



Terreur à Arkham Carnet

Nom :

Prénom :



TABLE DES MATIERES

Agenda

Plan

Miskatonic boarding house / College Street Cafeteria / Orne Hall / College Street Cemetery

Vivre à Arkham

Situation / Climat / Histoire / Heures ouvrables / Logement / Emploi / Autorités municipales / Police & Justice / Commissariat / Crime / Arkham & l'alcool

Les Quartiers d'Arkham

Northside / Downtown / Easttown / Merchant District / Rivertown / Campus / French Hill / Uptown / Southside

Règles

Sécurité / Eléments de jeu / Drogues & médicaments / Compétences / Recherche de documents / Combats / Blessures / Santé mentale



Terrum a Arkham - Une réalisation Alouda Paralleles

AGENDA

St Howard Samedi 15 septembre 1925

6h00	
7h00	7h - 9h : Petit déjeuner a la College Street Cafeteria
8h00	(deux services)
9h00	
10h00	Declaration de Mr Lapham Beckworth devant le Orne Hall
11h00	
12h00	12h - 14h : Dejeuner a la College Street Cafeteria
13h00	(deux services)
14h00	Fete pour commemorer les 150 ans de l'universite devant le Orne Hall
15h00	
16h00	
17h00	
18h00	Ceremonie du souvenir au College Street Cemetery
19h00	19h - 21h : Diner a la College Street Cafeteria
20h00	(deux services)
21h00	Spectacle du Cirque du Dernier Instant
22h00	
23h00	
24h00	

AGENDA

St Phillips Dimanche **16** septembre 1925

0h00

1h00

2h00

3h00

4h00

5h00

6h00

7h00

8h00

9h00

10h00

11h00

12h00

13h00

14h00

15h00

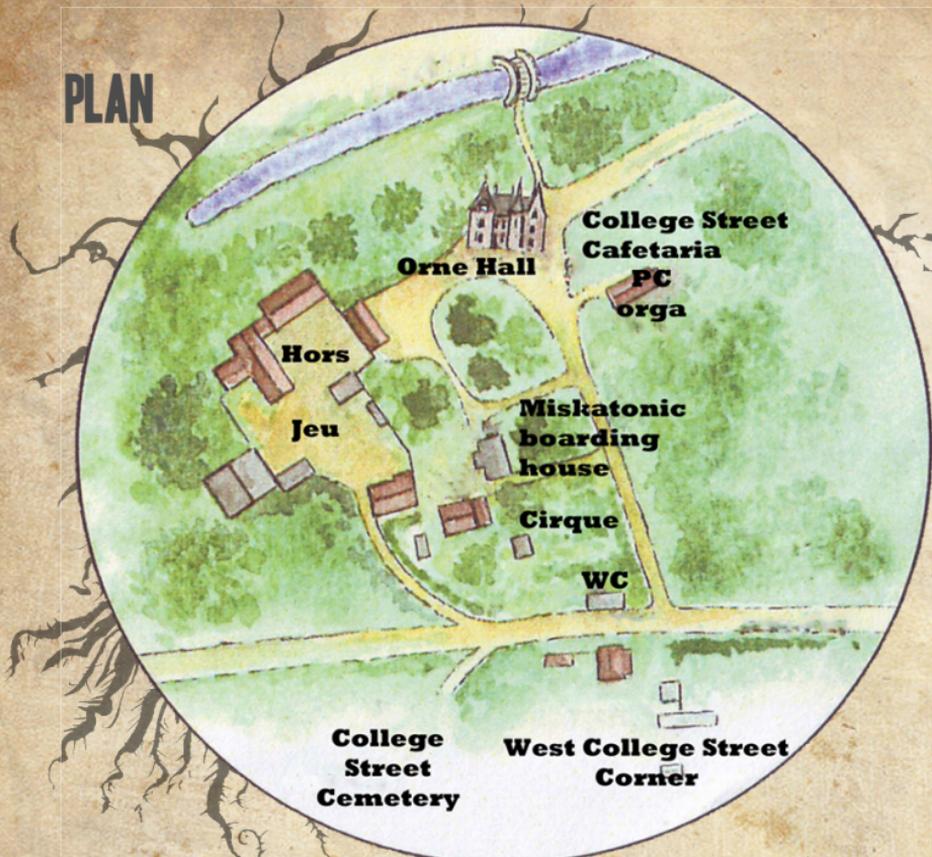
16h00

17h00

18h00



PLAN



Miskatonic boarding house 810 W College Street

Pension de famille tenue par Casimir Szymanski. Elle est située à proximité de l'annexe de la faculté d'Histoire et sciences sociales de l'université Miskatonic d'Arkham. Elle a été ouverte en janvier 1924, suite au déménagement de l'Institut Parker Larkin de l'ancien département de médecine expérimentale de la faculté de médecine à l'annexe de la faculté d'Histoire

et de sciences sociales de l'université d'Arkham. Il y a cinq chambres qui se louent 50 dollars par mois, les repas sont corrects. Il est possible de louer une chambre à la journée ou la nuit en graissant la pâte du tenancier.

College Street Cafeteria 811 W College Street

Pour 35 à 45 cents, elle propose des repas corrects à une clientèle variée (étudiants,

professeurs, riverains).

Orne Hall

813 W College Street

L'annexe de la faculté d'Histoire et de sciences sociales de l'université d'Arkham se trouve en périphérie de la ville, elle est mise à la disposition des départements d'histoire, d'anthropologie et d'archéologie pour leurs recherches. Elle est composée d'une bibliothèque qui regroupe la salle de lecture et d'exposition, de dortoirs pour les étudiants, de bureaux, des chambres pour les professeurs (résidents ou de passages), d'un laboratoire-réserve, d'un cabinet médical, d'un foyer des étudiants, des locaux du club de photographies et d'un bureau de poste.

