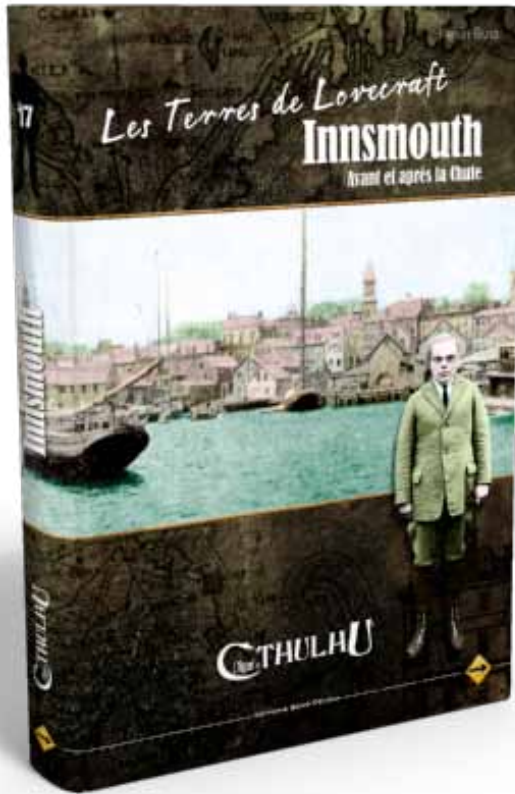


# CTHULHU

L'Appel de

6<sup>E</sup> ÉDITION FRANÇAISE



## Le Raid sur Innsmouth : Objectif 6

### Introduction

*Vous trouverez ici la description du sixième objectif évoqué à la fin du briefing du Raid sur Innsmouth (page 195 d'Innsmouth). Cet objectif fut décrit dans la seconde édition révisée d'Escape from Innsmouth (VO) mais n'avait pas été intégré dans la nouvelle version française de Sans-Détour ; l'omission est désormais réparée et cette édition est donc désormais la plus complète qui soit.*

*L'intégration de cet objectif dans le Raid est assez simple et ne perturbe que très peu la trame originelle. Il suffit en fait de substituer la séquence de jeu décrite dans le Raid en page 192 de l'ouvrage de Sans-Détour par celle décrite ci-dessous, et de mentionner l'objectif au cours du Briefing.*

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR

Auteur : *Escape from Innsmouth* - Kevin Ross  
Traduction : Olivier « Zool » HEZEQUES  
Relecture et maquette : Lisette Hanrion



## La séquence de jeu

Voici la séquence de jeu à substituer à celle décrite en page 192 d'*Innsmouth*.

Première partie	Deuxième partie	Troisième partie
1 Les tunnels des contrebandiers	1 Y'ha-nthlei	1 Le manoir des Marsh
2 Y'ha-nthlei	2 Le Récif du Diable	2 La raffinerie Marsh
3 Le Récif du Diable	3 Les tunnels des contrebandiers	3 Le Récif du Diable
4 Le manoir des Marsh	4 La raffinerie Marsh	4 Y'ha-nthlei
5 L'Ordre Ésotérique de Dagon	5 Le manoir des Marsh	5 L'Ordre Ésotérique de Dagon
6 La raffinerie Marsh	6 L'Ordre Ésotérique de Dagon	6 Les tunnels des contrebandiers

**Objectif 6 : La Raffinerie Marsh.** Des agents du Département du Trésor Américain doivent investir la raffinerie Marsh et récupérer des documents importants, saisir l'or et capturer le responsable de la raffinerie avant de la détruire à l'aide de charges explosives. Les agents sont dirigés par le directeur du Bureau d'Investigation J. Edgar Hoover. Une bonne condition physique (Points de Vie) et des compétences de combat développées sont recommandées.

## Briefing

*De même lors du Briefing, il ne faut pas tenir compte de la dernière phrase du paragraphe en page 195 (qui indique simplement qu'il existe un sixième objectif auquel les joueurs ne peuvent participer) et insérer la partie suivante entre la présentation de l'Objectif 2, (L'hôtel particulier des Marsh) et l'Objectif 3 (Les tunnels des contrebandiers) :*

« Là, le major Maines et ses hommes partiront de leur côté et remonteront vers le Nord où se trouve leur objectif. »

« Pendant ce temps, deux voitures pleines d'agents du Département du Trésor pénétreront dans Innsmouth par le Sud, traverseront la rivière, et entreranno de force dans la raffinerie d'or des Marsh. Le Directeur du Bureau d'Investigation Hoover et l'agent Mackey conduiront cette mission. Ils devront s'emparer de tout responsable ou document qu'ils pourront trouver, ainsi que toute réserve d'or qu'ils pourraient découvrir. Ils devront ensuite détruire complètement le bâtiment à l'aide de charges explosives. »

Rothler se tourne ensuite vers le jeune lieutenant Doud, sagement assis.

## Objectif Six :

### La raffinerie Marsh

Cette partie du raid implique des agents du Département du Trésor Américain sous les ordres de J. Edgar Hoover lui-même. Leurs objectifs sont de pénétrer au sein de la raffinerie Marsh, de saisir autant d'or que possible, de confisquer tout document important, et de capturer le responsable de la raffinerie Jacob Marsh (si possible). La raffinerie devra ensuite être détruite à l'aide de charges explosives à retardement. Les agents ont pour instruction de prendre Jacob Marsh vivant, mais cela ne s'applique pas aux autres hybrides qu'ils pourraient rencontrer dans la raffinerie.

J. Edgar Hoover et Lucas Mackey dirigent cette partie du raid. Ils disposent de six agents du Trésor sous leurs ordres.

### Les assaillants de la raffinerie Marsh

Huit agents du Département du Trésor participent à cette mission. J. Edgar Hoover et Lucas Mackey sont des PNJ joués par le gardien. Les joueurs peuvent choisir de tenir le rôle de l'un des six agents restants s'ils le désirent, ou éventuellement faire participer leur personnage à cette mission.

