

Aides de jeu d'Innsmouth : scénario Mary

TOUJOURS A LA RECHERCHE D'UNE DISPARUE

Martha Lamar toujours portée disparue Arkham

Les policiers en charge de l'enquête sur la disparition mystérieuse de Martha Lamar ont interrogé aujourd'hui le mari de cette dernière, Ben Lamar, qui a été libéré rapidement.

Un porte-parole de la police a indiqué que M Lamar était lavé de tout soupçon. Mme Lamar a disparu tandis que le jeune couple était en voyage de noce du côté de Falcon Point.

L'Annonceur d'Arkham

15 Mai 1904

Aides de Jeu : Mary 1

Rubrique nécrologique Annette March, née Boyd

Annette March, née Boyd, est décédée le 21 janvier 1905, des suites d'une longue maladie. Elle laisse un fils, Mark. La cérémonie se déroulera le 24 janvier à l'église épiscopale d'Arkham.

Aides de Jeu : Mary 2

VIOLENT CAMBRIOLAGE SUR DERBY STREET

La victime choquée mais en vie

Arkham. La police mène actuellement une enquête sur un cambriolage assorti de violence qui s'est déroulé hier après-midi au 51, Derby Street à Arkham. Le fils du propriétaire, Mark Jeffries, a été frappé à plusieurs reprises, avant d'être dépouillé de ses objets de valeur.

L'agression et le cambriolage se sont déroulés en fin de journée. La police a lancé un appel à témoins. L'inspecteur chargé de l'affaire, Mickey Harrigan, a indiqué « vouloir mettre la main sur ce voyou avant qu'il ne frappe de nouveau ».

M Thomas Jeffries, le propriétaire des lieux, a quant à lui indiqué « que pour son épouse et lui, la perte des objets de valeurs n'était rien en comparaison de celle de la photographie de la cérémonie de remise de diplôme de son fils ».

L'Annonceur d'Arkham

Aides de Jeu : Mary 3

UN HOMME TROUVE MORT DANS UN APPARTEMENT D'ARKHAM !

Arkham. A la suite d'un appel anonyme, la police a découvert le corps sans vie de James Mulcahy, sans profession, dans son appartement situé au 21, South Sentinel Street, à Arkham. Les causes de la mort n'ont pas été divulguées.

Les agents ont également retrouvé nombre de biens dérobés, dont, d'après nos sources, une bonne partie provient du cambriolage survenu au domicile de M. et Mme Jeffries, sur Derby Street.

L'enquête sur M. Mulcahy a été suspendue dans l'attente des conclusions du médecin légiste. La police lance un appel à témoin, et recherche des personnes qui se trouvaient dans ce quartier hier entre 18 et 21 heures.

L'inspecteur Harrigan a indiqué sa satisfaction d'avoir résolu des affaires récentes de cambriolages, mais a également tenu à préciser que l'enquête sur le meurtre de James Mulcahy serait menée avec tout le sérieux nécessaire.

L'Annonceur d'Arkham

Aides de Jeu : Mary 4

Annonce de Fiançailles Alan March & Annette Boyd

Caroline et Samuel Boyd sont heureux de vous annoncer les fiançailles de leur fille Annette avec M. Alan March d'Innsmouth en ce 13 Février 1895. Le mariage se tiendra en Août, à l'église épiscopale d'Arkham.

Aides de Jeu : Mary 5

Annnonce de Fiançailles
Thomas Jeffries & Janet Boyd

Caroline et Samuel Boyd sont heureux de vous annoncer les fiançailles de leur fille Janet avec M. Thomas Jeffries d'Arkham en ce 13 Février 1897. Le mariage se tiendra en Mai, à l'église épiscopale d'Arkham, et sera suivi par une réception organisée par les parents de la mariée.

M. Jeffries est diplômé de l'Université Miskatonic et un homme d'affaires respecté de la communauté d'Arkham.

Aides de Jeu : Mary 6

MEURTRE SAUVAGE AU TIMBLETON ARMS !

La police craint un nouvel épisode de la guerre des gangs de trafiquants

Arkham. Le corps inanimé d'un homme d'une vingtaine d'années a été retrouvé hier après-midi au deuxième étage du Timbleton Arms.

L'identité de la victime de ce meurtre n'a pas été révélée.

La direction de l'établissement a été alertée par des signes évidents d'effraction, et a fait appel à la police avant d'entrer.

L'inspecteur Harrigan, qui a été bien souvent à l'affiche ces dernières semaines, s'est abstenu de tout commentaire, sinon pour indiquer que la police souhaitait avant toute chose s'entretenir avec l'actuelle locataire des lieux, une certaine Mary Longman.

D'après des sources policières, la locataire n'est toutefois pas suspecte dans cette affaire, le meurtre ayant été d'évidence commis par un homme.

Des rumeurs laissent à penser qu'il pourrait bien s'agir là d'une nouvelle étape de la guerre de territoire que se livrent les gangs de trafiquants d'alcool.

L'Annonceur d'Arkham

Aides de Jeu : Mary 7

Galerie PNJ : scénario Mary



Rowley Marsh



Eustis Elliot



Annette Marsh



James Mulcahy



Kathleen Lamar



Mary Longman



Mark Jeffries

Aides de jeu d'Innsmouth : scénario Vieille Connaissance

Cher ami,

Bien que plusieurs années se soient écoulées depuis notre dernier échange de lettres, j'espère que notre amitié reste aussi forte qu'elle l'a toujours été.

Des événements récents m'ont conduit à voir des choses qui ne devraient pas être vues par un homme raisonnable, et je suis certain que tout cela met ma vie en danger.

Je t'en prie, rejoins-moi dès que possible !

Au dos de cette lettre se trouve un plan qui indique où je me trouve, en passant par Rowley. Ne passe pas par Innsmouth !

Tu es mon seul espoir.

Willy Harsen

La déclaration de Willy Harsen

Quand j'ai été réformé, je suis rentré à ma ferme à Dunwich. J'croisais qu'j'allais travailler ma terre jusqu'à ma mort. Mais ces derniers années j'étais de moins en moins heureux là-bas. Y'a trois semaine j'ai... balancé tout ce que je possédais dans mon camion et j'ai démarré : je cherchais un endroit où je pourrais vivre. Le truc, c'est que j'ai pas fait attention au réservoir d'essence. J'ai eu du pot de trouver ce coin avant de tomber en panne. Avec ma jambe de bois, je risquais pas d'trouver l'envie de retourner à Rowley à pied pour trouver de l'essence, alors j'me suis dit qu'ici ce s'rait ma maison pour un bout de temps.

J'ai eu d'la chance d'avoir un voisin. Un gars qui s'appelle Casper. Il vit en bas d'la route, à l'Est. Il a vu mon camion et il est venu voir c'qui se passait. Il est vraiment sympa, il est allé me chercher de l'essence. J'ai décidé de rester ici et de cultiver un peu. Assez pour me nourrir et peut-être même un peu plus pour en vendre en ville. Casper m'a prévenu pour Innsmouth, disant de pas y aller et que c'est tous des consanguins là-bas.

J'crois pas qu'ce soit une bonne chose ce genre de trucs, alors j'ai fait d'mon mieux pour rester loin d'la ville.

Jusqu'à la semaine dernière. J'avais besoin de provisions, mais comme il commençait à faire noir j'ai pas voulu aller à Rowley. Avec cette route qui tourne et qui serpente, et tous ces nids de poule, je peux conduire jusque là que de jour. La route d'Innsmouth est plus facile pour un borgne. Là-bas, j'ai fait mes courses à l'épicerie. Le temps que je sorte, le soleil s'était couché, et sur le chemin de la maison je me suis perdu. Avant de m'en rendre compte, je me retrouvais sur le port. Et c'est là que c'est arrivé.

J'allais pas à plus de quinze kilomètres à l'heure quand ce chien s'est jeté à travers la route. J'avais pas le temps de freiner, et j'ai été trop surpris pour m'écarter du chemin. Il a rebondi sur le devant de mon camion et a été éjecté dans le trottoir. Je me suis arrêté et j'ai reculé pour voir si je pouvais l'aider. Il était complètement immobile. J'ai pensé que je pouvais regarder s'il avait un collier, pour pouvoir m'excuser à son propriétaire.

Je l'ai attrapé par la jambe et je l'ai tiré derrière moi jusqu'à un lampadaire, pour pouvoir lire l'étiquette, si y'en avait une. Sa jambe était genre caoutchouteuse au toucher, mais j'ai juste pensé qu'il était malade et j'y ai pas fait attention. Une fois que j'ai été sous la lumière, je me suis retourné pour le regarder. C'est là que j'ai commencé à hurler.

Ça avait la forme et la taille d'un chien, mais la ressemblance s'arrêtait là. Son corps entier était vert et caoutchouteux, comme un têtard, et ses pattes se terminaient par des griffes palmées. Mais c'est sa tête et son museau qui m'ont fait crier. Ses yeux étaient plus larges que la normale, et sa bouche s'étirait d'une oreille à l'autre. Mais à part ça, j'vous le dit, c'était un visage humain ! Ça avait des oreilles comme nous, et un nez comme nous. Il avait même des cheveux coupés bien court et bien proprement sur la tête.

Je me suis rué dans mon camion. Mes cris ont attiré quelques habitants dehors. Dès qu'ils ont vu la chose ils ont couru jusqu'à elle, et je jure qu'ils ont essayé de l'aider ! Une des femmes qui étaient venues l'a pris dans ses bras et a commencé à pleurer quand elle a réalisé qu'il était mort.

C'est là qu'ils ont regardé dans ma direction, et avec la lumière au-dessus d'eux je pouvais les voir comme il faut. Et ils avaient absolument tous ces yeux globuleux et cette bouche élargie, exactement comme la chose que j'avais heurtée.

Je suis rentré avec mon camion aussi vite que j'ai pu et je me suis préparé à un siège. Je me suis dit qu'ils viendraient me chercher pour avoir tué l'un des leurs, mais comme les jours passaient j'ai compris leur plan. Ils attendent que je me casse d'ici pour me prendre en embuscade dans les marais.

C'est pour ça que je t'ai écrit. L'union fait la force, pas vrai ? J'veux dire, ils oseront rien me faire tant que toi et tes amis vous êtes avec moi.

Une seule personne qui disparaît, ce serait pas suffisant pour attirer l'attention sur eux et leur ville. Mais tout un groupe ? Non, avec vous ici je suis en sécurité.

L'Histoire du Dr Bloom

« Je connais les autorités, ici, à Innsmouth, et je sais qu'ils ne lèveront pas le petit doigt. Je vis ici depuis près de quarante ans, et je sais comment fonctionne cette ville.

J'ai également pratiqué la médecine pendant tout ce temps, et j'ai traité absolument tous les types de maladie que l'on peut attraper dans cette ville. Je n'avais jamais vu ce mal avant aujourd'hui, et je ne sais pas comment ils ont fait, mais je parierais que je sais qui a fait le coup.

Il y a quelques années, nous avons eu quelques problèmes en bas, au port. Trois pêcheurs qui vivaient là-bas sont morts. Le seul rapport entre ces hommes était le fait que, peu avant leur mort, ils avaient eu une prise de bec avec Harris Jakes ou Sandy Lanier, deux pêcheurs associés. Une fois, le duo fut accusé d'avoir troué un filet.

Une autre, d'avoir volé de la bière. Peu importe la raison, quiconque croisait leur chemin semblait finir en cadavre. Les représentants de la loi ne s'en sont pas souciés.

Quelques pêcheurs en moins signifiaient quelques souldards en moins à appréhender le lendemain.

Je n'ai aucune idée de la façon dont votre ami a pu rencontrer Jakes et Lanier, mais je pense qu'il a eu une engueulade avec eux. Ils vivent toujours en bas, près du port, dans le groupement de baraques où habitent les pêcheurs. Si vous voulez que quelque chose soit fait pour la mort de votre ami, je vous conseille d'aller vous-même leur rendre visite. »

(extrait du journal de Lanier)

Lanier et moi, on a rencontré l'abruti. Il est devenu pâle comme un linge. Il nous a menacé de répéter à l'Ordre ce qu'on avait dit. On s'est foutu de lui et on lui a dit de pas se gêner. Ça lui a cloué le bec.

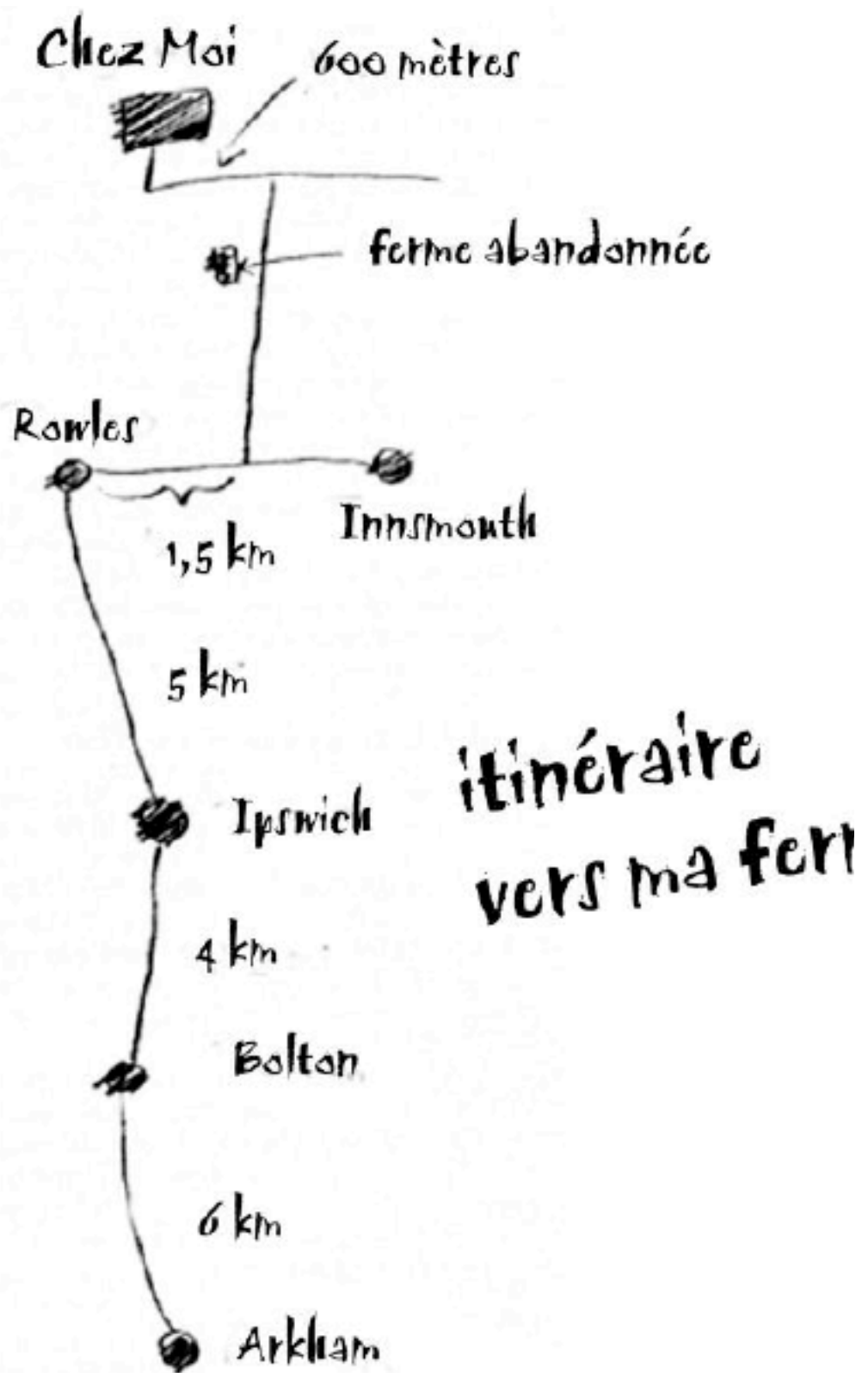
Il est venu au port, aujourd'hui, et nous a donné un bifton de 10.

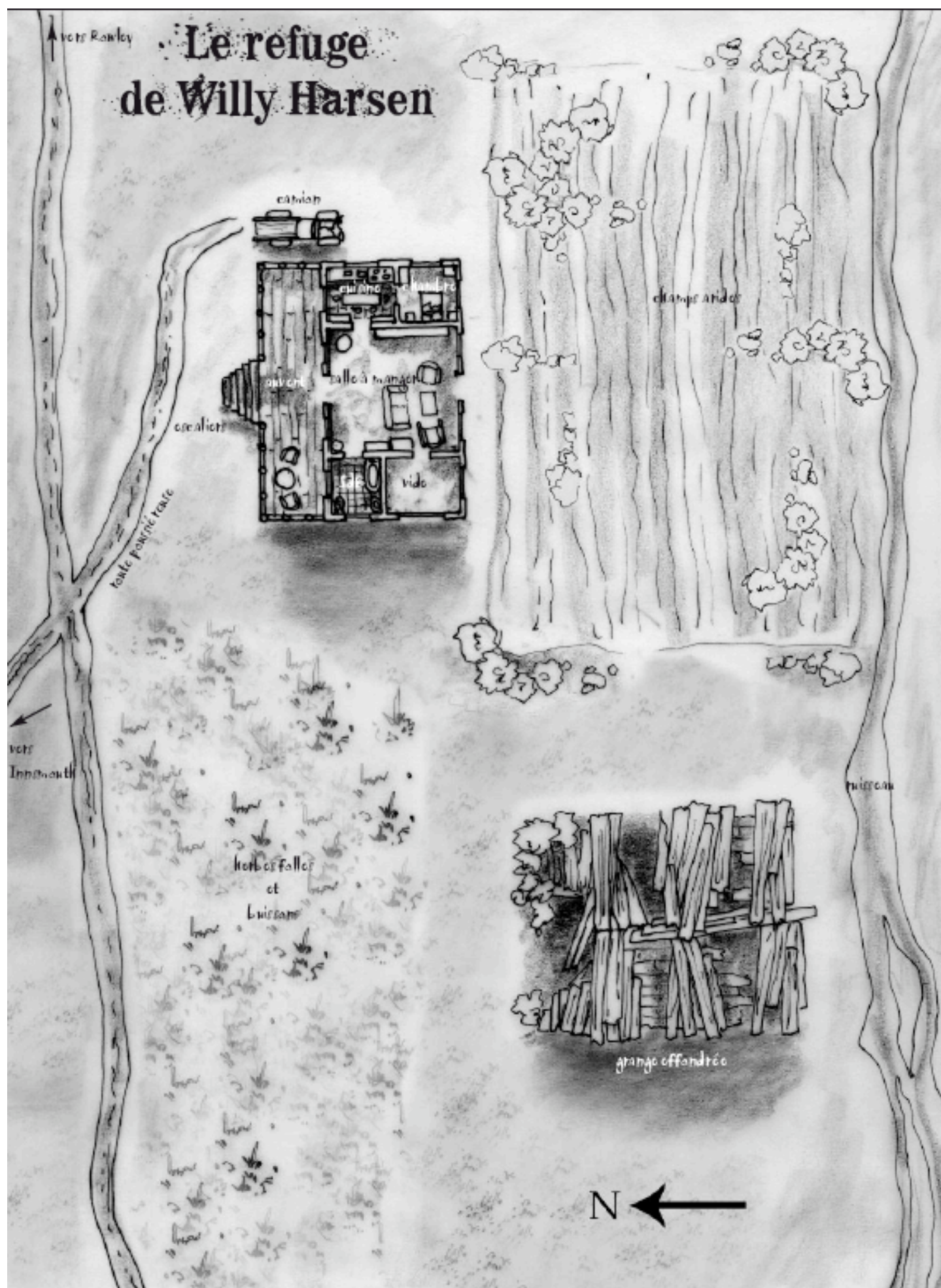
Il s'est pas mal énervé quand on lui a dit qu'on en voulait un toutes les deux semaines, mais il finira par les cracher. C'est un trouillard fini, ça rend les choses faciles. L'Ordre peut bien le respecter pour ses livres et ses pouvoirs, mais en fait, il les dégoûte.

Comme il nous dégoûte. Faire semblant d'être humain ! Il est indigne d'être un fils de Dagon. Cette nuit, Lanier et moi, on boira son argent !

Rawes n'a pas lâché l'argent ce matin. J'ai envoyé Smith chez lui avec un message pour lui flanquer la pétache.