L'annexe est richement dotée grâce aux dons et aux expositions mises en places suite à des campagnes de fouilles financées par le mécénat et

l'université. Les expéditions sont préparées dans ce lieu et les découvertes sont rangées dans la réserve.

Seuls les étudiants les plus méritants ont le droit de résider à l'annexe, ils sont choisis pour leurs résultats mais aussi parrainés par leurs professeurs. Les dortoirs de l'annexe sont plus petits que ceux de l'université et les étudiants bénéficient de plus de liberté (pas de couvre feu, pas de surveillant de dortoir...). Les étudiants bénéficient d'une adresse personnelle au bureau de poste de l'annexe.

Elle est gérée par les professeurs de la faculté d'Histoire et sciences sociales en relation avec le conseil d'administration de l'université.

College Street Cemetery

Banlieue ouest d'Arkham, à proximité du Orne Hall. College Street Cemetery est le nouveau cimetière de la ville, on y trouve quelques tombes.

West College Street Corner

Annexe des services municipaux et de la police.



BOSTON & MAINE R. R. STATION ARKHAM, MASS.

VIVRE A ARKHAM

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 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.

L'histoire d'Arkham

D'après une légende largement répandue, Arkham fut fondé en 1643, plus tard que les villes voisines de Kingsport ou d'Innsmouth. Des colons ne commencèrent à s'y fixer qu'à la fin du XVIIème 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. C'était une communauté presbytérienne c'est à dire branche protestante du christianisme. 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, une femme suspectée de sorcellerie qui avait apporté avec elle un

étrange culte des forces du mal. Cette vieille femme possédait de nombreux savoirs acquis aux dépens de nombreux sacrifices d'enfants des habitants de la région.

En 1692, un homme au coeur pur ose se lever contre cette hérésie. Il s'agit de Nathaniel Thillinghast, médecin d'Arkham et passionné de choses très anciennes. Aidé par sa paroisse catholique, il s'est illustré en chassant la « Keziah » et surtout en ayant réussi à l'enfermer dans les geôles de la prison de Salem pendant la chasse aux sorcières. Mais elle réussit à s'échapper de sa geôle de Salem par des moyens inconnus. Cette une victoire souda fortement la communauté d'Arkham, tandis que s'établit durablement la paroisse Saint Francis, le dispensaire de soins Saint Pholien, et le pensionnat Saint Jérôme.

Au début du XVIIIème 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 1775, 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 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. 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 XIXème 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 en 1821 au 389 W Armitage street. 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 1828, le journal est rebaptisé le Miskatonic Valley Gleaner.

En 1832, la famille Gedney reprend le journal et lui donne son nom définitif, Arkham Advertiser.

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 Miskafonic 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^e 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 progres-



Lobby, Hotel Miskatonic, Arkham, Mass.

sivement 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 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 le champs de

batailles.

Le grand boom économique des années vingt ne toucha pas 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 indissociablement liées, et nombre de commerçants se sont mis à travailler essentiellement, sinon exclusivement, pour leur clientèle universitaire.

Mi-septembre 1920, la ville d'Arkham a connu une succession d'événements assez étranges. Il y a d'abord ce lac qui s'est formé près de l'université la privant de son terrain de base-ball. D'après les journaux, ce lac serait les suites des nombreuses précipitations estivales qui auraient fait déborder une nappe phréatique. La mairie a interdit la baignade et la pêche tant que des analyses plus poussées n'auront pas été menées pour examiner l'eau du lac.

Puis il y a eu la disparition de trois étudiants, sans laisser de traces. Les choses sont devenues plus dramatiques lorsqu'on a retrouvé leurs cadavres quelques jours plus tard dans les ruines d'un vieux bâtiment effondré. Beaucoup d'habitants d'Arkham étaient présents à leur enterrement au College Street Cemetery.

Parallèlement à ça, une ambiance pesante et oppressante s'est fait ressentir sur la ville. Tout le monde ressentait une certaine anxiété, certainement du fait d'un été un peu trop pluvieux. Heureusement le Cirque du Dernier Instant venait, comme à son habitude, d'arriver en ville pour son spectacle de rentrée pour divertir la population, même si personne n'avait vraiment le coeur à s'amuser.

D'autres disparitions ont frappées la ville d'Arkham, touchant même les habitants du Cirque et renforçant encore plus l'inquiétude des habitants. D'étranges symboles ont été peints sur les murs, de nombreux témoignage parlaient de choses étranges dans le ciel et la police était débordée. Le maire Peabody a imposé un couvre-feu de quelques jours suite à la demande de la police.

Le matin du 21 septembre le Cirque est reparti plus tôt que prévu devant le manque de fréquentation des habitants. Un peu vexé, le Cirque n'est pas repassé à Arkham depuis. La situation s'est apaisée et Arkham a très vite retrouvé son calme habituel.

Novembre 1925, le mandat de Joseph Peabody, l'actuel maire, arrive à échéance. Mr Carrick, le président du conseil d'admini-

nistration de la faculté d'Histoire et sciences sociales se présente contre Mr Peabody.

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 commerciales s'interrompent le samedi et 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

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

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 vous faire embaucher par n'importe quel magasin ou



Historical Society, Arkham, Massachusetts

entreprise.

Un portier n'y gagne par exemple qu'un à deux dollar 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.

Les autorités municipales

Les bureaux administratifs de la municipalité sont regroupés dans l'hôtel de ville. Janet Slocum, la secrétaire, y accueille les habitants avec le sourire. Arkham élit tous les deux ans son maire et neufs conseillers municipaux —qui travaillent pour la ville à mi-temps. Les années où elles ont lieu, les élections ont lieu le premier mardi de novembre. Le maire Joseph Peabody, qui occupe son poste depuis très longtemps a cette année un adversaire sérieux en la personne du professeur Carrick 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.