#### J. Edgar Hoover

Hoover est à la tête du Bureau d'Investigation (qui deviendra le *Federal Bureau of Investigation* – FBI – en 1935) depuis presque quatre ans maintenant. C'est un officier de police strict et intransigeant, et il attend la même chose de ses hommes.

Pour l'instant, Hoover ne croit pas aux rumeurs d'hommes-poissons et de cultes païens qui courent sur Innsmouth. Néanmoins, il considère les événements étranges qui se sont déroulés dans la ville avec suspicion. Sa théorie est que la ville entière est gangrenée par la criminalité, cachant des activités illégales de distillation et de contrebande d'alcool, ainsi que d'autres délits. Il pense que les légendes qui courent sur Innsmouth sont une ruse conçue pour garder les étrangers à l'écart, et que les disparitions d'étrangers sont liées au fait qu'ils ont été témoins des activités illégales de la ville. Il est méthodique et pince-sans-rire tout au long du scénario, et ne tolérera aucun acte inconsidéré ou risqué de la part de l'investigateur civil.

Etonnamment, l'expérience d'Hoover à Innsmouth ne modifiera que très peu ses théories. Au cours des années qui suivent, il deviendra encore plus obsédé par sa croisade contre les criminels – ainsi que de plus en plus paranoïaque.

#### Lucas Mackey

Lucas Mackey a mené des investigations au cœur d'Innsmouth pendant plusieurs mois sous couverture, se faisant passer pour un inspecteur du travail, période au cours de laquelle les investigateurs ont pu éventuellement le rencontrer. Amical et bon vivant, Mackey est tout le contraire de l'austère Hoover.

### Personnages secondaires

#### Mark « Eddie » Drotos

Drotos est nouveau au sein du Département du Trésor, et c'est sa première affectation. C'est pourquoi il fait tout son possible pour plaire mais il est enclin à commettre des erreurs. L'agent Ashbrook garde un œil protecteur sur lui, mais malgré tout, il y a 30% de chances cumulatives par partie de ce scénario (30% au cours de la 1<sup>ère</sup> partie, 60% au cours de la 2<sup>e</sup> partie, etc.) que Drotos commette une erreur fatale : il peut tomber à cours de munitions à un moment critique, se jeter dans la gueule du loup, ou ne pas repérer un ennemi pourtant visible. Drotos est mince, anxieux, et risque de fondre en larmes de terreur si les choses tournent mal. S'il sombre dans la folie, il devient apathique et indécis.

#### Scott Conner

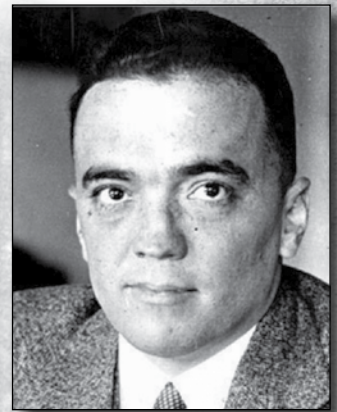
Conner est un homme large et bien charpenté, qui a toujours le mot pour rire. Cependant, il sait se tenir quand il le faut. Il est méthodique, inflexible et précis. Conner ne croit qu'aux faits concrets et réels, mais ne croit pas aux théories occultes et fumeuses et aux rumeurs d'hommes-poissons.

#### Jonathan Ashbrook

Pâle et dégingandé, Ashbrook porte habituellement un trench-coat crasseux ouvert, un chapeau mou incliné, et fume avec une intensité fiévreuse. C'est un homme colérique, agressif et coriace malgré sa frêle carrure. Ashbrook est connu pour ses multiples incartades volontaires aux règlements, et il a hérité d'une réputation de franc-tireur. C'est un titre qui lui plaît.

#### Peter Hill

Hill est jeune homme aux cheveux blonds-roux à l'expression stoïque, et à la personnalité calme et réservée. Il porte habituellement un costume croisé impeccable sous son trench-coat. Hill observe les choses rapidement mais attentivement, et ne prend pas de décision précipitée ou inconsidérée. Il préfère garder le silence et laisser ses résultats parler pour lui. C'est un agent plein de talent, qui se consacre entièrement à la cause pour laquelle il combat.



### J. Edgar Hoover

33 ans, Directeur du Bureau d'Investigation

#### Caractéristiques

FOR	13	Puissance	65%
CON	15	Endurance	75%
TAI	12	Corpulence	60%
INT	16	Intuition	80%
POU	13	Volonté	65%
DEX	13	Agilité	65%
APP	14	Prestance	70%
EDU	16	Connaissance	80%

#### Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	14
Santé mentale	50

#### Compétences :

Athlétisme	30%
Baratin	60%
Comptabilité	40%
Conduite	65%
Discrétion	40%
Droit	75%
Ecouter	50%
Persuasion	70%
Pister	15%
Premiers Soins	45%
Psychologie	50%
Sciences Occultes	10%
Se Cacher	35%
Trouver Objet Caché	55%

#### Combat :

• Bagarre	50%
• Dégâts 1D3+Impact	
• Lutte	50%
• manœuvres de lutte	
• Pistolet Colt 45	75%
• Dégâts 1D10+2	
• Pistolet-mitrailleur	40%
• Thompson « Tommy Gun cal. 45 »	
• Dégâts 1D10+2	



## David Frushour

Frushour est un type aux cheveux noirs clairsemés, dont les vêtements froissés et l'apparence générale trahit une profonde lassitude. Il souffre d'une blessure au genou infligée au cours de sa dernière affectation - affectation au cours de laquelle quelque chose l'a perturbé au point de transformer le blagueur qu'il était en nihiliste austère.

## Robert Williams

L'agent Williams un homme petit et trapu, aux cheveux roux-orangés, aux mains puissantes et aux traits finement ciselés. Sa bonne tête et sa bonne humeur incitent souvent ses adversaires à le sous-estimer. Williams passe une bonne partie de son temps à s'entraîner au gymnase, affûtant son corps à la perfection. Son attitude volontaire l'amène parfois à prendre des décisions téméraires (mais jusqu'ici sans conséquences).