Aide de jeu : Vieille Connaissance 4

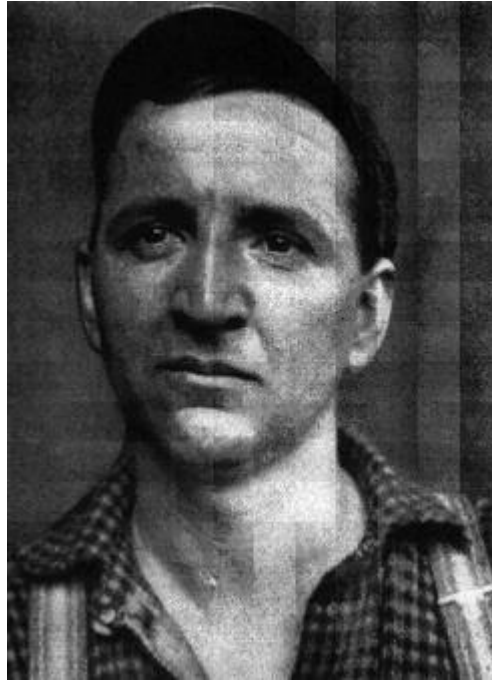




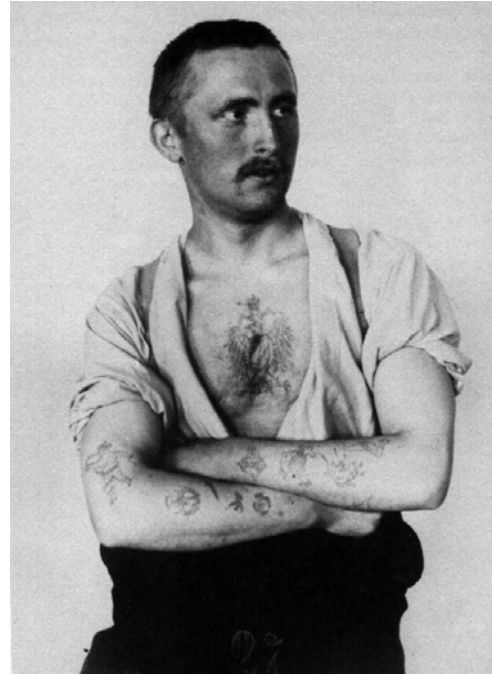
Galerie PNJ : scénario Une vieille connaissance



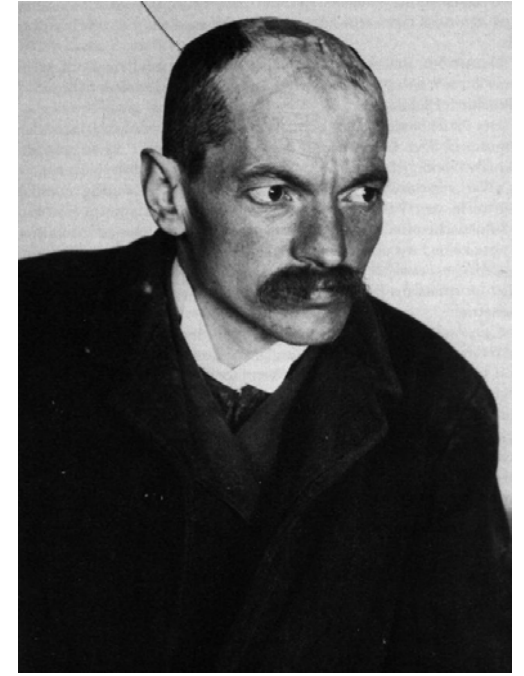
Docteur Bloom



Nick Casper



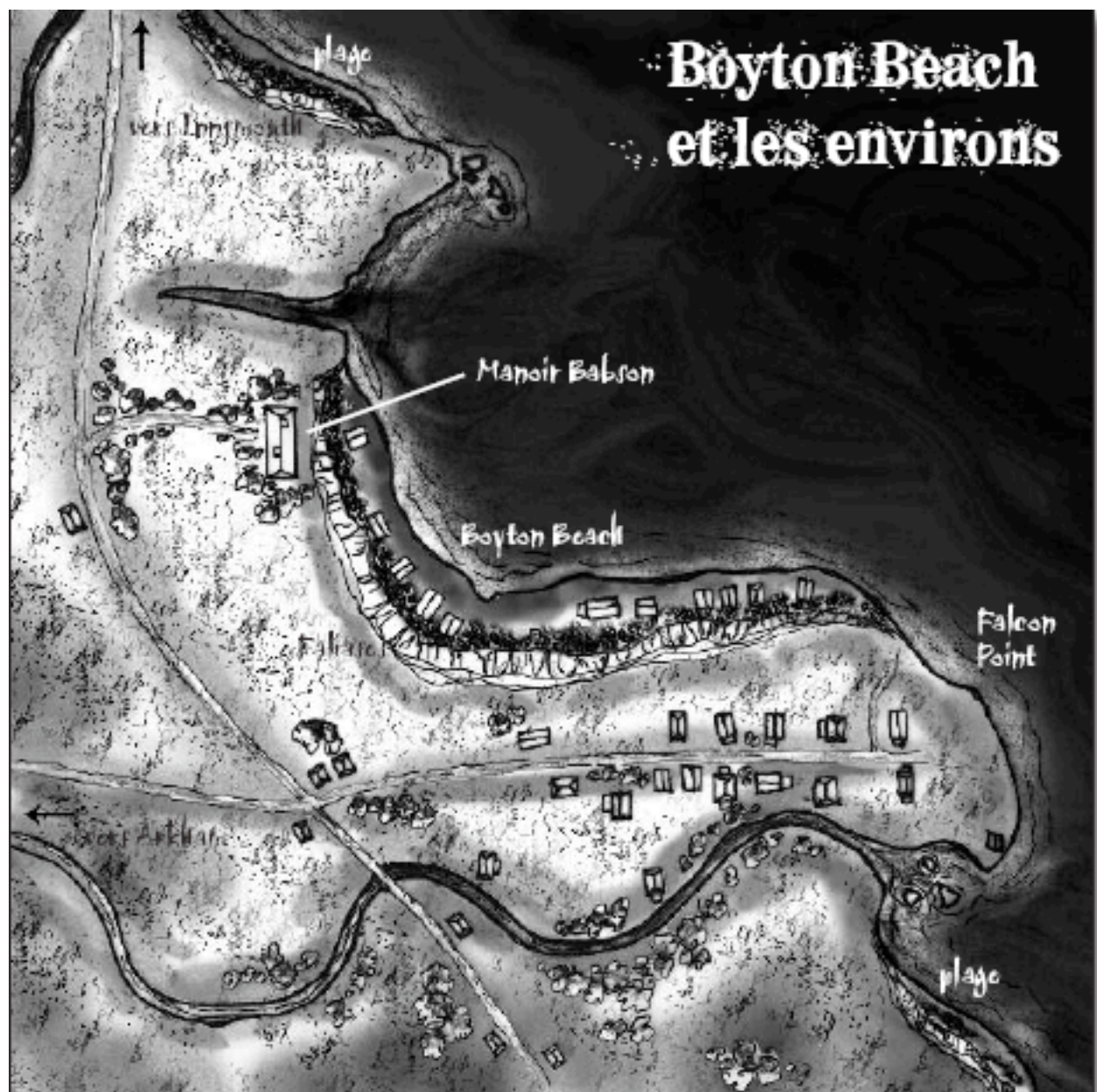
Harris Jakes



Kermit Allen Rawes

Aides de jeu d’Innsmouth : scénario Innsmouth Connection

Voir ci-après

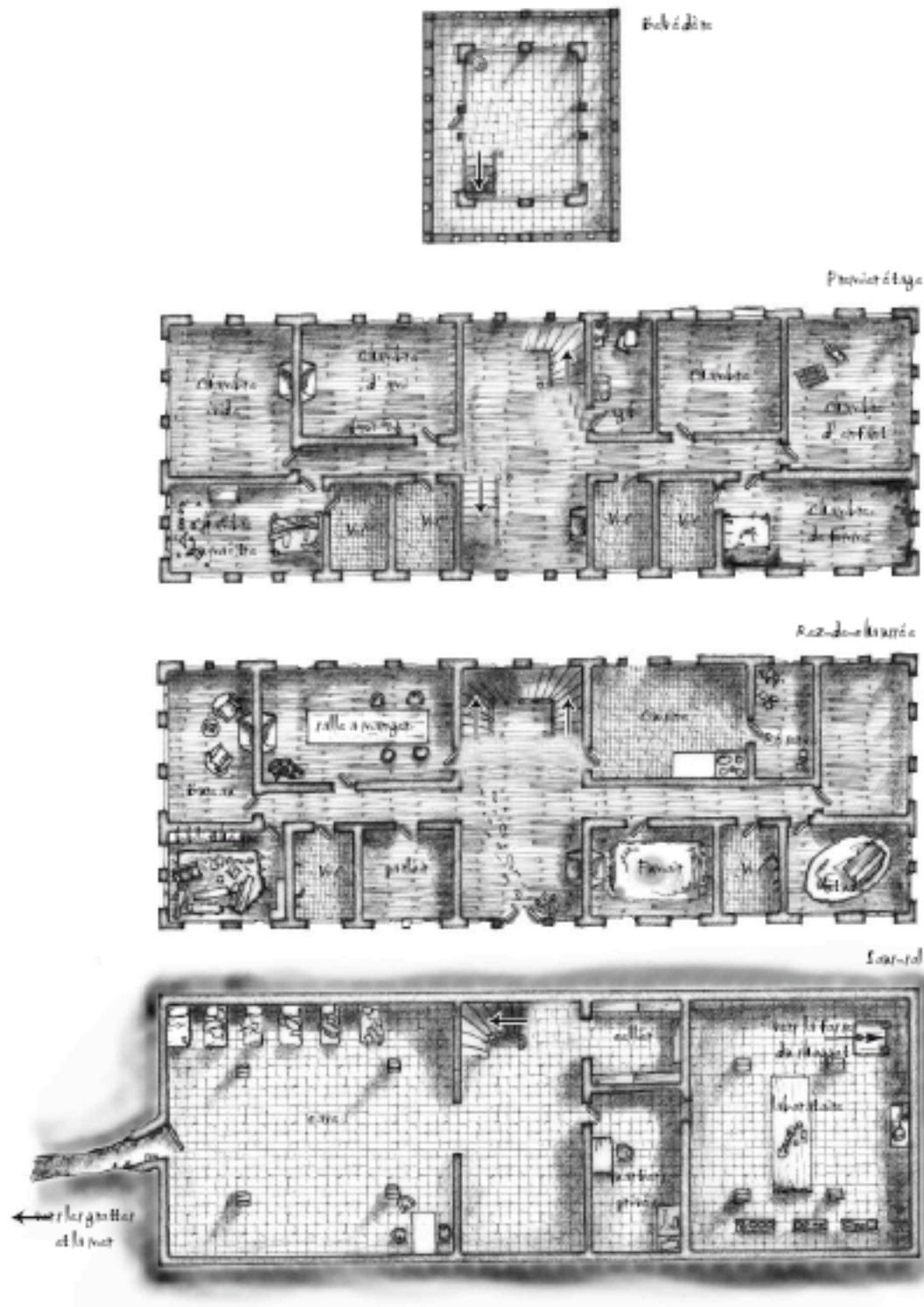


Map version MJ

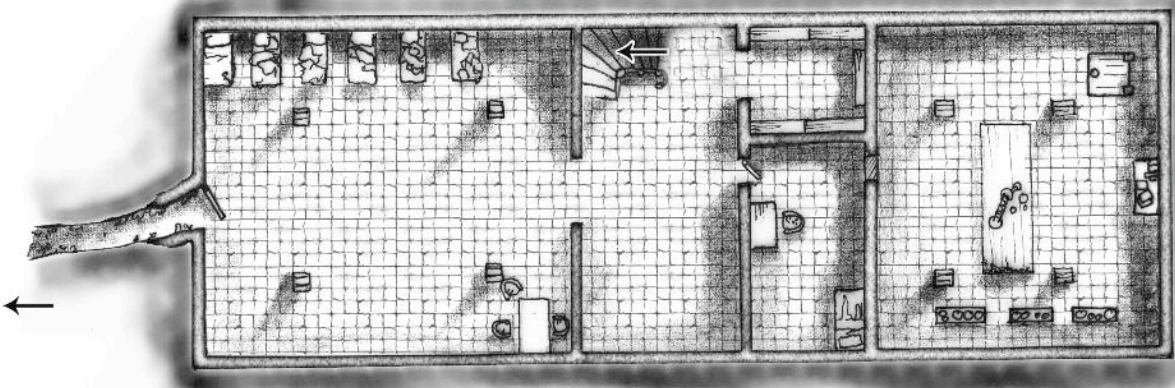
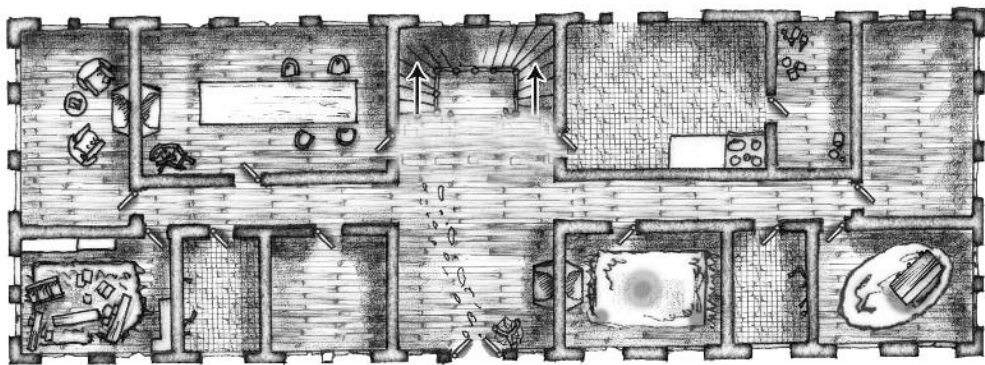
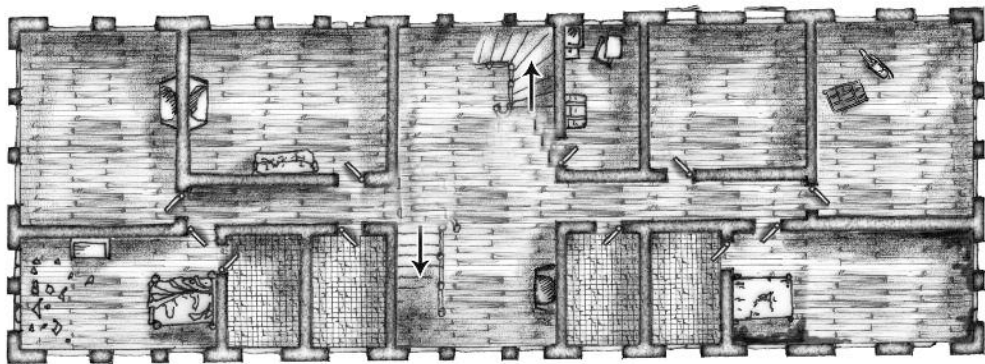
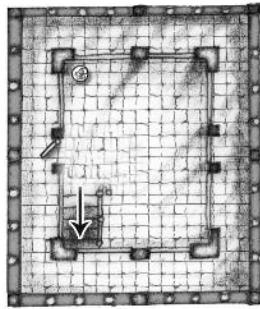


Map version PJ

Le Manoir Babson



Map du Manoir Babson (version MJ)



Ephraïm Babson, Esq.

Le 29 Avril 1906

Mon cher neveu,

Mes jours ici sont comptés. J'ignore combien de temps encore je pourrai décider de rester parmi les hommes. Sa voix se fait de plus en plus forte, et m'appelle vers les profondeurs. Le rituel final approche.

Quand je serai parti, cet endroit sera tien. J'ai pris tous les arrangements légaux nécessaires au transfert de propriété, et je t'implore de revenir à tes racines. C'est ce que ton père aurait voulu :

c'est là qu'est ta place. Suis la piste que j'ai tracée pour toi, Virgil, et accompagne au mieux ton fils pour qu'il Le serve à son tour. Quel Honneur ! Quelle Gloire !

Quand tu arriveras, souviens-toi bien d'une chose :

sois extrêmement prudent avec ce que j'ai emprisonné, car il fait un serviteur peu docile qui cherchera à t'abuser. Si seulement j'avais pris au sérieux les conseils de l'Arabe ! Si tu parviens à apprendre de mes erreurs, le sacrifice n'aura pas été vain.

Bien à toi et au service du Maître

Ephraïm

Galerie PNJ : scénario Innsmouth Connexion



Frank Hardy



Stephen Babson



Robert Waite



Gina Lorenzo



Vinnie Fazuli

Aides de jeu d'Innsmouth : Lumière occultée

Voir ci-après

Cher Mrs Brockes

Je vous remercie d'avoir accepté si gentiment de devenir la tutrice de Winston. Celui-ci se trouve privé de la présence d'une mère, et je suis certain que votre amour sera payé de retour et qu'il saura apaiser la perte cruelle de votre mari et de votre fils qui vous a frappés il y a trois ans. L'argent que j'ai fourni permettra de veiller à son éducation et à votre confort. Je continuerai de récompenser vos efforts par d'autres envois dans les années à venir. Demain amènera plus de richesses mais fournir un foyer tendre à l'enfant ne peut attendre. Je vous confie également l'amulette ci-jointe. Elle n'a aucune valeur sinon sentimentale et je souhaite que Winston la garde. Je vous prie de bien vouloir témoigner à l'enfant toute la tendresse possible, et vous demande de faire en sorte que les péchés de son père ne rejaillissent pas sur son âme.

Bien à vous

Bartholomew Tagg

Phare de Skivern

Très chère Moira,

Je nourris l'espoir de te voir un jour revendiquer certains héritages, dont je ne peux te révéler la nature exacte. A cette fin, je t'incite à découvrir tout ce que tu pourras sur ta famille et son histoire.

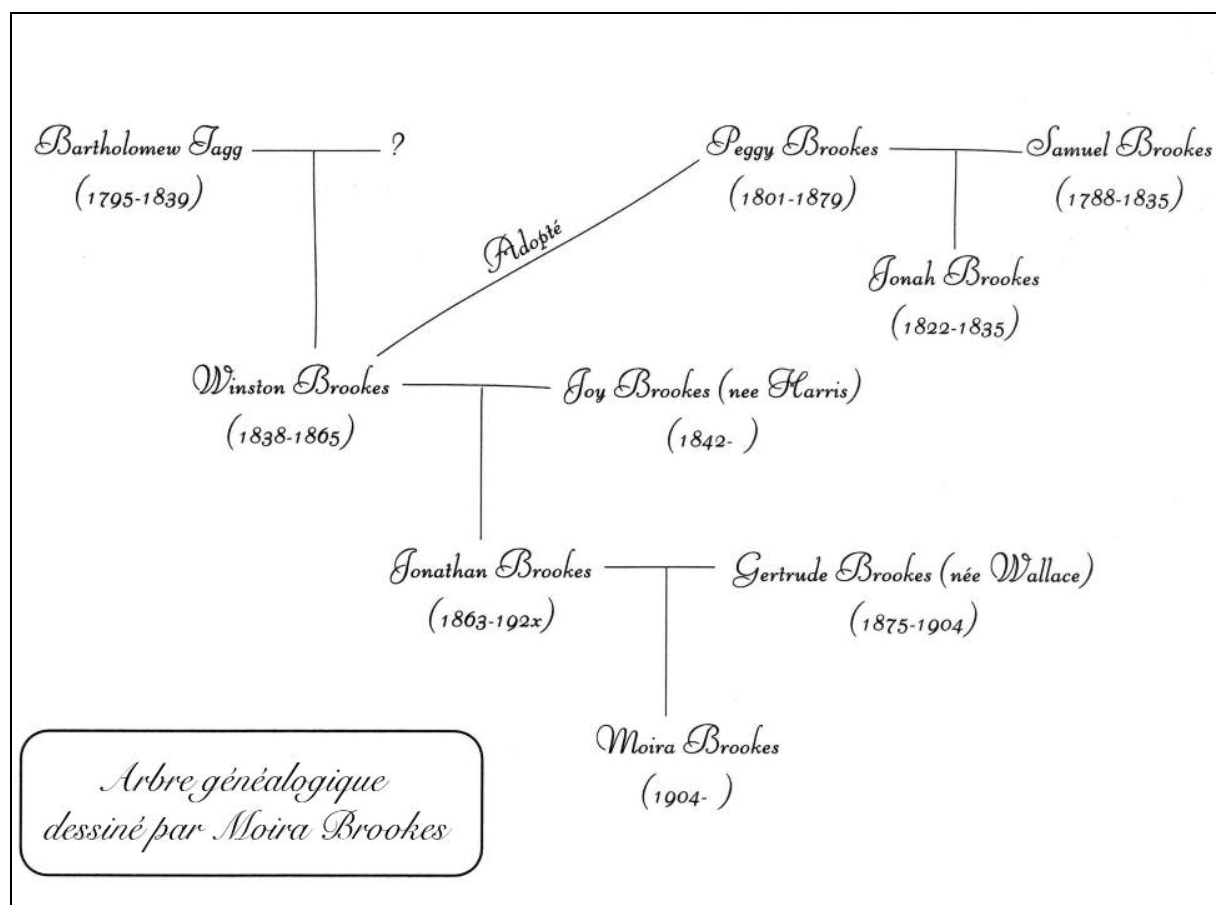
J'avais espéré mener à bien cette enquête moi-même, mais ma santé vacillante m'a privé e de ce rêve. Mon souhait est de te voir achever cette tâche et de découvrir nos relations avec Skivern Rock.

Ton père aimant,

Jonathan Brookes

fin

Aide de Jeu : Lumière Occultée n°3





Map de Skivern Rock (version PJ)



Map de Skivern Rock (version MJ)

1822 : Le phare est une grande responsabilité mais ça me permet de profiter de la lumière du jour pour peindre. Hélas mon compagnon est cet imbécile de Muir. C'est une plaie. Il regarde mes œuvres avec mépris et tous ces actes semblent dictés par l'envie de m'agacer. Pourquoi ne me fiche-t-il pas la paix ? J'ai peur d'avoir mal choisi la façon de profiter de la solitude.

1822 : Cela fait quatre mois que nous n'avons pas échangé un mot. Il laisse des notes écrites quand c'est mon tour d'aller au bateau.

1824 : la corne de brume est en place. Un autre son pénible dans cet enfer perdu. Au moins Muir a-t-il du me parler quand nous l'avons réparée. En dépit de mon aversion pour lui, entendre sa voix fut bienvenu. Cela faisait trop longtemps que je n'avais pas entendu un son qui ne me remplisse de désespoir. La mer n'est jamais calme. Je quitterai cet endroit dès que possible.

1824 : J'ai entendu une voix de femme. Elle chantait pour moi ! Pas pour Muir. Non, son attention ne lui était pas destinée. Muir m'a parlé ce même jour, et sa voix était comme une roche qui éclate en comparaison.

Je déteste ce timbre encore plus que son insolence. La corne de brume est encore en panne.