La propriété d'arme légère n'est pas interdite, mais il est illégal de circuler avec ou de faire usage d'une arme à feu dans la ville sans raison valable (c'est à dire en dehors de la légitime défense). De même 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.

Les représentants de l'ordre sont dans l'ensemble honnêtes, mais ils rechignent à agir sans raison sérieuse contre citoyens (surtout influents !) car tout le monde considère comme fondamental que la police soit proche de la population, lui vienne en aide, et intervienne pour sa sécurité, plutôt qu'elle ne devienne un sujet d'inquiétude ou d'agacement.

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.

La plupart des petits délits qui donnent lieu à des arrestations se soldent, pour leurs auteurs, par une nuit 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 Comté d'Essex, lequel siège à Salem.

Bertrand Randall a repris le cabinet d'avocat et notarial du quartier de Downtown, après le départ de Mr Haggings.

Certaines affaires du ressort de l'état du Massachusetts 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.

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 effectifs sont sensiblement plus réduits le weekend. En effet, les temps de récupération ainsi que 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.

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 commis-

sariat (achetées durant la "grande terreur rouge" des années 1919 - 1920) sont stockés dans des placards fermés à clef.

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. C'est donc la loi fédérale américaine qui s'applique (2nd amendement de la constitution, depuis 1791).

Quelques policiers notables

- Le commissaire Asa Nichols
- L'inspecteur Luther Harden
- L'inspecteur Ray Stuckey
- L'agent Mickey Harrigan
- L'agent Douglas Walters (PNJ)

Les milieux du crime

En dépit des phénomènes étranges et souvent inexplicables 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, souleries 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

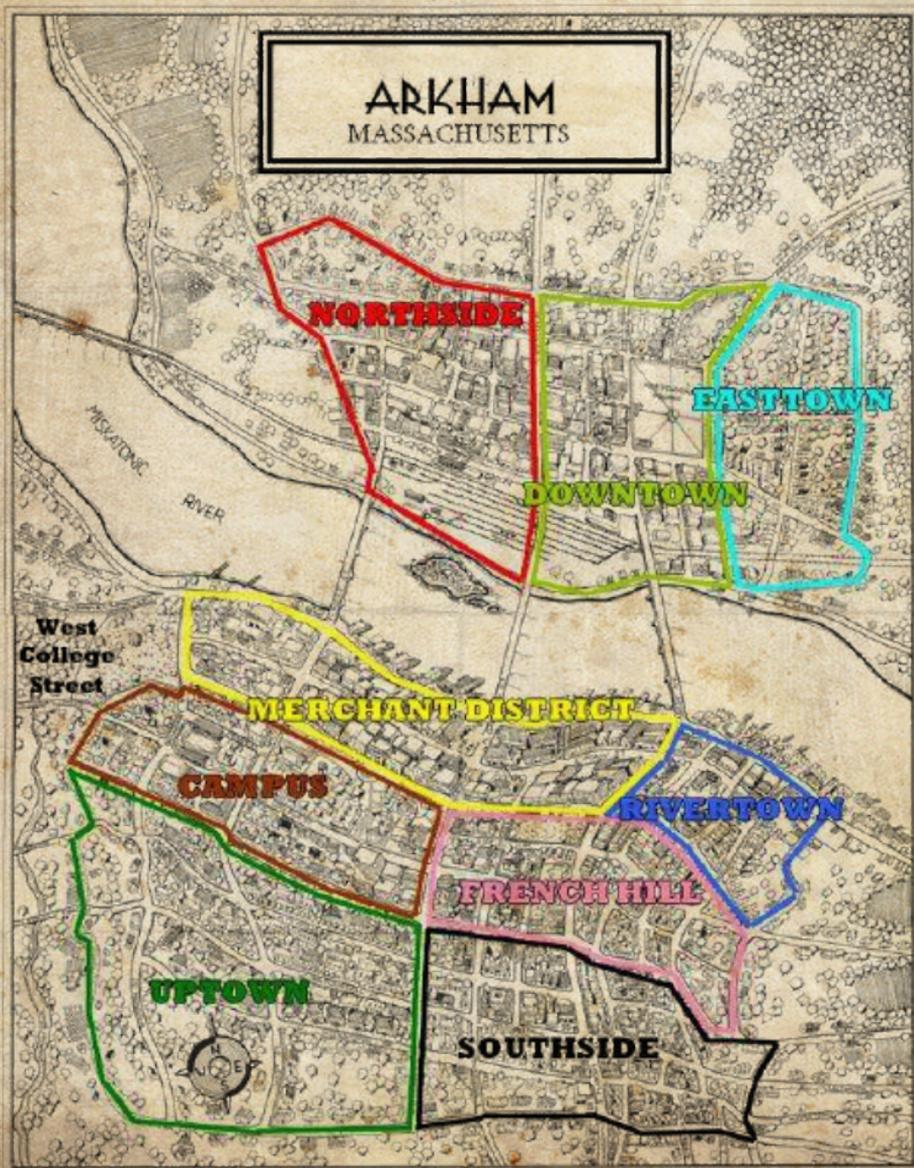
La vie paisible de la petite ville d'Arkham a été quelque peu bouleversée depuis le 16 janvier 1920, date de l'adoption du 18^{ème} Amendement, qui interdit la vente et la consommation de boissons alcoolisées.

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 restrictions. Une fois ces réserves épuisées, on a vu se monter des réseaux d'importation illicite à partir du Canada et de l'Europe.

Evidemment, chaque citoyen s'estimant honnête prétendra ignorer jusqu'à l'existence de tels réseaux.