## Équipement Personnel

Les investigateurs reçoivent un pistolet automatique cal. 45 et des chargeurs supplémentaires. Chaque agent du Trésor est armé d'un pistolet automatique cal. 45, d'un fusil à pompe cal.12 ou d'un pistolet-mitrailleur Thompson « Tommy Gun » cal. 45, de deux paires de menottes, et d'une grenade à main. Les agents Conner, Ashbrook, Hill et Williams transportent chacun un sac de démolition destiné à détruire la raffinerie. Ces charges explosives comportent un retardateur mécanique qui peut être réglé de quelques secondes à 60 minutes maximum ; chaque charge a une aire d'effet de 6 mètres et inflige 10D6 points de dégâts à toute cible présente dans l'aire d'effet. Deux ou trois charges correctement placées seraient suffisantes pour détruire la raffinerie. Le coffre des berlines contient un fusil à pompe supplémentaire, différents types de munitions (cal. 45 et cal. 12), ainsi que quatre haches d'incendie.

## Première partie : A l'Assaut !

La mission débute à bord d'une berline transportant Hoover, Drotos ainsi que l'éventuel investigateur, approchant d'Innsmouth par le Sud. Un second véhicule, transportant Hill, Frushour et Williams suit de près. Lorsqu'ils atteignent les faubourgs de la ville, les berlines tournent dans Main Street. Arrivés au pont de Main Street, juste en dessous de la raffinerie, ils sont rejoints par les agents Mackey, Ashbrook et Conner, à bord d'un camion équipé d'une lame de chasse-neige fixée à l'avant. Le

camion prend la tête du convoi et traverse le Manuxet avant de tourner dans Drake Avenue. Conner accélère alors vers le portail de la raffinerie, suivi de près par les deux berlines.

Deux camions plateaux sont accostés aux quais de chargement. Des hybrides font la navette entre la raffinerie et les camions, chargeant des lingots d'or à bord. Deux hybrides se trouvent à l'arrière de chaque camion, empilant l'or et le couvrant à l'aide de bâches. Lorsque le camion des agents du Trésor atteint le portail, l'un des hybrides en faction donne l'alarme.

Tandis que les véhicules gouvernementaux défoncent le portail et s'engouffrent dans la cour de la raffinerie, les hybrides se déploient en position défensive, s'abritant derrière les camions et les quais. Conner se place en travers pour éviter que les camions ne puissent prendre la fuite ; les berlines se positionnent de part et d'autre du camion gouvernemental, et tous les agents sautent des véhicules et se mettent à l'abri.

Il y a neuf hybrides au total, y compris le veilleur de nuit Robert Ballant ; vous trouverez à la fin de la description du raid, en page 249, une liste de caractéristiques d'hybrides à utiliser. Tous les hybrides utilisent des revolvers cal. 38 (occasionnant 1D10 points de dégâts), tandis que Ballant s'appuie sur son fusil de chasse cal. 12 pour fournir un tir de couverture. En raison du grand nombre d'abris à disposition du commando et des hybrides, toutes les attaques effectuées à l'aide d'une arme à feu subissent un malus de 15%. Si l'un des protagonistes effectue une maladresse lors d'un tir, il faut effectuer un test de *Chance à 60%*. En cas d'échec, le tireur a touché accidentellement le réservoir d'essence de l'un des véhicules. Celui-ci explose alors dans une boule de feu, infligeant 3D6 points de dégâts à quiconque se trouve à moins de 10 mètres de l'explosion, à moins de réussir un jet d'*Athlétisme* (ce qui réduit dans ce cas les dégâts à 1D8).

Une fois les hybrides hors de combat, les agents peuvent pénétrer à l'intérieur de la raffinerie en passant par les halls de réception et d'expédition de la raffinerie. Ces zones - actuellement vides - sont décrites au début de la deuxième partie. Pour l'instant, la première partie se termine alors que les agents qui réussissent un test de *Trouver Objet Caché* aperçoivent le jeune Jacob Marsh - les mains pleines de dossiers et de papiers - disparaissant dans une cage d'escalier à côté du monte-charge.

*Rendez-vous à la deuxième partie de l'Objectif n°5 : Y'ha-nthlei*

## Lucas Mackey

44 ans, Agent du Trésor

### Caractéristiques

FOR	13	Puissance	65%
CON	12	Endurance	60%
TAI	14	Corpulence	70%
INT	15	Intuition	75%
POU	14	Volonté	70%
DEX	12	Agilité	60%
APP	12	Prestance	60%
EDU	15	Connaissance	75%

### Valeurs dérivées

Impact	+2
PV	13
SAN	60

### Compétences :

Athlétisme	40%
Baratin	45%
Comptabilité	25%
Conduite	45%
Discretion	45%
Droit	55%
Ecouter	55%
Persuasion	40%
Pister	20%
Premiers Soins	40%
Psychologie	35%
Sciences Occultes	15%
Se Cacher	40%
Trouver Objet Caché	55%

### Armes :

• Bagarre (1D3+impact)	55%
• Lutte (manœuvres de lutte)	50%
• Pistolet Colt 45 (1D10+2)	75%
• Fusil à pompe cal.12 (4D6/2D6/1D6)	45%

## Deuxième partie :

### À l'Intérieur de la Raffinerie

Tandis que l'investigateur et les agents progressent dans la raffinerie, ils peuvent remarquer que peu d'équipements fonctionnent. La plupart des machines sont hors d'usage, couvertes de poussière et de rouille. La raffinerie est envahie par la fumée, la chaleur et par une odeur de transpiration, d'eau de mer et aussi curieusement, de poisson.

