

Tableau récapitulatif des indices

N° du Papier	Description et lieu où l'on peut le trouver	Trouvé
	Providence	
1	Extrait du journal: Baxter est mort	
2	Télégramme: invitation lecture des dernières volontés	
3	Carte de visite Emmot Baxter donnée par Emmot à l'enterrement	
4	Enveloppe scellée pour Rufus: remise en guise d'héritage par Braddock à l'occasion de la lecture des dernières volontés.	
	Chez le Professeur Baxter	
15a/b	Extraits de livres de Silas Patterson	
21	Extrait des comptes-rendus des réunions de l'Académie du Mardi soir.	
22	Lettre de Cynthia postée depuis les îles Andaman datant de 1918	
23	Lettre de Colin Baxter demandant 5000 Dollars datant du 19 octobre 1925	
11	Article de journal relatant la mort du mari d'Angéla datant de 1893	
25	Extrait du journal intime de Philip Baxter	
	Chez Julian Baxter	
20	Un exemplaire du livre d'Eibon: extrait concernant l'arrivée de Némésis.	
	Chez le juge Braddock	
26 a/b	Compte-rendu de l'arrestation d'Emmot Baxter	
24	Lettre adressée au juge concernant la propriété de Mme Englund dans le Montana.	
	Chez Silas Patterson	
19	Lettre d'adieu disponible après son soi-disant suicide	
	Chez le Professeur Wilson	
5 a/b	Lettre de Baxter à Wilson et traduction d'un texte russe écrit par Raspoutine	
34	Une feuille de papier couverte de caractère chinois et traduction	
	Chez le Docteur Walters	
6	Rapport sur la piqûre d'araignée dont fut victime Cynthia	

7	Rapport sur la tentative de suicide de Julian	
	Auprès de Harold Englehardt	
9	Rapport de l'université de Brown sur la mise à pied de Silas Patterson	
	A l'hôpital de Providence	
6	Rapport sur la piqûre d'araignée dont fut victime Cynthia	
7	Rapport sur la tentative de suicide de Julian	
8	Rapport sur la côte cassée de Paterson	
	Le journal de Providence	
10	Julian Baxter quitte Providence pour un poste de missionnaire au Pérou	
11	Article de journal relatant la mort du mari d'Angéla datant de 1893	
12	Cynthia Baxter se remet d'une morsure de serpent (1897)	
13	Départ de Cynthia comme missionnaire aux îles Andaman	
	Le commissariat de Providence	
16	Tentative de suicide de Julian	
17	Braddock cogne sa femme (1919)	
18	Plaintes des voisins de Patterson : hurlements d'animaux dans la cave (1922 à 1923)	

Une vue d'ensemble

Garrison Montana	St Augustine	Iles Andaman
<p>Les accroches</p> <ul style="list-style-type: none"> Papiers de l'académie Titres de propriété chez Braddock L'explosion de l'observatoire au bout de 5 semaines de jeu <p>Les récompenses</p> <ul style="list-style-type: none"> Rencontrer Kalyetka et Passelov En savoir plus sur les buts de l'académie Apprendre que Némésis approche Trouver une graine d'Azathoth Voir le Père Fantôme 	<p>Les accroches</p> <ul style="list-style-type: none"> Braddock demande de retrouver Colin Les investigateurs veulent en savoir plus au sujet de Colin <p>Les récompenses</p> <ul style="list-style-type: none"> Que des embrouilles ! Un bateau pour se rendre aux îles Andaman 	<p>Les accroches</p> <ul style="list-style-type: none"> Cynthia a été piquée par une araignée : les pjs font le lien avec la caisse au sous-sol de chez Baxter Baxter a été piqué par une araignée : même lien Les investigateurs souhaitent en savoir plus à propos Cynthia On peut apprendre que Patterson y a vécu <p>Les récompenses</p> <ul style="list-style-type: none"> Éclaircissement sur la mort du prof et sur la venue d'Azathoth
Ulthar	La quête éternelle	Le rejeton d'Azathoth
<p>Les accroches</p> <ul style="list-style-type: none"> Background de Rufus Julian Baxter et la drogue Comprendre le journal de Baxter et reconnaître la contrée des rêves <p>Les récompenses</p> <ul style="list-style-type: none"> Trouver l'esprit de Baxter Trouver l'avatar du prêtre Tcho-Tcho En apprendre beaucoup plus sur l'arrivée du rejeton Possibilité d'utiliser Yibb-Tstll comme un Deux Ex Machina Faire fusionner l'esprit perdu de Baxter et le corps de Patterson 	<p>Les accroches</p> <ul style="list-style-type: none"> La lettre et le flacon de drogue à rêver qui arrivent chez Baxter <p>Les récompenses</p> <ul style="list-style-type: none"> Pas grand chose d'indispensable dans tout cette histoire qui ne puisse être raccroché à l'aventure rêvée précédente à savoir: Rencontrer Patterson sous sa forme de page maltraité par des goules Rencontrer le marcheur du désert en réalité Eibon lui-même qui peut donner des réponses La pierre jumelle de celle de Raspoutine qui servira à la fin 	<p>Les accroches</p> <ul style="list-style-type: none"> Télégramme de Wilson <p>Les récompenses</p> <ul style="list-style-type: none"> Sauver le monde !

Il sera possible de fusionner les deux aventures rêvées en une seule en intégrant les éléments importants de la quête éternelle à l'épisode d'Ulthar.