LES QUARTIERS D'ARKHAM



Northside

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 Jenkins 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 sont entourées de véritables parcs.

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.

588 Jenkin Street. En 1924, Paco St James, un amérindien taxidermiste a ouvert une boutique. Les habitants s'interroge de l'utilité d'un tel commerce à Arkham.

670 Jenkin Street. Le club de théâtre . Ce nouveau club de théâtre a vu le jour suite à l'incendie qui a détruit le précédent théâtre qui jouait la première d'une pièce intitulée « Le Roi en Jaune » en septembre 1923.

297 W Armitage Street. Commercial House. 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 grave.

350W Armitage Street. Beckworth & Brown, courtiers de bourse. Cela fait 12 ans que les hommes d'affaires, Lapham Beckworth et Allen Brown. 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.

Au 389 W. Armitage Street se situe le siège du journal The Arkham Advertiser dirigé par Harvey Gedney.

Au 945 N Garrison Street. Fosse commune de Potter's Field. C'est traditionnellement la dernière demeure des indigents, des vagabonds et de ceux qui n'ont ni famille ni ami à Arkham.

Downtown

Le quartier de Downtown est plus vallonné que le Northside. Ce quartier est essentiellement résidentiel. Ses maisons accolées les unes aux autres sont surtout habités par des familles modestes. Ce quartier abrite des bâtiments administratifs (hôtel de ville, tribunal, commissariat, caserne de pompiers, banques, études de notaires et cabinets d'avocats). Ces constructions très classiques, avec colonnes et frontons, datent généralement du milieu du XVIIIème siècle.

Dans un petit périmètre autour de Garrison Street, on trouve de bons restaurants, des lieux de divertissements familiaux et de petites boutiques.

150 E Hyde Street. L'Arkham First Bank 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. Son directeur, Jedediah Marsh, ne recoure jamais à la saisie contre des amis ou des voisins. L'Arkham First Bank propose des formules de comptes

courants, de comptes épargne et de prêts divers. Ouvert de 10 à 15 heures du lundi au jeudi, et jusqu'à 17 heures le vendredi.

Plusieurs filatures désaffectées tombent lentement en ruine près de la rivière.

Easttown

Dans la partie Nord, on trouve de belles maisons anciennes de style victorien. La plupart de ces villas sont malheureusement laissées à l'abandon (pratiquement toute l'ancienne aristocratie d'Arkham est ruinée). Les mauvaises herbes gagnent sur les jardins et les rues pavées de briques auraient besoin d'être refaites, et les racines des arbres ont soulevé le pavage des trottoirs.

Plus au sud, se trouve un quartier beaucoup plus modeste; c'est là que se trouve les rares nègres d'Arkham, dans une sorte de ghetto.

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 ici que se trouve la dernière usine de textile de la ville, une vieille filature équipée de machines à vapeur.

Merchant District

On y trouve 75% des magasins

et boutiques d'Arkham. C'est dans Merchant que se trouvent les vieilles églises East et West Churches, ainsi que plusieurs rangées de vieux entrepôts de style georgien construits au XVIIIème siècle.

River Street était jadis animée par le va-et-vient des nombreux dockers, elle est aujourd'hui tellement encombrée de détritrus qu'il faut être un bon chauffeur pour la traverser en voiture.

George Tillinghast tient une boutique d'antiquité au 261 W Main Street. Il a un frère Edwin qui tient la boutique de livres anciens 588 Gedney Street au Nord de la ville. Sa boutique est bien trop chère pour la plupart des habitants d'Arkham. Les horaires d'ouverture sont à géométrie variable.

200 W Main Street. Lucky Clover Cartage Co. dirigée par Mr O'Bannion est spécialisée dans le transport de marchandises et loue aussi des camions à la journée moyennant 5 dollars.

132 E Main Street. Le café restaurant Bell. Petit restaurant propre 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.

244 E Main Street. Ecrous, chevilles, outils, cordes, lampes électriques, aimants, câbles, crochets, clefs ... tout pour le bricoleur se trouve à la quincaillerie où vous serez accueilli par le sourire de Sheila Jones.

150 S Parsonage Street. Christchurch. 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 satisfait d'eux-mêmes, voire suffisants.

Rivertown

Quartier occupé par des Canadiens francophones ou des immigrants d'Europe de l'Est et des Irlandais. C'est le vieux quartier commerçant d'Arkham.

421 E Main Street. La Grande Epicerie d'Arkham propose des denrées alimentaires et des produits d'entretien, Avant le 16 janvier et la mise en place de l'interdiction de la vente et la consommation de boissons alcoolisées, elle fournissait en bière les habitants. La toute nouvelle propriétaire de la Grande

Epicerie d'Arkham, Ann Adams épouse Woodbrige, est aidée par Rebecca Kramer qui y travaille régulièrement. La Grande Epicerie d'Arkham est ouverte de 6 à 18 heures, du lundi au samedi.

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.

Campus

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.

450 S West Street. Hôpital Sainte Marie. C'est le seul hôpital d'Arkham. Il compte 165 lits et une salle de consultation ouverte 24 heures sur 24. Il dispose d'un petit pavillon de psychiatrie. C'est la faculté de médecine de la ville qui lui fournit ses internes et ses médecins. 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. Son département psychiatrique a été victime d'un incendie en 1919.

111 W College Street. S.P.A (Société Protectrice des Animaux). Cette association est généreusement financée par les citoyens les plus riches d'Arkham, sa présidente est Amanda Larkin. Elle souhaite 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.

