

Le Passé Est Condamné

Informations pour le Gardien

2 étrangers sont arrivés à Arkham, 2 hommes prêts à forcer les habitants à examiner leur passé étrange et morbide, à combattre pour un futur obscurci par le mal.

Le premier est le docteur Ernst Zabrich, sociologue et historien hongrois. Zabrich est au bord d'une crise personnelle et professionnelle. Les cinq dernières années ont vu l'érosion de sa réputation académique, dans laquelle certains ont décelé une maladie mentale. Le docteur a exposé une théorie qui lui a aliéné ses collègues. Il croit que les forces du mal sont au travail contre le monde. Les forces du mal qui ont lentement mais sûrement fait leur chemin dans nos esprits et notre société, nous corrompant et mettant à bas toutes nos valeurs.

Il ne l'a pas dit explicitement, mais les forces dont parle Zabrich sont des entités du mythe de Cthulhu. Zabrich a été ébranlé par cette vérité.

Le docteur Zabrich a publié ses trouvailles dans un livre, les Chroniques d'un monde devenu fou. Cependant, les stocks entiers de son livre ont été brûlés dans l'incendie des hangars à New-York, les copies du manuscrit ont été volées chez l'éditeur, et les copies de sauvegardes de Zabrich ont brûlés dans l'explosion de gaz de sa maison. Une copie existe encore. Cette copie a été envoyée au réalisateur de films Henry Hammerman qui voulait en faire un film d'horreur. Zabrich n'aimait pas l'idée d'une dramatisation de sa théorie, mais appréciait l'audience que pouvait apporter un film. Il envoya le livre avant l'incendie des hangars, et voyagea vers Arkham pour faire de plus amples recherches là-bas, car le passé d'Arkham a de nombreux liens avec les sombres entités.

Hammerman, le second étranger, est arrivé à Arkham mais c'est un homme transformé. Dans les dernières semaines, il a été pris en charge par les mêmes serviteurs qui protègent le monde des connaissances contenues dans le livre de Zabrich.

Ces serviteurs, les Serviteurs du Sombre Passé, ont envoyés un de leurs laquais humain, Glenda Feston, s'occuper du metteur en scène. Lentement, Hammerman a succombé à ses pouvoirs. Il ne veut plus faire le film, mais a maintenant un tout autre dessin. Lui et Glenda prévoient une utilisation très différente pour le décor qui a été construit dans les faubourg d'Arkham. Les serviteurs du passé ont créé à partir du décor un appareil avec lequel ils peuvent voler les points de magie des habitants d'Arkham, dans le but de créer un vortex qui permettra au Maître de Glenda, Yog-Sothoth, d'avoir un pied-à-terre dans la ville.

Depuis l'arrivée de Hammerman et de Glenda, et l'achèvement des travaux du décor, Zabrich a mystérieusement disparu.

Informations pour les Investigateurs

Les investigateurs interviennent dans le scénario par l'intermédiaire de la disparition de Zabrich : ils sont engagés par des amis du docteur, par le musée d'Arkham, ou sont concernés car ils résident à Arkham.

1 - Engagés par des amis du docteur : le docteur a disparu. Ses amis ne l'ont revu depuis 3 semaines. On sait qu'il est allé à Arkham, qu'il y est resté 1 semaine et ½ et qu'il a disparu.

2 - Engagés par le musée : les dirigeants du musée sont embarrassés. Le docteur est venu récemment à Arkham pour prouver que ses théories sont exactes, en espérant que l'université d'Arkham le soutiendrait. Mais, à l'inverse, la Miskatonic, voulant rompre avec le passé sulfu-

reux de la ville, a essayé de le dissuader. Est-ce que les investigateurs peuvent le retrouver pour éviter un scandale ?

3 - Concernés car ils résident à Arkham : l'arrivée du docteur a entraîné une certaine agitation dans la presse d'Arkham. Il était connu pour ses travaux bien que certaines de ses idées étaient incongrues. Maintenant, avec l'équipe du film qui crée des problèmes, Arkham ne désire pas plus de scandale. Est-ce que les investigateurs peuvent intervenir avant que les choses ne tournent mal ?

Le scénario

1) Les derniers jours

Dans la plupart des endroits que les PJ visiteront, les gens se souviennent de Zabrich et pourront donner des informations. Les journaux d'Arkham contiennent aussi un exposé des faits (voir note n°1).

Note n°1 : " Un sociologue disparaît à Arkham. "

Arkham, 10 novembre 199x. Le fameux sociologue et expert en histoire moderne, docteur Ernst Zabrich, a été porté disparu en laissant toutes ses affaires à l'Arkham Hôtel hier. Le docteur n'a pas été vu depuis qu'il a quitté l'université Miskatonic dans l'après-midi du 7 novembre. L'inspecteur French de la police d'Arkham a démenti un quelconque lien entre la disparition de Zabrich et la récente destruction des entrepôts new-yorkais contenant les stocks entiers de son dernier livre. Un avis de recherche a été lancé mais l'inspecteur ne s'alarme pas.

Le dernier livre du docteur, Chroniques d'un monde devenu fou, contient pour beaucoup des allusions directes à l'occultisme, ce qui pourrait porter un coup fatal à sa brillante carrière académique.

✓ Sandra Deegan.

2) A Arkham

Les journaux

Sandra Deegan, est une petite journaliste de 27 ans. Elle porte un long imperméable par tous les temps pour cacher un équipement complet de cambrioleur et un pistolet. Elle, ou d'autres journalistes, peut décider d'aider les PJ en leur donnant ces informations :

Le docteur Zabrich est arrivé à Arkham dans l'après-midi du 1er Novembre et s'est inscrit à l'hôtel. Il a passé son premier jour à se balader autour du musée et de l'université Miskatonic. Ensuite, il a eu un rendez-vous avec le professeur Henry Fleming, historien à la Miskatonic. Le troisième jour, il a écumé les librairies de la ville, d'une façon qualifiée de paranoïaque et désordonnée par les témoins. Le quatrième jour, il a disparu complètement de la circulation. L'alerte a été donnée quand il a oublié de payer sa note et de reprendre ses affaires à l'hôtel. La police détient ses affaires.

L'hôtel

Le patron de l'hôtel, G. Kevin Ermmy, est un petit homme avec une grosse tête surmontée d'implants fraîchement effectués. Il est amical, mais ne veut pas décevoir la confiance de ses clients en en révélant trop à des personnes non autorisées. Il sera certainement mis à l'aise si son interlocuteur est une personne officielle. Sinon, à moins d'un jet d'Eloquence, il conseillera aux PJ d'aller voir la police. Si on insiste, il révélera qu'il était très fier d'avoir une telle personnalité comme hôte. Cependant, il a trouvé que cet homme était un peu étrange. Zabrich demandait tout le temps si quelqu'un avait téléphoné pour lui. Il était particulièrement nerveux avec des gens qui étaient habillés à l'ancienne. Il empoignait souvent les journaux pour découvrir, en tremblant, la couverture, et s'enfuyait sans raisons au milieu des journaux télévisés. Si les PJ gagnent la confiance de Ermmy, le patron de l'hôtel sera heureux de leur dire que le bon docteur était fou, et qu'il est soulagé d'en être débarrassé car il commençait à faire peur au personnel.

