

VILLAGE DE DUNLOW

Fondé en 1751 sur les terres boisées et vallonnées de la Miskatonic Valley, Dunlow fut d'abord habitée par deux grandes familles qui quittèrent la ville naissante de Dunwich et voyagèrent à près de cinquante kilomètres à l'ouest pour s'installer le long d'un petit affluent de la rivière Miskatonic, sur la Wynnaquate. En 1782, le village fut constitué en commune et contenait 110 habitants par l'adjonction de plusieurs petites communautés des environs. Le village élut son premier maire en 1780, Francis Fuller, et son premier shérif, Edward Hawkins, en 1821.

Les ressources principales des habitants sont l'agriculture, ainsi que la chasse, le piégeage et la pêche. De nos jours, il n'y a pas d'industries en ville. Au dernier recensement, la ville comptait 360 habitants.

Gazette de la Miskatonic Valley
Par Gregory Standall
Brown University Press, 1921

Aide de jeu #2 :

Cette aide de jeu, listée en encart du scénario résume les informations que peuvent rassembler les Joueurs. La plupart des histoires ont plus d'une décennie et proviennent d'individus isolés (et souvent anonymes). Il est clair que les journalistes ne croient jamais dans ces histoires et plus fois, l'article insiste sur le portrait des témoins – des êtres frustrés, cinglés et retardés.

On pense que la créature de Dunlow est une sorte de bigfoot, un homidé énorme, poilu, aux pieds immenses que l'on trouve plus souvent dans la région du nord-ouest pacifique. Les natifs américains ont de nombreuses et vieilles légendes à son sujet et ils l'appellent *Sasquatch*. Ce n'est pas avant la fin du dix-huitième siècle que les premiers hommes blancs racontèrent avoir vu ces créatures. La rencontre la plus célèbre eut lieu en 1884 quand un groupe d'homme captura une telle créature près de la rivière Fraser, juste à l'extérieur de Yale en Colombie britannique. Baptisée Jacko, la bête devait être vendue au fameux cirque Barnum & Bailey, mais elle disparut juste avant que la transaction soit opérée et personne ne sait ce qu'il advint d'elle.

On vit pour la première fois la créature de Dunlow en 1813, quand une veuve âgée affirma qu'elle avait été terrorisée par un démon poilu venu de l'enfer. Le premier témoignage à en donner une description précise date de 1847 quand un chasseur local dit avoir vu « un grand homme poilu de plus de deux mètres de haut », près des rives de la rivière Wynnaquate. Étonnamment, le chasseur affirma que la créature ne fut ni sauvage ni agressive envers lui. Quand la bête vit le chasseur, elle s'en alla calmement et rentra dans les bois. Depuis 1847, il y a eu une poignée de petits articles à propos de la créature de Dunlow, la plupart de simples témoignages fugaces, quelques-uns à propos d'agressions.

« LA CREATURE DE DUNLOW EST UNE PURE ABSURDITE »

Ceux d'entre vous qui ont de la mémoire peuvent se souvenir d'un petit village non loin d'ici, Dunlow, qui eut son heure de gloire (ou d'infamie) quelques semaines auparavant lorsqu'un article apparut dans ces pages nous narrant l'histoire d'un homme-singe villeux promptement baptisé la créature de Dunlow.

De telles créatures mythiques, les bigfoots ou bigfeet, ont été depuis longtemps évoquées dans les régions occidentales de notre grande nation et si des contes ne sont pas une surprise quand ils sont rapportés par les habitants de l'ouest, qu'ils soient maintenant dans la bouche de nobles fils de la Nouvelle-Angleterre ne laisse pas de m'écoeurer.

Parce que je suis professeur d'anthropologie à l'Université Miskatonic, on peut aisément comprendre ma colère lorsque l'un de mes étudiants eut le culot, le mois dernier, de se lever dans ma classe et de me poser des questions à propos de cette « créature de Dunlow ». J'informai rapidement ce jeune idiot que je n'enseignais pas de telles balivernes mais uniquement des faits et le fait est qu'il n'existe aucun bigfoot vivant à quelques cinquante kilomètres de la porte de ma demeure. Si une telle bête fabuleuse devait exister, j'en aurai certainement entendu parler au cours des quelque trente-cinq ans de ma carrière en tant qu'anthropologue.

Afin de prouver ces affirmations, je pris donc un mois de vacances, loin de mon université chérie, que je passais dans la morne petite ville de Dunlow, cherchant des indices concernant la « créature ». Et bien, j'en suis revenu et je peux désormais partager avec vous les découvertes que je fis lors de ma quête de la bête insaisissable. Je peux désormais dire, sans aucun doute, qu'il n'existe pas de telles créatures. Après avoir passé des semaines à battre la campagne, j'en suis venu à la conclusion que les témoignages à propos du bigfoot appartenait à l'une ou l'autre de ces catégories : d'abord et avant tout, ils sont l'oeuvre d'êtres sans éducation qui se sont effrayés seuls, par la grâce de leur imagination qui leur fit voir des choses qu'ils ne virent pas en réalité ; secondement, ils sont l'oeuvre de quelques autochtones qui, pour une raison connue d'eux-mêmes uniquement, falsifièrent leurs dires à propos de la créature.

C'est ainsi. La créature de Dunlow n'est que le résultat d'illusions et de canulars. Maintenant, nous devons espérer que ces histoires prendront fin, pour le bien de tous les enfants de la Nouvelle-Angleterre où qu'ils se trouvent.