### Fonctionnement de la Raffinerie

Le minerai brut est soit chargé sur le tapis du convoyeur, ou bien déversé dans la cuve de cyanure. Le convoyeur transporte les matériaux jusqu'au broyeur, puis le minerai concassé est envoyé dans le séparateur (qui sépare les déchets du minerai). Le minerai est ensuite fondu et transféré en fusion vers la fonderie, où il est façonné et moulé sous forme de lingots. Si le procédé de *cyanuration* est utilisé, le minerai est séparé des déchets au sein de la cuve, puis transporté par des canalisations pour être fondu. Après avoir été moulé sous forme de lingots, le produit fini est ensuite transféré dans le hall d'expédition avant d'être déménagé.

### Rez-de-chaussée

#### Hall de réception

Au sein de cette zone se trouvent le convoyeur qui monte vers le broyeur, ainsi que la cuve de cyanure et ses appareillages. Aucun de ces mécanismes ne semble avoir servi depuis des années. La cuve de cyanure contient quelques dizaines de centimètres

d'une solution caustique diluée recouverte d'une fine pellicule réfléchissante.

Si le broyeur est visité, l'édifice grinçant qui l'abrite est festonné de toiles d'araignées et couvert de suie. Le broyeur est inutilisable en raison de l'état de ses mécanismes, rouillés ou brisés, et de ses courroies pourries.

#### Hall d'expédition

Cette zone n'accueille que quelques grandes caisses (contenant d'anciennes pièces détachées de machines) et trois piles de lingots d'or à même le sol glacé. Il y a 27 lingots en tout, que les hybrides tentaient de protéger. Hoover ordonne à l'un des agents du Trésor, et peut-être aussi à l'investigateur, de commencer à charger l'or à l'arrière de leur camion.

Une volée de marches en acier (par lesquelles Marsh a pris la fuite) s'enfonce vers le premier sous-sol, à côté d'un imposant monte-charge qui occupe tout un pan de mur, face à la lourde porte coulissante métallique qui mène au hall de réception.

### Premier sous-sol

#### Fusion

Ce niveau est occupé par les installations de fusion de la raffinerie. Plusieurs énormes machines envahissent le sol, reliées par des convoyeurs, des cuves et des canalisations. Toutes présentent des signes d'utilisation récente. Le minerai en fusion est acheminé dans la partie nord de l'installation où il est descendu vers la fonderie grâce à d'énormes seaux noirs. Plusieurs passerelles métalliques s'entrecroisent en hauteur, permettant d'accéder aux seaux, aux canalisations et aux imposantes machines.

## Mark

### « Eddie » Drotos

28 ans, Agent du Trésor

#### Caractéristiques

FOR	12	Puissance	60%
CON	14	Endurance	70%
TAI	13	Corpulence	65%
INT	14	Intuition	70%
POU	11	Volonté	55%
DEX	14	Agilité	70%
APP	13	Prestance	65%
EDU	15	Connaissance	75%

#### Valeurs dérivées

Impact	+2
PV	14
SAN	55

#### Armes :

• Bagarre	40%
• Dégâts 1D3+impact	
• Lutte	40%
(manœuvres de lutte)	
• Pistolet Colt 45	40%
• Dégâts 1D10+2	
• Fusil à pompe cal.12	40%
• Dégâts 4D6/2D6/1D6	

#### Compétences :

Athlétisme	25%
Baratin	35%
Comptabilité	15%
Conduite	40%
Discrétion	25%
Droit	50%
Ecouter	40%
Persuasion	35%
Pister	10%
Premiers Soins	30%
Psychologie	10%
Se Cacher	30%
Trouver Objet Caché	30%





## Scott Conner

42 ans, Agent du Trésor

### Caractéristiques

FOR	14	Puissance	70%
CON	14	Endurance	70%
TAI	15	Corpulence	75%
INT	14	Intuition	70%
POU	12	Volonté	60%
DEX	11	Agilité	55%
APP	12	Prestance	60%
EDU	15	Connaissance	75%

### Valeurs dérivées

Impact	+2
PV	15
SAN	60

### Armes :

• Bagarre	55%
• Dégâts 1D3+Impact	
• Lutte	45%
(manœuvres de lutte)	
• Pistolet Colt 45	55%
Dégâts 1D10+2	
• Pistolet-mitrailleur	45%
Thompson « Tommy Gun » cal. 45	
Dégâts 1D10+2	

### Compétences :

Athlétisme	45%
Baratin	45%
Comptabilité	20%
Conduite	55%
Conduite (Poids Lourd)	65%
Discrétion	35%
Droit	55%
Ecouter	45%
Explosifs	60%
Persuasion	50%
Pister	25%
Premiers Soins	45%
Psychologie	30%
Se Cacher	50%
Trouver Objet Caché	50%

Hoover désigne alors Mackey pour mener Drotos, Hill et Williams sur les passerelles afin de s'occuper d'éventuels tireurs embusqués, et constituer un second front dans l'éventualité d'une attaque coordonnée. Le reste des agents, tout en restant à portée de vue, avance au sol avec prudence. Au milieu des claquements métalliques et des vibrations générés par les équipements, les tests d'*Ecouter* peuvent permettre néanmoins de déceler des bruits de pas. Un test sous *Trouver Objet Caché* réussi permet d'apercevoir Jacob Marsh descendant une échelle près du mur sud, et disparaissant dans une cage d'escalier.

Marsh a délibérément choisi ce chemin dans le but d'attirer ses poursuivants au cœur des installations de fusion. Quatre hybrides armés de revolvers cal. 38 guettent le groupe pour lui tendre une embuscade. Une réussite spéciale à un test de *Trouver Objet Caché* de la part de l'investigateur ou d'un agent permet de repérer au moins l'un des hybrides avant l'attaque. Si deux des hybrides sont tués, les deux autres se rendent rapidement et sont appréhendés par les agents.