La police

L'inspecteur French de la police d'Arkham est fatigué. C'est un grand homme taciturne avec un long visage. Il a suivi toutes les pistes, fouillé tous les endroits où Zabrich pourrait être mais n'a rien trouvé. Il commence à désespérer de ce cas qu'il considérait comme une routine, et qui commence, avec l'aide de la presse, à prendre un tournant plus dramatique. Il a contacté toutes ces personnes sans résultats :

La famille de Zabrich ; ses éditeurs Grommet et Dewflap ; et son agent Jerry Kindly de Talent Spectrum Associates. Aucune de ces personnes n'a vu le docteur depuis qu'il est parti pour Arkham.

La police est heureuse de pouvoir aider ceux qui peuvent leur renvoyer l'ascenseur, ou n'importe quel officiel. French est un bon flic, mais il manque d'imagination. Plutôt que de donner les informations qu'il a pu glaner chez les personnes mentionnées plus haut, il mettra les PJ en relation avec elles. La seule chose qu'il demande est de partager les informations.

Comme les PJ ont pu l'apprendre de l'hôtelier, la police détient les effets de Zabrich. Avec un bon jet d'Eloquence, les PJ pourront avoir accès aux effets personnels et aux adresses des proches de Zabrich.

Les effets personnels :

- ✓ un petit miroir et une trousse de toilette.
- ✓ une carte d'Arkham avec entourés, l'Université, les librairies, les bibliothèques et les bâtiments publics.
- ✓ une valise endommagée qui n'est pas fermée à clef. A l'intérieur : des vêtements, un rasoir, un numéro du Time magazine de la dernière semaine d'octobre de cette année, et la jaquette d'un livre.

La jaquette

C'est celle des Chroniques d'un monde devenu fou. La couverture représente des photos de conflits et de luttes qui sortent d'un globe terrestre, et le titre et le nom de l'auteur. Sur la page de garde, on peut lire : " La fin du XXème siècle est une suite de meurtres, de douleurs, de conflits et de mutilations. La société occidentale semble perdre le contrôle du cœur et de l'esprit de ses habitants. Et si ce n'était pas le résultat d'une crise sociale ? Si il y avait quelque chose d'encore plus sinistre derrière ? Dans ce livre alarmant, Dr Ernst Zabrich, sociologue et historien reconnu, examine les preuves d'une conspiration contre le peuple de toutes les nations, toutes les sociétés. Une conspiration aux proportions sur-naturelles ". Au dos de la jaquette, on peut lire : " Dr Ernst Zabrich est né et a grandi en Hongrie. Pendant dix ans, il a enseigné à la Boston University. Depuis sa retraite, Dr Zabrich s'est beaucoup in-

téressé à la psychologie et à l'ésotérisme. Ses précédents livres sont Pouvoir et pauvreté, Idéologies en conflit et Sombres probabilités.

L'université Miskatonic

Les PJ peuvent apprendre facilement que Zabrich a rencontré un historien à l'université, mais de plus amples renseignements peuvent être difficiles à glaner. La raison principale est que la Miskatonic préfère éviter les personnes qui pourraient rendre public les étranges incidents qui ont émaillés son passé. Il faudra aux PJ une grande habileté et quelques jets de Baratin, Eloquence et Crédit pour avoir une entrevue avec Donald Pendlebury au sujet de Zabrich.

L'historien Donald Pendlebury

Pendlebury est un jeune homme coquet qui est passionné par Arkham et son passé. A seulement 32 ans, il s'est distingué avec des travaux sur Arkham qui font autorité. Son attitude est quelquefois irréfutable, mais il sait être très persuasif quand il énonce ses théories.

Pendlebury peut apprendre les choses suivantes aux PJ : Zabrich est venu le voir le matin du 3 novembre. Il a essayé d'arracher à Pendlebury l'aveu qu'Arkham est le centre d'une conspiration que Zabrich a décrite dans son nouveau livre. Comme Pendlebury n'apprécie pas ce genre de théorie, il a voulu écourter la conversation. Zabrich a commencé à s'énerver et a crier sur Pendlebury. Pendlebury admet " je crois que j'ai perdu mon sang-froid, car j'ai commencé à crier avec lui. " Finalement, quelqu'un appela la sécurité et Zabrich fut éjecté du bureau. Pendlebury se souvient que Zabrich

vos notes

hurlait : " Nous sommes tous condamnés si nous restons ignorants. Nous devons nous battre. Connaître et combattre. " Après ça, la sécurité l'a évincé du campus.

Les agents de sécurité confirment l'histoire et ajoutent que Zabrich était au bord de la violence, et était encore très énervé quand il a quitté le campus.

Les librairies

Aux endroits indiqués sur le plan d'Arkham de Zabrich se trouvent les librairies. La plupart des librairies ne se rappellent que très vaguement ou pas du tout la visite de Zabrich. Il a toujours été très discret. Sauf dans la librairie Hal's Esoterica (voir plus bas).

On peut trouver les premiers livres de Zabrich dans ces librairies. Hal's Esoterica les a tous, en particulier Sombres Probabilités que les autres n'ont pas.

✓ Pour la description des livres, voir à Bibliothèque.

Hal's Esoterica.

Hal's est un nouveau magasin ouvert à Arkham depuis trois mois. Hal's est spécialisé dans l'étrange, les livres occultes mais dispose aussi d'un rayon New Age important. Hal est actuellement mort, couché dans la chambre froide qui se trouve dans une pièce du fond. Il a été assassiné par l'homme qui a désormais pris sa place dans le magasin, le Docteur Ernst Zabrich. Hal travaillait avec Hammerman en lui procurant de la documentation pour le scénario du film. Il est tombé sous la domination de Glenda et Hammerman, et quand il a reconnu Zabrich et a essayé de le retenir, Zabrich s'est battu. Hal est tombé dans l'escalier à l'arrière du magasin et s'est rompu le cou. A ce moment, Zabrich a vu une chance de tourner cet événement à son avantage.

Inventant une histoire à propos de Hal qui est allé visiter des four-nisseurs à Washington, Zabrich s'est présenté comme Wilbur, un cousin de Hal. Cette mascarade est appuyée par une fausse barbe (faite avec les cheveux de Hal que Zabrich a rasés), des sourcils rasés et redessinés, du rouge à lèvres et une perruque. Zabrich a accentué cette apparence grotesque en pensant que ce serait le meilleur moyen pour passer inaperçu. Il parle avec une voix perçante sans une trace de son accent hongrois, et fait des grimaces aux clients. Sans aucun doute, il détruit le commerce de Hal, mais son déguisement a fonctionné, même sur Glenda et Hammerman, qui attendent le retour de Hal.

