

Cette aventure est prévue pour 4 à 6 investigateurs, débutants ou confirmés, qui se connaissent tous et vivent à proximité de la célèbre ville d'Arkham. Le scénario s'inspire très librement d'une nouvelle d'H.P. Lovecraft nommée La Couleur tombée du ciel (issue du recueil du même nom, collection Présence du Futur n°4, Denoël).

Scénario Richard Lebon
Plans ...

Arkham 1928

Le 27 juin 1928, en début d'après-midi, l'un des investigateurs, un universitaire de préférence (ou un professeur en retraite...), reçoit un télégramme émanant du professeur William Atwood, de l'université de Miskatonic. L'investigateur connaît le professeur pour avoir été son élève, l'avoir rencontré lors d'un voyage en Europe, etc. (au gré du gardien des Arcanes). Le télégramme demande à l'investigateur de bien vouloir se rendre au domicile du professeur, le soir même: 3, rue Pickman, Arkham, Massachussets. Il est également prié d'amener quelques amis qui lui semblent ne pas avoir froid aux yeux... Le professeur désire leur parler d'une affaire très importante. Si les investigateurs décident de se rendre à ce rendez-vous, ils chercheront peut-être préalablement de plus amples renseignements concernant le professeur (que l'investigateur qui a reçu le télégramme n'a pas vu depuis un certain nombre d'années). Dans les archives du principal journal de la ville, ils apprendront les faits suivants (un jet de Bibliothèque réussi par événement):

- Le professeur fut autrefois mêlé à une affaire de détournement d'œuvres d'art. Faute de preuves, la police se vit obligée de classer l'affaire.

- Il est l'auteur de plusieurs ouvrages scientifiques et d'un journal de voyage rapporté d'une expédition en Afrique. De nombreux autres articles parlent du professeur: critiques de ses livres, comptes-rendus de ses expériences... Tous témoignent de sa popularité et de son importance au sein du milieu scientifique.

Quatre ouvrages écrits par le professeur sont disponibles à la bibliothèque: Essai sur la Physique moléculaire (1902), Traité d'Astronomie (1910), Traité de Mathématiques (1915), Notre système solaire (1925).

Rendez-vous

Les investigateurs arrivent chez le professeur Atwood aux alentours de 19h30. La maison, à deux étages mais de construction simple, et son petit jardin sont entourés d'un haut mur de pierre. Au premier coup de cloche, un majordome se présentera à la grille. Il est prévenu de l'arrivée des investigateurs et les conduira sans tarder à la salle à manger (le domicile du professeur Atwood étant de moindre importance, nous n'en donnons pas le détail ici). La salle à manger est abondamment meublée: une table, cinq chaises, un canapé, trois fauteuils, une table basse... et une bibliothèque où sont entreposés des ouvrages ayant trait essentiellement à l'astronomie. On y trouve également quelques romans, des essais et toute une collection de livres ésotériques traitant de la franc-maçonnerie Égyptienne, des civilisations disparues, des mythes et des légendes indiens...

Atwood apparaîtra quelques instants après l'arrivée des investigateurs. C'est un

homme d'une soixantaine d'années au crâne dégarni et qui porte une épaisse barbe blanche. Son regard se perd loin derrière les investigateurs, et il affiche en permanence une expression d'inquiétude et de profonde nervosité. Il demandera aux investigateurs de prendre place autour de la table, puis prendra la parole:

« Mes amis, ce que je vais vous dire doit rester confidentiel. J'ai une mission à vous confier. Si vous réussissez à la résoudre discrètement, je vous promets à chacun un "dédommagement" de 4000 dollars. Mais je vais d'abord vous raconter cette étrange histoire:

"Dans la nuit du 20 juin dernier, Ammi Pierce, un ancien laborantin retiré depuis peu à Dunwich, assista à un événement surnaturel. Il dormait paisiblement lorsque, tout-à-coup, un bruit sourd venu de l'extérieur le réveilla. Il se leva précipitamment, courut vers la fenêtre et, là, vit une énorme boule de feu traverser le ciel. Selon lui, elle s'est écrasée dans le bois qui entoure l'étang du Rick.