### A propos des passerelles

Les passerelles qui équipent les trois sous-sols de la raffinerie sont situées à près de 8 mètres de hauteur et sont juste assez larges pour accueillir une personne. Les escaliers situés à l'est (à côté du monte-charge) permettent d'accéder aux passerelles des deux premiers sous-sols via un étroit palier ; les marches continuent ensuite jusqu'au sol. Les escaliers situés au sud évitent les passerelles. Il y a au moins une échelle sur chaque mur qui permettent aussi d'accéder aux passerelles. On ne peut accéder aux passerelles du troisième sous-sol que par le biais du seul escalier qui mène à ce niveau au sud-ouest, et on ne peut accéder au sol de ce niveau que via une échelle.

Les passerelles disposent de rambardes à hauteur de taille. Effectuer certaines actions risquées, comme courir ou combattre, nécessitent d'effectuer des tests d'*Agilité* ou d'*Athlétisme* pour éviter de tomber de la passerelle. Ce jet ne s'applique pas aux hybrides, qui utilisent ces passerelles en permanence. Chuter de l'une des passerelles inflige 2D8 points de dégâts.

### Second sous-sol

#### Fonderie

Ce niveau contient toutes les installations destinées à fondre l'or. Deux grands fours occupent le centre de la pièce, là où l'or est acheminé et fondu. La chaleur qui règne dans la fonderie est étouffante, oppressante comme un mur compact.

Un test de *Trouver Objet Caché* réussi permet d'apercevoir Jacob Marsh fonçant entre les

machines, et se dirigeant précipitamment vers une porte qui s'ouvre dans le mur ouest. Il laisse tomber ses papiers en actionnant maladroitement la poignée de la porte, l'ouvre violemment et tente de récupérer ses documents. Alors que les investigateurs se rapprochent, il abandonne la plupart des dossiers éparpillés sur le sol et disparaît à travers la porte.

Marsh dispose de sept hybrides à ses ordres dans la fonderie. Trois d'entre eux se trouvent sur les passerelles, les autres sont dispersés au sol. La réussite d'un test de *Trouver Objet Caché* à -20% permet de repérer les hybrides avant qu'ils ne puissent surprendre les agents. Les hybrides font usage de revolvers cal. 38 ou s'engagent au corps-à-corps (à l'aide de morceaux de tuyaux, de gourdins ou de couteaux), avec l'intention de projeter leurs adversaires dans l'un des fours en furie, ou dans le bac d'or fondu. Si cela se produit, la mort est instantanée. Les hybrides se rendent si au moins trois d'entre eux sont tués. Frushour s'arrête le temps de récupérer les documents tombés au sol.

Conner remarque alors une porte à l'ouest sur laquelle est indiquée « entrepôt ». Derrière la porte se trouve une grande pièce remplie de caisses, de coffres et d'étagères chargés d'or. L'or se présente sous la forme d'innombrables et troublantes statues de céphalopodes boursouflés, de merveilleuses tiaras et peignes, et d'étranges articles de joaillerie fantaisistes. Un examen attentif révèle que l'or a une curieuse teinte blanchâtre, qui ne ressemble que vaguement à l'or jaune traditionnel. La pièce est littéralement bourrée à craquer de tonnes de cet or, façonné de manière troublante mais raffiné. Un test réussi en *Mythe de Cthulhu* permet d'identifier l'or comme étant celui des Profonds. Examiner cet étrange trésor extra-terrestre provoque la perte de 0/1D2 points de SAN. Avant de partir, Hoover ordonne à chaque agent de confisquer quelques pièces parmi les plus légères pour servir de preuve.

Sur les traces de Marsh, le groupe descend une étroite volée de marches visqueuses qui s'achèvent sur une nouvelle porte. Elle n'est pas verrouillée, et une autre série de marches se trouvent au-delà du seuil, descendant jusqu'à une passerelle située au-dessus de la centrale électrique de la raffinerie.

### Troisième sous-sol

#### Centrale électrique

A environ 10 ou 12 mètres sous la passerelle se trouvent quatre énormes cuves remplies d'eau. Des centaines de tuyaux, de câbles, de tubes et de lignes électriques jaillissent du sol et du plafond ; tous sont recouverts d'une sorte de mousse apparemment organique ressemblant à du vert-de-gris. Les cuves

sont parsemées de cadrans et de jauges, eux-mêmes envahis par cette moisissure biomécanique.

Un test sous la compétence *Métier : Mécanique* ou *Métier : Electricité* réussi permet de constater que la prolifération de câbles et de fils électriques qui sortent de l'eau indique qu'il s'agit de la source d'énergie de toute l'installation. Mais l'eau est immobile - il n'y a aucun signe d'énergie cinétique quelle qu'elle soit à la surface.

Alors que le groupe médite sur cette singularité, Jacob Marsh est repéré à l'autre bout de la passerelle, debout devant un grand panneau de contrôle, tournant le dos à l'escouade. Marsh attend que le groupe soit arrivé au milieu de la passerelle : il actionne alors rapidement divers interrupteurs et tourne des cadrans sur le pupitre. Un faible bourdonnement commence à monter, tandis que les tuyaux et câbles semi organiques frémissent. La passerelle vibre. L'eau présente dans les cuves et réservoirs commence à onduler. Soudain, un énorme œil jaunâtre s'ouvre dans le liquide, regardant fixement les investigateurs. Plusieurs autres yeux globuleux striés de veines apparaissent, fixes et scrutateurs. Les témoins de la scène perdent 2D3/4D6 points de SAN, tandis que le liquide bouillonnant - la source d'énergie de la raffinerie toute entière - se révèle être un gigantesque Shoggoth !

Marsh traverse en courant la passerelle vers une porte dérobée qui mène au cœur du réseau de tunnels des contrebandiers sous Innsmouth. Cela lui prend un round d'ouvrir la porte. Chaque investigateur ou agent peut tenter de tirer deux fois sur Marsh avant qu'il ne puisse s'échapper définitivement. Chaque tir souffre d'un malus de 10% en raison des vibrations qui animent la passerelle. Un individu sensé pourra tenter de viser spécifiquement les jambes de Marsh, mais il ne pourra alors faire feu qu'une seule fois, et souffrira d'un malus supplémentaire de 10% (soit un malus total de 20%). S'il parvient effectivement à toucher l'une des jambes du fuyard, celui-ci s'écroule au sol, l'empêchant de fuir.