Zabrich ne se révélera jamais volontairement aux PJ. Il est persuadé que sa vie est en grand danger et est sceptique sur les chances de quiconque de l'aider. Plus tard dans le scénario, il peut décider d'intervenir et si les PJ semblent concernés par lui et par le Mythe, il pourra alors laisser quelques indices sur sa véritable identité. Cela dépend de la persuasion des PJ.

Les bibliothèques

Avec un jet de Bibliothèque, on peut trouver les livres de Zabrich. Ils sont tous à la Miskatonic, même les plus récents, les plus étranges. Trois jets pour trouver tous les livres, car ils ne sont pas aux mêmes endroits. Seule la Miskatonic dispose de Sombres probabilités, et aucune Bibliothèque n'a les Chroniques d'un monde devenu fou.

Les Livres :

Les premiers ouvrages de Zabrich sont des textes de sociologie abruptes. Il y en a 15, et il demande une EDU > 15 pour comprendre les bases de ce qui est écrit.

Les livres récents, mentionnés dans la jaquette sont plus abordables et agréables. Ces livres sont rationnels et bien pensés, sans aucun signe de paranoïa.

Sombres probabilités est un travail étrange. Il traite en grande partie des sociétés occidentales minées par le Mal et l'obscurité. Puis, après une section sur la fin du XXème siècle, les thèmes du livres deviennent plus effrayants. Zabrich développe en effet l'idée que l'homme est manipulé par des forces maléfiques qui le guident. Ces forces ont prévu un plan pour détruire l'humanité à travers ses pires " qualités ". Un chapitre sur la bombe atomique est particulièrement hystérique, suggérant que l'idée de cette arme a été insufflée par les forces du Mal. Ces passages sont un avant-goût des Chroniques, qui est un livre encore plus hystérique.

L'agent et les éditeurs

Comme ils habitent à New York, il n'est pas sûr que les PJ les rencontrent, mais ils ne poseront aucun problème pour discuter au téléphone si les PJ leur prouvent leur identité.

L'agent, Jerry Kindly de Spectrum Talent Agency :

Kindly est un crack un peu bourru avec une belle chevelure et de fines lunettes. L'agent de Zabrich ne sait pas grand chose sur la disparition du docteur. Il a déjà répondu à la police et n'a pas vu Zabrich depuis 2 mois. Ça ne le surprend pas car il sait que Zabrich faisait des recherches pour un nouveau livre, et il n'attendait pas de nouvelles avant longtemps.

Kindly n'a pas d'exemplaire des Chroniques ; Zabrich avait insisté pour que Jerry garde un exemplaire du livre avant d'aller voir l'éditeur. Kindly n'a plus eu besoin de l'exemplaire après la vente du manuscrit. Kindly voit la nouvelle direction que prennent les écrits de Zabrich comme très lucrative. Il espérait récolter un best-seller avec ces histoires d'occultisme et est très déçu par la perte du livre. Il recherche un exemplaire des Chroniques et est prêt à payer 5000 \$ en récompense.

Kindly ne croit pas dans la conspiration que révèle Zabrich. La seule conspiration possible pourrait venir d'autres éditeurs...

Les éditeurs, Grommet et Dewflap :

Paul Beaudecaire de Grommet et Dewflap est un associé des éditions et sera l'interlocuteur des PJ pour toute demande. Beaudecaire a édité le livre et connaît bien son contenu. Il confirme que les Chroniques ne contiennent pas de théories sur une conspiration à tendance occulte, mais plutôt des théories sur une conspiration si subtile qu'elle est même difficile à appréhender. Cependant, il est nerveux depuis qu'il a travaillé dessus, et depuis l'incendie et le vol. Si les PJ le rencontrent, ils découvriront un grand homme assez maigre avec un penchant pour les pulls à col roulé, et les pièces en cuir aux coudes de sa veste. Il tourne souvent la tête à gauche et droite comme s'il craignait quelque chose. Il rejettera le fait que sa nervosité puisse avoir un lien avec ce qu'il a lu dans le livre.

Beaudecaire est tué par les Serviteurs le lendemain de la visite ou du coup de téléphone des PJ. Si les PJ sont venus le voir, la police retrouvera leur trace dans l'agenda de Beaudecaire et leur rendra une visite dans les 1D3 jours.

Les gens du cinéma

Ils logent à l'hôtel X. Les constructeurs et les designers qui ont travaillé sur le décor pendant les dernières semaines ont maintenant quitté Arkham. Il ne reste qu'Hammerman et Glenda son assistante. Il y a aussi les agents de sécurité du décor à l'ouest d'Arkham. (Voir le décor et le récent voyage à travers le passé, plus bas).

Hammerman.

Hammerman est un réalisateur de film spécialisé dans l'horreur. Ses deux derniers films ont été un colossal échec, et maintenant il cherche quelque chose de sensationnel, ou du moins il cherchait. Car il a travaillé avec Glenda. Hammerman vivait pour ses films, mais maintenant il est hypnotisé par Glenda. Elle l'a séduit par son

charme plus que par les pouvoirs du Mythe, et maintenant il mourrait ou tuerait pour elle. A 49 ans, il essaye de paraître jeune, ce à quoi il réussit dans les bons jours. Grand, avec une belle queue de cheval et une fine ossature. Hammerman gesticule en utilisant ses mains quand il parle, s'arrêtant seulement pour chercher une cigarette.

Glenda.

Glenda a juste la trentaine et est une brunette renversante. Elle a un léger accent européen qui est le produit d'écoles privées européennes. En Europe, elle s'est mêlée à une foule décadente, mais en a rapidement eu assez de ces mondanités grotesques. Introduite au culte de Yog-Sothoth par un amant plus vieux qu'elle, bien placé avec les royautés du continent, elle a grimpé en grade au-delà de toute attente. A l'origine, elle avait espéré aller à Hollywood pour y prendre du bon temps, mais elle commença à se rendre compte de l'énorme pouvoir de l'industrie du film. Ses expérimentations à Arkham sont les bases d'un plan ultime qui utiliserait le médium du cinéma pour pénétrer le subconscient des masses, et faire régner la loi de son maître sur la terre. Elle espère ainsi récolter des pouvoirs magiques illimités quand ce temps viendra. Elle est maintenant presque folle, mais aussi froide, manipulatrice et impitoyable.

Hammerman n'aime pas être harcelé et fera tout pour n'être d'aucun secours pour les PJ à moins qu'un de ceux-ci soit journaliste. Même fou comme il est, il lui est impossible de haïr les journalistes et il sera au moins civil avec eux, même s'il n'est pas expansif.

Hammerman expliquera que le film qu'il va commencer décrit le passé d'Arkham. Il remonte jusqu'au temps des Sorcières de Salem, mais s'attache plus au passé récent. C'est une histoire de voyage dans le temps qui n'a aucun lien avec les travaux du Docteur Zabrich, dont Hammerman clame qu'il n'a jamais entendu parler. Pour des raisons de publicité, le décor est sous haute surveillance et des agents de sécurité ont été amenés de Los-Angeles. Il ne peut pas donner de passe aux PJ car cela violerait les accords qu'il a avec le studio.