"Le lendemain, il se rendit chez le docteur Faraday pour nous téléphoner, mais l'appareil ne fonctionnait pas. Il ne nous a donc avertis que trois jours plus tard (le 23 juin), après s'être rendu à Lowell. D'après ses explications, je pensai que cette boule de feu était un météorite. Nous ignorions son point de chute exact, car Ammi n'avait pas cherché à le trouver, sans doute par peur. Mais cela nous intriguait tellement que nous décidâmes d'envoyer une expédition avec pour mission d'étudier cette "pierre tombée du ciel" d'un peu plus près.

"Ils sont partis le 24 juin, en camion. Il y a maintenant trois jours qu'ils sont arrivés, et pourtant nous sommes sans nouvelles d'eux. J'ai peur qu'il ne leur soit arrivé quelque chose, car ils avaient emporté une radio et devaient nous contacter deux fois par jour. Je vous demande donc de vous rendre sur place, afin de voir ce qui s'y passe. »

Si les aventuriers lui posent des questions, ils pourront apprendre du professeur les renseignements suivants:

- Le professeur n'a pas prévenu la police à cause de l'affaire du détournement d'objets d'art. Il ne veut pas s'attirer d'ennuis supplémentaires qui risqueraient de ruiner totalement sa réputation.

- Il est prêt à payer les frais de voyage des investigateurs.

- Il peut leur prêter du matériel.

- Le conducteur du camion qui avait emmené l'expédition se nomme Herbert Hashbless: il habite 4, rue Washington.

Le professeur donnera aux investigateurs la liste des membres de l'expédition et du matériel qu'ils avaient emporté :

Noms:

Hugh Gardner
Clifford Prynne
Ralph et Edmond Wakefield
William Percy
Hester Greenfield

Abigail Stone
Chastity Hoadley
Kingsley Amis
Jack Mervin Vance
Ann Helena Squires

Matériel:

4 tentes à trois places
2 fusils et 50 cartouches
1 radio
Nourriture pour une semaine
Vêtements
Matériel d'analyse chimique

A la bibliothèque

Si les investigateurs prennent le temps de faire quelques recherches sur la région de Dunwich avant de quitter Arkham, ils trouveront à la bibliothèque de l'université les informations suivantes:

- Les étrangers visitent Dunwich le moins souvent possible, et depuis une période de grande épouvante, tous les panneaux indicateurs portant le nom de ce village ont été abattus. Le paysage, si l'on en juge selon les critères habituels, est d'une beauté peu commune. Pourtant touristes et artistes évitent soigneusement la région. Il y a deux siècles, sorcières, culte de Satan et étrangers vivant dans les forêts se chargeaient déjà de décourager les étrangers (extrait des Villages de la Nouvelle-Angleterre, 1920).

- Plus anciennes que tout le reste sont les colonnes de pierre grossièrement taillées situées au faite des collines environnant Dunwich: on les attribue généralement aux Indiens. Les couches de crânes et d'ossements découvertes en leur centre et près du vaste rocher en forme de table, au sommet de Sentinel Hill, confirment l'opinion populaire qui veut que ces emplacements soient les anciens charniers des Indiens Pocumtucks. S'il faut en croire les vieilles légendes, ces Indiens se réunissaient jadis régulièrement en ce lieu pour pratiquer des rites impies, au cours desquels ils évoquaient les ombres maudites venues des collines rondes, et prononçaient des prières démoniaques qui suscitaient d'abominables grondements souterrains... (Extrait de Mœurs et vie des Indiens du Massachussets, 1850.)

- Avant l'arrivée des premiers colons européens, les Constructeurs de Mound, qui venaient du Mississippi, décidèrent de s'établir à l'endroit où se situe aujourd'hui le village de Dunwich. Ils se mêlèrent aux différentes tribus qui peuplaient alors la région, mais jamais aux Pocumtucks, qui représentaient une tribu relativement évoluée. En revanche, avec eux, ils échangèrent coutumes, rites et savoir. Les Constructeurs de Mound apportèrent surtout la magie et la sorcellerie, car c'est après leur arrivée que les premières colonnes de pierre et les premiers autels furent érigés. Les Pocumtucks apportèrent le travail de la poterie et le système des castes.