1824 : Je l'ai vue. J'ai presque cru que c'était un fantôme. C'est une beauté à la mode primitive. Sauvage comme la mer. Elle a posé la main sur moi et j'ai ressenti une joie extatique, mais elle a disparu avant que je ne reprenne mes esprits.

1824 : Je lui ai parlé. Elle me comprend. Elle déteste Muir autant que moi ! Elle veut me sauver de ma solitude comme elle veut que je la sache de la sienne. Tout ce qu'elle veut, c'est que je cesse de réprimer les instincts que j'ai mis en sommeil depuis deux ans ! C'est ce que je ferai ce soir.

1824 : les autorités se sont contentées de mes explications mais je l'ai jouée trop fine. Personne ne viendra plus sur l'île avec moi et cependant je dois retourner à mon amie.

1825 : Sedna m'a montré le monstre. Mon âme est secouée. Je ne peux en écrire plus.

1825 : Sedna a formulé une nouvelle requête. Que puis-je faire sinon obéir ? Elle veut que j'éteigne la lampe du phare et que la bête se nourrisse. Je ne comprends pas leur lien. Qu'est-ce que cela signifie ?

1827 : de nouveau, j'ai été son complice. J'ai occulté la lumière pour treize âmes. Comment ne pas entendre leurs cris dans la tempête ? Les autorités vont poser des questions.

1828 : La chair n'était pas aussi répugnante que je croyais.

1831 : Six sacrifices. La bête m'a amené leur magot. Quel bien cela me fait-il ?

1835 : Vingt-huit noyés. L'un d'entre eux a réussi à nager jusqu'au Rocher. Je suis resté à la porte pendant que Sedna le traînait jusqu'à la mer. Son regard me hante.

1837 : Sedna est enceinte !

1838 : L'accouchement a été difficile. J'ai craint pour la vie de mon amour et de mon enfant. Ce n'est pas ce que je craignais. L'enfant est humain. Sedna est en colère contre lui. Je me suis enfui avec lui pendant qu'elle récupérait ses forces. J'ai réussi à héler un pêcheur qui m'a ramené au port. Sedna ne doit pas s'en prendre au bébé. Mon âme est perdue, mais je ne permettrai pas que mon enfant soit damné.

1838 : Winston est en sécurité avec la veuve Breches. Averill fut compréhensif et amical. Il m'a enseigné sa magie et j'ai pu commencer à échafauder ma trahison. Je cueille les détails sur le papier, de peur que j'en oublie certaines nuances. Mais l'autre façon est simple.

1838 : J'ai échoué. Elle a lu dans mes yeux et a su ce que je m'apprêtais à faire. Alors ni le rituel ni la poudre ne l'ont affectée. Mes stratagèmes m'ont condamné. Elle est toujours vivante. Elle est juste dehors en train de guider l'une de ses tempêtes. Sa rage se déchaîne contre la porte. Sa puissance est immense. Je mérite mon sort. Que Dieu veille sur mon fils.

Galerie PNJ : scénario La Lumière Occultée



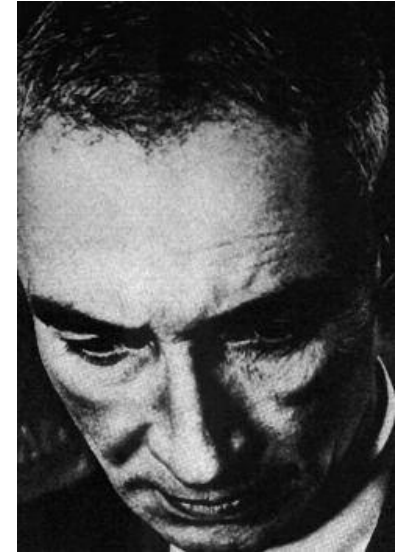
Andrew Muir



Moira Brookes



Bartholomew Tagg



Noah Eliot



Joe Memphis

DISPARITION D'UN COMMERCEANT

Sans nouvelles du gérant d'une épicerie d'Innsmouth

Innsmouth. Brian Burnham, gérant de l'épicerie First National à Innsmouth, a été porté disparu hier par son employeur, le responsable régional Arthur Anderson d'Arkham. Celui-ci devait rencontrer Burnham, âgé de 18 ans, au magasin de la chaîne bien connue à 19h30, après la fermeture.

Arrivé sur place, M. Anderson trouva les locaux déserts et le tiroir-caisse vide. Après s'être assuré de l'absence du jeune employé, il revint à Arkham et rapporta les faits à la police locale, qui en informa à son tour la police d'Etat du Massachussets. Les membres de cette dernière n'ont pour le moment fait aucun commentaire sur cette affaire.

La gazette d'Arkham

**UN GERANT DE MAGASIN
ACCUSE DE CAMBRIOLAGE**

**Le suspect a pris la fuite à bord d'une voiture
volée**

Innsmouth. Le gérant de l'épicerie First National à Innsmouth, Brian Burnham, porté disparu il y a deux jours, est désormais le suspect N°1 dans deux affaires de cambriolages, concernant sa propre épicerie et un autre établissement d'Innsmouth.

Burnham, âgé de 18 ans, aurait dévalisé l'épicerie dont il était le gérant avant de s'attaquer à un coffre-fort dans l'arrière-boutique d'une quincaillerie.

Il serait reparti avec une somme d'argent dont le montant n'a pas été communiqué. Burnham est actuellement recherché par la police municipale d'Innsmouth et par la police de l'Etat du Massachussets.

D'après le chef de la police d'Innsmouth, Andrew Martin, le jeune homme pourrait avoir fui vers Boston. Les membres de la police de l'Etat n'ont pu donner plus de détails, se bornant à déclarer que le garçon est sous le coup d'un mandat d'arrêt.

Certaines rumeurs laissent entendre que Burnham, qui habitait Arkham avant d'obtenir sa mutation, avait déjà eu affaire aux représentants de la loi avant cet incident. Tout cela reste à confirmer.

Selon d'autres rumeurs, Burnham pourrait avoir une femme pour complice, mais les policiers d'Innsmouth ont démenti ce dernier point.

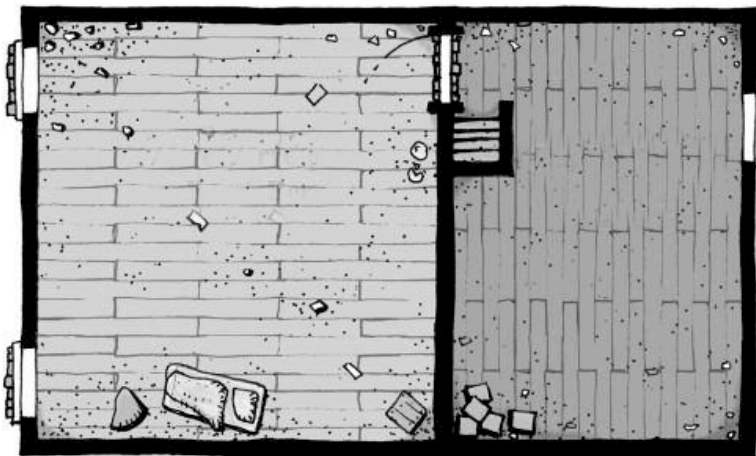
Ils ont rapporté aux policiers de l'Etat que Burnham avait quitté la ville à bord d'une voiture volée et que la dernière fois qu'il avait été vu, il se dirigeait vers le Sud.

Toute personne disposant d'informations qui pourraient permettre de retrouver Brian Burnham est priée de contacter rapidement la police de l'Etat du Massachussets.

La gazette d'Arkham

La Maison de Thomas Waite





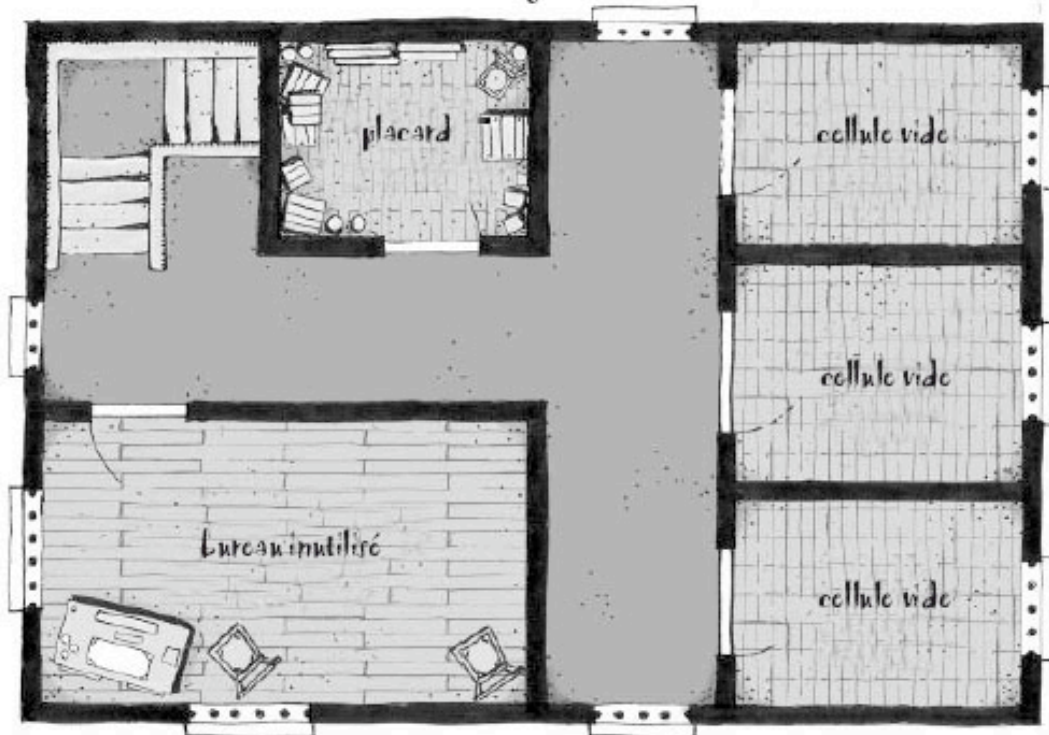
La Maison de Thomas Waite (version PJ)

La prison d'Innsmouth

Rez-de-chaussée



Etage





Map la Prison d'Innsmouth (version PJ)

Galerie PNJ : scénario L'évasion d'Innsmouth



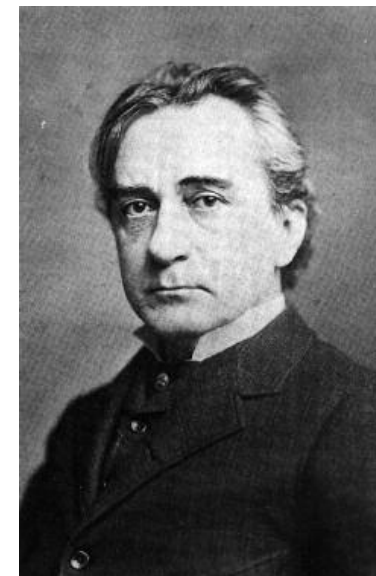
Brian Burnham



La bande des Finns



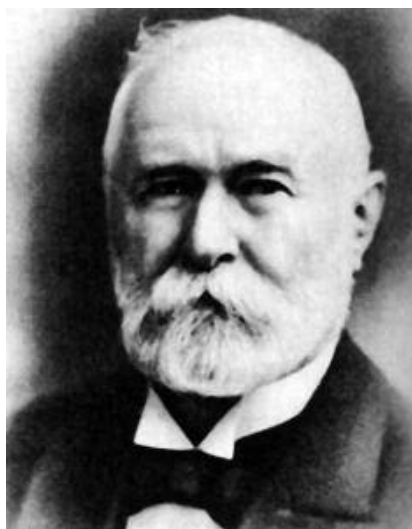
Ruth Billingham



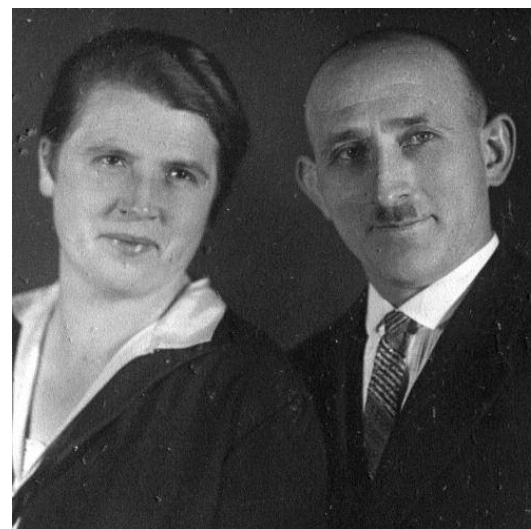
Arthur Anderson



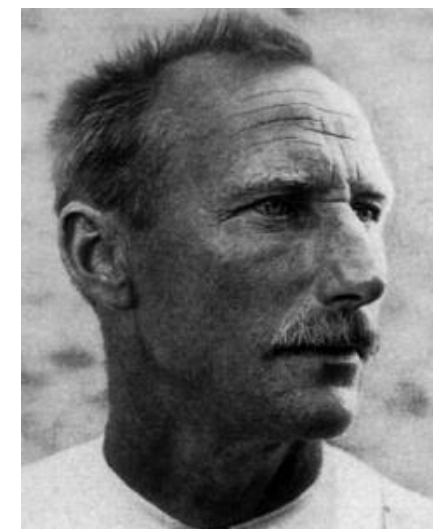
William et Marjorie Bumham



Le Dr Ezekiel Wallace

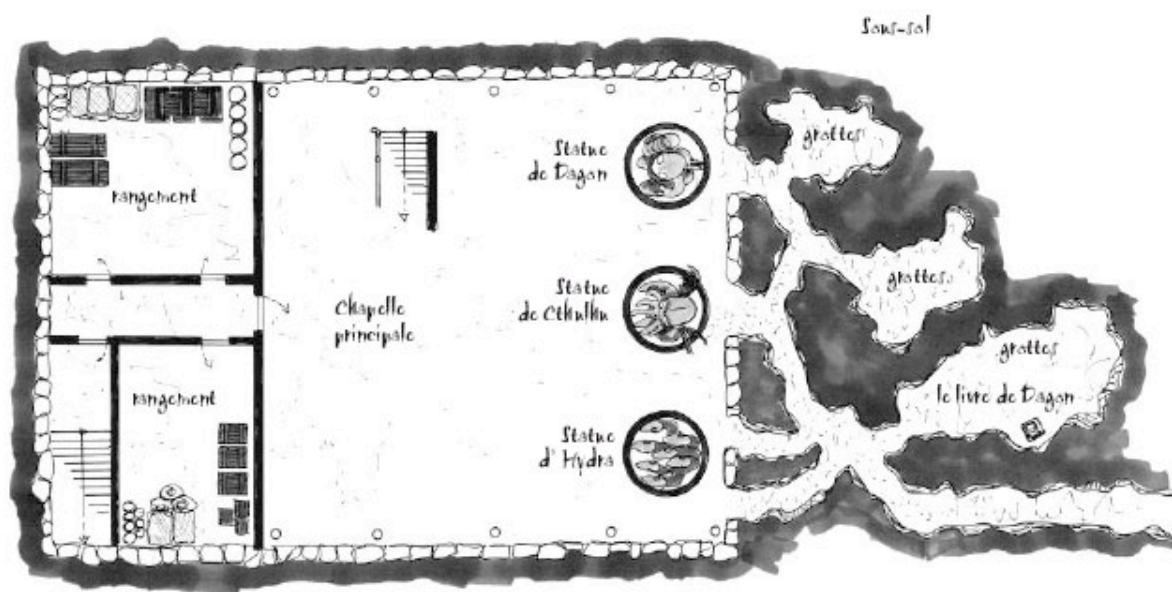
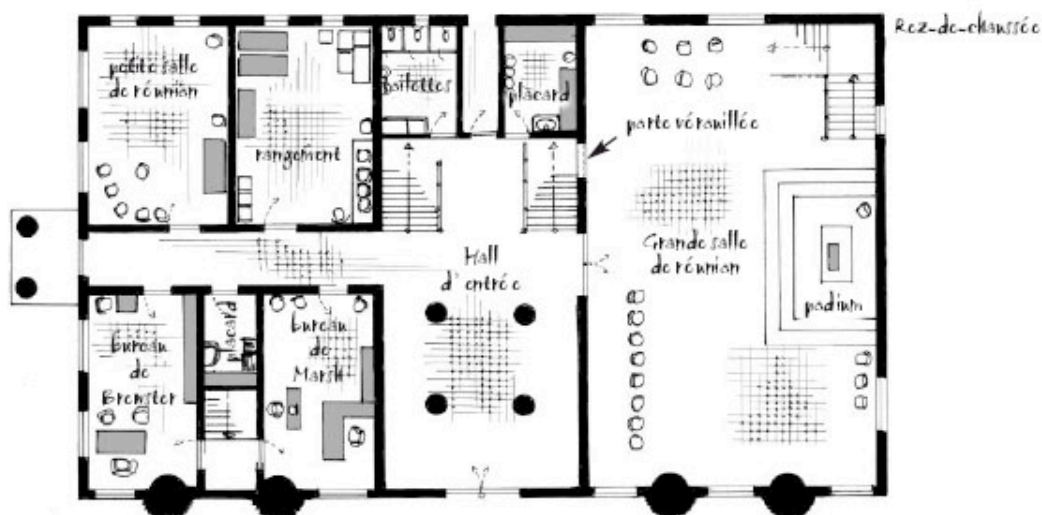
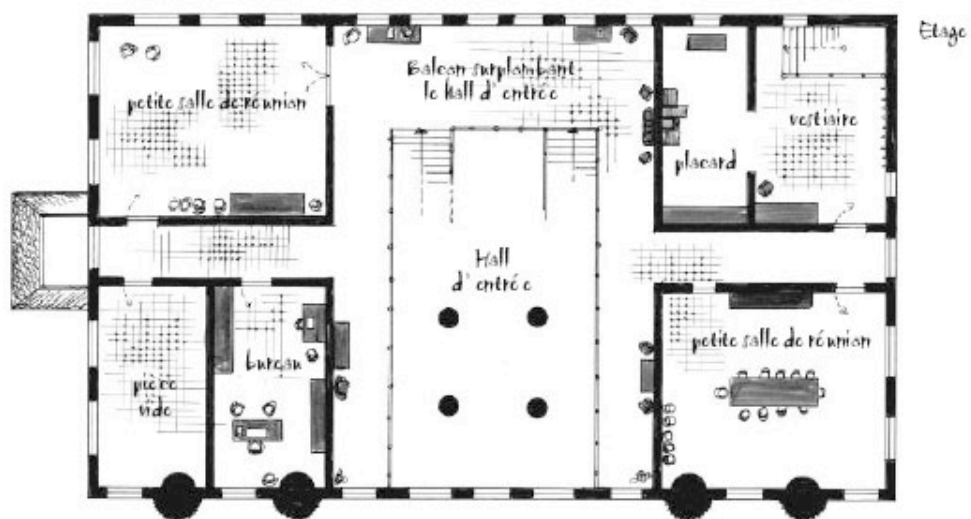