Le studio.

Les PJ qui contactent le studio, un indépendant nommé Magno Pictures, trouveront les employés aussi muets que leur directeur. Ils ont en effet signé un contrat de silence exigé par Hammerman. Ils ne peuvent révéler un seul mot de la production sauf si Hammerman l'accepte. C'est une nouvelle compagnie qui essaye d'attirer les grands talents, même sur le déclin.

Les suites d'Hammerman et de Glenda.

Hammerman et Glenda occupent deux suites au dernier étage de l'hôtel. Les suites se rejoignent par un petit salon, et comprennent toutes les deux un large salon, une chambre somptueuse et un salon-télévision. Plusieurs jets de T.O.C. et une recherche active révéleront les choses suivantes dans les chambres de Glenda et Hammerman. Des jets de T.O.C. séparés peuvent être faits pour chaque objet.

La chambre d'Hammerman.

- ✓ Les croquis du décor. Il y a 7 diagrammes sur une feuille de papier sur la table du salon. Le premier croquis représente la totalité du décor, subdivisé en 6 parties. Les 6 diagrammes suivants dépeignent plus précisément chaque partie. Les détails des croquis sont inintéressants car trop simples. Mais il y a des annotations à côté des 6 diagrammes : Suite présidentielle, Centre commercial, Jungle, Salle d'audience, Place, Vortex.
- ✓ Les croquis des costumes. Ils décrivent les costumes des années 40 à 80, incluant les uniformes militaires et policiers.

La chambre de Glenda.

Dans le même style que la chambre d'Hammerman. Glenda a seulement deux choses de valeur et celles-ci sont bien cachées.

- ✓ Dans son matelas se trouve la copie du livre de Zabrich, Chroniques d'un Monde devenu Fou. Les PJ doivent rechercher dans le lit s'ils veulent trouver le livre, qui peut être découvert par un petit rectangle dur sous la surface du matelas. Le livre ne peut pas être trouvé en regardant simplement sous le lit.
- ✓ Les lettres à Hal. Dans un petit porte-documents en cuir, en haut de l'armoire à vêtements, se trouve une pile de lettres, factures et autres documents de travail. La majorité de ces papiers est banale, cependant parmi celles-ci se trouvent les lettres de Hal. Cette correspondance révèle l'homme aidait Glenda et Hammerman, et a eu connaissance de leur secret : particulièrement une lettre qui parle de Zabrich et qui recommande à Hal de le retenir prisonnier. Le dernier paragraphe dit : " Vous le considérerez comme un ennemi car son savoir est trop grand pour lui et nos intérêts. N'hésitez pas à faire ce que vous devez faire. "

Le porte-documents nécessite 1D20+10min pour l'examiner et un TOC réussi pour trouver les lettres de Hal.

Le décor

A un certain moment les PJ voudront certainement voir le décor. Avant le Voyage à travers le passé, le décor n'a pas de fonction particulière.

Extérieur.

Le décor est situé dans un vieil immeuble, dans les faubourgs à l'ouest d'Arkham. Il a été mis à neuf par les équipes de décoration et de construction du film dans les premiers moments d'enthousiasme d'Hammerman, avant que l'influence de Glenda ne se fasse sentir. Une clôture électrifiée entoure le building. Les PJ suffisamment téméraires pour y grimper prendront 2D10 de dégât. Il y a de grands panneaux danger disposés sur la clôture.

Il y a 6 agents de sécurité nuit et jour. Ils sont armés et ont été engagés à Los Angeles par Hammerman. Ils ne tireront sur personne à moins que quelqu'un les attaque avec une arme à feu, car il y a des lois très strictes qui prohibe un tel usage de la force. Ils ne sont cependant pas opposés à l'emploi de leur matraque et amèneront tout intrus à la police d'Arkham.

Intérieur.

Le décor est divisé en plateaux qui décrivent un endroit ou une période différente. Le décor a été fait par de vrais professionnels et les lieux paraissent authentiques. Au-dessus du décor se trouve un vrai fouilli de câbles pour l'éclairage. Chaque décor correspond à une certaine période qui peut être identifié avec un jet d'Histoire.

Décor 1. Les années 80.

Il décrit un centre commercial. Ce décor a deux niveaux (haut et bas) reliés par un Escalator.

Décor 2. Les années 70.

Le bureau ovale de la Maison Blanche pendant l'administration Nixon.

Décor 3. Le milieu des années 70.

Une description réaliste de la jungle de l'Asie du S.E.. Des combats identifient la période de la guerre du Vietnam. Au fond du décor, des entrées de tunnel semblent s'enfoncer profondément sous terre, mais sont en fait peu profondes.

Décor 4. Les années 60.

Dealey Plaza. L'endroit exact de l'assassinat de Kennedy à Dallas.

Décor 5. Les années 50.

La salle où se déroulaient les interrogatoires du HUAC (House of Un-American Commitees)= chasse aux Américains communistes. Avec une table massive pour les questionneurs et une petite pour les accusés, et des bancs pour la presse et l'auditoire. Des panneaux vantant les mérites du McCarthisme sont disposés sur les murs.

Décor 6. Le décor est vide.

C'est le point focal que Glenda et Hammerman comptent utiliser pour prendre le contrôle du futur et garantir la venue de Yog-Sothoth. Un tracé compliqué se trouve sur le sol et requiert un jet de SAN s'il est vu 0/1D4. Si le jet est raté, le PJ perçoit cela comme un vortex renvoyant dans le passé. Ce décor n'est pas utilisé avant la nuit du Jour 3.

Les concurrents

Il y a deux autres personnes intéressées par la disparition de Zabrich. Ils viennent juste d'arriver à Arkham et peuvent croiser le chemin des PJ si le Gardien le désire. Ils peuvent être utilisés comme une assistance, un obstacle, ou une alerte pour indiquer aux PJ un danger. Ces deux PNJ peuvent en connaître un peu plus que les PJ, ou beaucoup moins !

Rex Chase aidera plus facilement des PJ qui ont une fonction officielle, alors que Douglas Stoop fera plutôt confiance à des PJ plus "louches".

Rex Chase, agent spécial du FBI, 28.

Grand avec des cheveux blonds coupés ras et un visage de playboy, Rex a été envoyé pour enquêter sur les théories de Zabrich, et découvrir si elles ont des connexions politiques. Pour lui, c'est une enquête de routine. Il est convaincu que Zabrich est dingue et que sa mission n'a pas lieu d'être. Il est improbable que Rex considère que les théories sont exactes, sauf preuves formelles et tangibles. Il manque d'imagination, mais est courageux et solide.

Douglas Stoop, reporter dans un journal à sensation, 37.

Sloop travaille pour The Questioner. Il est desséché et malade, sa peau est pâle et ses yeux injectés de sang. Ses cheveux sont lissés en arrière et il porte un jean, un tee-shirt et une veste militaire. Il conduit une vieille Oldsmobile.