Lorsque les premiers colons anglais et



hollandais pénétrèrent dans le Massachussets, ils rencontrèrent les tribus Pocumtucks ainsi que de nombreuses tribus métissées. Ils s'établirent rapidement, mais leur nombre insuffisant les contraignit, pour assurer leur descendance, à se mêler aux métis. En 1827, une épidémie de variole décima la population de la région: il ne resta qu'une poignée de Pocumtucks. Et cette poignée, quarante personnes environ, disparut sans laisser de traces pendant une nuit de l'année 1873. Depuis, très peu de nouveaux arrivants se sont installés dans la région, et les habitants actuels dégénèrent peu à peu, suite à de trop nombreux mariages consanguins (extrait de l'Histoire de la civilisation indienne, 1924).

Ces informations nécessitent cinq jets de Bibliothèque.

Herbert HASHBLESS

Si le conducteur du camion de la première expédition est interrogé, il répondra que tout était calme et normal à Dunwich, et qu'il est rentré tout de suite après avoir déposé ses passagers et leur matériel. Rien ne lui a paru suspect, à l'exception peut-être de la forêt proche, qui semblait luire d'une étrange phosphorescence verdâtre. Sur le chemin du retour, il a également aperçu un étrange animal sur le bas-côté, mais celui-ci a disparu dans les buissons qui bordaient la route avant qu'il ait eu le loisir de l'observer plus en détail.

Ammi PIERCE

Ammi Pierce habite une petite ferme de construction simple, presque entièrement recouverte de mousses, située à cinq kilomètres au sud de Dunwich et à un kilomètre de l'étang du Rick.

Ammi Pierce est un homme d'une cinquantaine d'années, assez grand. Il semble bouleversé et inquiet. Parfois même son visage est furtivement empreint d'une expression de terreur. Il accueillera les investigateurs le fusil à la main et les laissera entrer chez lui seulement si ceux-ci peuvent prouver leur identité et le motif de leur visite. A l'extérieur, les investigateurs pourront remarquer une étrange odeur de putréfaction, qui semble provenir de la petite grange contiguë à la ferme. A l'intérieur de cette grange gît une masse informe: les investigateurs comprendront qu'il s'agit du cheval d'Ammi Pierce, réduit à l'état d'une matière grise et friable. (Voir cette abomination demande un jet sous la Santé mentale, et 1d6 points en cas d'échec.) Les "restes" du cheval n'attaqueront pas, mais essaieront de sortir de la grange. S'ils y parviennent, ils se dirigeront vers l'orée du bois, puis s'immobiliseront à trois cents mètres de la ferme. Alors, une fumée verdâtre s'élèvera du corps du cheval et continuera à se diriger, seule, vers la forêt.

Si les investigateurs interrogent Ammi Pierce, celui-ci leur tiendra le discours suivant:

« Cela fait trois jours que je ne suis pas sorti de chez moi. Cela fait trois jours que j'entends des grattements, des gloussements, et parfois la nuit des taches lumineuses semblent se déplacer au-dehors. Je ne sais pas ce que c'est, mais depuis que ce satané météorite s'est écrasé dans le bois, il se passe des choses étranges autour de ma maison. Je ne sais pas exactement où il est tombé, mais le lendemain de sa chute le docteur Faraday, qui exerce à Dunwich, et Daniel Uford, un

fermier des environs, sont venus me voir. Ils m'ont demandé si j'avais aperçu quelque chose la nuit précédente. Alors je leur ai tout raconté, et ils sont partis voir de plus près le météorite. Depuis, je n'ai plus de nouvelles de personne, et je reste ici, car j'ai trop peur. »

Si les investigateurs lui posent des questions précises, Ammi aura encore des choses à dire:

- Il ne sait pas qu'une expédition appelée par le docteur Faraday et un de ses amis d'Arkham est arrivée dans la région le 24 juin.

- Il pourra apprendre aux investigateurs que des bûcherons vivent autour de l'étang du Rick.

- Il se montrera prêt à héberger les investigateurs si ceux-ci le désirent.