813 W College Street. Le club de photographie. L'adhésion annuelle coûte 10\$. Le laboratoire se trouve dans les locaux de l'annexe de la faculté d'Histoire et de sciences sociales de l'université d'Arkham. Pour l'utiliser et développer des photographies, les membres club doivent demander la clef au président Robert Lodge Jarvis. Les membres du club peuvent emprunter gratuitement un appareil photo pour une durée limitées.

C'est également dans ce

quartier qu'à élu domicile le mendiant nommé Al, dans un bric à brac de planches et de cartons.

French Hill

Ce quartier abrite les plus vieilles demeures d'Arkham. Cette petite colline est couverte de rangées de maisons en brique aux toits pointus. Essentiellement irlandais et polonais.

432 Lich Street. L'Eglise catholique Saint Francis est adossée au pensionnat Saint Jérôme et à l'institut psychiatrique Saint Pholien. 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 Wilfred Seymour.

440 Lich Street. L'asile psychiatrique de Saint Pholien a subi de nombreux incendies. En 1918 pour la partie religieuse et en 1925 pour l'hébergement des malades.

Uptown

C'est dans l'ensemble, un quartier aisé bordé de villas de style géorgien ou fédéraliste.

Southside

Les ruelles sinueuses du Southside serpentent entre les immeubles locatifs surpeuplés.

Mal éclairé, bruyant et surpeuplé, objet de constants projets de modernisations et jamais modernisé, le Southside est le refuge des citoyens les plus pauvres d'Arkham. Coincés entre les immeubles, on y trouve de minuscules magasins et restaurants.

131E Saltonstall Street. Les membres de l'Aube du Crépuscule d'Argent se réunissent simplement entre eux pour discuter sur certaines légendes anciennes et parler d'occultisme. Les dates des réunions sont le premier et le troisième samedi de chaque mois dans l'ancien bar « le fer à cheval »

549S French Hill Street. Les pompes funèbres Jones. Dean Jones est un homme consciencieux.

Banlieue sud d'Arkham. Christchurch Cemetery est l'ancien 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.



REGLES

Sécurité

Au secours je suis perdu !

Si pendant le jeu vous avez l'impression d'être perdu rendez-vous au **PC orga**. Un organisateur sera présent et disponible pour vous aider.

Si pendant le jeu vous êtes **physiquement** perdu, vous pouvez contacter un organisateur (**06.64.27.23.70**) qui vous mettra sur la bonne voie. Si le premier numéro ne répond pas, vous pouvez contacter le (**06.76.78.90.58**)

Au secours j'ai peur !

Si pendant le jeu vous souhaitez ne pas vivre ou mettre fin à une expérience particulièrement éprouvante (ex: simulation de décapitation), il vous suffit de prononcer de façon intelligible le mot « **artichaut** ».

Éléments de jeu

Précision sur l'éclairage – en intérieur

Vous pouvez manipuler les équipements électriques à moins qu'ils ne soient signalés par une étiquettes **hors-jeu (jaune et noir)**.



Éclairage - en extérieur

Nous vous conseillons de vous munir d'un système d'éclairage mobile électrique (une lanterne est à privilégier par rapport à une lampe frontale de 250W). Vous pouvez également utiliser des **lampes à huile** (penser aux allumettes). Pour des raisons évidentes de sécurité, elles sont **impérativement réservées à un usage extérieur**.

Pour vous permettre de retrouver le chemin du château dans la forêt, des balises lumineuses sont placées le long de celui ci. Si les balises sont sur la **gauche du chemin** vous allez vers le château. Si elles sont à votre droite, vous vous éloignez.

Précision sur les portes

Pour des raisons évidentes de sécurité, il n'est pas possible de bloquer physiquement ou mécaniquement une porte (ex : je ne peux pas empêcher une personne d'ouvrir une porte en tirant sur celle ci ou je ne peux placer une chaise).

Une porte ne peut être verrouillée (exception pour les WC) à moins qu'elle comporte une **serrure en jeu**. Celle ci est symbolisée par un **cadenas** qui est attaché à la poignée. Le code du cadenas se trouve sur la **clef** qui permet l'ouverture de la porte. Si vous souhaitez l'ouvrir sans avoir la clef, vous allez devoir trouver le code qui ouvre le cadenas, ce qui équivaut à **crocheter la serrure**.

Si vous rentrez dans une pièce fermée à clef, vous ne pouvez la verrouiller qu'après être sorti de celle ci. Il n'est pas possible de s'enfermer dans une pièce.

Précision sur les objets, livres et documents

Les objets pourvus d'un **marquage blanc et rouge ou jaune et noir** sont **hors jeu**. Les objets qui ne portent pas de marque sont des éléments de décor en jeu. Certains sont fragiles ou anciens, merci de les manipuler avec précaution.

Les objets, livres et documents pourvus d'un **étiquetage rouge** peuvent être manipulés à loisir mais **ne peuvent être déplacés**, ceci afin d'éviter que seule une taupe puisse retrouver le parchemin empêchant l'ouverture de la porte des enfers.

Les livres ne sont pas **fractionables** (aucune feuille ne peut être enlevée) et peuvent être **fragiles** (certains datent des années 20).

Précision sur les drogues et médicaments

Les drogues et médicaments peuvent se présenter sous différentes formes (liquides, solides, gaz...), elles sont contenues dans un récipient (flacon, boîte...) sur lequel se trouve une **étiquette** décrivant le **nom du produit** et **ses effets**.

Système de compétences

Les indicateurs **blanc et rouge ou jaune et noir** indiquent une zone ou un **objet hors-jeu**. Que votre personnage soit un héros ou un couard, vous voudrez toujours qu'il réussisse ses actions. Si certaines actions comme marcher, courir, parler ou voir peuvent être accomplies automatiquement, d'autres nécessitent l'usage de compétences spécifiques.