Stoop recherche Zabrich et est impatient de mettre la main sur lui et ses théories. Pour lui, Zabrich représente la grande baleine blanche des histoires de conspiration. Car on dit que celui-ci les regroupe toutes (JFK, les armes nucléaires, les Extra-terrestres). Stoop a vu le livre, mais on le lui a volé dans sa voiture avant qu'il ait pu vraiment le lire. Stoop trahira, enfreindra la loi, nagera en haut trouble pour obtenir son histoire. Rien n'est sacré pour lui sauf ses articles.

3) La trame

Pendant la partie investigation du scénario, des choses bizarres vont commencer à se produire. C'est la conséquence du fait que les Serviteurs sont au courant de l'existence des PJ et de leurs activités. Les actions des Serviteurs sur les PJ sont détaillées dans la trame chronologique ci-dessous, ainsi que les actions des PNJ cruciaux, Zabrich, Glenda et Hammerman.

Alors que la plupart des événements sont dépendants des actions des PJ, il y en a certains qui interviennent à des moments précis. Les PJ peuvent aller vite et créer ces événements ou aller lentement et les subir.

Jour 1.

Les humains.

Hammerman et Glenda n'ont pas connaissance de l'existence des PJ, à moins que ceux-ci les aient rencontrés ou qu'ils se soient faits remarquer. Pour l'instant, Glenda et Hammerman sont occupés à donner du pouvoir au décor, ce qu'ils doivent faire en 3 jours. Hammerman reste nuit et jour dans le décor, alors que Glenda reste en ville, enquêtant dans les bibliothèques, les journaux, la mairie.

Zabrich ne fait rien. Il reste caché jusqu'à ce qu'il soit détecté par les PJ. Une fois qu'il les a rencontrés, il commence à partir du Jour 2 à leur donner anonymement des indices.

Les Serviteurs.

Les Serviteurs du Passé Condamné apparaissent toujours dans des vêtements anachroniques (années 40 à 70). Ils hantent Arkham, attendant que leurs pouvoirs soient libérés. Le Jour 1, les PJ peuvent croiser furtivement du regard de grandes silhouettes avec un profil canin, presque inhumaines. Elles restent tout le temps dans l'ombre à la limite du champ de vision.

Une fois que les Serviteurs ont détecté les PJ, ils agissent sur leur environnement. Le Jour 1, c'est de manière furtive et subtile. Les effets devront cependant troubler le repos des PJ, et les préparer à ce qui arrivera plus tard. Les Serviteurs agissent de deux façons différentes :

- ✓ La télévision. A chaque fois qu'un PJ regardera un écran de télévision, il y verra des images de guerres, de conflits passés. Les reportages seront traités comme si ils venaient juste d'avoir lieu. Si les PJ regardent attentivement le programme, ils s'apercevront que le reportage a été fait à l'occasion de l'anniversaire de l'événement, ou comme une rétrospective. Cependant, la date anniversaire ne correspond pas, et les rétrospectives sont trop fréquentes pour une chaîne réelle.
- ✓ Les journaux. Les PJ voient leur propre photo qui accompagne un article sur un événement violent. En regardant mieux, on s'aperçoit que la photo ressemble seulement à un PJ, mais d'une façon incroyable.

Cette tactique continue pendant les autres jours.

Jour 2.

Les humains.

Hammerman et Glenda sont encore séparés pour la journée. Hammerman reste dans le décor, pendant que Glenda continue son enquête sur la disparition de Zabrich. Elle va rendre visite à la police et aux PJ si elle sait qu'ils existent car elle pense qu'ils peuvent trouver quelque chose. En fin d'après-midi, elle retourne à l'hôtel, où elle passe son temps au téléphone. Le soir, Hammerman revient du décor et le couple va dîner ensemble dans le meilleur restaurant de la ville. Ils reviennent un peu avant minuit, avec Hammerman un peu saoul et bruyant. "Le passé est condamné, et nous aussi... le passé est condamné et nous tous aussi ! !" inlassablement. (Les PJ qui l'approcheront dans ces conditions seront rembarés par Glenda qui poussera Hammerman dans sa chambre pour ne plus en sortir de la nuit).

Zabrich envoie une lettre aux PJ. Il ne le fait que si les PJ progressent sensiblement. Il glissera la lettre sous la porte quand les PJ seront absents de leur chambre. La lettre incrimine les gens du film. Elle est adressée au Docteur Zabrich par Hammerman, demandant au Docteur le brouillon de son livre Chroniques d'un Monde devenu Fou. Hammerman explique qu'il voudrait utiliser le livre comme base de son prochain film. La lettre est datée d'il y a 3 mois.

Les Serviteurs.

Les Serviteurs commencent à s'intéresser sérieusement aux PJ, spécialement s'ils progressent. Ils intensifient leur surveillance dans la rue, et essayent de pénétrer dans les chambres des PJ pour découvrir ce qu'ils savent sur Zabrich et les gens du film. (Le Gardien peut faire rencontrer Douglas Stoop pour que les PJ pensent que c'est lui qui a visité leur domicile).

Pendant que les images précédentes continuent à apparaître, une nouvelle est créée :

- ✓ L'ambulance. Une vieille ambulance (2ème guerre mondiale, années 50 ou 60) passe dans la rue. A l'arrière, les PJ voient une silhouette ensanglantée assise derrière la vitre qui leur sourit. Chaque PJ voit son propre visage sur le corps blessé.

Jour 3.

Les humains.

Hammerman et Glenda essayent chacun de leur côté de mettre les PJ hors du coup. Hammerman appelle les PJ et propose de les acheter. Il leur donne 40000 \$ pour quitter la ville. Même si les PJ habitent Arkham, Hammerman s'en moque. Ils prendront des vacances. Il donne comme explication que les allées et venues des PJ le font mal voir de son producteur et pourraient mettre en cause son film. Il veut qu'ils s'éloignent.

La méthode de Glenda est un peu plus rude. Elle envoie les Serviteurs.

Zabrich reste calme car il sent le danger qui rôde.

Les Serviteurs.

Sur les ordres de Glenda, ils attaquent physiquement les PJ la nuit. Le Gardien choisira un moment où les PJ sont seuls et vulnérables.

Jour 4.

Les premières heures.

A minuit, le Jour 3, le plan de Glenda et Hammerman entre en action. Toute personne endormie à Arkham cette nuit perd 1D10 pts de magie. Si un PJ perd plus que son total de pts de magie, il tombe dans un coma étrange, dont il ne se réveillera que par la destruction du vortex.

Si les PJ sentent qu'il va se passer quelque chose, ils doivent aller au décor pour agir. Si c'est le cas, ils ne connaîtront pas le Voyage à travers le passé et les Changements à Arkham, mais ils verront le Décor altéré.

Mais vraisemblablement, ils seront pris par surprise comme le reste de la ville, et vivront une nuit très étrange.