Si les investigateurs passent une nuit à la ferme d'Ammi Pierce, celle-ci sera, vers 2 heures du matin, attaquée par trois créatures humanoïdes dont le corps sanguinolent et boursoufflé est garni de nombreux tentacules. Dans les poches de leurs vêtements en lambeaux, les investigateurs pourront trouver les papiers d'identité de William Percy et Abigail Stone (membres de la première expédition).

Dunwich

Le village de Dunwich ne possède que trente-cinq habitants. La plupart des maisons tombent en ruine ou sont abandonnées, il n'y a aucun magasin, l'église abrite la seule "boutique" du hameau.

Les villageois sont étranges et présentent tous la même physionomie: ils sont bruns, assez grands et voûtés. Ils n'ouvriront pas leur porte aux investigateurs et ne répondront à aucune de leurs questions. Depuis quelques jours, ils se terrent chez eux. Si les investigateurs font le tour du village, ils dénombreront neuf maisons en ruine et six maisons abandonnées, et estimeront à quatorze le nombre des maisons habitées.

L'auberge du village

Cette construction grossière et sale n'inspire aucune confiance aux investigateurs. Gus Weatley, le propriétaire, est un personnage froid et antipathique. Mais si on lui donne de l'argent et que l'on réussit un jet de Baratin, il racontera ce qu'il sait:

« J'ai entendu un grand bruit pendant la nuit du 20 juin, et même que le lendemain matin j'ai été voir ce que ça pouvait bien être. Quand je suis arrivé au bois, il y avait Faraday et Uford qui discutaient avec les bûcherons qui habitent près de l'étang. Ils leur disaient qu'une pierre énorme était tombée dans l'étang. Moi et les bûcherons, on a pensé que c'était pas important, mais maintenant il se passe des choses bizarres et je suis presque sûr que c'est à cause de la pierre. Tenez, si vous allez vous balader dans le bois, vous verrez que les traces des animaux ne sont pas les mêmes que d'habitude. Et puis, il y a une espèce de couleur verte partout sur les arbres... Rien que d'y penser, j'en ai la chair de poule! Et le pire, c'est que les fils de Faraday, de Rothenfelder et d'Uford arrêtaient pas d'hurler depuis qu'ils sont revenus d'une partie de chasse dans le bois. Ils disent qu'un lapin leur a sauté dessus et les a blessés. »

Au rez-de-chaussée de l'auberge se trouve une salle commune, une cuisine et

une réserve où sont entreposés des alcools variés, distillés par Gus et sa femme Epzibah. Le premier étage comprend quatre chambres, dont celle du propriétaire. Les investigateurs n'y trouveront rien de bien intéressant. La pension (chambre et trois repas) coûte 4,50 \$ par jour.

Faraday, Uford et Rothenfelder

Si les investigateurs vont frapper à leur porte, personne ne leur répondra. S'ils décident d'employer la force, ils seront finalement reçus. Faraday, Uford et Rothenfelder (un autre fermier) sont au bord de l'épuisement et leurs bras et leurs mains sont couverts de bandages.

Si les investigateurs se montrent curieux et (surtout) insistants, ils leurs fourniront les explications suivantes: quand leurs fils sont revenus de leur "partie de chasse", il y a quelques jours, ils portaient tous les quatre de nombreuses blessures, qui n'étaient certainement pas dues à des animaux ordinaires. Le docteur les soigna de son mieux, mais en vain: les plaies s'infectaient insidieusement et ne se refermaient pas. Progressivement, leur peau prit une teinte grisâtre. Puis ils ont cherché à mordre leurs parents, et ont réussi. Mais les piqûres de morphine du médecin ont retardé le processus. Cependant, les fils sont maintenant réduits à des « tas » de matière grisâtre, et la morphine ne leur est plus d'aucun secours.

L'église

Eglise est un nom bien pompeux pour qualifier le petit bâtiment délabré qui s'étend devant le cimetière envahi d'herbes folles. Des corbeaux ont même élu domicile dans le clocher. Le pasteur se nomme Zecharia Bishop. C'est un homme d'une soixantaine d'années, jovial et bedonnant, qui répondra avec empressement aux questions des investigateurs. Ceux-ci pourront apprendre à cette occasion:

- Que le pasteur n'a pas entendu le bruit de la chute du météorite. De même il n'a pas entendu des hurlements des fils Faraday, Uford et Rothenfelder au retour de leur partie de chasse.