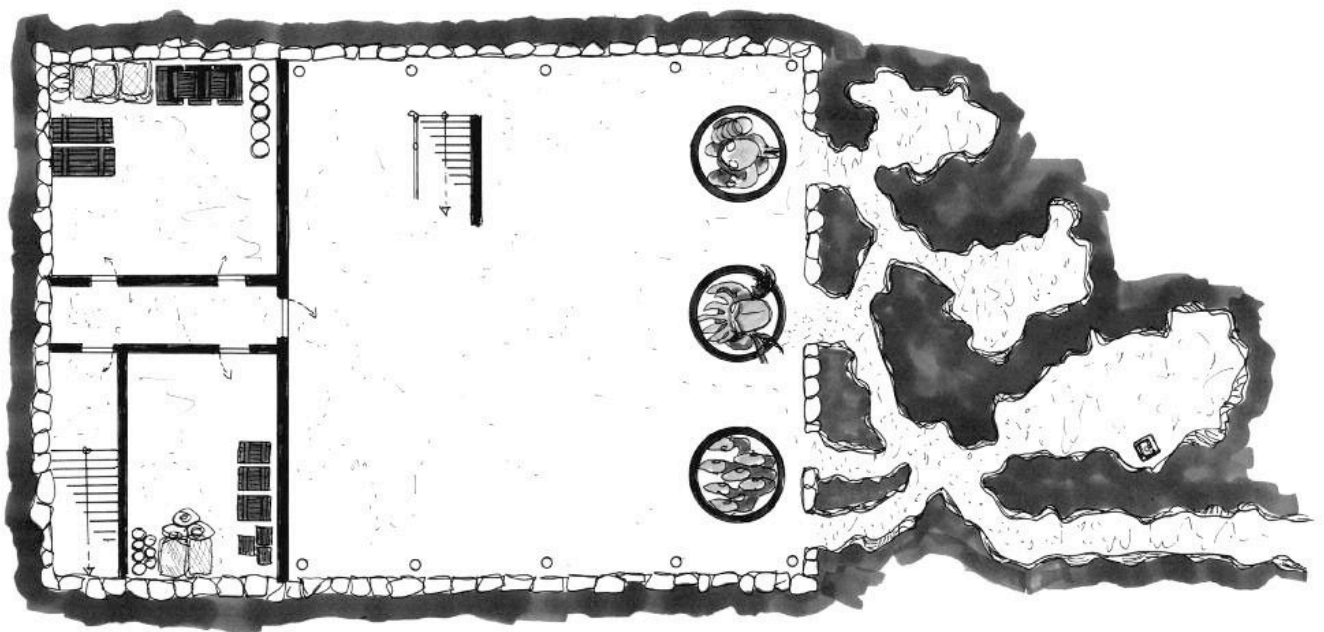
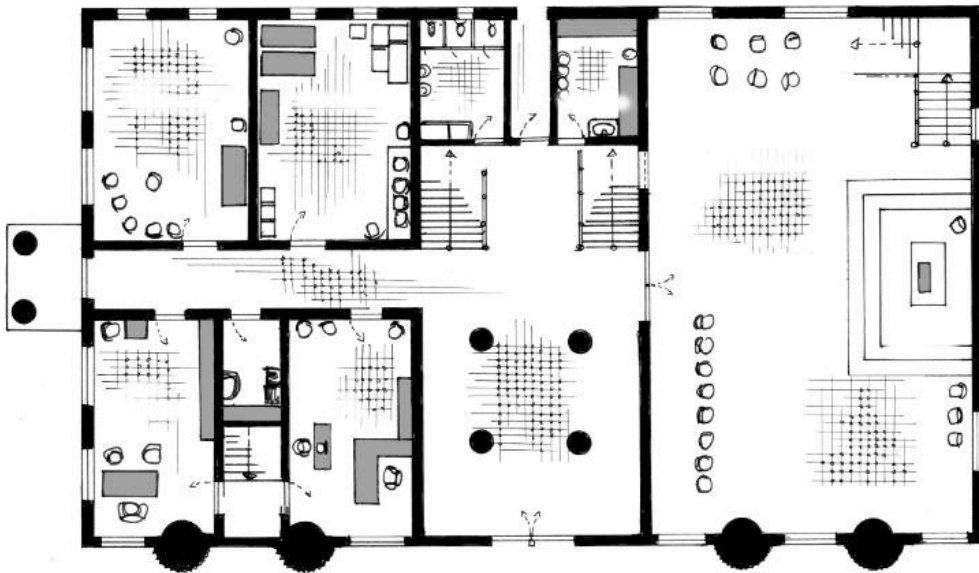
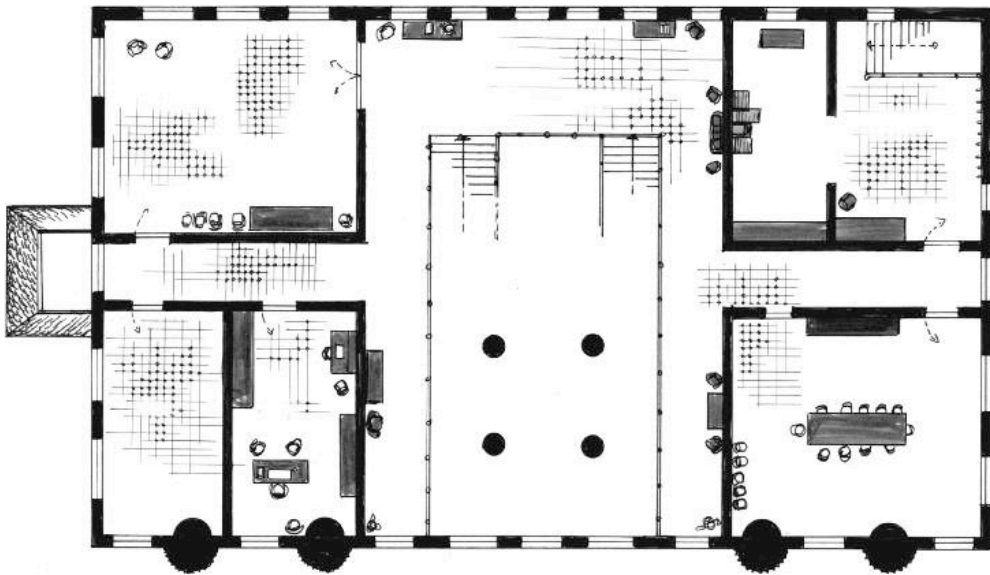
Garth et Evelyn Gregg



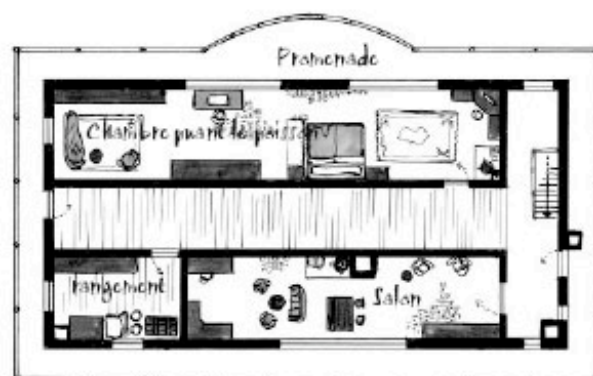
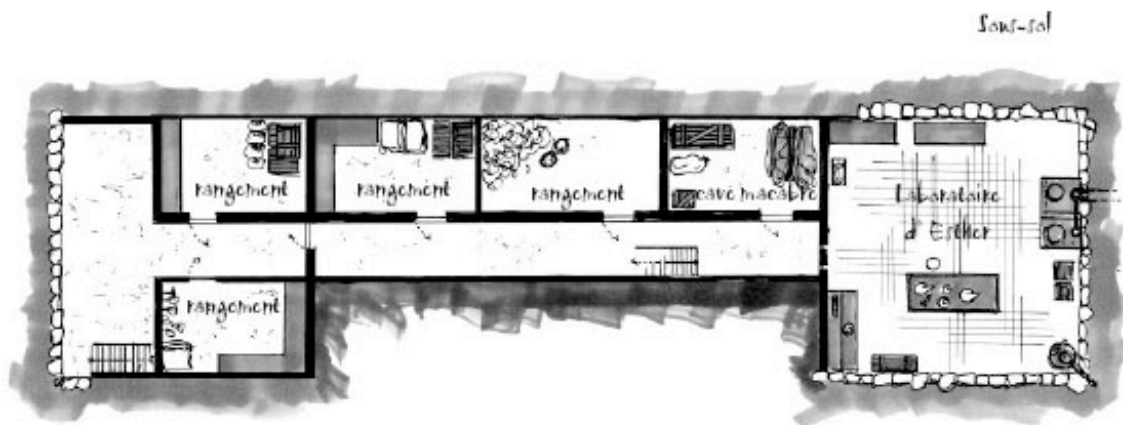
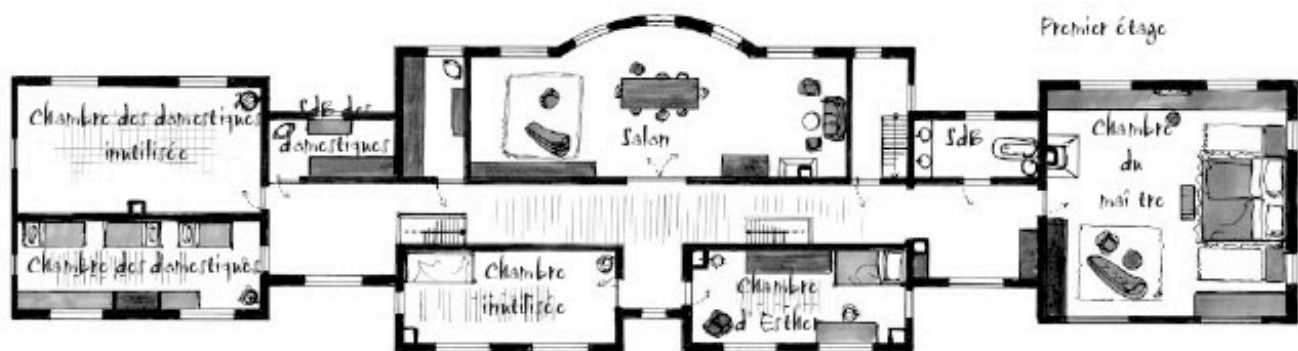
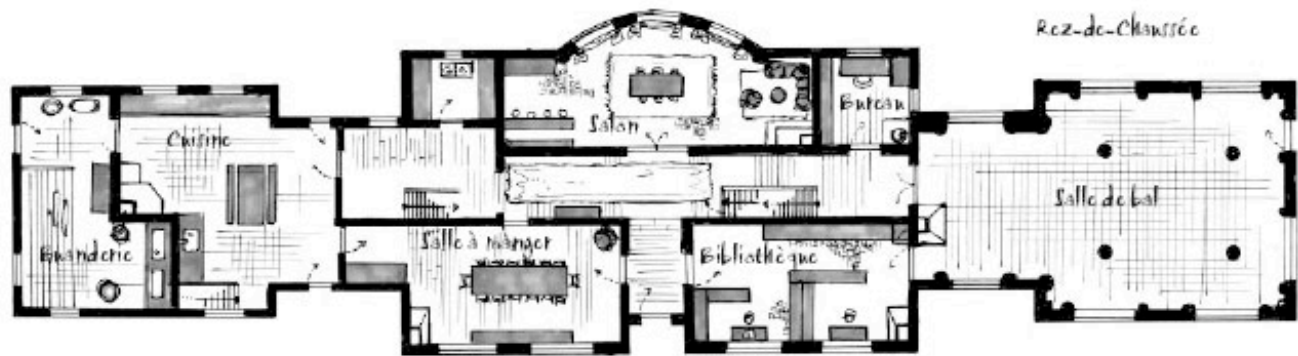
Jacke

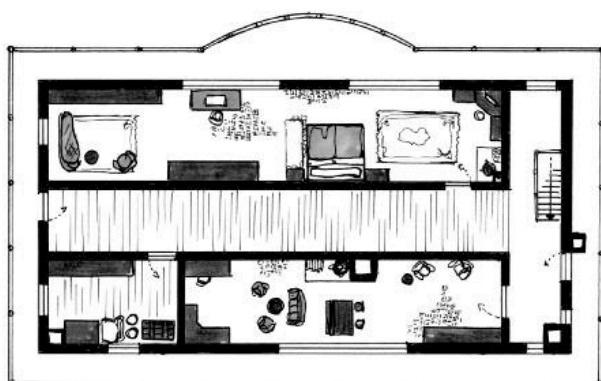
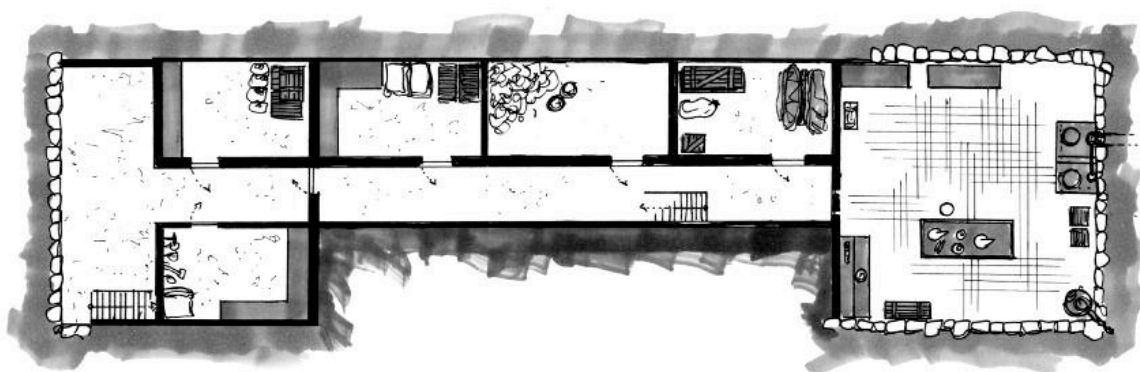
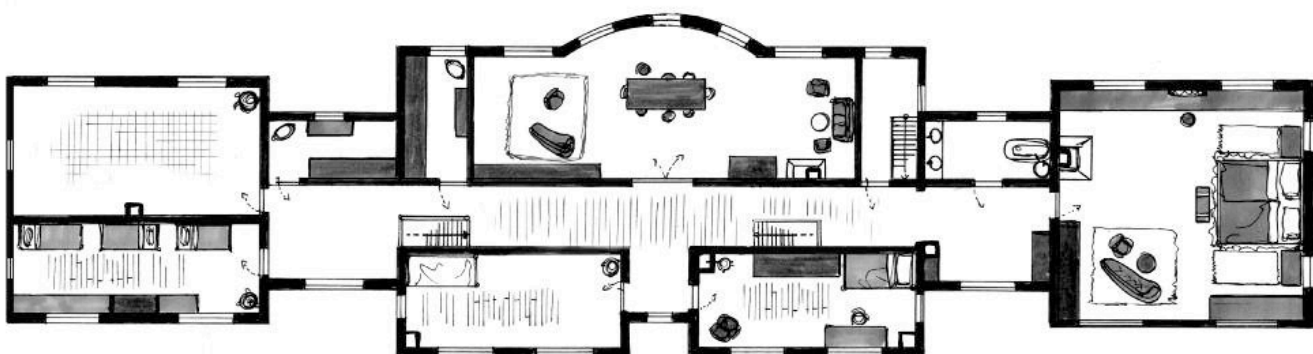
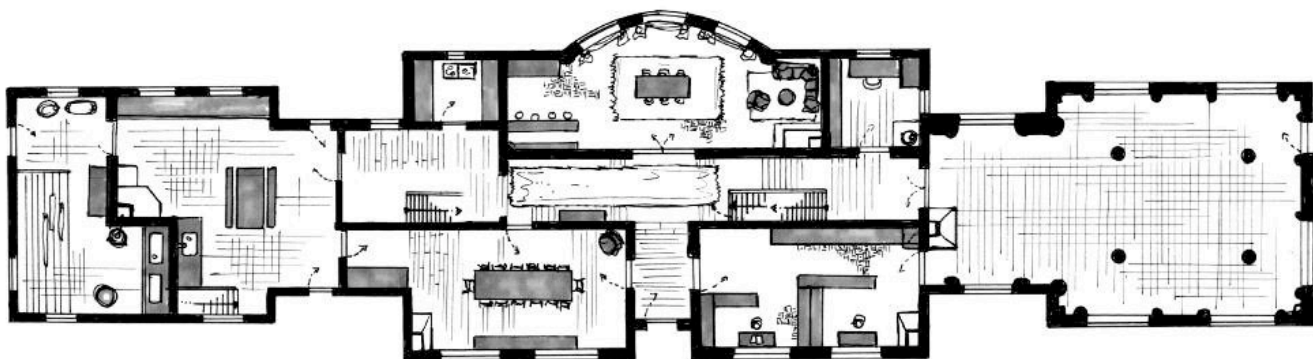
L'Ordre Esotérique de Dagon