4) les rêves du passé

A partir de ce moment, les PJ ne sauront plus vraiment si ils dorment ou si ils sont éveillés, s'ils rêvent ou si ils vivent un cauchemar. Pendant l'épisode du Voyage à travers le Passé, les PJ sont endormis. Une perte de SAN ou de points de vie dans ces rencontres entraîne un jet sur la table des Rêves des Cauchemars Passés.

Pendant les rêves, si les PJ ne peuvent sortir, ils doivent faire un jet de SAN. S'ils le réussissent ils perdent 1 pts et se réveillent. Sinon ils perdent 1D10 et font un jet sur la table des Rêves.

Une fois dans le décor, ce n'est plus un rêve, et les PJ perdent pts de SAN et pts de vie comme à l'habitude.

Table des Rêves des Cauchemars Passés

(Basée sur la table des Cauchemars des " Contrées du Rêve ")

Choisir ou lancer 1D6

1. Le rêveur devient une des créatures du rêve qu'il devrait normalement combattre. Il poursuit les autres rêveurs contre sa volonté.
2. Le rêveur change d'endroit vers un autre passé.
3. Le PJ se réveille mais découvre sa chambre avec la même décoration que la période dans laquelle il évoluait. Perte de SAN 1/1D6.
4. Comme plus haut sauf que l'effet dure 1D10 minutes. En marchant dans la rue, le PJ a l'impression que tout appartient à la période où il évoluait.
5. Comme 3, sauf que l'effet dure 1D10 heures.
6. Le PJ fait un jet de SAN. Un échec entraîne un infarctus léger. Si le PJ rate un jet sous CON x10, il meurt. Sinon il perd 1 point de CON.

5) Le voyage à travers le passé

Si les PJ n'ont pas agi contre Glenda et Hammerman, ils subissent un rêve pendant les premières heures du Jour 4. Ils rêvent qu'ils se lèvent comme dans un jour normal, puis les choses commencent à devenir étranges et horribles. S'ils sortent dans la ville, ils verront les mêmes rues et les mêmes endroits mais à une période différente du passé en rapport avec les 6 décors vus plus haut.

Du nord au sud, la ville a été divisée en périodes historiques. Dans toutes ces sections, la vie est la même qu'à l'époque traitée, peut-être un peu plus sinistre. Toutes les activités concernent le malaise, les bouleversements sociaux. Les PJ ont trois choses à gagner en subissant ce rêve.

- ✓ Perception de la folie : les jets de SAN manqués permettent aux PJ d'entrevoir la réalité de la situation. Ils sentent une présence cachée derrière les scènes, une silhouette maléfique qu'on ne peut apercevoir. Ils se rendent compte que ce rêve est la création d'une créature surnaturelle.
- ✓ Les foules concentriques : si les PJ sortent du rêve après avoir été attaqués par la foule, sur un jet de TOC ils voient que la foule forme un motif concentrique, une image en vague qui ressemble au motif que les PJ ont pu voir dans le décor vide, ou qu'ils découvriront dans la scène finale.
- ✓ La destination : une fois que les PJ ont réussi à traverser Arkham et son passé, ils atteignent la limite de la ville. Là, la forêt disparaît et laisse place au décor du film. Tout autour, des silhouettes horribles miroitent. Une grande chose gazeuse, entourée de cercles et de sphères se balançant, menace de se fondre en une terrible entité, mais heureusement n'y parvient pas. C'est comme si elle avait presque assez de pouvoir, mais qu'il lui manquait quelque chose. De l'intérieur du décor on entend un chant lancinant qui devient de plus en plus cohérent. Un jet de Mythe identifie la chose gazeuse comme une forme de Yog-Sothoth, mais heureusement pas l'une de ses formes les plus dévastatrices. Perte de SAN 1D4/1D20.

Qu'ils soient encore sains d'esprit ou non, les PJ se réveillent dans leur lit (même s'ils étaient ailleurs à la fin du rêve).

SECTION 1: Du nord d'Arkham (vers Kingsport) à Armitage Street.

Les années 50.

Cette partie de la ville à l'apparence des années 50. Mais loin d'être le temps heureux si souvent dépeint, les gens ont peur les uns des autres, comme si la Guerre Froide les avaient rendus ultra-méfiant. On regarde les PJ d'une drôle de manière et commencent à être pris en chasse par des agents du gouvernement. S'ils ne se dépêchent pas de partir de ce quartier, ils peuvent rapidement être pris à parti par la foule, arrêtés et se trouver aussi rapidement (c'est un cauchemar) sur une chaise électrique condamnés comme espion. La décharge électrique les fait se réveiller.

SECTION 2. De Armitage Street à Water Street.

Les années 60.

Apparence des années 60, avec des manifestations. Des flics brutaux des hippies complètement dingues s'affrontent avec une violence incroyable. Les PJ sont pris dans le flot et doivent partir en courant s'ils ne veulent pas être blessés. Si ils restent où ils sont, ils seront rapidement entourés par les flics ou les hippies. Si c'est la police, les PJ réaliseront avec horreur qu'ils sont habillés en hippie ! Et vice versa. La terrible bataille qui en résulte les réveille.

SECTION 3. De la rivière à College Street.

Les années 70.

Au moment où les PJ entrent dans ce quartier, ils sont habillés en uniforme de GI. En marchant dans la ville, ils sont hués par les habitants qui les détestent et les insultent. Finalement une femme sort de la foule et griffe un des PJ, lui criant dessus et lui crachant au visage. Cela crée une réaction dans le public qui arrive de toute part, attaquant sans merci les PJ. Si ceux-ci ne s'enfuient pas, ils se réveilleront.

SECTION 4. De College Street à Washington Street.

Les années 80.

Les PJ doivent faire un jet de CHANCE. Si ils le ratent, ils deviennent maigres et se retrouvent en haillons à déambuler dans la rue. Ils sont harassés par la fatigue et la faim. Rapidement leur état empire jusqu'à ce qu'ils tombent à terre et meurent. Avec un jet réussi, les PJ sont riches et en bonne santé. Ils traversent Arkham dans une limousine. Mais à l'intérieur ils mangent et boivent tellement qu'ils commencent à gonfler, à gonfler, jusqu'à exploser.

Les PJ peuvent sortir de ces rues seulement si ils résistent à la fatigue ou à la tentation (jet sous POU x5). Ils pourront alors entrevoir Yog-Sothoth (voir plus bas).

6) Les actions des pj

Une fois revenus de leur rêve, les PJ doivent décider ce qu'ils vont faire. La clef se trouve dans le décor. Car il est maintenant occupé par les forces du Mal qui y sont apparues. Les PJ découvriront rapidement que Glenda et Hammerman sont partis pour le décor juste avant minuit et n'ont pas été vus à leur hôtel depuis.

