n'est pas nettoyée elle s'enrayera.

c) Il y a du sang sur l'herbe. (Une des balles de Wilbur a touché un dégenéré). Un jet réussi sous "Mythe de Cthulhu" indiquera que le sang vient d'une créature mineure (Classe 1).

## Dans le marais

Les gens du pays vous avertiront des dangers du Marais de Fiddler. C'est un lieu surnaturel et, la nuit des bruits étranges s'y font entendre. Il y fait froid et humide, et des arbres tordus, des buissons rabougris et de la végétation décomposée se trouvent partout. Et comme si ce n'était pas assez, des alligators monstrueux se cachent au milieu du marais, mais ils n'attaquent que si on menace leurs petits. La fonction générale des alligators est d'effrayer, plutôt que de manger les enquêteurs, mais s'ils s'acharnent à déranger les habitants du marais, les intrus mériteront tout ce qui leur arrive.

Suggestions pour les caractéristiques des alligators :

For: 3d6 + 3 (Moyen 13-14) Points de vie : 13-14.

Con : 3d6 + 3 (Moyen 13-14) Mouvements : 7.

Tai : 4d6 + 3 (Moyen 17)

Attaques : Morsure 45 %

Domage 1d10 + 1d6.

Pou : 3d6 (Moyen 10-11)

Armure : 1 point (écailles).

Dex : 1d8 + 1 (Moyen 5-6).

Int: 1d3 (Moyen 2).

Une fois dans le marais il y a 20 % de chance par heure que les enquêteurs perdent leur sens de l'orientation. (Augmenté à 40 % la nuit). Il y a de petites grenouilles difformes partout et leur coassement dément ne cesse jamais. Celui qui passe sa



première nuit au Marais de Fiddler doit faire un jet sous la "santé mentale" ou perdre 1d3 points de "San".

### Amos le chasseur

Amos est le seul être assez fou pour vivre dans le marais. Il utilise un petit canot à rames pour atteindre la terre ferme. Traquer les alligators est illégal en Louisiane, mais cela n'arrête pas Amos. Boley est au courant mais il n'a pas de preuve et il n'a pas envie d'aller dans le marais pour en trouver. Amos soupçonne les étrangers : "Qu'est-ce que tu veux? Va-t-en". Un "baratin" ou de l'alcool gagneront sa confiance : "La nuit, j'entends des aboiements et des braillements de chiens. Mais il n'y a pas de chiens dans le Marais de Fiddler...". Cependant, il ne s'associera pas aux joueurs dans leur enquête, mais il les filera pour s'assurer qu'ils ne lui ont pas menti. Amos porte toujours un poignard bowie et un fusil de chasse calibre 20 qu'il utilise à 55 %. Il n'a qu'un bras mais cela n'influe pas sur son jet de "toucher", bien qu'il prenne deux fois le temps normal pour recharger. Un alligator affamé a détaché son bras gauche d'un coup de dent. Quant il était petit son père le faisait servir d'appât pour les alligators. Il lui attachait une corde autour de la taille et le jetait à l'eau. Amos prend du plaisir à mettre ses auditeurs au supplice avec ses descriptions imagées. Ceci, avec sa stature, son origine cajun évidente et sa manière de vivre peut déconcerter celui qui rencontre Amos.

La fonction principale est de secourir les joueurs s'ils sont vraiment en difficulté. Si les enquêteurs sont menacés d'extermination totale, vous pouvez toujours faire apparaître Amos avec son fusil.

*Le personnage d'Amos provient de la chanson AMOS MOSES du Sensational Alex Harvey Band.*

### Les Dégénérés

Description : les dégénérés sont des humains ignobles qui se sont accouplés entre eux. Rabougris et difformes, ils ont des faciès de chien et communiquent entre eux par des grognements. Ils n'utilisent aucune arme ni armure. Ils sont nus ou s'habillent de vieux lambeaux de vêtements. Leurs corps sont recouverts de plaies et de croûtes.

Il reste entre 3 et 6 dégénérés dans le marais (variez le nombre selon la grandeur et l'expérience du groupe). La nuit il y a 30 % de chance qu'un d'entre eux erre dans le marais. Les autres seront au temple.