Tandis que les vibrations s'intensifient, des arcs électriques bleutés commencent à courir le long des conduites et des câbles, embrasant l'air. Le Shoggoth bouillonne alors que l'électricité crépite en son sein, des douzaines d'yeux et de bouches béantes se formant spasmodiquement à la surface de sa masse liquide. Les investigateurs ou agents qui réussissent des tests d'*Agilité* ou d'*Athlétisme* peuvent éviter les arcs électriques et atteindre Marsh (s'il a été blessé ou immobilisé) et l'appréhender ; ceux qui échouent au test subissent 2D8 points de dégâts liés à l'électrocution. Alors que le groupe amorce sa retraite, un grand clapotement suivi d'un bruit de suction

envahi la salle, tandis que le Shoggoth s'élève vers la passerelle.

### Rendez-vous à la deuxième partie de l'Objectif n°2 : Le Manoir des Marsh

### Troisième partie : Destruction

Le Shoggoth réagit à l'électricité qui se déverse en lui en se contractant spasmodiquement vers le haut. Façonnant des douzaines de pseudopodes, de tentacules et de membres, il bat frénétiquement l'air, émettant un horrible cri perçant. L'investigateur ou l'agent ayant le plus bas score de POU doit réussir un test de *Chance à 50%*. En cas d'échec, l'un des pseudopodes du Shoggoth percute la passerelle, la brisant en deux. Quiconque se trouve sur la passerelle en perdition doit réussir un test d'*Agilité* à -20% ou d'*Athlétisme* pour éviter une chute mortelle vers le Shoggoth en contrebas. Les deux sections de la passerelle forment un angle droit, la partie centrale brisée étant inclinée vers le bas, vers les cuves. Ceux qui se trouvent sur la passerelle doivent effectuer un test d'*Athlétisme* pour atteindre la section horizontale ou s'arracher par eux-mêmes de la partie brisée.

La taille de la créature, couplée à l'énergie libérée dans les conduites et les entrailles de la raffinerie, provoquent son effondrement, comme si elle se trouvait à l'épicentre d'un séisme. Un test d'*Intuition* réussi permet de comprendre que les contorsions du Shoggoth peuvent compromettre gravement les fondations et la structure de la raffinerie. Comme pour confirmer cela, une partie de la passerelle proche est séparée de la paroi par la chute d'un bloc de ciment.

Le Shoggoth ne s'intéresse pas aux investigateurs, ni aux agents. Il réagit simplement à un stimulus. Le vrai défi est de parvenir à s'échapper avant que la raffinerie ne s'écroule. Le groupe peut tenter de prendre la fuite via les tunnels des contrebandiers derrière la porte dérobée. Si c'est le cas, Marsh tente de les attirer vers la fosse du Shoggoth et ses larves (cf. pages 222-223 d'*Innsmouth*), ou vers des zones à forte concentration de Profonds. Etant donné que l'assaut des tunnels est en cours, il est probable que le groupe rencontre de nombreux Profonds en fuite. Cependant, deux tests réussis d'*Orientation* et de *Chance à 50%*, permettent à l'escouade de trouver un escalier visqueux ou une échelle qui remonte à la surface, via une cave ou un puits.

Si le groupe décide de repartir par où ils sont venus, cela risque d'être difficile et périlleux. La raffinerie semble presque vivante, leur jetant toutes sortes de choses pour les empêcher de fuir. Quelques événements



### Jonathan Ashbrook

35 ans, Agent du Trésor

#### Caractéristiques

FOR	14	Puissance	70%
CON	13	Endurance	65%
TAI	13	Corpulence	65%
INT	14	Intuition	70%
POU	12	Volonté	60%
DEX	13	Agilité	65%
APP	11	Prestance	55%
EDU	15	Connaissance	75%

#### Valeurs dérivées

Impact	+2
PV	13
SAN	60

#### Armes :

• Bagarre (1D3+impact)	70%
• Lutte (manœuvres de lutte)	60%
• Pistolet Colt 45 (1D10+2)	45%
• Fusil à pompe cal.12 (4D6/2D6/1D6)	55%

#### Compétences :

Athlétisme	40%
Baratin	35%
Comptabilité	15%
Conduite	40%
Discrétion	45%
Droit	50%
Ecouter	60%
Explosifs	55%
Persuasion	55%
Pister	15%
Premiers Soins	40%
Psychologie	25%
Sciences Occultes	3%
Se Cacher	50%
Trouver Objet Caché	60%

## Robert Ballant

28 ans, veilleur de nuit

### Caractéristiques

FOR	14	Puissance	70%
CON	13	Endurance	65%
TAI	16	Corpulence	80%
INT	12	Intuition	60%
POU	11	Volonté	55%
DEX	9	Agilité	45%
APP	6	Prestance	30%
EDU	5	Connaissance	25%

### Valeurs dérivées

Impact	+2
PV	15
SAN	0

### Armes :

- Couteau de chasse 60%  
Dégâts 1D4+2+Impact
- Fusil cal. 12 75% (  
Fusil de chasse à double canon  
Dégâts 4D6/2D6/1D6
- Revolver (cal. 45) 65%  
Dégâts 1D10+2

### Compétences :

Discrétion	45%
Ecouter	50%
Esquiver	30%
Se Cacher	50%
Trouver Objet Caché	65%

## David Frushour

30 ans, Agent du Trésor

### Caractéristiques

FOR	11	Puissance	55%
CON	12	Endurance	60%
TAI	13	Corpulence	65%
INT	16	Intuition	80%
POU	12	Volonté	60%
DEX	9	Agilité	45%
APP	11	Prestance	55%
EDU	15	Connaissance	75%

### Valeurs dérivées

Impact	+0
PV	13
SAN	60

### Armes :

- Bagarre 50%  
Dégâts 1D3+Impact
- Lutte 40%  
(manœuvres de lutte)
- Pistolet Colt 45 45%  
Dégâts 1D10+2
- Pistolet-mitrailleur 50%  
Thompson « Tommy Gun » cal. 45  
Dégâts 1D10+2

### Compétences :

Athlétisme	25%
Baratin	50%
Comptabilité	15%
Conduite	45%
Discrétion	25%
Droit	50%
Ecouter	45%
Mythe de Cthulhu	3%
Persuasion	35%
Pister	10%
Premiers Soins	35%
Psychologie	10%
Sciences Occultes	8%
Se Cacher	35%
Trouver Objet Caché	40%

destinés à certains étages spécifiques sont décrits ci-dessous. D'autres sont indiqués un peu plus loin au chapitre « *Faire face au danger* ».