7) Les actions de Zabrich

Arrivé à ce point, Ernst Zabrich agit. Il voit dans les PJ l'opportunité d'avoir des alliés et de se redonner du courage. De plus, il y a maintenant quelque chose de tangible à combattre et ça lui redonne de l'espoir. Si les PJ ne l'ont pas encore découvert, il attendra à leur hôtel qu'ils se réveillent de leur cauchemar. Zabrich s'annoncera et enlèvera son déguisement. Il leur dira que la réponse se tient dans le décor et qu'ils doivent le suivre et détruire le Mal qui s'y cache. " On ne peut rien faire pour le passé, mais le futur a encore une chance ".

8) Le décor altéré

En revenant dans le décor, les PJ le trouveront très changé. Il n'a pas changé d'aspect mais a pris vie, prenant l'aspect des rêves des PJ, rempli des pires monstruosité du passé. Dans chaque décor, une horreur a pris place, et les PJ doivent vaincre chaque ennemi avant de rencontrer la menace ultime.

Décor1.

Un marais plein de zombies habite le centre commercial. Ils sont habillés avec des vêtements de marques, et sont particulièrement attirés par les PJ qui en possèdent aussi. Suspendu au-dessus du centre commercial, il y a un filet rempli de biens de consommation qui peut être atteint par une échelle. Un jet de Mécanique permet de manœuvrer un treuil qui libère le filet et ainsi laisse tomber les objets. Les zombies se jetteront alors dessus, ce qui permettra aux PJ de fuir vers le second décor.

Décor 2.

La fausse Maison Blanche est remplie de goules que les PJ doivent combattre dans une mer de bandes magnétiques et de micros clandestins. Si une goule réussit à blesser un PJ, son visage prendra l'apparence du visage du PJ. La perte de SAN à cette vue est 1/1D6. Contre la fenêtre de la Maison Blanche il y a une tête de lecture géante et des haut-parleurs positionnés vers l'extérieur. Si les PJ réussissent à faire lire un morceau de bande magnétique par la tête de lecture géante, ils répandent la vérité au dehors et peuvent s'enfuir vers le troisième décor.

Décor 3.

On entend le bruit de la pluie dans la jungle qui paraît ainsi tout à fait réelle. Les PJ doivent faire face à des hommes morts qui sortent des tunnels, armés d'armes blanches. Les quatre entrées des tunnels doivent être bouchées pour arrêter le flot des créatures. Il y a un tas de boîtes de Premiers Secours qui traînent par terre, et qui sont là uniquement pour obstruer les tunnels.

Décor 4.

Les PJ se retrouvent sur la petite butte près de la Dealey Plaza avec une arme dans les mains, prêts à tirer. Même s'ils jettent leur arme, ils se rendent compte que toutes les autres personnes sur la butte ont aussi une arme. En faisant assez de bruit pour se faire remarquer, ils pourront s'enfuir.

Décor 5.

Un procès dans la salle d'audience de l'HUAC où les PJ doivent prouver à un groupe de goules cannibales qu'ils n'ont jamais été les ennemis des goules. Les goules insistent pour que tous le monde soit leur ennemi, pour pouvoir cuisiner les PJ dans une immense pièce avec une chaise à l'intérieur, qui représenterait le croisement d'un four avec une chaise électrique.

Entre les décors.

Passer entre les décors n'est pas si simple. Le lien se fait par de longs tunnels sombres apparemment sans fin. Il fait nuit noire à l'intérieur et n'ont ni fin ni début. Il commence simplement quand les PJ sortent d'un décor, et finit 1D20 rounds de marche plus tard. Une fois dans le tunnel, il y a 20% de chance que les PJ soient poursuivis par les habitants du dernier décor et 15% de chance par un Serviteur. Ces attaques s'arrêtent quand les PJ arrivent dans le décor suivant.

Décor 6 : le Vortex

Il y a deux possibilités pour cette section :

Les PJ arrivent avant que les points de magie de la ville aient été aspirés.

Ils trouveront alors Hammerman et Glenda à leur tâche. Les lignes du Vortex brillent et commence à bouger en 3 dimensions, formant une toile complexe de motifs occultes. Glenda peut utiliser le vortex pour invoquer de l'aide, et appeler des Serviteurs. Ils s'enfuiront alors, laissant le vortex évoluer comme décrit plus bas.

Les PJ arrivent après la collecte des points de magie.

Dans ce cas, le décor est déjà altéré, et les PJ doivent se battre pour arriver jusqu'à cet endroit pour stopper l'invocation de Yog-Sothoth. Quand les PJ atteignent ce point, ils trouvent Hammerman décapité, son corps se balançant au-dessus du vortex de telle manière que son sang recouvre précisément les lignes déjà dessinées sur le sol. En cercle autour du vortex, il y a 6 Serviteurs. Au centre, dans une partie pas encore ensanglantée se trouve Glenda, un couteau luisant de sang à la main. Elle attend que le vortex soit entièrement peint avec le sang de Hammerman. Une fois chargé avec les points de magie volés, il se transformera en porte dimensionnelle pour son maître Yog-Sothoth.

Les PJ peuvent voir à l'intérieur du vortex plusieurs visions terribles du passé. Si ils ne réussissent pas un jet de SAN, ils perdent 1D4 et sont hypnotisés jusqu'à l'arrivée de Yog-Sothoth.

Les Serviteurs protègent le vortex de ceux qui voudraient interrompre la cérémonie. Les PJ peuvent forcer le passage des Serviteurs, ou dévier le parcours bien précis du corps de Hammerman en grimant par exemple au-dessus du décor.

A l'arrivée de Yog-Sothoth, les PJ qui réussissent leur jet de SAN perçoivent avec acuité l'entité et acquièrent la certitude que leur vie est futile et sans but et que leur monde s'écroule lentement. Ceux qui ratent leur jet tombent instantanément dans la folie.

9) Conclusion

Succès.

Si les PJ réussissent : Yog-Sothoth ne peut plus prendre pied sur Terre. Les Serviteurs retournent dans le monde d'où ils ont été invoqués. Glenda reste seule et presque folle, fixant le corps décapité de son amant et murmurant des inanités. Les PJ gagnent 2D10 points de SAN pour avoir stoppé Yog-Sothoth, mais perdent 1D6 à cause de la connaissance qu'ils ont amassé.

Échec.

Si les PJ ne réussissent pas : Yog-Sothoth est invoqué et considérera les PJ comme une menace à détruire. Après, il donnera à Glenda les pouvoirs qu'elle demande. Glenda ira à Los Angeles pour y répandre le Mal.

Le passé d'Arkham commencera à empiéter sur le présent. De nombreux mystères que les habitants avaient enterrés resurgiront brusquement.

Les PJ perdront 1D10 de SAN en sachant qu'ils auraient pu arrêter une telle calamité.

Aides de jeu

Chroniques d'un Monde devenu Fou

L'ouvrage est un petit livre cartonné étonnement inoffensif en apparence, malgré tout le bruit qui a été fait autour de celui-ci. Il a une couverture verte et quelques pages écornées. Il fait à peu près 400 pages.