Arkham Advertiser
Professeur Joseph Burlington

Aide de jeu #4 :

Extrait de
Les natifs autochtones des Amériques

Par le Pr. Ulysses C. Covengton
Hampton Publishers, 1886

Les Indiens Wammics sont une vieille tribu de nomades dont le territoire s'étend du Main au nord à New York au sud. Si ce large territoire est partagé avec d'autres tribus, les Wammics étaient rarement en guerre, notamment grâce à leur soit-disante puissance médecine (magique). Cette longue paix fut brisée à la fin du dix-huitième siècle, quand une tribu inconnue, simplement appelée « ceux des cavernes » attaqua les Wammics dans le Maine. On ne connaît pas les raisons de cette confrontation, mais la plupart des Wammics furent massacrés. Les survivants fuirent au Massachusetts et le recensement de 1850 les place le long de la Miskatonic Valley. On ignore le nombre, même approximatif, de membres de la tribu de nos jours.

Aide de jeu #6 :

« Après être resté en ville quelques jours, apprenant ce que je pouvais à propos de la créature, c'est mon premier jour dans les bois. J'ai appâté plusieurs pièges dans des endroits où je suspecte que de telles bêtes pourraient se rendre.

Je ne m'attends pas à voir grand-chose avant un moment, mais diable, j'ai du temps. Je prévois de visiter les environs au cours des prochains jours et j'établirai une carte pour m'aider. »

« J'ai trouvé ma première piste aujourd'hui. La bête est encore plus grande que je pensais. Des empreintes de soixante centimètres sur quarante! Bon dieu, je vais me la faire ! »

« Trouvé des tas d'empreintes à une petite distance de la ferme des Campbells.

La plus grande quantité trouvée en un seul endroit et certaines n'ont que quelques jours. Et puis, il y a définitivement deux séries différentes. Cela veut dire qu'il y a deux créatures. Mes chances de succès viennent juste de doubler. Je n'aime pas être aussi près d'une ferme, mais je pense qu'il s'agira de mon terrain de chasse principal. »

« J'ai vu quelque chose d'étrange aujourd'hui. Après avoir été chassé de mon domaine par Campbell, j'ai décidé de vérifier une région que je n'avais pas encore visitée. J'ai trouvé une empreinte, ancienne. J'ai aussi vu une sorte de bâtiment de pierre cyclopéen, presque totalement enterré sous une colline. J'ai été voir de près et j'ai trouvé des outils de terrassement posés tout autour. Il semble que quelqu'un ait commencé à dégager l'endroit mais je n'ai vu personne.

Diable, après être devenu célèbre en ramenant un bigfoot, je pourrai bien devenir encore plus connu pour avoir découvert cet endroit bizarre. » « J'ai encore vu ce type de l'université dans les bois ce soir. Bon sang, il m'a vu lui aussi ! Il m'a crié dessus comme une vieille femme, m'a causé de propriété privée et m'a dit de partir. Quand je lui ai dit que je comptais rester, le vieux bonhomme a pointé un pistolet sur moi. Mais il n'a pas été assez cinglé pour penser que son petit .38 pouvait surclasser ma winchester .30-06. Il s'est barré la queue entre les jambes en disant à voix basse que j'y aurai bientôt droit. Faudra que je le surveille ce gars-là. »

Aide de jeu #7 : Extraits du journal d'Adam Carris, concernant la traduction de la tablette noire

« Traduction d'une probable tablette de pierre hyperboréenne. La langue est du Tsath-yo, comme vérifié dans le livre du Dr Gilbert Wenton, *Légendes d'Hyperborée*. »

« De nombreuses années (ont passé depuis que ?) l'Hyperborée est entrée dans l'éternelle mort glaciale (âge de glace ?). De longues années nous avons voyagé vers le soleil mourant (l'ouest ?) cherchant un nouveau foyer pour seulement trouver ceux que nous pensions avoir tués, les (mot incertain, maléfique ou sombre, peut-être les deux) adorateurs de Tsathoggua (vérifier le nom avec Armitage) sont venus ici avant nous. Vite nous avons fait la guerre à nos anciens ennemis. Malgré de nombreuses morts et divine (manque quatre symboles trop abîmés) défit les suivants du Dormeur (Tsathoggua ?).

Quelques-uns ont fui dans les bois et ont échappé à la mort, le prix de leur malfeasance. Guerre longue et (difficile, dure ?) fit rage et nombreux (nombreuses fois ?) nos ennemis avons dû tuer encore et encore car les déments prenaient des prisonniers (trois symboles abîmés) le sacrifice dans le grand temple de pierre pour ramener (retourner, revenir ?) les sauvages déjà tués (mythologie de la résurrection ?) »

« Après la victoire le village des (incertain, traduction VOOR-meez. Un lien avec le légendaire Mlt. Voormithadroeth en Hyperborée ?) fut incendié sauf le temple de pierre. Aucun homme n'ose le profaner de peur de la malédiction des ténèbres vivantes qui nous a frappés jadis. Mais, les corps des sauvages ont été portés (à l'intérieur, au cœur ?) du temple et emmurés. De leur temple, nous avons fait une tombe et comme telle nous l'avons enterrée dans une colline de terre et placé l'idole de Yghoudeh sur son sommet pour la garder. De plus, les vieux oracles (qui avaient ?) accordé leur bénédiction à nos lances et nos épées ont invoqué le pouvoir de l'œil enflammé en gravant une étoile à cinq branches avec l'œil de flamme au centre. Puissamment (les oracles ?) lièrent leur esprit au sceau en récitant les chants sacrés (semble être du charabia. Pas du Tsath-yo.

Transcription littérale : Ĝa Ĝa M'ggah-kthn-y gerb Nodens with ethul with ethul T'shrib Ĝa Ĝa Kthanid r'lhoh thgup thork) cinq fois en traçant encore et encore l'œil enflammé venu du ciel. Pour affaiblir encore le pouvoir du temple, avant son ensevelissement, l'idole de Tsathoggua (la statue ?) fut emportée et... »