### Traverser le niveau de la Fonderie

Les escaliers situés contre le mur sud sont bloqués par des débris. Alors que le groupe dépasse en courant les installations bourdonnantes, une brusque secousse ébranle le sol. Un test d'*Agilité* à -10% ou d'*Athlétisme* est requis pour garder l'équilibre. Le choc déforme la cuve d'or liquide, déversant un flot d'or en fusion sur le sol. Quiconque échoue à un test d'*Agilité* (à -20 % si le précédent test a déjà été un échec, l'infortuné se trouvant au sol) ou d'*Athlétisme* est balayé par la vague et subit 2D8+4 points de dégâts en raison des brûlures. Même s'il survit, son corps sera à jamais marqué par l'or maudit des Profonds.

### Traverser le niveau de la Fusion

La force de l'énergie libérée par le Shoggoth se ressent ici au travers des énormes seaux dont les attaches se brisent une à une, et tombent du plafond. Les investigateurs et les agents présents dans la zone doivent effectuer des tests d'*Agilité* pour éviter d'être heurtés par l'un des seaux, qui chutent et roulent sur le sol. Quiconque échoue à ce test subit 2D6+2 points de dégâts.

### Faire face au danger

Chaque membre du commando doit effectuer deux tests d'*Agilité* pour chaque étage traversé ou escalier franchi, en raison des tremblements qui secouent le sol et des chutes de débris. Chaque échec occasionne 1D2 points de dégâts sous forme de contusions ou d'éraflures mineures. En outre, le groupe sera confronté à au moins l'un des obstacles suivants à chaque étage traversé.

- Chute de passerelle : si la victime se trouve en dessous, elle doit réussir un test d'*Agilité* à -20% ou d'*Athlétisme* ou subir 1D8 points de dégâts ; si la victime se trouve sur la passerelle lorsqu'elle chute, elle doit réussir un test d'*Athlétisme* ou subir 1D10 points de dégâts.
- Chute d'installations : pour éviter d'être touché par la chute de petites pièces de machines ou d'installations, les investigateurs et les agents doivent réussir un test d'*Agilité* à -20% ou d'*Athlétisme*. En cas d'échec, ils subissent 1D4 points de dégâts.
- Pile de débris : cet obstacle peut être constitué de morceaux de toit ou de mur, de passerelles effondrées ou tordues,

ou de machines renversées. Des tests d'*Athlétisme* sont requis pour escalader la pile et se frayer un passage sûr. Un échec entraîne la perte de 1D3-1 points de dégâts et une chute jusqu'au point de départ de l'escalade.

- Douche de produits chimiques : un tuyau contenant un produit chimique toxique cède, occasionnant 1D4 points de dégâts à ceux qui échouent à un test d'*Agilité* à -20% ou d'*Athlétisme*.
- Affaissement du sol : une section du sol cède et s'affaisse sous les pieds du groupe. Un test d'*Athlétisme* est requis pour sauter et atteindre un sol plus sûr. En cas d'échec, la victime subit 1D6 points de dégâts et doit réussir un test d'*Agilité* pour parvenir à se rattraper *in extremis*, sinon c'est la chute vers l'étage inférieur et la perte supplémentaire de 2D6+3 points de dégâts.
- Escalier bloqué : il faut choisir une autre route.
- Câble sous tension : plusieurs câbles électriques sous tension serpentent et crépitent sur le sol devant les investigateurs et les agents. Un test d'*Athlétisme* est requis pour sauter par-dessus les câbles. Un échec indique que la victime est entrée en contact avec l'un des câbles et subit 2D8 points de dégâts liés à l'électrocution. En cas de maladresse, la victime trébuche et tombe sur les câbles, subissant le double de dégâts.

### Après la Mission

Puisque la raffinerie est en grande partie détruite par la frénésie du Shoggoth, le succès de la mission est presque garanti. Chaque survivant gagne 1D4 points de SAN en récompense. Si, par le plus grand des hasards, le commando est parvenu à détruire la raffinerie à l'aide des explosifs avant que le Shoggoth ne puisse le faire, il regagne en outre 1D8 points de SAN supplémentaires.

Si plus de quatre agents ou investigateurs sont parvenus à fuir en emportant de l'or et/ou les dossiers de Marsh comme preuve, chaque survivant gagne 1D6 points de SAN de plus.

Si Jacob Marsh est fait prisonnier, il y a une récompense supplémentaire de 1D6 points de SAN. Enfin, le gardien peut décider d'accorder 1 point de SAN supplémentaire pour chaque hybride tué, avec un maximum de 6 points.