Le livre fonctionne comme un grimoire mineur. La SAN perdue pour le lire est de 1D4/1D8. Il a un multiplicateur de sort x2, et il donne +5 en Mythe.

Le livre retrace la philosophie de Zabrich. Le passé est condamné à travers les actions des créatures du Mythe qui espéraient détruire l'humanité, non par une action visible mais par un lent affaiblissement des fondements de notre société. Leur but est de tenir les rênes du pouvoir à la surface de la Terre.

Zabrich pense que la vigilance et le savoir sont la meilleure défense contre ces forces. Ceux qui veulent combattre doivent savoir que l'ennemi est partout, et doivent être préparés à extirper l'ennemi de ses plus obscures cachettes.

Toute personne qui devient folle à la lecture de ce livre deviendra paranoïaque, et elle verra des conspirations partout.

Sorts : Invoquer les Serviteurs du Passé Condamné, Evoquer le passé.

Nouveaux sorts.

Invoquer les Serviteurs du Passé Condamné.

Cela marche comme les autres sorts Invocation/Contrôle sauf que le sort de contrôle n'est pas dans ce livre. Zabrich n'a jamais appris à contrôler ces créatures, seulement à les appeler.

Évoquer le passé.

Ce sort nécessite une dépense de 8 pts de magie et cause une perte d'1D6 en SAN. Le lanceur doit avoir une représentation du passé. Quand la fumée monte de l'objet qui a été préalablement enflammé, le lanceur et l'assistance peuvent voir dans les flammes la description de toutes les actions du Mythe pendant la période concernée.

[Note : le gardien s'appuiera sur des événements réels survenus dans le passé, qu'il reliera à la conspiration des créatures du Mythe].

Nouvelles professions

Réalisateur

Compétences : Art : Mise en scène, Baratin, Crédit, Psychologie, Histoire, Cinématographie.

Cette profession appartenant à la catégorie artiste, peut être aussi utilisée dans les années 20. Les nouvelles compétences permettent au PJ de faire un film en utilisant le bon équipement, même seul. Une petite équipe pour ajouter du son et de l'éclairage ne comprenant pas plus de deux personnes est souvent employée par le réalisateur. Ils sont cependant capables de faire tout par eux-mêmes sauf ceux qui font des films commerciaux où les gens sont moins polyvalents.

Politicien

Compétences : Comptabilité, Marchander, Crédit, Baratin, Histoire, Droit, Éloquence, Psychologie.

Le politicien que l'on rencontre le plus couramment à Arkham est le conseiller municipal. De nombreux politiciens ont des compétences de journaliste. Cette profession peut convenir à toutes les périodes de l'appel de Cthulhu.

Caractéristiques des pnj

Ernst Zabrich, 67.

FOR : 10 CON : 12 TAI : 11 INT :20 POU : 14 DEX : 11 APP : 9 EDU : 22 SAN : 15 PV : 11
Bonus Dégâts : Aucun
Armes : Aucune
Compétences : Art :Écriture 85%, Histoire 95%, Bibliothèque 67%, Éloquence 55%, Psychologie 79%.

Henry Hammerman, 45.

FOR : 11 CON : 13 TAI : 14 INT :16 POU : 11 DEX : 13 APP : 15 EDU : 18 SAN : 10 PV : 14
Bonus Dégâts : +1D4
Armes : Poings 50%, 1D3+1D4
Compétences : Art :Mise en scène 56%, Comptabilité 75%, Crédit 86%, Éloquence 77%.

Glenda.

FOR : 10 CON : 12 TAI : 12 INT :17 POU : 16 DEX : 14 APP : 18 EDU : 15 SAN : 0 PV : 12
Bonus Dégâts : Aucun
Armes : Revolver 65%, 1D10
Compétences : Conduire Automobile 40%, Crédit 90%, Éloquence 85%, Parler Français 74%, Écouter 55%, TOC 75%.
Sorts : Invoquer/Contrôler Serviteurs du Passé Condamné, Appeler Yog-Sothoth

Agents de sécurité, 30-40.

Ils sont loyal envers leur patron, ils sont beaux, ils portent toujours des lunettes de soleil et mâchent élégamment un chewing-gum. Ce sont tous des stars potentielles.
FOR : 16 CON : 15 TAI : 17 INT :9 POU : 10 DEX : 12 APP : 18 EDU : 11 SAN : 50 PV : 16
Bonus Dégâts : +1D4
Armes : Matraque 75%, 1D6+1D4 ; Revolver 59%, 1D10
Compétences : Chewing-gum 90%, Écouter 60%, TOC 55%.

Rex Chase, 28.

FOR : 15 CON : 13 TAI : 16 INT :13 POU : 11 DEX : 12 APP : 16 EDU : 19 SAN : 55 PV : 14
Bonus Dégâts : +1D4
Armes : Revolver 85%, 1D10
Compétences : Premiers soins 85%, Comptabilité 59%, Se cacher 45%, Bibliothèque 34%, Écouter 76%, Suivre une piste 55%.

Douglas Stoop, 37.

FOR : 10 CON : 6 TAI : 11 INT :17 POU : 13 DEX : 14 APP : 8 EDU : 15 SAN : 65 PV : 9
Bonus Dégâts : Aucun
Armes : Acide 75%
Compétences : Pickpocket 55%, Écouter 76%, TOC 65%, Éloquence 88%, Discrétion 82%.

Serviteurs du Passé Condamné.

Ces créatures apparaissent comme des humains, toujours habillés avec des tenues anachroniques. Ils ont un profil presque canin.
FOR : 18 CON : 15 TAI : 15 INT :17 POU : 18 DEX : 12 MVT 3 PV : 15

Bonus Dégâts : +1D6

Armes : Morsure 50%, 1D3 ; Griffes 65%, 1D4+1D6 ; Image du Passé Condamné 90%* ; Interaction du Passé Condamné 90%**

Armure : 5 pts de fourrure

Sorts : La plupart des invocations, Évocation du Passé

Perte de SAN : 1D3/1D6

Compétences : Se cacher 75%, Suivre une piste 90%, Discrétion 65%, Esquiver 55%.

POU du Serviteur contre POU du PJ. Si la créature gagne, le PJ voit des images affreuses et dérangeantes du passé. Chaque image coûte 6 pts de magie au Serviteur. Les Serviteurs peuvent se regrouper pour créer des images plus spectaculaires. Ce pouvoir peut aussi être utilisé avec Interaction du Passé Condamné.

** POU du Serviteur contre POU du PJ. Si le Serviteur gagne, il peut placer un PJ dans une vision du passé. Il peut placer l'image de la victime dans un journal. Le Serviteur doit dépenser 10 pts de magie. Les Serviteurs peuvent aussi se regrouper.

[Note : Les Serviteurs combinent souvent leurs armes psychologiques avec leurs armes physiques, formant un barrage d'images entre eux et la victime.]

Zombies du décor.

Utiliser les zombies standards des règles.

Goules du décor.

Utiliser les goules standards des règles.