Les compétences sont assorties d'un niveau d'expertise croissant : ignorant, débutant, amateur et chevronné. Les compétences d'un personnage sont précisées dans sa fiche. Elles peuvent varier durant le jeu en fonction des documents ou objets qu'il possède.

Certains accessoires de jeu permettent d'augmenter les compétences tant qu'ils sont en possession d'un personnage et utilisés par lui. Il en est aussi qui nécessitent une compétence spécifique pour être utilisés. Ils sont signalés par une gommette sur laquelle est inscrite l'initiale de la compétence concernée. Ils sont accompagnés d'un document précisant l'influence éventuelle des différents niveaux d'expertise. Dans le cas de la compétence *langue*, le nom de la langue utilisée est précisée sur le document. La compétence *lutte* est uniquement utilisée en interaction avec des personnes et non des objets ou des documents. Elle n'est donc pas désignée par une gommette avec une initiale.

Liste des Compétences *

* en complément de cette liste de compétences, il existe des capacités spéciales. Si votre personnage en est pourvu, cela est précisé dans votre fiche.

Archéologie/Histoire (A)

Howard Carter a attendu

l'arrivée d'Angleterre de Lord Carnarvon pour percer le mur de l'antichambre de Toutankhamon. Il pousse une exclamation: « Que voyez-vous ? » demande Carnarvon. « De l'or, de l'or, partout de l'or » balbutie Carter.

Le niveau d'expertise (ignorant, débutant, amateur ou chevronné) permet d'avoir les informations correspondantes aux connaissances de votre personnage.

Biologie (B)

« Si nous faisons des stries dans le bulbe de ce pavot et que nous récupérons le suc, nous allons pouvoir faire de l'opium ».

Le niveau d'expertise (ignorant, débutant, amateur ou chevronné) permet d'avoir les informations ou de faire des actions correspondantes aux connaissances de votre personnage.

Ignorant : peut cueillir un trèfle à quatre feuilles.

Débutant : peut utiliser un microscope. **Amateur** : peut utiliser un microscope. Faire un prélèvement sur un organisme vivant et le conserver dans de bonnes conditions (éprouvette). Un biologiste amateur peut soigner une blessure sur une même victime. Cinq minutes sont nécessaires pour effectuer les soins sur la partie du corps qui redevient "saine".

*Michigan
University
Varsity
Swim
Team*



Chevronné : peut utiliser un laboratoire pour faire une expérience. Un biologiste chevronné peut soigner deux blessures sur une même victime. Dix minutes sont nécessaires pour effectuer les soins sur les parties du corps qui redeviennent "saines".

Bricolage (Br)

Le niveau d'expertise (ignorant, débutant, amateur ou chevronné) permet d'avoir les informations ou de faire des actions correspondantes aux connaissances de votre personnage.

Ignorant : peut allumer la lumière.

Débutant : peut utiliser un mécanisme simple.

Amateur : peut réparer un

mécanisme simple et utiliser un mécanisme complexe.

Chevronné : peut utiliser et réparer un mécanisme complexe.

Langue (L et nom de la langue)

« What's this ? It's a box. »

Si vous connaissez la langue mentionnée sur le dit document, vous pouvez le lire. Dans le cas contraire vous allez devoir trouver une personne pour le traduire.

Lutte (compétence non utilisable sur un document ou un objet)

Un bon coup de poing bien placé est parfois préférable à un long discours.

Cette compétence permet de rendre plus efficace les combats

au corps à corps par différentes techniques. La compétence lutte regroupe aussi bien le combat de rue, que la boxe ou les arts martiaux.

Ignorant : peut courir .

Débutant : **Immobiliser** permet l'immobilisation d'une personne en lui touchant l'épaule ou le bras et en disant "immobilisé". La personne visée ne peut faire aucun mouvement **temps** que l'immobilisation est maintenue, par contre elle peut parler. Trois personnes sont nécessaires pour ceinturer un lutteur débutant.

Amateur : **Désarmer** permet d'enlever l'arme d'une personne en lui touchant le bras portant l'arme et en disant "désarmé". La personne lâche immédiatement l'arme tenue par le bras visé. Quatre personnes sont nécessaires pour ceinturer un lutteur amateur.

Confirmé : **Assommer** permet d'assommer une personne en lui touchant l'épaule ou le bras et en disant "assommé". La personne visée tombe inconsciente pendant cinq minutes. Cinq personnes sont nécessaires pour ceinturer un lutteur confirmé.

Médecine (M)

« Jim est blessé à la gorge, je vais lui faire un garrot ! »

Le niveau d'expertise (débutant, amateur ou chevronné) permet d'avoir les informations ou de faire des actions correspondantes aux connaissances de votre personnage.

Ignorant : peut appeler à l'aide.

Débutant : permet de soigner une blessure sur une même victime. Cinq minutes sont nécessaires pour effectuer les soins sur la partie du corps qui redevient "saine".

Amateur : permet de soigner deux blessures sur une même victime. Dix minutes sont nécessaires pour effectuer les soins sur les parties du corps qui redeviennent "saines".

Chevronné : permet de soigner quatre blessures sur une même victime. Les soins doivent être effectués dans une structure médicalisée (cabinet médical ou laboratoire). Quinze minutes sont nécessaires pour effectuer les soins sur les parties du corps qui redeviennent "saines". Un médecin chevronné peut pratiquer une autopsie dans un local adapté (structure médicalisée). Il peut faire un prélèvement sur un organisme vivant et le conserver dans de bonnes conditions (éprouvette).

Occultisme (O)

« N'est pas mort ce qui à jamais dort, Et au long des ères peut

mourir même la mort. »

Le niveau d'expertise (ignorant, débutant, amateur ou chevronné) permet d'avoir les informations correspondantes aux connaissances de votre personnage.