- Qu'il ne sort pas de son église.

La bibliothèque du pasteur

Le pasteur ne refusera pas aux investigateurs le droit de consulter la bibliothèque de l'église, à condition que ceux-ci laissent bien tout en ordre en repartant. Deux jets de Bibliothèque permettront d'apprendre les informations suivantes:

- Yog-Sothoth apparaît comme un conglomérat de globes iridescents toujours fluctuants, s'interpénétrant et se brisant. Il cherche à pénétrer dans notre dimension afin de pouvoir se repaître de la vie qui l'habite, mais cela ne lui est possible qu'à certains moments... (Tiré d'un écrit laissé par un sorcier hollandais.)

- Sachez que les globes de Yog-Sothoth sont au nombre de treize. Ils représentent les pouvoirs de la horde parasite, et ses serviteurs qui exécutent ses ordres dans le monde. Appelez-les chaque fois que vous aurez besoin de quelque chose. Ils transféreront sur vous leurs pouvoirs si vous les invoquez avec les incantations voulues et que vous tracez leur signe. Mais attention, ces paroles, une fois dites, conservent leur pouvoir pendant cent ans. Si bien que le



globe invoqué apparaît, durant cette période, lorsque les étoiles lui sont propices. Il peut donc surgir à n'importe quel moment. Lorsque vous évoquerez un globe, vous devrez d'abord tracer ce signe sur le sol. (Tiré du Sortiarus canthus, 1140.)

Les investigateurs seront peut-être étonnés de trouver de tels documents dans une église, mais le pasteur leur expliquera que pendant les procès de Salem, de nombreux ouvrages de magie et de sorcellerie furent confisqués aux sorcières et entreposés ici.

Le bazar de l'église

C'est un petit magasin poussiéreux où sont entreposées des fournitures d'usage courant. Les investigateurs y trouveront : des boîtes de conserves, du matériel de jardinage, des tonneaux de vin et de bière, des lampes à pétrole, de la corde et de la ficelle, ainsi que 1d20 objets divers, au gré du gardien des Arcanes.

Le bois

Quand les investigateurs s'approcheront de l'orée de cette petite forêt, ils remarqueront immédiatement que le bois brille d'une légère phosphorescence verdâtre. Et plus ils s'enfonceront à l'intérieur, plus la luminosité sera intense. Enfin, lorsqu'ils auront couvert à peu près les trois quarts de la superficie du bois, ils s'apercevront que le quart restant est couvert d'une végétation grisâtre et desséchée. Les arbres, en revanche, ne sont pas tous atteints, mais ils sont tous auréolés de la lumière verte. Si les investigateurs s'approchent un peu trop près, les arbres chercheront à les attraper en tendant et en courbant certaines de leurs branches (un jet d'Idée réussi permettra de remarquer que ces branches ressemblent étrangement à des tentacules). Les arbres peuvent même se déplacer, mais très lentement, et les investigateurs les distanceront sans peine s'ils prennent la décision de fuir. Dans le bois, les investigateurs auront également 60% de chances de se faire attaquer par des animaux dégénérés. Pour déterminer quel animal attaque, le gardien des Arcanes pourra procéder de la manière suivante, en lançant 1d20 :

- 1-5 sanglier
- 6-11 renard
- 12-17 cerf
- 18-20 blaireau

L'étang

Le centre de cet étang très sale et nauséabond brille et bouillonne de manière assez étrange. Si l'un des investigateurs tente de plonger pour aller voir de plus près, il sera immédiatement assailli par 3d20 poissons dégénérés (qui ne lui causeront pas d'autre mal que de l'inciter à rejoindre au plus vite la terre ferme).

Des cadavres d'animaux et d'humains réduits à des masses de matière grisâtre (que les investigateurs identifient désormais sans peine) sont dispersés tout autour de l'étang. L'odeur qui en émane est insupportable. Les investigateurs devront réussir un jet sous la Constitution tous les cinq tours pour ne pas s'évanouir.