### Le Temple et le Monument

Ils représentent les restes écroulés d'un lieu d'adoration utilisé autrefois par les indiens Ptami. Le monument a 1 mètre de haut. C'est une pierre curieuse, trapézoïdale dont chaque côté mesure 3 mètres à la base mais qui diminue vers le haut pour mesurer 1 mètre. Les quatre surfaces sont gravées d'étranges rayures. Ce sont de vieux hiéroglyphes utilisés par les Ptami. La plupart de l'écriture est recouverte de mousse et l'écroulement a rendu une partie de l'œuvre illisible. Un spécialiste peut traduire ce qui a l'air d'être une prière à Yig. Un jet sous le "Mythe de Cthulhu" apprendra aux enquêteurs que c'est un sort pour "contacter Yig". Il va falloir un deuxième jet pour voir si les enquêteurs se rendent

compte que l'incantation comporte une erreur. Celui qui se sert de ce sort s'attirera le courroux de Yig, qui pourrait envoyer des serpents pour assaillir les enquêteurs. Toutes les nuits, les dégénérés s'assemblent autour du monument et font les gestes d'adoration comme faisaient leurs ancêtres. Ils vocifèrent les louanges du dieu Serpent. Entendre cette effroyable cacophonie fera perdre 1d3 "San" si un jet n'est pas réussi.

Les salles à l'intérieur du temple où habitent les dégénérés sont toujours intactes. Les salles à l'extérieur ne sont pas en aussi bon état. Des parties des murs et du toit se sont effaissées. De la mousse et du lierre poussent partout. La mousse est glissante et cache les parties de maçonnerie plutôt instables.

#### 1 Les salles extérieures

Elles contiennent des pierres brisées et des feuilles emportées par le vent. Les murs sont recouverts de rayures comme celles du monument (Ce sont des prières d'obéissance à Yig, Dark Han et Byatis).

#### 2 La salle extérieure

Elle ressemble aux trois autres, mais les murs sont beaucoup plus dangereux. Si quelqu'un veut examiner le mur extérieur il doit réussir un jet sous sa chance. L'échec indiquera qu'une partie du mur s'est effondré sur lui. Les dégâts : 1d6 points. Un jet sous "esquiver" sera nécessaire pour éviter d'être touché. Les dégénérés n'entrent pas dans ce lieu sans y être contraints, car quelques-uns parmi eux y ont été blessés.

#### 3 Le lieu d'adoration

On offrait autrefois des sacrifices à Yig ici. Au centre, il y a une fosse de presque 50 mètres de profondeur. Les pierres au bord sont peu sûres. Qui veut regarder dedans doit réussir un jet sous sa chance ou courir le risque d'y tomber. Si le jet sous "esquiver" rate, les infortunés perdront 3d10 points dans la chute. La fosse est encombrée d'os. Un jet sous "trouver un objet caché" permettra d'y trouver un poignard en pierre qu'utilisaient les Ptami. Le poignard vaut 400 dollars dans un musée ou pour un collectionneur.

#### 4 Le sanctuaire des trois dieux

Il y a trois niches où se tiennent des statues de 18 cm de haut. La première représente un serpent lové, puis une jeune femme, la dernière un homme à la barbe de serpents. Ce sont Yig, Dark Han et Byatis. Le sol est encombré de tessons de poterie. 20 % de chance qu'un dégénéré s'y trouve.

#### 5 La salle de méditation

La fonction originelle de cette salle est oubliée depuis longtemps par les habitants. George Nye et ses amis gardaient les provisions ici. Il n'en reste que quelques tonneaux qu'apportait Ahab Nebb et des restes de tissu décomposé. 10 % de chance qu'un dégénéré s'y trouve.

#### 6 La salle du prêtre

C'est là qu'habitent principalement les dégénérés. Tous les dégénérés non découverts, sauf un, se trouveront ici. Des rayures sur le mur représentent Yig avec un sorcier guérisseur des Ptami, et aussi la persécution d'autres tribus par les Ptami, leur fuite dans le marais et la rétribution finale : Yig dévorant le monde. Le sol est jonché d'ordures, d'os et de poteries brisées.

### 7 L'enclos du sacrifice

Les huit poteaux où on liait les prisonniers sont toujours là. Un dégénéré garde les trois captifs à vue.

Wilbur est sans connaissance. Si on le réveille il sera complètement incohérent et ne pourra pas marcher. Il n'a pas su saisir les événements et on ne pourra l'enlever qu'en le portant carrément. Quelques jours à l'hôpital le feront revenir à lui-même.

L'état de Jimmy est encore pire. L'expérience l'a rendu fou. Il souffre en ce moment de paranoïa. Il se cache des dégénérés derrière un poteau, mais il est très faible. Il attaquera tous ceux qui l'approcheront sauf ses parents et Daisy. Daisy a de la chance. Elle feint d'être sans connaissance comme Wilbur, mais elle guette une chance de s'échapper pour chercher du secours. Elle ne se battra pas, mais elle tentera de mener Jimmy en lieu sûr.

Si les captifs ne sont pas délivrés dans les 24 heures ils seront mangés, un par jour. (Tirer au hasard). Si tous les trois sont dévorés par les dégénérés, ceux-ci se mettront à terroriser la région, commençant par la ferme de Jessie Lindley.

Si les enquêteurs réussissent à délivrer les prisonniers et à neutraliser les dégénérés, ils recevront un d8 de "santé mentale" de plus, moins un point pour chaque captif tué. Le total ne baissera pas au-dessous de zéro.