Trouver objet caché (TOC)

Certains objets ne peuvent être trouvés qu'avec l'aide d'autres personnes. Un objet portant la mention TOC et un chiffre sera trouvé lorsque le nombre de personnes participantes à la recherche de l'objet est identique au chiffre. 5 minutes sont nécessaires pour révéler l'objet. Si le chiffre n'a pas été atteint dans les 15 minutes, les personnes qui ont participé à la fouille renoncent à celle-ci. Une personne ne peut pas participer à plus d'une fouille par pièce et par journée de jeu.



Système de recherche de document

Pour effectuer une recherche de document (livre, rapport, lettre...) vous allez devoir passer par un PNJ. Soit vous connaissez précisément le document que vous recherchez, soit vous pouvez donner à votre interlocuteur jusqu'à trois mots clefs en lien avec le dit document. Dans ce dernier cas, à l'issue d'un délai nécessaire à la recherche, il vous transmettra le document dont les mots clefs sont les plus proches de votre demande.

Bibliothèque du Orne Hall

La bibliothèque du *Orne Hall* est d'une richesse exceptionnelle et l'autorité tyrannique et absolue de **Mrs Ruth Ellen Whitby (PNJ)** ne saurait être contestée. Le silence y est de rigueur sous peine d'exclusion, on y est poli et patient. Il est possible de consulter les documents mais en aucun cas de ressortir de la bibliothèque avec ledit document. Chaque ouvrage contient une **fiche de prêt** mentionnant le titre de l'ouvrage. Elle est conservée par Mrs Whitby le temps de la consultation de l'ouvrage dans la salle de lecture dont le nombre de places est limité.

Archives du Arkham Advertiser

Les archives du journal sont conservées dans la réserve de la bibliothèque du *Orne Hall*. Il est possible d'avoir accès à d'anciens articles en demandant gentiment à Mrs Whitby.

Archives du Poste de police

Après pas mal de discussions avec le gouverneur du Massachusetts, la police locale a eu l'autorisation de garder les archives des enquêtes. Ces archives ne sont accessibles qu'aux représentants de la loi ou sur demande d'un procureur. Elles sont conservées (pas toujours dans de bonnes conditions) dans un local fermé à clef au poste de police d'Arkham. L'agent de police **Douglas Walters (PNJ)** est connu pour être particulièrement conciliant.

Archives de l'hôpital Sainte Marie

Les dossiers des patients d'Arkham sont conservés à l'hôpital Sainte Marie. Il est possible d'avoir accès à ces dossiers en soudoyant le policier Douglas Walters.

Système de combats

Corps à corps

Il est **interdit** de porter un coup à la tête avec une arme de corps à corps (matraque,

couteau, poing américain, etc.). Un coup porté à un membre ou au tronc entraîne une blessure.

Certaines armes encombrantes comme une hache de bûcheron ou un marteau de guerre doivent être manipulées avec les deux mains.

Pour éviter de trop fortes effusions de sang certaines règles spéciales sont ajoutées :

Assommer : pour assommer il suffit d'être derrière la victime et lui dire "**assommé**" à l'oreille en lui donnant une légère petite tape indolore sur la tête. L'agresseur doit avoir dans l'autre main une arme (qui ne doit pas toucher le joueur) lui permettant cette action (matraque, batte, pelle, gourdin, crosse de pistolet ou tout objet suffisamment lourd). La victime s'écroule et est inconsciente pendant 5 minutes.

Ligoter : pour ligoter une personne, il faut passer une cordelette autour des poignets de la victime immobilisée ou assommée et lui dire "**ligoté**". Evidemment le lien ne sera pas serré mais seulement attaché par un noeud (très) simple (et dénouable par la victime). Une tierce personne est nécessaire pour défaire le lien (en jeu), cependant la victime peut se délivrer elle même grâce à un coup de couteau passé sur la

cordelette.

Les menottes peuvent être utilisées pour ligoter mais la clef doit **absolument** rester attachée à la paire de menottes.

Arme à feu

Les armes à feu doivent être manipulées avec les deux mains. Il est impossible de faire feu avec une arme dans chaque main.

Bullet time

Lorsque une personne tire avec une arme à feu, elle annonce de façon claire et intelligible "**Bullet Time !**" avant de dire autre chose. Le mode "bullet time" s'active et s'applique à toutes les personnes se trouvant dans la pièce (en intérieur) ou à proximité (à l'extérieur), le tireur compris.

Les personnes concernées doivent bouger et se déplacer au ralenti (cf Matrix, Max Paine, John Woo...). Le "bullet time" s'applique aussi aux personnes qui entrent dans la pièce ou la zone lorsque celui est déjà activé. Les personnes qui sortent d'une pièce concernée par le "bullet time" ne subissent plus ses effets. Le "bullet time" est désactivé de la pièce lorsqu'il ne reste plus qu'une personne consciente (les morts, les comateux et les stuporeux ne comptent pas) sur les lieux.

Lors du "bullet time", les personnes concernées parlent au ralenti et avec une voix grave. Lorsque la situation s'est calmée, vous pouvez reprendre votre voix normale (uniquement la voix) et si toutes les personnes présentes font de même, le "bullet time" prend fin.

Le "bullet time" peut être expliqué par le fait que votre personnage est un être de chair et sang qui se fait dessus lorsqu'il voit ou entend un individu user d'une arme en sa présence. Cependant certaines personnes ayant l'habitude d'utiliser des armes à feu ou de se trouver dans des positions délicates, ne sont pas affectées par le stress de la situation (très rare). Nous vous invitons à profiter du "bullet time" pour exposer vos talents de rôle play et de cascadeur aux autres personnes présentes sur les lieux de l'action.