Les habitations

Les trois habitations disséminées autour du lac sont les maisons des bûcherons. Une remise se trouve tout près, mais elle est

entièrement calcinée. A l'intérieur des habitations, les investigateurs trouveront :

- des meubles de bois (évidemment), des ustensiles de cuisine, des outils de jardinage, des haches, de la nourriture séchée, des vêtements, etc.

- deux cadavres grisâtres et desséchés : les corps de deux bûcherons.

- deux fusils brisés : ceux qu'avaient emportés les membres de la première expédition.

Au premier étage d'une des maisons, les investigateurs découvriront un journal, ainsi que des traces de sang et de nombreux objets brisés, qui prouvent qu'il y a eu lutte à cet endroit.

Le journal décrit la vie quotidienne d'un des bûcherons. Tout est normal, jusqu'au moment où le bûcheron écrit avoir entendu un bruit gigantesque, lors de la nuit du 20 juin. Lui et ses amis sont alors sortis de leur habitation, le fusil à la main. Après s'être concertés, et voyant le centre de l'étang bouillonner, ils ont pensé qu'une "étoile" était tombée dans l'eau. Le lendemain, la végétation située sur la berge était auréolée d'une lueur verdâtre qui s'approchait dangereusement de leurs maisons. Le bûcheron n'a probablement pas eu le temps de continuer son récit...

Les investigateurs, principalement lorsqu'ils sont regroupés, peuvent se faire surprendre par les membres dégénérés de la première expédition. Ceux-ci sont au nombre de onze si les trois créatures qui ont attaqué la ferme d'Ammi Pierce n'ont pas été tuées.

De plus, si les investigateurs décident de dormir dans une des habitations, la phosphorescence pourra essayer de les contaminer.

Les monolithes de Sentinel Hill

En haut d'une colline, un certain nombre de monolithes forment un cercle au centre duquel s'élève un vaste rocher en forme de table. Sur cet autel, depuis longtemps lavé par le temps et les intempéries, est gravé le dessin suivant :

Sous l'autel, un escalier de pierre de cinq mètres de large s'enfonce dans le sol (l'autel a une Force égale à 22). Quand les investigateurs pénétreront dans le cercle de pierre, ils entendront un faible murmure. Si ils réussissent un jet d'Ecouter, ils comprendront que ces paroles sont des incantations, celles-là mêmes qui sont censées invoquer un globe de Yog-Sothoth.

Les souterrains

Si les investigateurs descendent l'escalier de pierre qu'ils ont découvert sous l'autel, ils déboucheront dans un dédale de souterrains. Ce sont les anciennes chambres funéraires des Pocumtucks. Elles abritent quarante Pocumtucks dégénérés qui attaqueront les investigateurs par surprise.

Les investigateurs verront des ossements un peu partout sur le sol, ainsi que des restes de nourriture (arêtes de poisson, squelettes de petits animaux, etc.). La rivière alimente l'étang, et grouille d'horribles créatures.

En conclusion

Si les investigateurs parviennent à "assainir" Dunwich, c'est-à-dire à éliminer tous les êtres vivants porteurs de cette étrange contamination, la surface de l'étang s'élèvera et le globe de Yog-Sothoth, repus d'énergie, repartira vers le ciel. La

phosphorescence déclinera peu à peu, mais rien ne repoussera dans les zones contaminées.

Le fin mot de l'histoire

A la fin du siècle dernier, le gouvernement, qui étudiait le "cas indien", décida de mettre les Pocumtucks en réserve. Ceux-ci refusèrent cette décision et invoquèrent un globe pour se protéger. Mais l'incantation fut prononcée à un mauvais moment (les étoiles n'étaient pas dans la configuration idéale) et le globe n'apparut pas. Voyant cela, les Indiens décidèrent de se retirer dans leurs chambres funéraires, pour continuer à vivre libres, ignorés de tous. Cinquante ans plus tard, les étoiles ont atteint la configuration idéale, et l'incantation, toujours présente, a réussi à invoquer un globe. Celui-ci est tombé dans l'étang, et comme personne n'est venu à sa rencontre, il a pompé l'énergie d'êtres vivants pour avoir la force de repartir.