### Information dans la bibliothèque

La bibliothèque la plus proche est à Minden, donc les enquêteurs ne peuvent suivre cette ligne de recherche que si le groupe se divise ou demande à quelqu'un d'autre (le pasteur, par exemple) de le faire. Si les enquêteurs décident de rechercher des événements ou des personnes précis il va falloir un jet sous "bibliothèque" pour apprendre chaque information.

#### La Guerre des Roses par W. Miles

Mentionne Arthur Nye et sa mort à la bataille de Bosworth. Il n'y a qu'un bref paragraphe où on lit qu'il était châtelain de Halby et a combattu dans le contingent du duc de Norfolk.

#### La Purge des Sorcières Britanniques par Robert Fenton

Ce livre donne des informations générales sur George Nye et les atrocités à la Maison de Halby. "De Vermis Mysteriis" n'est pas mentionné mais on attire l'attention sur le rôle du duc de Norfolk. L'auteur suppose que Nye se soit enfui en France.

#### Les Tribus Perdues par Alan et Elisabeth Ballard

Donne des informations sur la tribu des Ptami. On y lit qu'ils furent exterminés par la tribu des Karatarshi, alliée à un groupe de colons. On prétend que la bataille a eu lieu près de Minden au bord du Marais. Les auteurs mentionnent que les Ptami adoraient Quetzacoatl.

#### Avant Salem par David Ash

Ash raconte par le détail les procès des sorcières jusqu'en 1692. Dans un chapitre sur la Louisiane, Ash mentionne Nye, mais il n'y a pas d'allusion à ses activités précédentes en Angleterre. Un fermier nommé Luke Miller témoigne que la populace a attaqué la ferme de Nye après la



disparition de deux jeunes filles. A l'intérieur de la maison, ils ont trouvé des statues de Satan (sous sa forme de Serpent) et d'autres accessoires pour l'adoration des démons, ainsi que les cadavres des filles. Les paysans ont brûlé la maison et Nye et sa famille sont sensé avoir péri dans l'incendie. Plus tard, Ash mentionne les représailles contre Ahab Nebb et son jugement On l'accusa d'être de mèche avec Nye, mais il fut jugé non coupable. Une lecture en entier de ce livre augmentera la capacité de l'OCCULTISME des personnages de 5 %.

#### D'autres livres

On peut trouver plusieurs volumes minces

sur l'histoire de la région sans avoir besoin d'un jet sous "Bibliothèque". La plupart mentionnent la maison de Nye, mais affirment seulement le fait que la maison appartenait à un sorcier présumé et qu'elle fut détruite par la populace.

### LES DÉGÉNÉRÉS (race inférieure indépendante)

For: 3D6	Mouvement : 9		
Con:3D6	Armes :	griffes	morsure
Tai : (3D6) - 2	Attaque :	25%	20%
Int: 1D6	Dégâts :	1D3	1D2
Pou : 2D6	Pas d'armure ni de sorts		
Dex:(3D6)+ 1	Points de vie: 10-11		
Les voir fait perdre 1D6 de	"San" sauf si on réussit son jet.		

### PERSONNAGES NON JOUEURS

	For	Con	Tai	Int	Pou	Dex	App	Edu	San		
<b>Shérif Boley</b>	14	12	9	14	16	12	13	10	61	46	11
<b>Le Pasteur</b>	9	11	15	11	8	9	15	15	38	37	13 (6)
<b>M. Mason</b>	10	8	12	10	9	11	7	11	39	54	10
<b>Mme Hollin</b>	8	6	9				10	12	39	72	8
<b>M. Cole</b>	13	12	13	8	9	12	8	6	85	36	13
<b>Mme Cote</b>	11	11	13	12	7	fi	9	9	31	38	13
<b>M. O'Neil</b>	10	10	11	9	7	14	10	11	26	44	11
<b>M. Hollin</b>	6	8	7	18	10	8	16	9	41	67	8
<b>Wilkinson</b>	13	12	12	11	8	10	11	11	33	66	
<b>L'Ouvrier</b>	16	14	14	10	7	10	12	4	28	27	14
<b>Jessie Lindley</b>	5	9	8	10	6	8	11	9	15	78	9
<b>Amos</b>	14	17	16	11	15	9	6	5	40	....50	17
<b>Jimmy Cole</b>	11	14	12	9	11	10	14	9	40	14	13 (5)
<b>Daisy O'Neil</b>	9	12	11	13	12	10	12	11	43	16	12 (8)
<b>Le Chien de Wilkinson</b>	12	9	7	2	8	14					13

Les chiffres entre parenthèses représentent les Points Touchés actuels. Comme toujours, les Maîtres de Jeu sont libres de modifier les statistiques selon leur aventure et le nombre de joueurs.