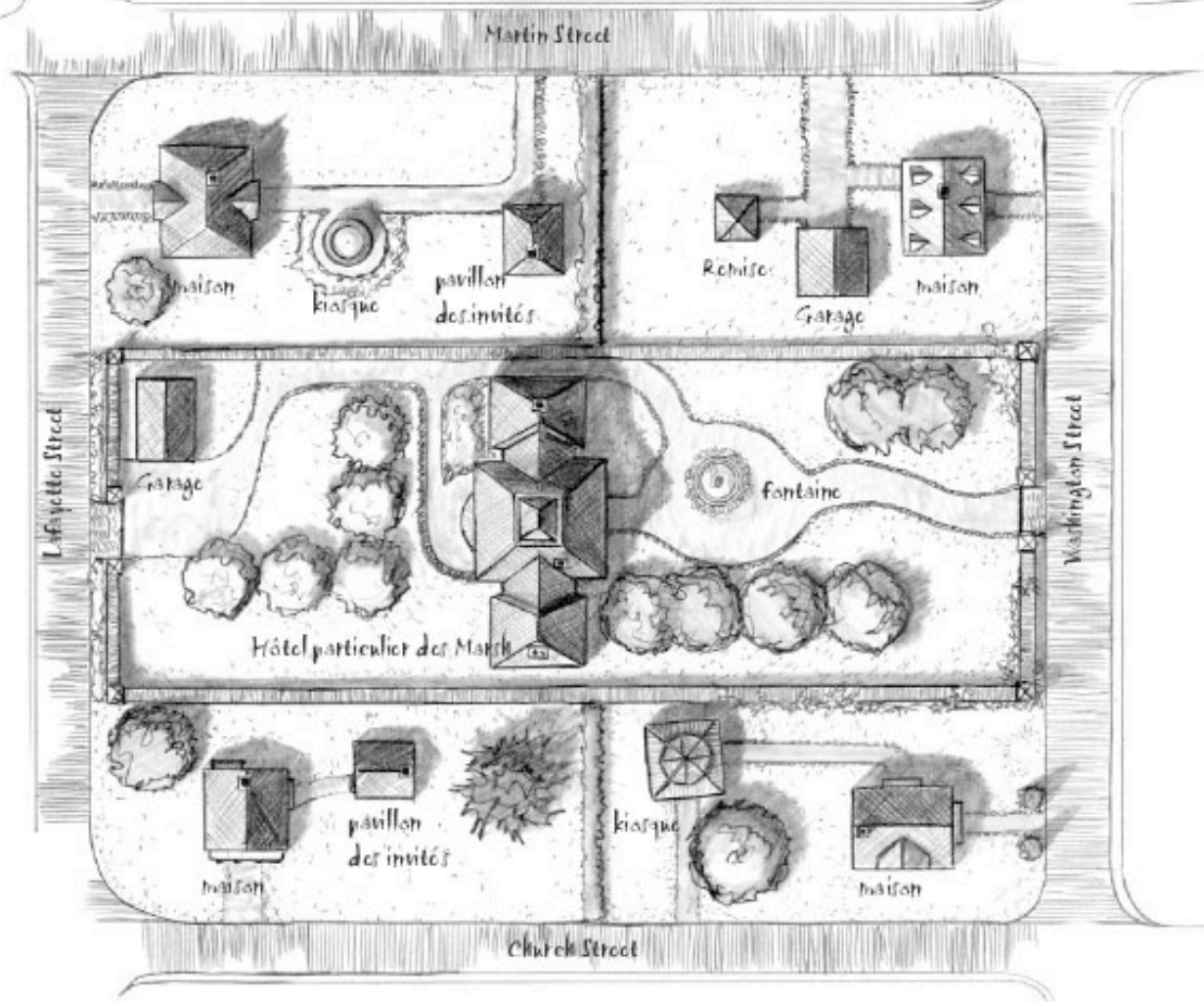


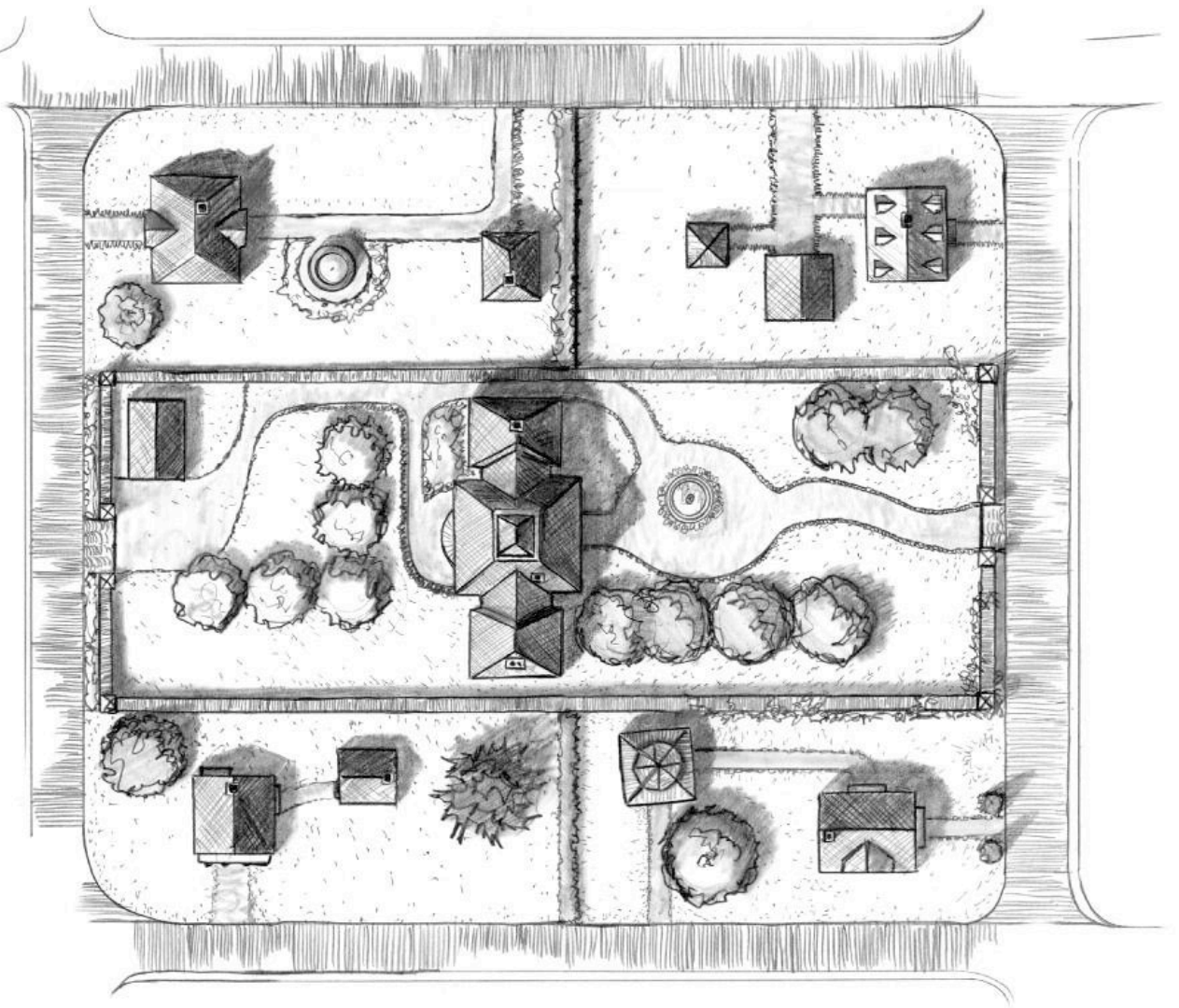
Le Manoir des Marsh

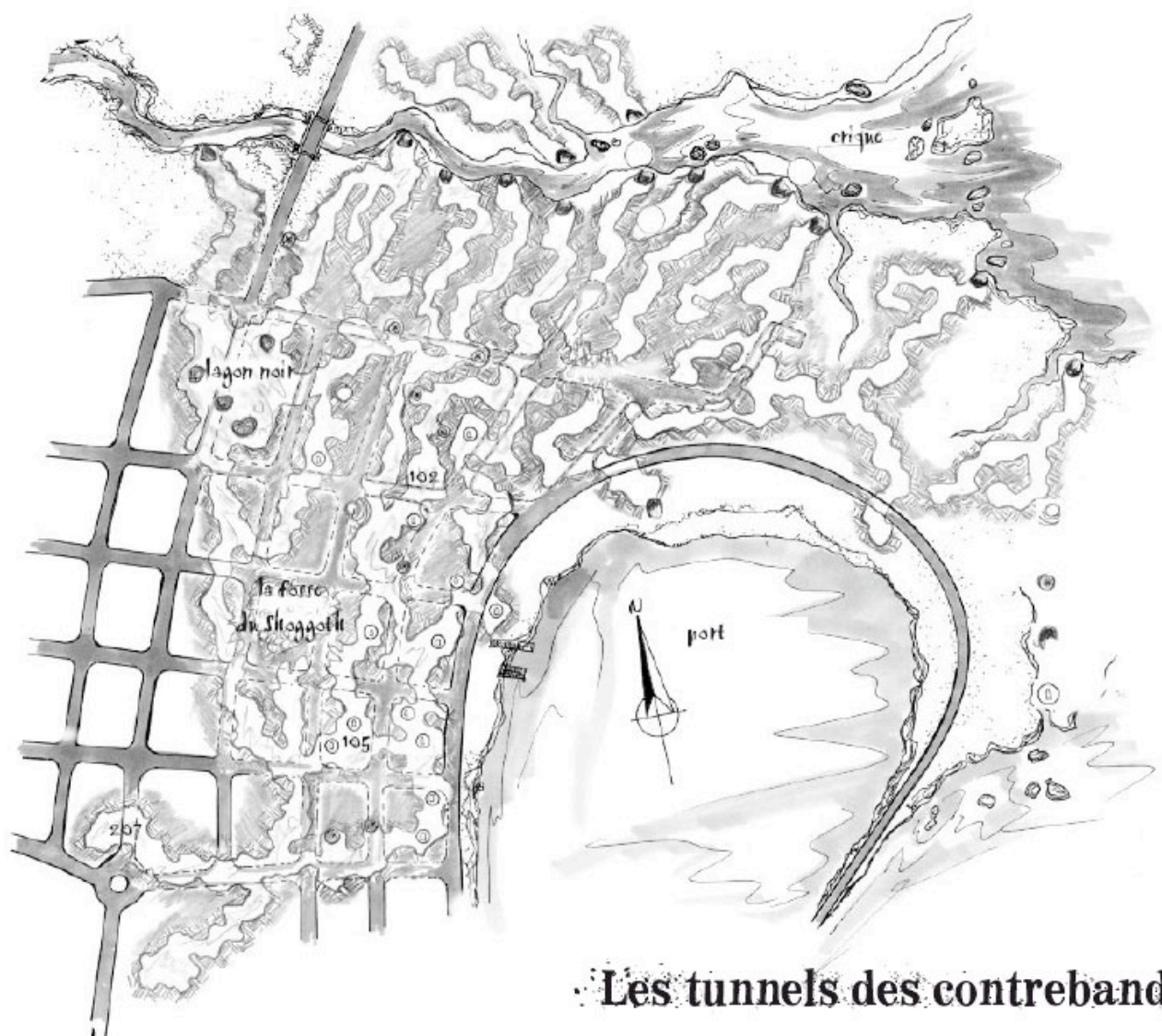




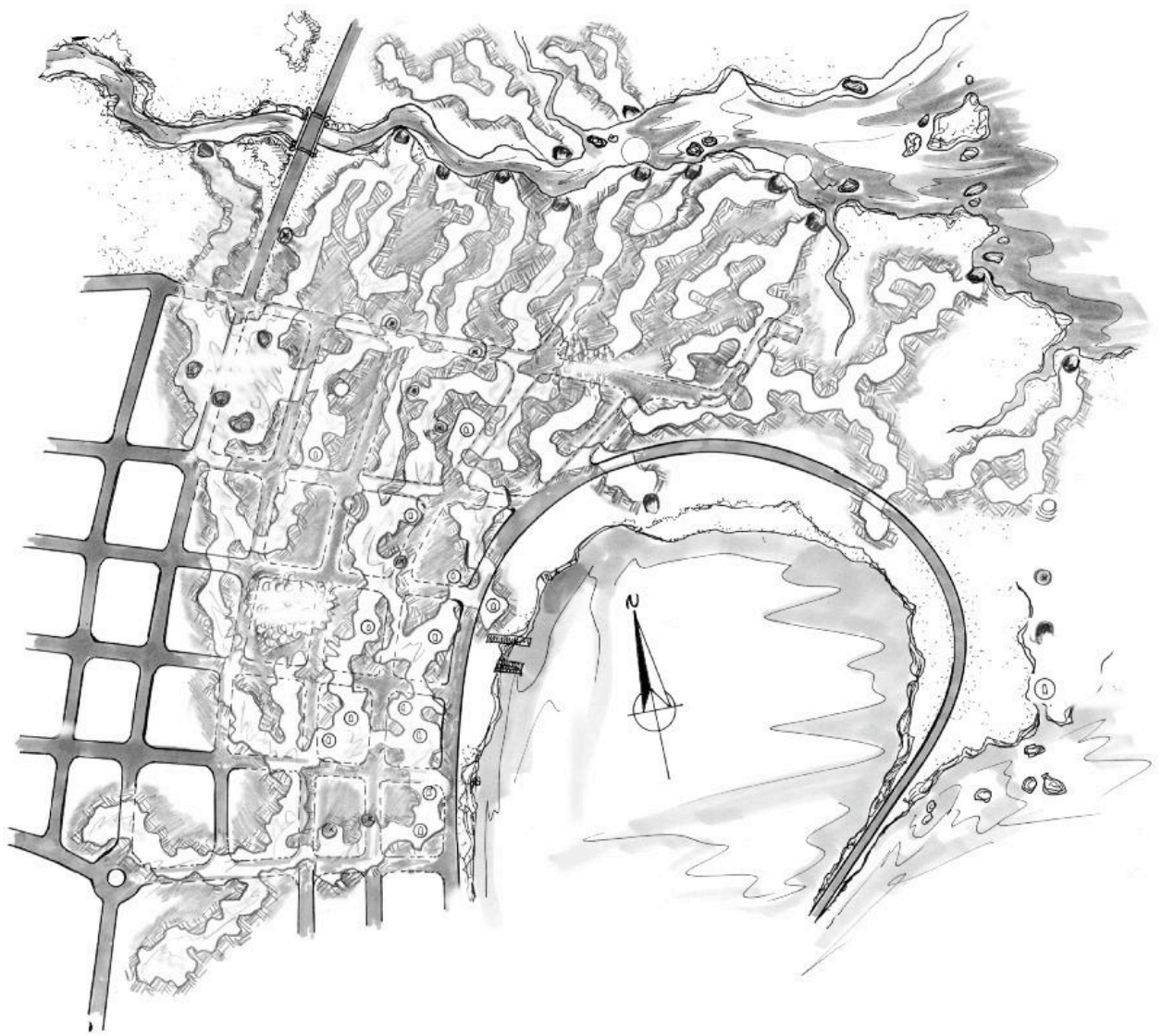
Propriété des Marsh





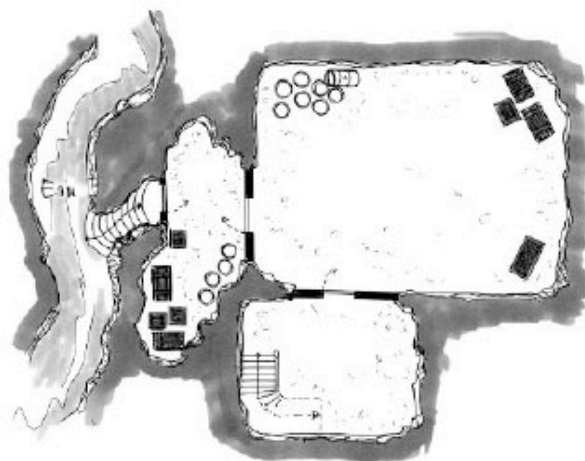


Les tunnels des contrebandiers

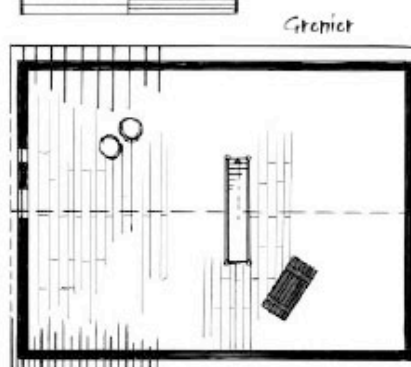
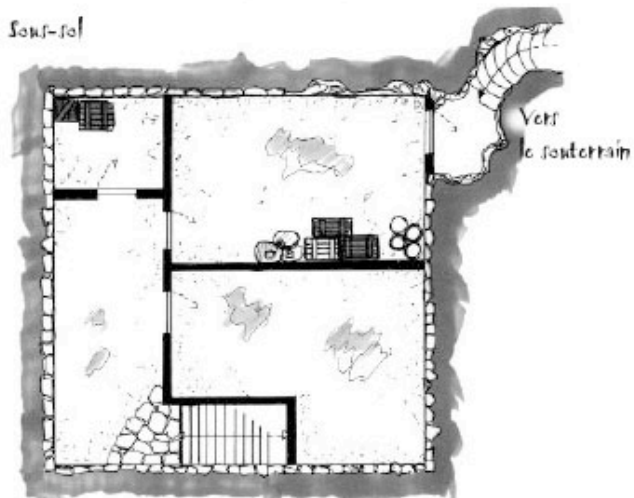


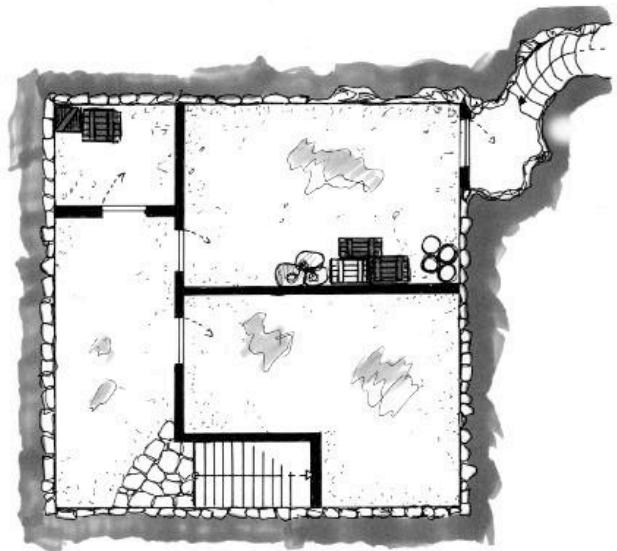
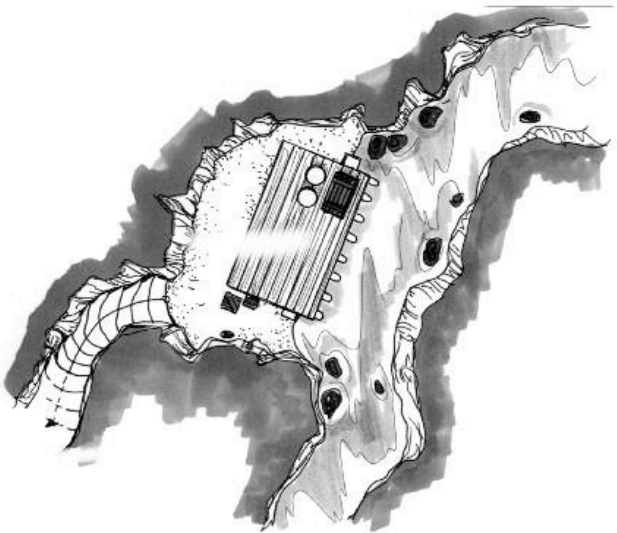
Deux taudis

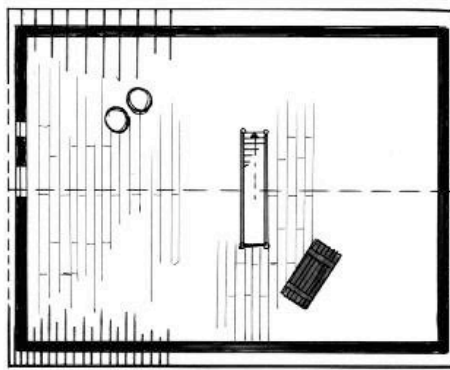
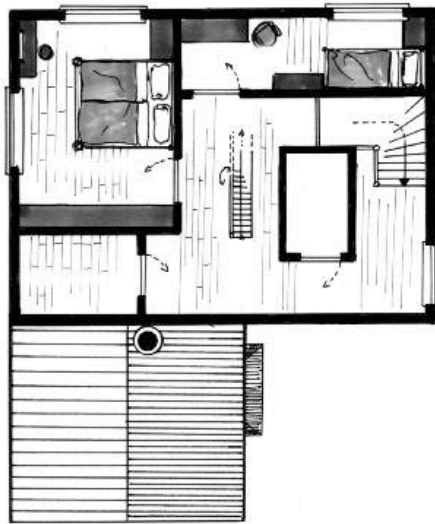
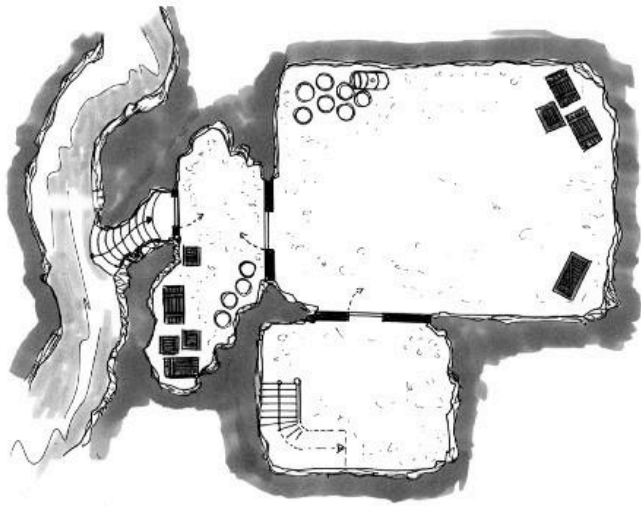
Souterrains



Sous-sol



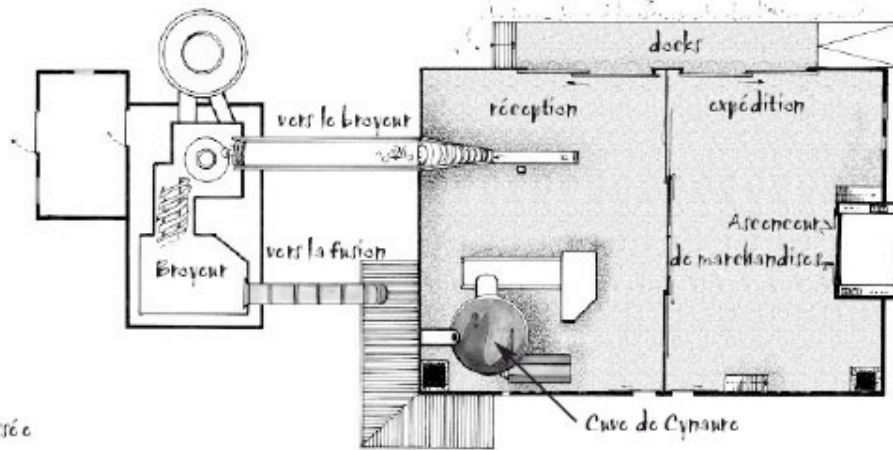




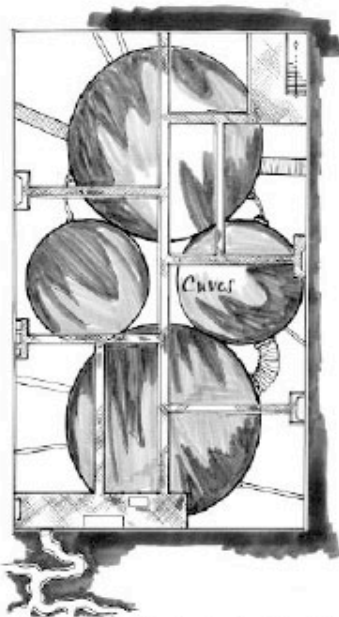
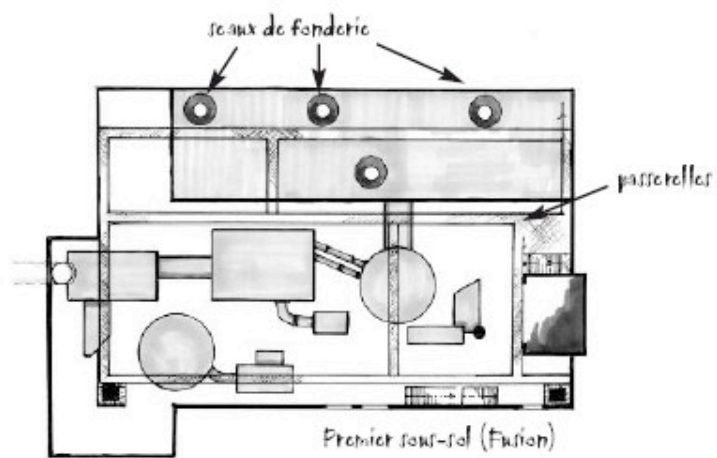


Quartier typique de taudis de la rive nord

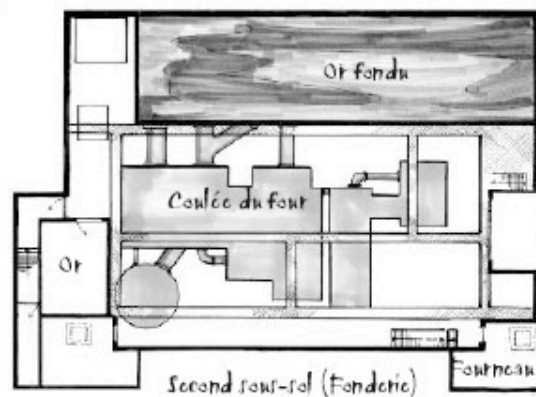
La raffinerie Marsh



Rez-de-chaussée

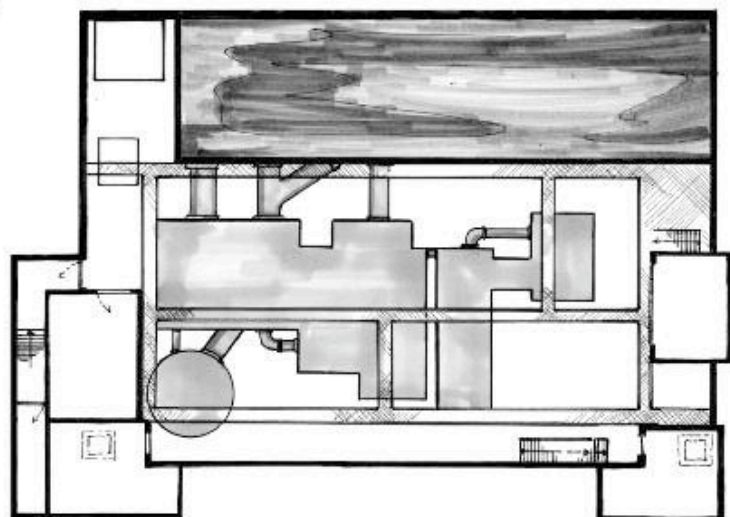
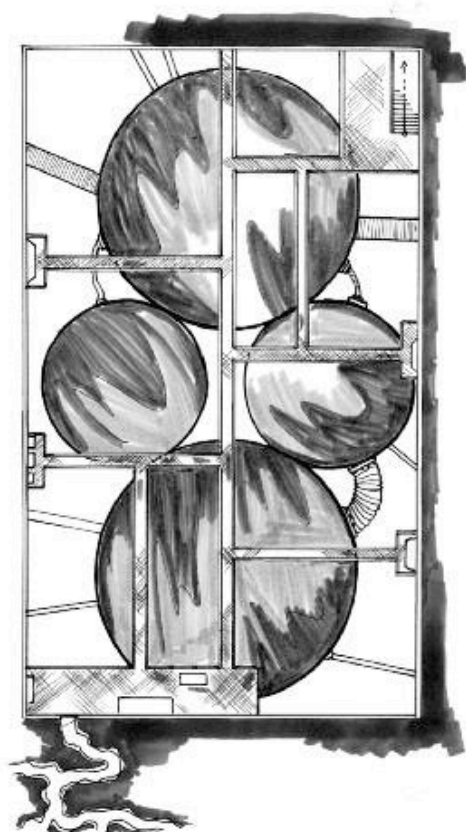
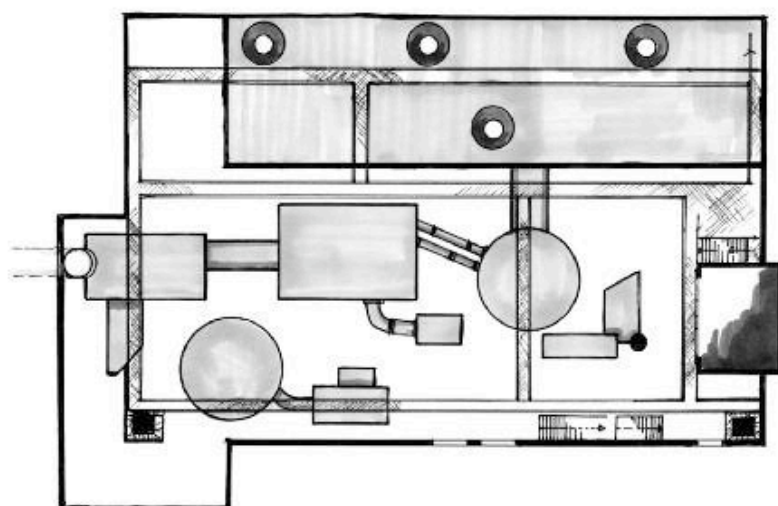
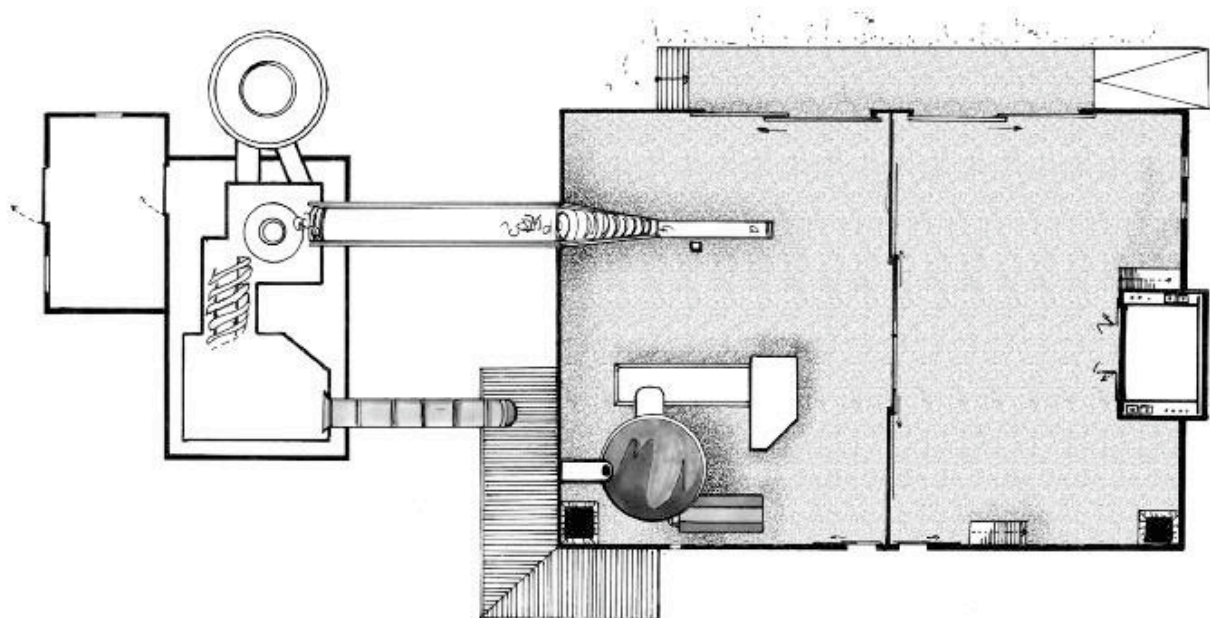


troisième sous-sol (centrale électrique)