Comme il ne peut pas se déplacer, le globe dégage une fumée verdâtre qui s'infiltre dans toute forme de vie et se nourrit de son énergie, qu'elle ramène ensuite au globe. Les victimes deviennent des sortes de zombies commandés par la substance qui les habite. Ces zombies sont inconscients de ce qu'ils font et cherchent en général à attaquer d'autres créatures, pour leur transmettre leur fléau. Les victimes deviennent rapidement des êtres boursoufflés et sanguinolents, car la substance s'installe progressivement dans leurs vaisseaux et expulse lentement leur sang. Enfin, une douzaine de tentacules "poussent" sur le corps de ces créatures, qui leur permettent ensuite de mieux saisir leurs proies. La fumée se déplace lentement. Elle ne peut donc contaminer que des créatures endormies ou immobiles pendant six tours.

Le globe et toutes les créatures contaminées ne peuvent être tués qu'avec le feu. Les armes suivantes causent des dommages complets :

Torche: 1d6

Flèche enflammée: 1d6+1d3

Thermit, Cocktail molotov: 1d8 + 1d6

Lance-flammes: 1d20 + 8

Pour utiliser ces armes (ou n'importe quelles autres du même genre), les investigateurs devront réussir un jet de Lancer et un jet de (Chance + Dextérité)/2 (sauf pour le lance-flammes). Les armes blanches et les armes à feu ne causent aucun dommage aux créatures dégénérées.



Les Protagonistes

Le professeur Alwood

Point de vie: 30
Attaque: 50%
Dégâts: 1d10+2
Arme: revolver calibre 45
Compétences spéciales: astronomie 90%, archéologie 80%, histoire 70%.

Ammi Pierce

Points de vie: 50
Attaque: 70%
Dégâts: 1d10
Arme: fusil de chasse
Compétence spéciale: chimie 30%.

Le docteur Faroday

Points de vie : 50, Attaque : non, Dégâts : non, Arme : non.
Compétences spéciales : premiers soins 80%, diagnostiquer maladie : /0%, soigner maladie 80 %.

Daniel Uford

Points de vie: 30
Attaque: 30%
Dégâts: 1d10
Arme: fusil de chasse
Compétences spéciales: aucune.

Uli Rothenfelder

Points de vie: 35
Attaque: 60%
Dégâts: 1d8
Arme: 32 automatique
Compétences spéciales: aucune.

Gus Weatley, l'aubergiste

Points de vie: 50

Attaque: 70%
Dégâts: 1d10
Arme: fusil 9mm
Compétences spéciales: aucune.

Zecharia Bishop, le curé

Points de vie: 40
Attaque: non
Dégâts: non
Arme: non
Compétences spéciales: lire le latin 60%, lire le grec 50%, chanter 90%.

Animaux, arbres et humains dégénérés

Sanglier, Cerf

Points de vie: 60
Force: 20
Constitution: 18

Attaque: 80%
Dégâts: 2d6
Arme: **défenses bois**
Attaque: 60%
Dégâts: 0
Arme: **tentacules**
Attaque: 40%
Dégâts: 3d6
Arme: **crocs**

Humain

Points de vie: 50
Force: 20
Constitution: 20
Attaque: 80%
Dégâts: 3d6+1d8
Arme: **crocs**
Attaque: 60%
Dégâts: 0
Arme: **tentacules**
Attaque: 80%
Dégâts: 2d6+1d4
Arme: **griffes**

Renard, Blaireau

Points de vie: 40
Force: 20
Constitution: 17
Attaque: 40%
Dégâts: 3d6
Arme: **crocs**
Attaque: 60%
Dégâts: 0
Arme: **tentacules**
Attaque: 50%
Dégâts: 2d6+4
Arme: **griffes**

Arbre

Points de vie: 70
Force: 25
Constitution: 24
Attaque: 80%
Dégâts: 5d8
Arme: **branche** x5
Attaque: 60%
Dégâts: 0
Arme: **tentacules**.