*Rendez-vous à la troisième partie de l'Objectif n°4 : Le Récif du Diable*





## Peter Hill

33 ans, Agent du Trésor

### Caractéristiques

FOR 12	Puissance	60%
CON 14	Endurance	70%
TAI 12	Corpulence	60%
INT 15	Intuition	75%
POU 12	Volonté	60%
DEX 13	Agilité	65%
APP 13	Prestance	65%
EDU 15	Connaissance	75%

### Valeurs dérivées

Impact	+0
PV	13
SAN	60

### Armes :

• Bagarre	60%
• Dégâts 1D3+Impact	
• Lutte	40%
(manœuvres de lutte)	
• Pistolet Colt 45	55%
• Dégâts 1D10+2	
• Fusil à pompe cal.12	35%
• Dégâts 4D6/2D6/1D6	

### Compétences :

Athlétisme	45%
Baratin	40%
Comptabilité	20%
Conduite	45%
Discrétion	45%
Droit	60%
Ecoute	30%
Explosifs	45%
Persuasion	45%
Pister	30%
Premiers Soins	60%
Psychologie	30%
Se Cacher	55%
Trouver Objet Caché	45%

## Jacob Marsh

27 ans, directeur de la raffinerie

### Caractéristiques

FOR 10	Puissance	75%
CON 13	Endurance	70%
TAI 11	Corpulence	60%
INT 13	Intuition	75%
POU 13	Volonté	70%
DEX 13	Agilité	65%
APP 9	Prestance	70%
EDU 12	Connaissance	75%

### Valeurs dérivées

Impact	+0
PV	12
SAN	0

### Armes :

aucune arme portée ; pas de compétence de combat (dispose du score de base)

### Compétences :

Baratin	80%
Comptabilité	65%
Crédit	55%
Gestion d'usine	55%
Mécanique	30%
Mythe de Cthulhu	30%
Négociation	65%
Psychologie	55%
Géologie	45%
Chimie	20%
Trouver Objet Caché	45%



## Robert Williams

33 ans, Agent du Trésor

### Caractéristiques

FOR 15	Puissance	75%
CON 14	Endurance	70%
TAI 12	Corpulence	60%
INT 15	Intuition	75%
POU 14	Volonté	70%
DEX 13	Agilité	65%
APP 14	Prestance	70%
EDU 15	Connaissance	75%

### Valeurs dérivées

Impact	+2
PV	13
SAN	70

### Armes :

• Bagarre)	70%
1D3+Impact	
• Lutte)	45%
(manœuvres de lutte)	
• Pistolet Colt 45	45%
1D10+2	
• Pistolet-mitrailleur	40%
Thompson « Tommy Gun » cal. 45	
1D10+2	

### Compétences :

Athlétisme	35%
Baratin	45%
Comptabilité	20%
Conduite	40%
Discrétion	35%
Droit	55%
Ecouter	45%
Explosifs	40%
Mythe de Cthulhu	3%
Persuasion	45%
Pister	20%
Premiers Soins	40%
Psychologie	20%
Sciences Occultes	8%
Se Cacher	45%
Trouver Objet Caché	50%



## Le Shoggoth

### Caractéristiques

FOR 100	CON 80
TAI 180	INT 2
POU 7	DEX 2

### Valeurs dérivées

Impact	+48
Mvt	8
PV	130

### Armes :

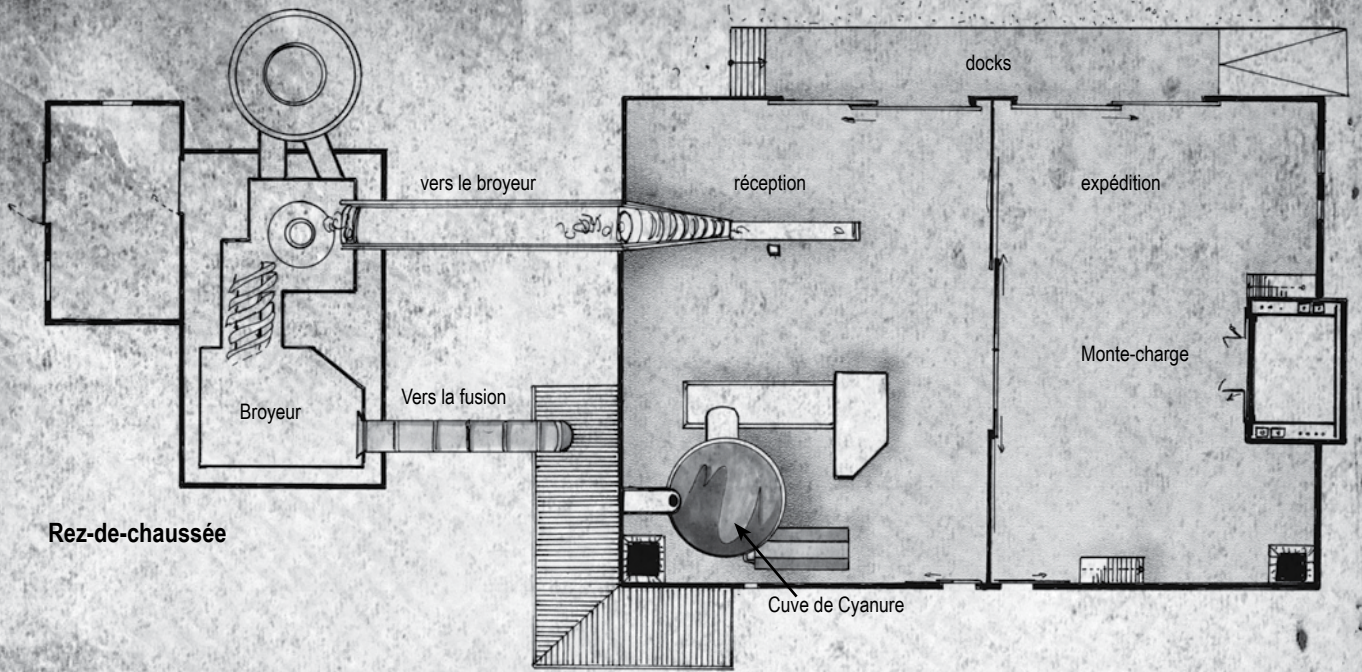
• Ecrasement	90%
16D6	

### Protection :

Aucune, mais le feu et l'électricité ne lui font que la moitié des dégâts normaux. Les armes physiques ne lui infligent que 1 seul point de dégât (quelle que soit la qualité de réussite). Enfin il régénère 3 points de vie par round.

### Perte de SAN :

2D3/4D6 en raison de la taille exceptionnelle de ce spécimen.



## La raffinerie Marsh