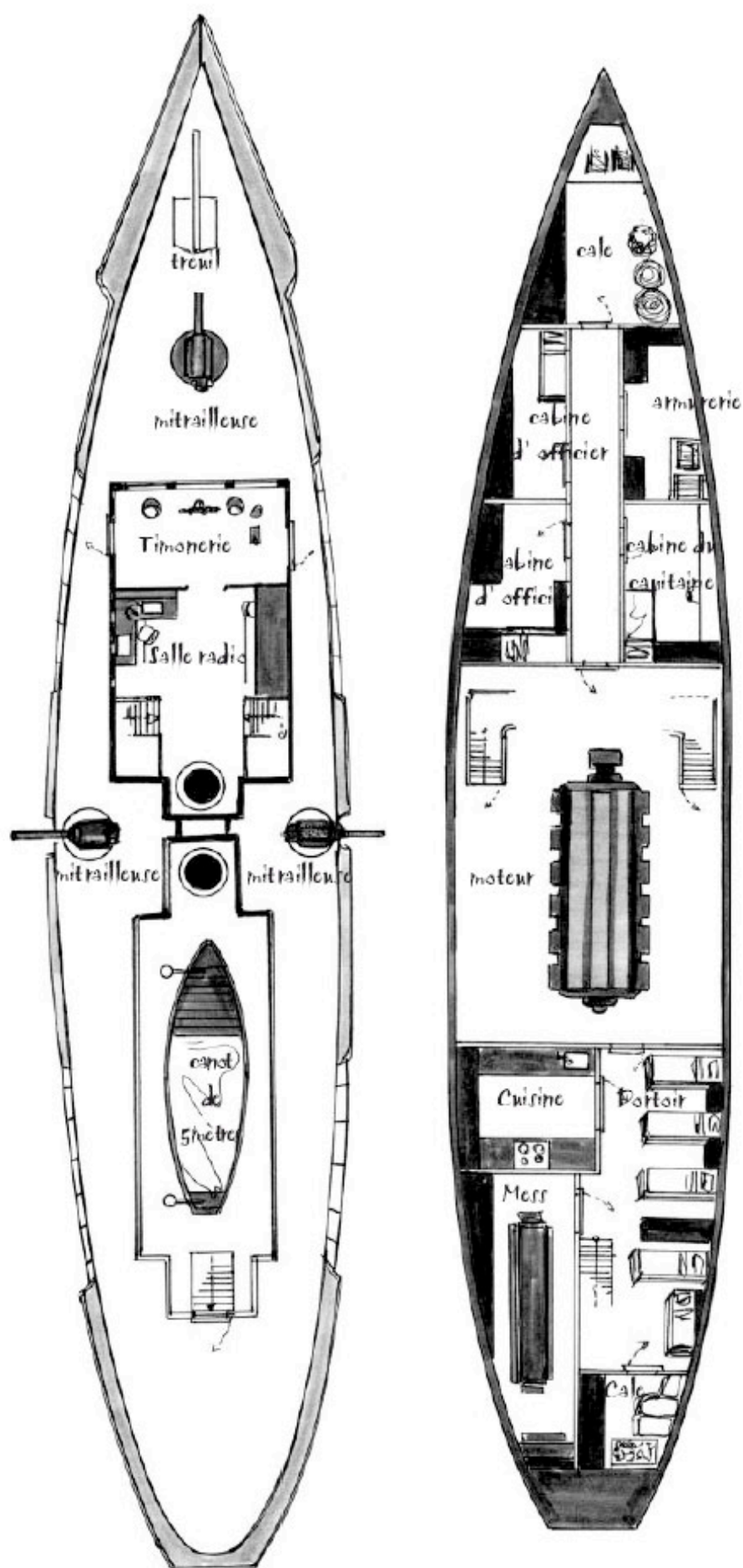


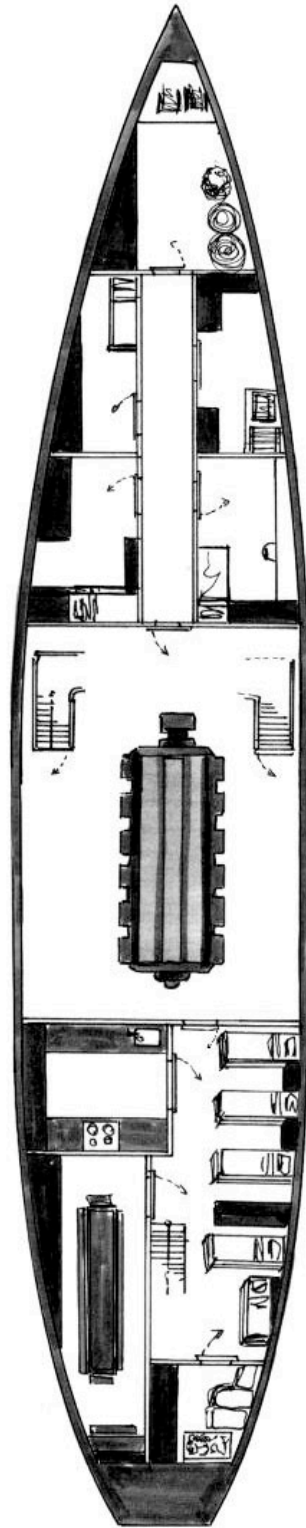
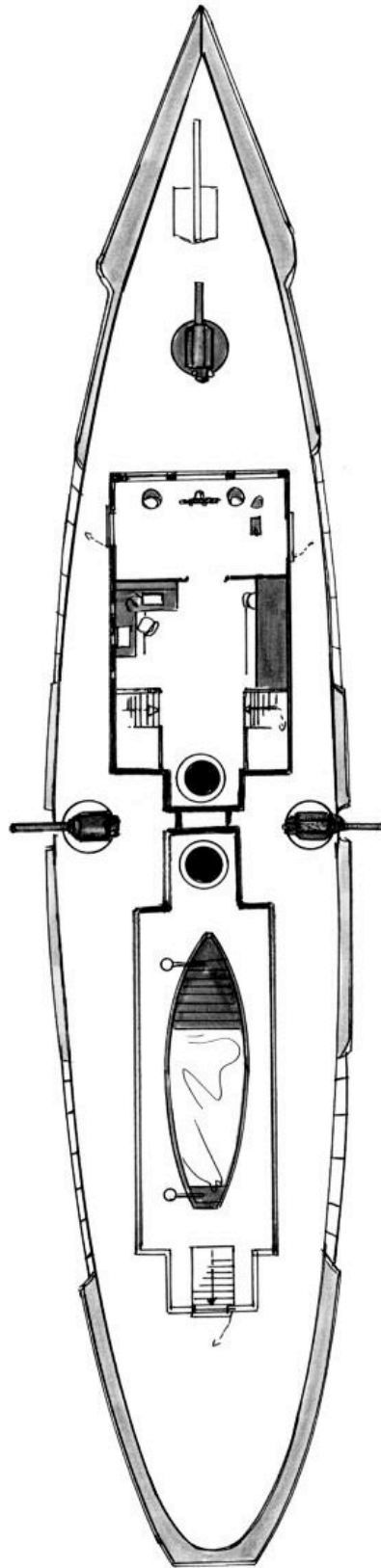
Second sous-sol (Fonderie)



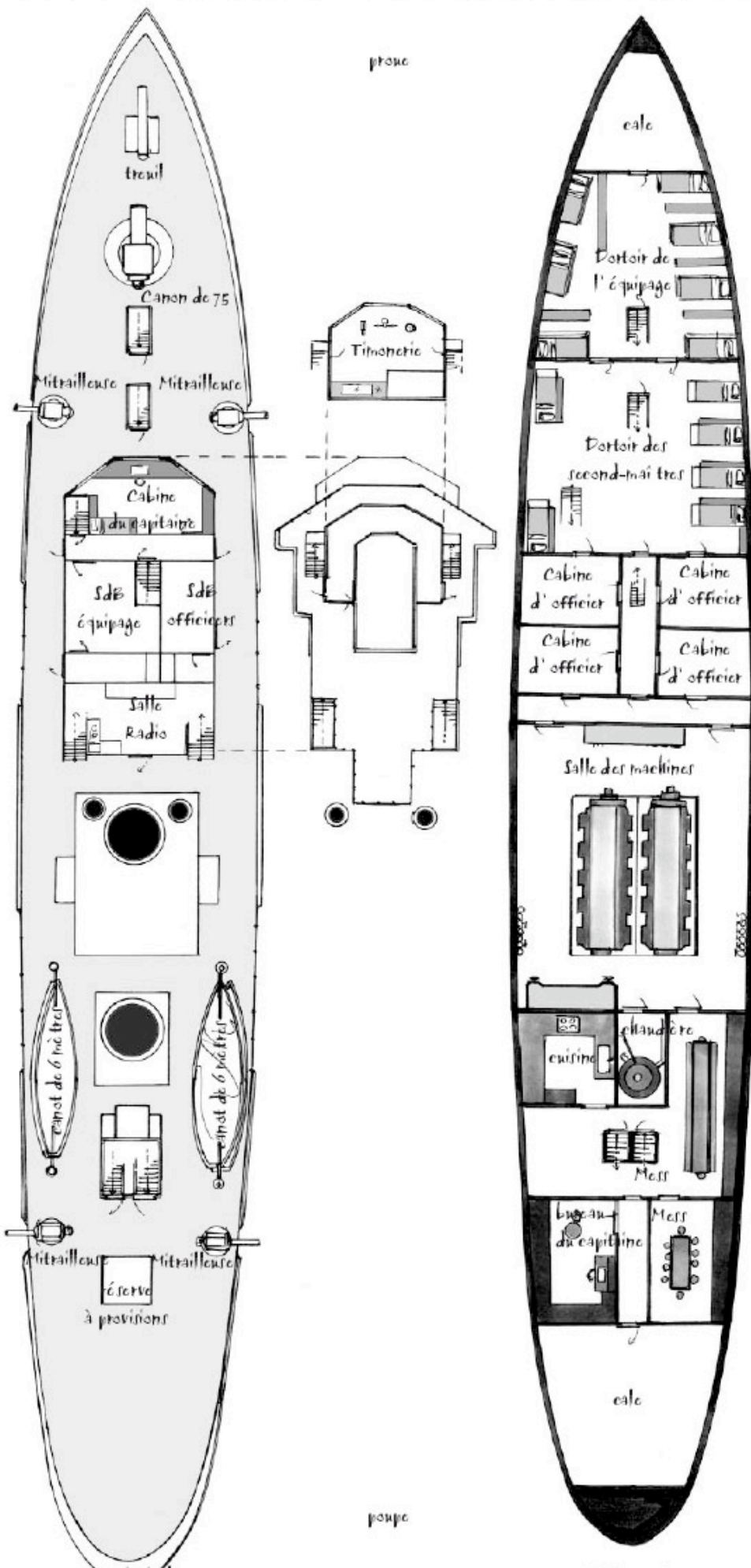


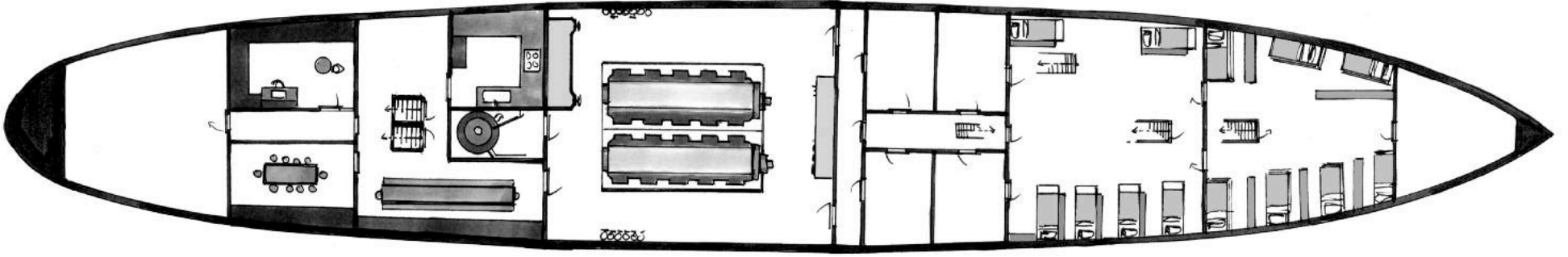
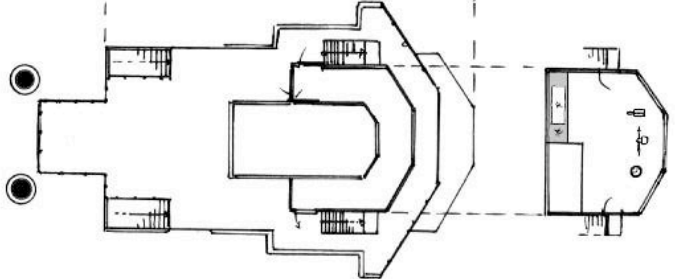
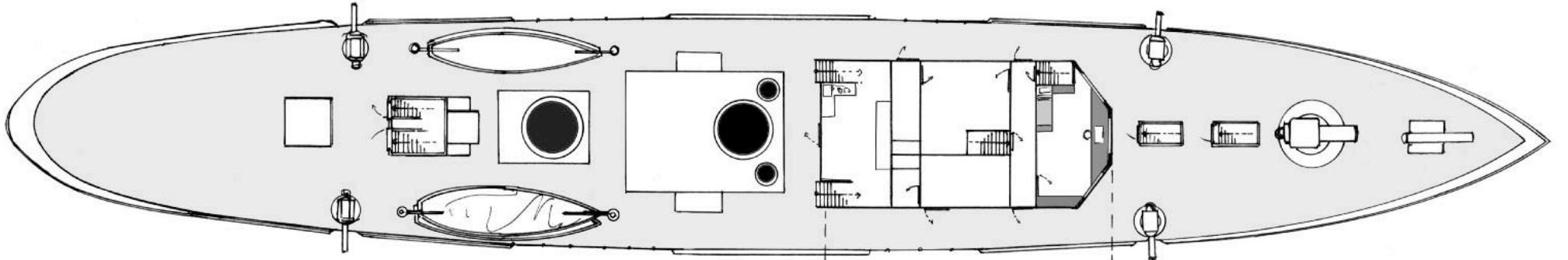
Le Vigilant et le Spectre, patrouilleurs des Gardes-Côtes des Etats-Unis



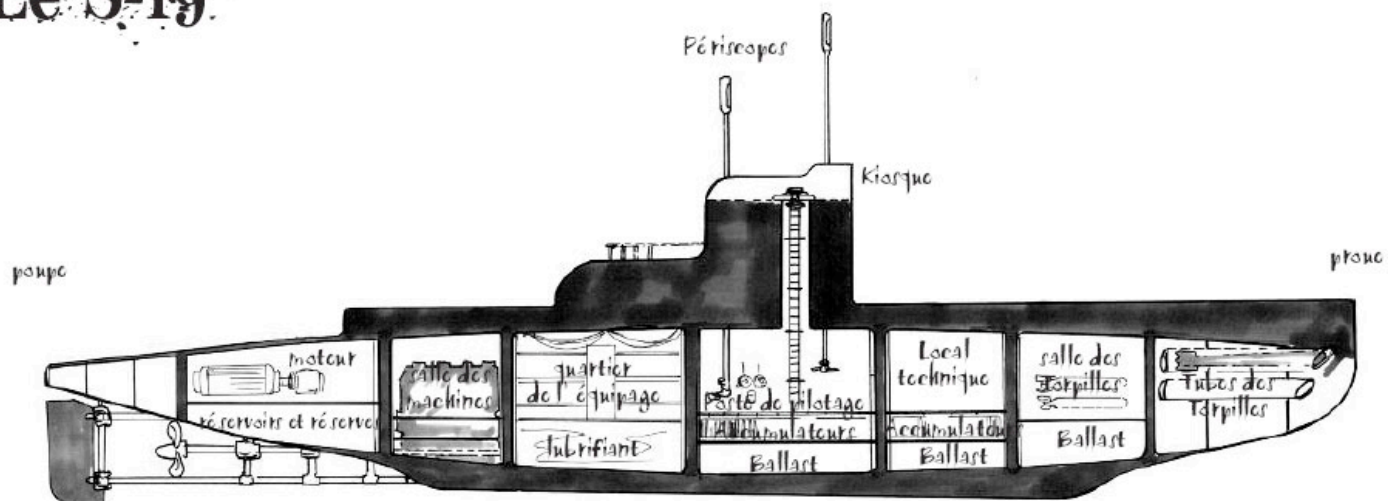


L'Urania, Corvette des Gardes-Côtes des Etats-Unis





Le S-19



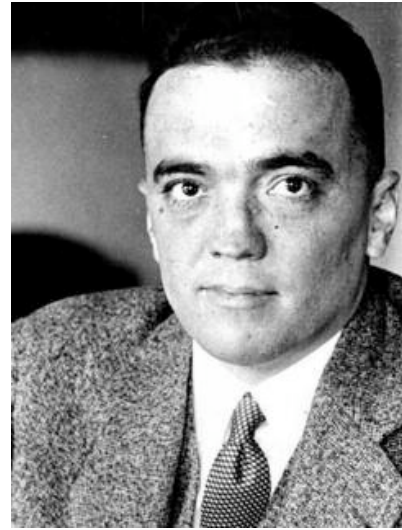
Galerie PNJ : scénario Le Raid sur Innsmouth



Mr Dew



Colonel James Rothler



John Edgar Hoover



Capitaine Anthony Corso



Major Joseph Maines



Albert Ryan



Tony « Kid » Ditullio



Lieutenant Eric Doud



Sergent Artilleur Rudy Smeltz



Soldat 2e classe Charles Aznack



**Capitaine de Corvette Stephen
Hearst**



Marvin Winter



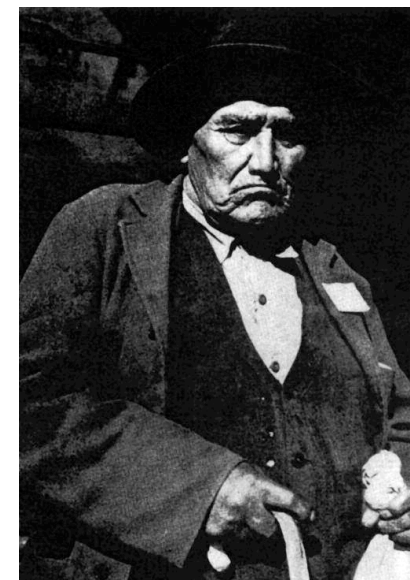
Commandant Robert Harrow



Lieutenant Craig Hyde



Jennifer Longstreet



Kirkpatrick Deuteronomy Crane



Bidy la sorcière



Lawrence Dappledown

Tableau de bord du raid

Objectif 1 : l'Ordre Esotérique de Dagon

PNJ	PV Maximum	PV Courants	SAN Maximum	SAN Courante
Capitaine Corso	12	—	45	—
Sergent Grabatowski	11	—	95	—
Personnages Secondaires	PV Maximum	PV Courants	SAN Maximum	SAN Courante
Caporal Drake	16	—	55	—
Deuxième Classe Rondale	16	—	55	—
Deuxième Classe Parker	16	—	55	—
Première Classe Trimble	16	—	55	—
Deuxième Classe Pruitt	16	—	55	—
Autres marines	PV	SAN		
9 Deuxièmes Classes	16	55		