Bout portant : pour tirer à bout portant, le tireur doit se trouver à moins d'un mètre de sa cible. Le tireur choisit alors la partie du corps qui sera touchée (tête, poitrine, ventre ou membre). Certaines armes à feu ne peuvent être utilisées qu'à bout portant, elles sont marquées par un **B**.

Silencieux : une arme à feu munie d'un silencieux ne peut être utilisée qu'à bout portant

(cf règle du bout portant). Lorsque le tireur utilise ce type d'arme, il n'est pas affecté par le "bullet time" alors que les autres personnes présentes dans la pièce le sont. Seules les armes marquées d'un **S** peuvent être utilisées avec un silencieux.

Arme automatique : lorsqu'un tireur utilise une arme automatique (pistolet mitrailleur, fusil d'assaut, etc.) il a le choix entre tirer au coup par coup ou en automatique. Si il tire au coup par coup, il n'y a pas de différence avec une arme classique. Si il tire en automatique, il annonce "**automatique**" après avoir tiré un coup la victime choisit trois localisations pour les blessures. Quelque soit le mode utilisé le tireur utilise un coup et un seul (une amorce). Les armes automatiques sont marquées d'un **A**.

Chances de toucher

Le corps de chaque personnage est divisé en trois zones (A,B et C).

Zone A : tête et poitrine (très sensible).

Zone B : le ventre, les bras gauche et droit.

Zone C : les jambes gauche et droite.

Lorsque une personne utilise une arme à feu, juste **après la détonation** la victime décide la

zone qui subit la blessure. Des minis kits de maquillage se trouvent dans les WC afin de vous faire une superbe cicatrice.



Système de blessures physiques

Blessure

Tête : le blessé perd connaissance pendant cinq minutes.

Poitrine : le blessé perd connaissance pendant cinq minutes, lorsqu'il reprendra ses esprits il ne pourra plus courir et le niveau de ses compétence passe à un niveau inférieur dans l'attente de soins.

Ventre : le blessé tombe au sol, il ne pourra plus courir et le niveau de ses compétence passe à un niveau inférieur dans l'attente de soins.

Membre supérieur (droit ou gauche) : le blessé tombe au sol. Il ne peut plus utiliser son bras blessé mais peut agir de nouveau.

Membre inférieur (droit ou gauche) : le blessé tombe au sol. Il ne peut plus courir mais peut agir de nouveau. Si par manque de chance, le blessé perd l'usage de ses deux jambes, il ne peut plus se relever et se déplacer.

Tronc : (par exemple, avec les armes blanches on ne distingue pas la poitrine et le ventre), le blessé perd connaissance pendant cinq minutes, lorsqu'il reprendra ses esprits il ne pourra plus courir et le niveau de ses compétence passera à un niveau inférieur dans l'attente de soins.

Mort

La mort intervient si un joueur décide d'en achever un autre. Elle ne peut pas être accidentelle. Pendant que le joueur fait le mort il peut arriver d'autres joueurs, le mort pourra décrire de façon sommaire ses blessures à ces observateurs et ne pourra résister aux actions physiques des visiteurs (ex : fouille).

Après dix minutes d'état cadavérique, le joueur se met en hors jeu en croisant les bras sur sa poitrine et contacte un organisateur.

Sexe

Il n'y a pas de règle de simulation pour cela.

Santé mentale

La santé mentale est l'état d'équilibre psychologique caractéristique de la vie normale. Il est possible de perdre cet état d'esprit lorsque l'on se trouve confronté à des horreurs ou monstruosité.

Certaines situations comme le fait de trouver le corps d'un de ses amis mort de façon inexplicable conduit le personnage vers la folie.

En arrivant sur le site de jeu, vous allez recevoir la fiche de santé / mentale de votre personnage. A chaque confrontation avec un événement étrange ou horrifique, vous allez devoir cocher le nombre de points santé mentale perdus.

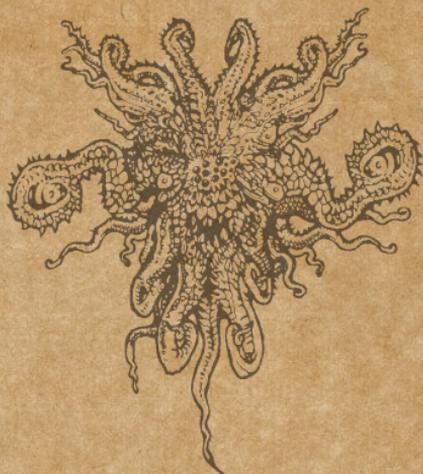


Exemple d'événement	Points perdus
Etre confronté par surprise à un cadavre	1
Etre confronté par surprise au corps mutilé d'un animal	1
Etre confronté par surprise à un morceau de cadavre	1
Etre confronté par surprise à un cadavre horriblement mutilé	2
Se réveiller dans un espace confiné	2
Assister à la mort d'un ami ou d'un parent proche	2
Tuer accidentellement une personne	3
Rencontrer quelqu'un que l'on sait mort	3
Etre témoin d'un événement bizarre (ex: voir le ciel devenir vert)	4
Subir de terribles tortures	5
Etre témoin d'un événement particulièrement horrible et bizarre (ex: voir une gigantesque tête sanguinolente tomber du ciel)	5

La perte de point de santé mentale est fonction du lieu où se passe l'événement. Certaines personnes peuvent être immunisées aux événements qui se passent dans un lieu défini en lien avec leur fonction (ex: le fossoyeur se fait torturer dans le cimetière). Dans ce cas là, elle

coche ses points sur la ligne « autre ».

Si vous avez coché la dernière case d'une ligne vous perdez connaissance pendant cinq minutes. A votre réveil vous subissez la phobie correspondante.



Tarrens a Arkham - Une réalisation Aloudes Parallèles