Objectif 2 : le Manoir des Marsh

PNJ	PV Maximum	PV Courants	SAN Maximum	SAN Courante
Major Maines	15	—	65	—
Agent Ryan	12	—	45	—
Dr Najjar	14	—	NA	NA
Personnages Secondaires	PV Maximum	PV Courants	SAN Maximum	SAN Courante
Caporal-chef Dutillo	16	—	65	—
Caporal Logan	12	—	60	—
Première Classe O'Brien	15	—	55	—
Première Classe Williams	14	—	75	—
Pas d'autres Marines				

Objectif 3 : les tunnels des contrebandiers

Unité Abel, bateau n°1

PNJ	PV Maximum	PV Courants	SAN Maximum	SAN Courante
Lieutenant Doud	16	—	60	—
Caporal-Chef Wold	15	—	65	—
Deuxième Classe Anzack	17	—	75	—
Deuxième Classe Cooley	17	—	75	—
Caporal Leven	17	—	75	—
Première Classe Witzneki	17	—	75	—

Unité Abel, bateau n°2

PNJ	PV Maximum	PV Courants	SAN Maximum	SAN Courante
Sergent Smeltz	18	—	80	—
Personnages Secondaires	PV Maximum	PV Courants	SAN Maximum	SAN Courante
Caporal-chef Pollard	17	—	75	—
Deuxième Classe Pelkie	17	—	75	—
Caporal Kay	17	—	75	—
Première Classe Devore	17	—	75	—
Caporal Mayhew	17	—	75	—

Unité Abel, bateaux 3 et 4

Autres marines de l'escouade **Condition actuelle**
12 soldats maudits _____

Objectif 4 : le Récif du Diable

PNJ	PV Maximum	PV Courants	SAN Maximum	SAN Courante
Capitaine Hearst (Urania)	15	—	60	—
M.P Henley (Vigilant)	15	—	60	—
Premier maître Wallis (Spectre)	13	—	65	—
Personnages Secondaires	PV Maximum	PV Courants	SAN Maximum	SAN Courante
Second maître Chimes	13	—	55	—
Première Classe Fulton	13	—	55	—
Deuxième Classe Taft	13	—	55	—
Deuxième Classe Henson	13	—	55	—
Autres personnages	PV	SAN	Retrait	
Urania - 44 marins	13	55	14	
Vigilant - 15 marins	13	55	4	
Spectre - 15 marins	13	55	4	

Objectif 5 : Y'ha-nthlei

PNJ	PV Maximum	PV Courants	SAN Maximum	SAN Courante
Commandant Harrow	15	—	85	—
Second maître Peters (Z. Waite)	16	—	0	—
Personnages Secondaires	PV Maximums	PV Courants	SAN Maximum	SAN Courante
Lieutenant Baird	12	—	25	—
Premier maître Murphy	11	—	25	—
Second maître Burnes	11	—	50	—
Lieutenant Hyde	15	—	55	—
Second maître Acker	12	—	25	—
Autres personnages	PV	SAN	Retrait	
2 officiers	13	55	14	
24 matelots	13	50	14	

Hybrides et Profonds d'Innsmouth

Hybrides faiblement ou pas armés

	n°1	n°2	n°3	n°4	n°5	n°6	n°7	n°8	n°9	n°10
FOR	13	8	14	9	13	10	13	17	11	12
CON	12	10	11	9	11	12	13	17	12	14
TAI	14	14	16	11	16	12	14	17	13	12
INT	12	13	11	10	14	13	14	11	15	13
POU	11	10	9	7	11	14	14	10	13	12
DEX	12	9	10	17	11	7	8	13	10	11
APP	5	7	10	6	8	6	10	5	9	9
PV	13	12	14	10	14	12	14	17	13	13
Impact	+2	-	+2	-	+2	-	+2	+4	-	-
Bagarre	60	65	60	60	70	55	55	60	65	60
Arts martiaux (lutte)	35	55	35	40	25	40	40	25	25	25
Petit Gourdin	25	-	-	30	-	-	25	-	-	40
Grand Gourdin	-	35	25	-	30	-	-	-	-	-
Couteau	-	-	40	-	-	-	-	35	-	25

Hybrides lourdement armés

	n°11	n°12	n°13	n°14	n°15	n°16	n°17	n°18	n°19	n°20
FOR	11	11	14	9	11	11	15	8	9	12
CON	13	12	11	10	10	12	17	10	7	13
TAI	12	13	13	14	12	14	14	13	13	13
INT	11	11	12	13	10	13	13	8	14	11
POU	11	9	8	8	10	9	11	11	15	7
DEX	15	14	9	14	13	12	15	8	9	9
APP	7	9	12	7	5	7	13	9	12	10
PV	13	13	12	12	11	13	16	12	10	13
Impact	-	-	+2	-	-	+2	+2	-	-	+2
Bagarre	65	65	60	55	60	65	70	75	50	55
Arts martiaux (lutte)	30	35	25	35	35	50	35	35	30	35
Pistolet	-	-	-	35	-	-	-	-	35	-
Petit fusil	-	-	-	-	-	-	-	35	-	30
Grand fusil	-	35	-	-	-	-	-	-	-	-
Fusil chasse	35	-	-	-	-	-	35	-	-	-
Gd Fusil de chasse	-	-	-	-	-	30	-	-	-	-
Mousquet	-	-	30	-	40	-	-	-	-	-

Notes :

Le petit gourdin fait 1d6 points de dégâts. Le grand gourdin 1d8. Le couteau (de boucher) 1d6. Le pistolet est généralement un revolver calibre 38. Le petit fusil est un fusil non automatique calibre 22 (1d6+2 points de dégâts). Le grand fusil est un fusil non automatique calibre 30-06 (2d6+4 points de dégâts). Le fusil de chasse est un calibre 20 à deux canons (dégâts 2d6). Le grand fusil de chasse est un calibre 12 à deux canons (dégâts : 4d6). Le mousquet tire une fois tous les six rounds et fait 1d10 points de dégâts.

Profonds moyens

	n°1	n°2	n°3	n°4	n°5	n°6	n°7	n°8	n°9	n°10
FOR	14	22	19	16	20	12	15	12	12	13
CON	13	10	16	10	12	11	12	10	9	11
TAI	18	18	16	23	18	16	10	16	19	15
INT	18	10	11	13	11	14	12	9	9	14
POU	15	4	14	13	11	15	9	12	13	7
DEX	12	11	6	9	10	7	11	15	10	8
PV	16	14	16	17	15	14	11	13	14	13
Impact	+2	+4	+4	+4	+4	+2	+2	+2	+2	+2
Griffes	30	50	35	30	30	30	30	50	35	30
Sorts	2	-	2	-	-	-	-	-	-	-
Arme	-	30	-	50	-	-	-	-	35	-

	n°11	n°12	n°13	n°14	n°15	n°16	n°17	n°18	n°19	n°20
FOR	10	12	13	12	18	8	17	17	19	14
CON	11	15	14	11	10	11	11	17	16	7
TAI	14	13	20	16	14	16	20	19	19	20
INT	18	13	10	17	12	13	10	8	9	15
POU	8	8	13	12	9	8	14	10	12	11
DEX	10	10	11	14	10	12	9	12	12	15
PV	13	14	17	14	12	14	16	18	18	14
Impact	-	+2	+4	+2	+2	-	+4	+4	+4	+4
Griffes	30	35	30	40	25	30	35	35	40	40
Sorts	-	-	-	-	-	-	2	-	-	-
Arme	30	-	40	-	-	-	-	-	-	35

	n°21	n°22	n°23	n°24	n°25	n°26	n°27	n°28	n°29	n°30
FOR	13	12	11	15	15	14	21	15	16	18
CON	12	12	10	11	12	13	12	10	9	12
TAI	12	13	16	20	18	17	21	22	17	24
INT	16	12	11	13	15	15	10	13	9	16
POU	6	10	10	13	17	9	10	9	10	13
DEX	10	14	9	14	12	11	17	16	13	18
PV	12	13	13	16	15	15	17	16	13	18
Impact	+2	+2	+2	+4	+4	+2	+6	+4	+4	+6
Griffes	40	40	40	30	40	25	30	30	25	40
Sorts	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Arme	-	-	30	-	35	-	-	-	-	-

Notes

Ils possèdent tous un point d'armure. Leur mouvement est de 8 à terre, 10 dans l'eau. Les voir coûte 0/1d6 points de Santé Mentale. Les sortilèges sont laissés au libre choix du gardien.

Lorsqu'une arme est indiquée il peut s'agir soit d'un épéu, soit d'une des armes étranges décrites dans les sections « l'Ordre Esotérique de Dagon » ou « les Tunnels des Contrebandiers » du scénario Le Raid.

UN MILITAIRE ASSASSINE

Un officier de la Navy horriblement mutilé

Boston – C’est au petit matin que le corps du capitaine Baird, officier de la Navy basé à Boston, a été retrouvé dans son logement, situé au sein du casernement des forces armées. Le corps présentait de nombreuses traces de mutilations, et semble avoir été victime d’un acharnement bestial.

Les enquêteurs de la Navy ont indiqué posséder une piste sérieuse, mais se sont pour l’instant refusé à de plus amples commentaires.

Aide de jeu : Retour nn°1 - Article de journal

ACCIDENT MORTEL SUR LA ROUTE DE NEWBURYPORT

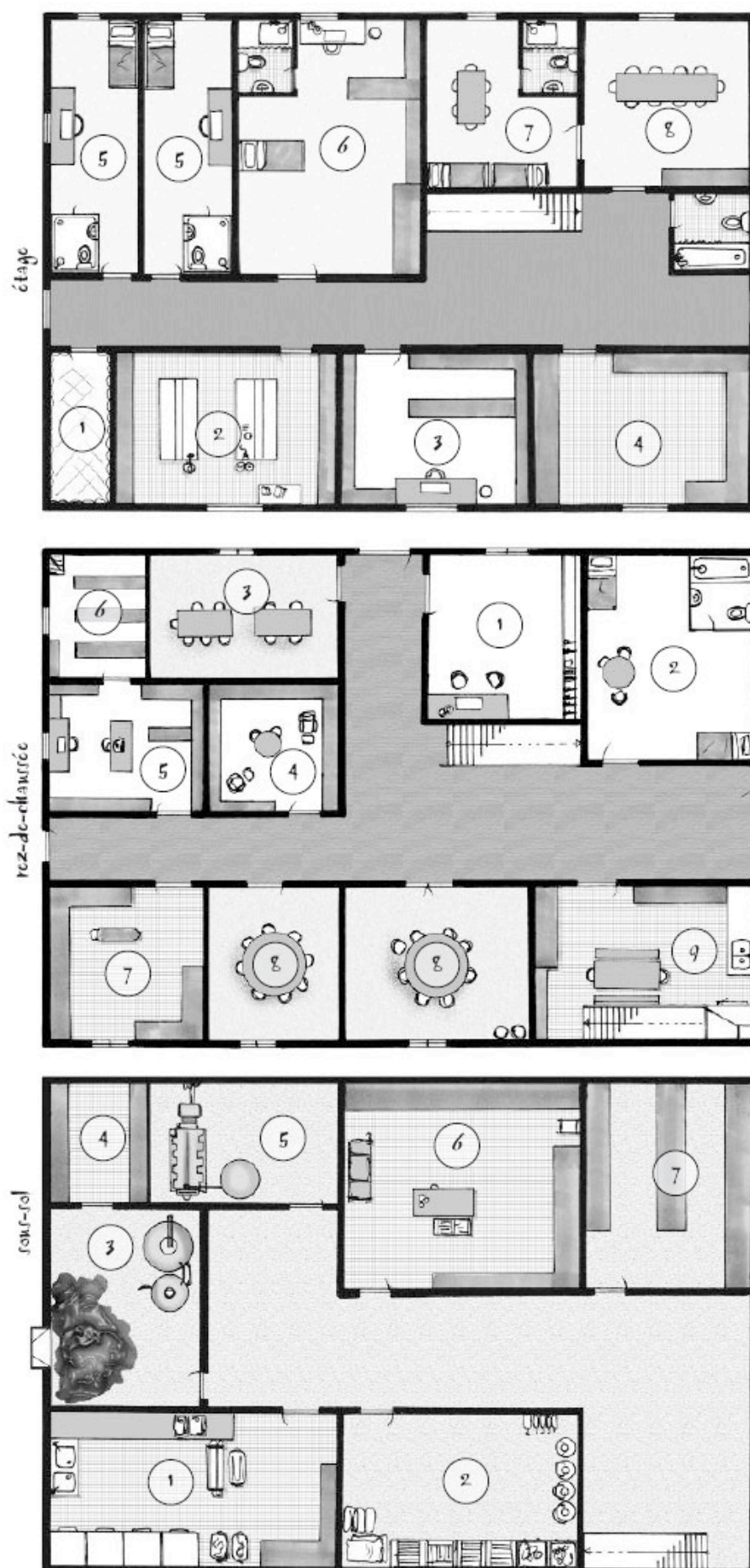
Le vagabond percuté trouve la mort

Arkham. C’est dans la nuit de lundi à mardi qu’un accident tragique a eu lieu sur la route reliant Newburyport à Arkham. Un homme, visiblement un vagabond, a été percuté par le véhicule de M. Pherson, un visiteur de commerce qui se rendait à Arkham pour affaires. La victime, transportée d’urgence au centre médical d’Arkham, est mort de ses blessures sans avoir eu le temps de dévoiler son identité. Les policiers ont auditionné Mr Pherson qui n’a pas été inquiété. Le vagabond, aux dires de la police, se déplaçait de façon incohérente et la responsabilité du chauffeur ne saurait être mise en cause.

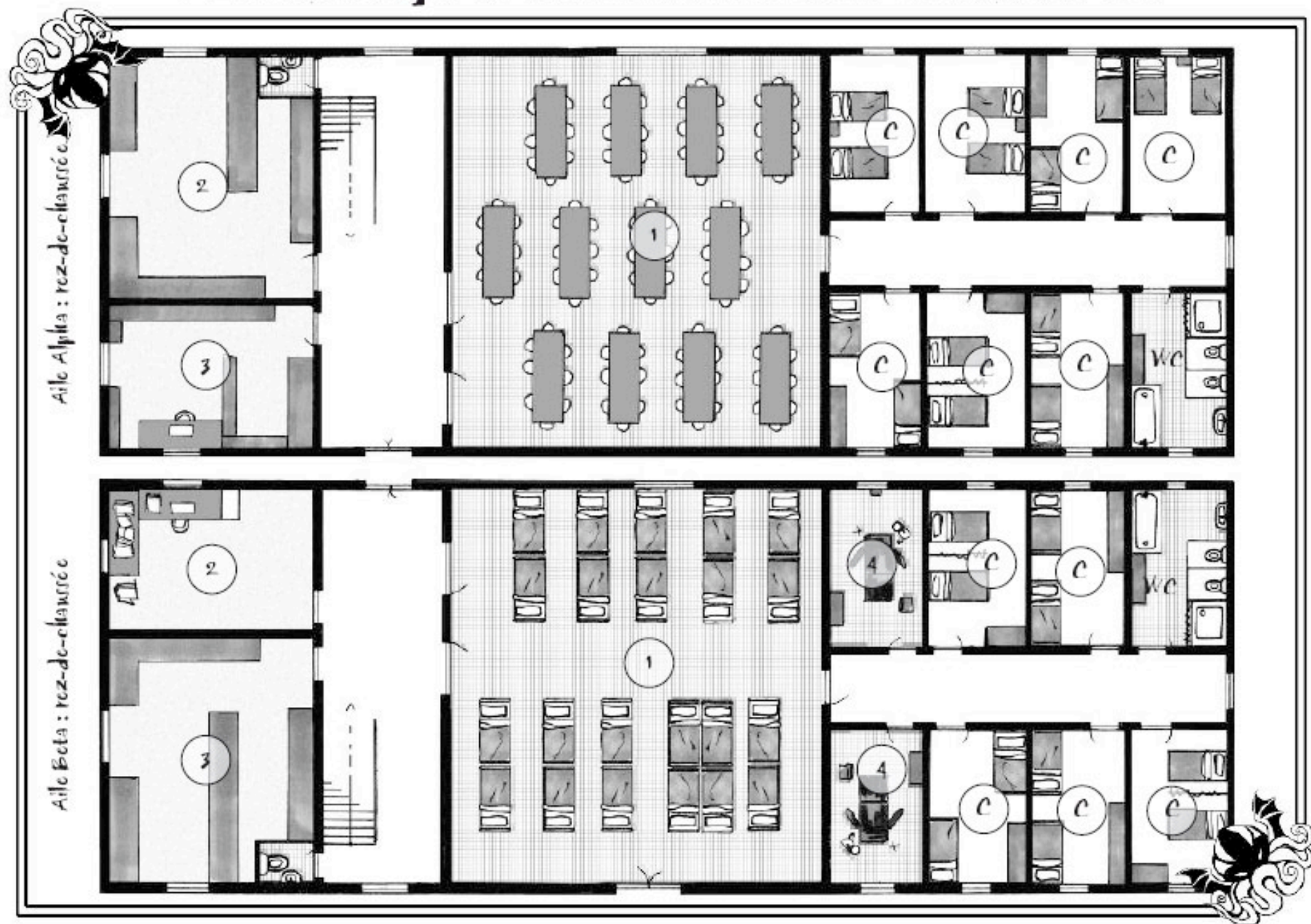
Le détective Harden a ajouté que la victime semblait souffrir d’une maladie dégénérative, qui pourrait expliquer son comportement.

Aide de jeu : Retour n°2 : article de journal de l’Avertisseur d’Arkham

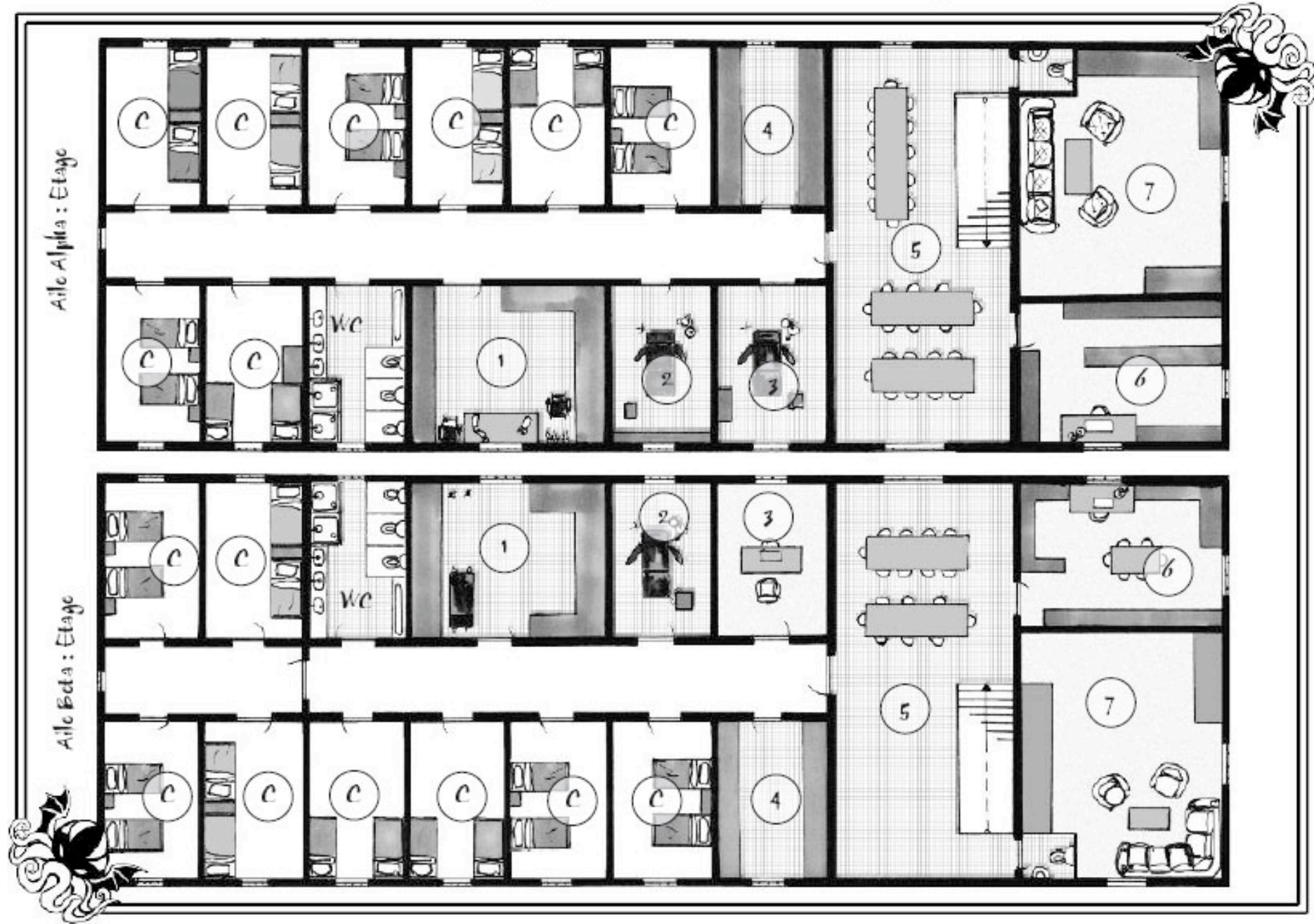
Centre Green - Bâtiment principal

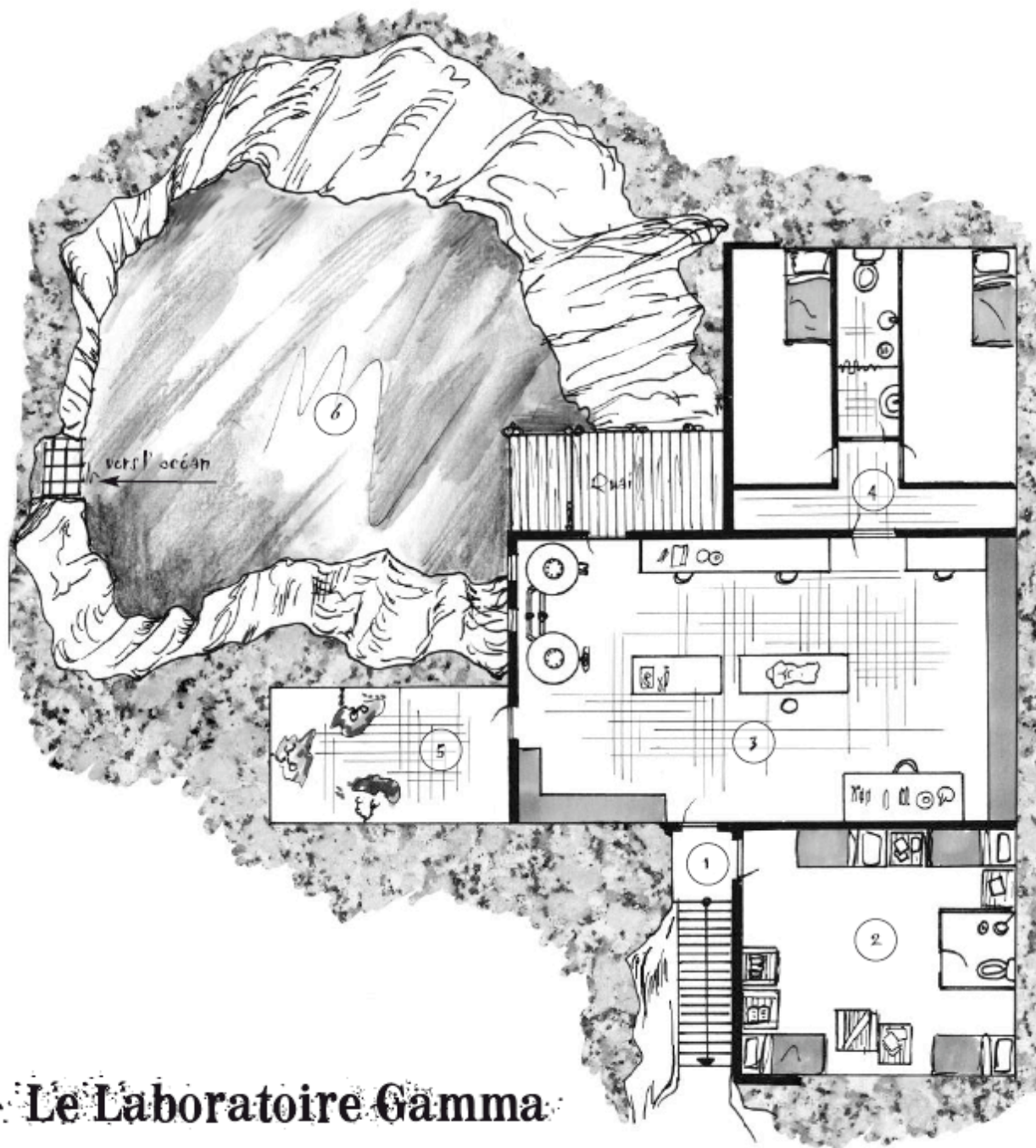


L'Aile Alpha et beta : rez-de-chaussée

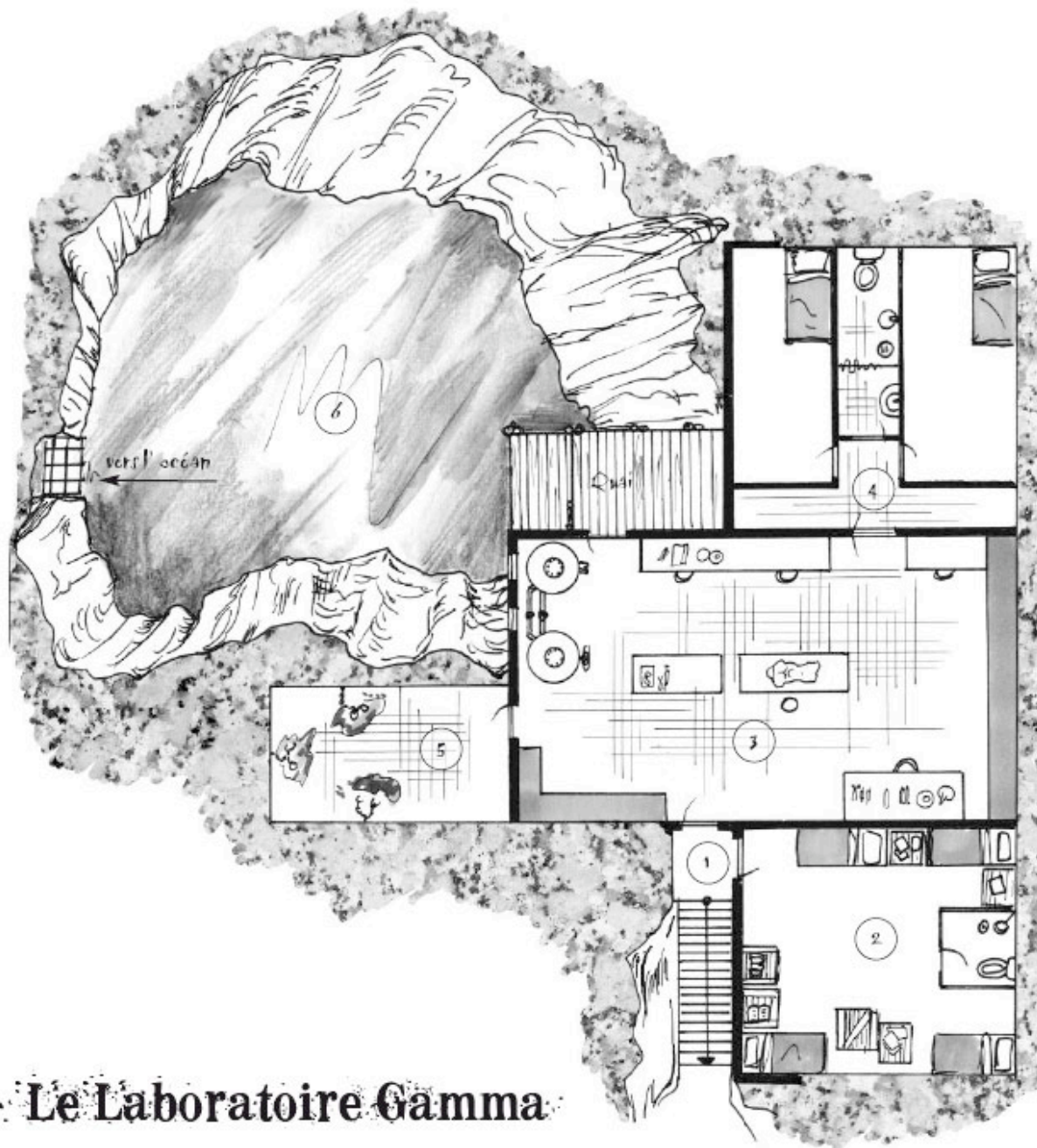


L'Aile Alpha et beta : étages





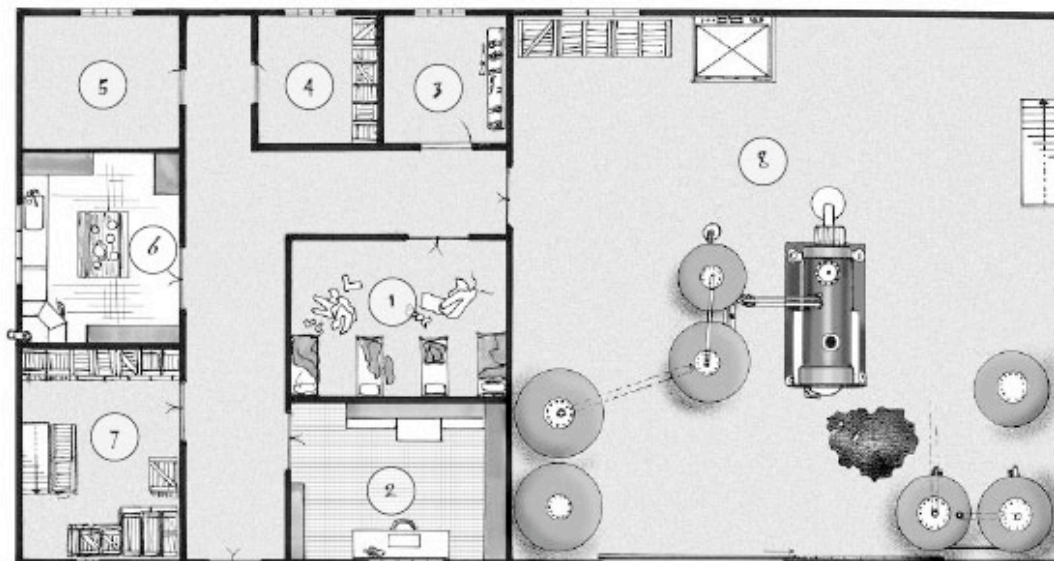
Le Laboratoire Gamma



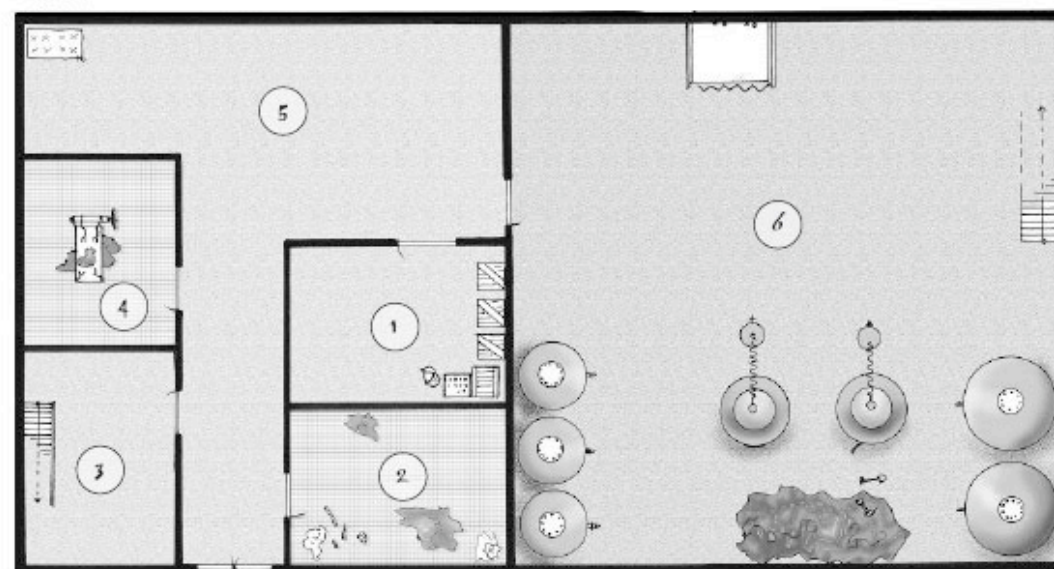
Le Laboratoire Gamma

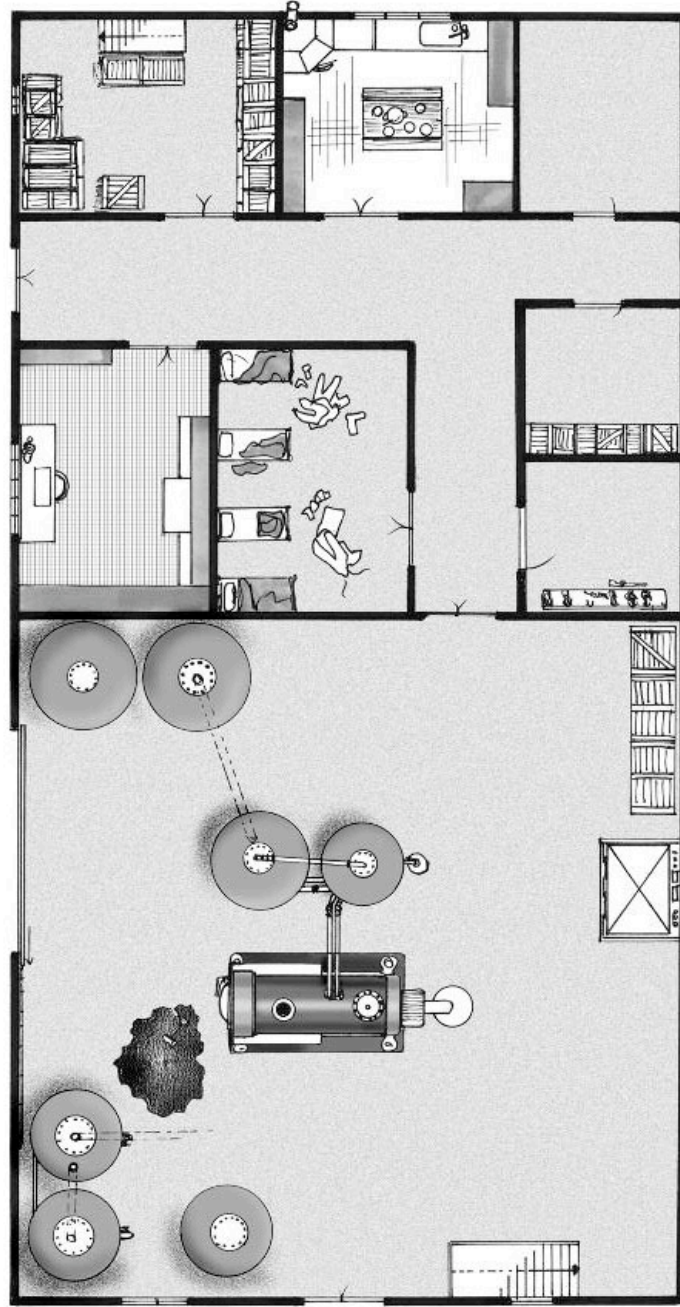
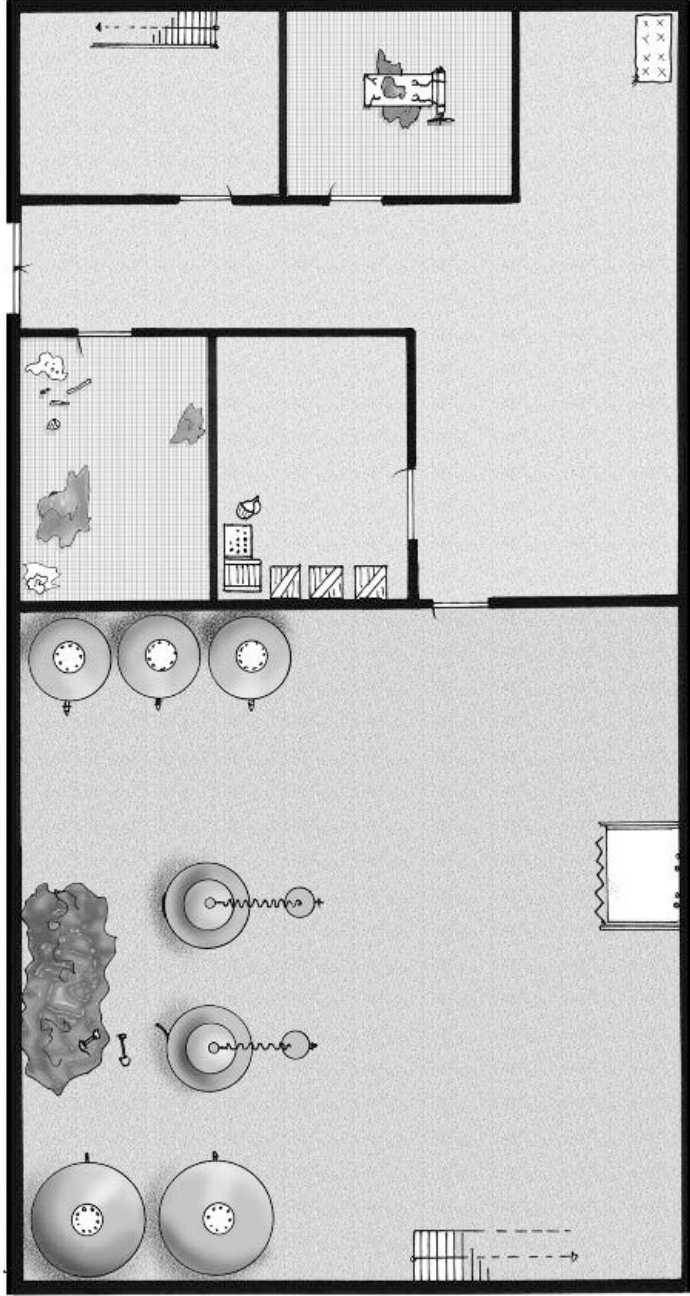
La Conserverie de poisson O'Driscoll

Rez-de-chaussée



Sous-sol





CENTRE D'ACCUEUIL PSYCHIATRIQUE D'INNSMOUTH

FICHE d'ADMISSION DE PATIENT

Date d'admission date du raid + 8 mois Numéro d'Identification du Patient B 218

Nom du Patient William Murphy
Nom du tuteur légal _____
Adresse 12, Killigham Avenue
Ville Boston Etat Massachussets
Date de naissance 3 Janvier 1899
Médecin traitant Dr Trelawnee

Diagnostic préliminaire
PATIENT RAID/ Paranoïa aiguë, violence, imagination débordante.
Névrose post-traumatique
Etat physique: normal + +

Evolution du cas
médic: Strantazepam 3mg, Tragizan 1 mg.
2 s: dégradation: pense que nous faisons partie d'un complot le visant..
6 s: Stat.
9 s: Stat. Refuse de parler aux médecins. Contention nécessaire.
12 s: amélioration.
15 s: am. Str 2mg, tra 1mg
17 s: am++ Str 1mg. ???
19 s: rémission.

Date de sortie date du scénario - 3 semaines.

La signature de ce document donne l'autorisation au Centre d'Accueil Psychiatrique d'Innsmouth de prodiguer au patient sus-nommé des soins et traitements adaptés aux désordres mentaux pathologiques. La signature de ce document exonère le centre d'accueil d'Innsmouth de sa responsabilité pour toutes les blessures ou accidents pouvant survenir dans le cadre du traitement. L'institution se réserve le droit de mettre fin au traitement et de confier le patient concerné à un autre organisme d'état ou à son tuteur légal.

Signature du Médecin-Chef

Trelawnee
Mackey

Signature du tuteur légal

CENTRE D'ACCUEUIL PSYCHIATRIQUE D'INNSMOUTH

FICHE d'ADMISSION DE PATIENT

Date d'admission date du raid + 9 mois Numéro d'Identification du Patient B 227

Nom du Patient Lucas D. Mackey
Nom du tuteur légal idem
Adresse 117, Covenant Lane
Ville Boston Etat Massachussets
Date de naissance 19 Mai 1884
Médecin traitant Dr Trelawnee

Diagnostic préliminaire
PATIENT RAID/ Semble souffrir de tendances suicidaires pathologiques.
Névrose post-traumatique. Semble jouer un rôle pour cacher ses sentiments.
Etat physique: normal +

Evolution du cas
médic: Strantazopam 2mg, Lesothine.
3 s: état stationnaire.
6 s: nette amélioration, St lmg
8 s: rémission spectaculaire.

Date de sortie date du scénario - 2 semaines.

La signature de ce document donne l'autorisation au Centre d'Accueil Psychiatrique d'Innsmouth de prodiguer au patient sus-nommé des soins et traitements adaptés aux désordres mentaux pathologiques. La signature de ce document exonère le centre d'accueil d'Innsmouth de sa responsabilité pour toutes les blessures ou accidents pouvant survenir dans le cadre du traitement. L'institution se réserve le droit de mettre fin au traitement et de confier le patient concerné à un autre organisme d'état ou à son tuteur légal.

Signature du Médecin-Chef Trelawnee Mackey Signature du tuteur légal _____

Galerie PNJ : scénario Retour Innsmouth



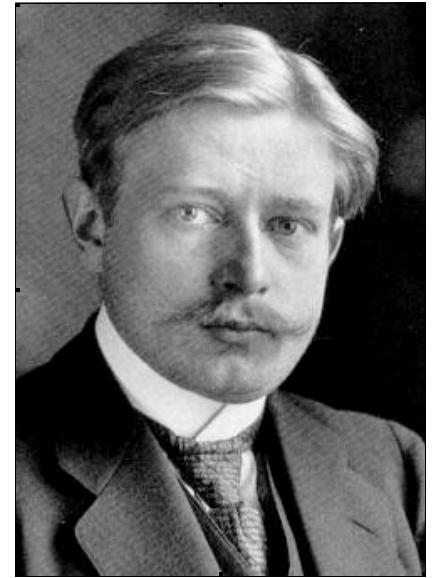
Mr Pitt



Amos Humphries



Docteur Malcolm Sealand



Dr Roscoe Blint