

-- Encadré PNJ --

**Josh Lovren, 50 ans, shérif goguenard**



Lovren est une armoire à glace avachie sous le poids des années et des litres de whisky frelaté ingurgités. Bedonnant, le teint jaunâtre, il dissimule son crâne dégarni sous un chapeau aux larges bords. Ses joues sont glabres et il mâchonne sans cesse un morceau de réglisse. Lovren a été envoyé à Innsmouth pour assurer une présence policière minimum. D'aucuns pourraient parler de sanction, mais il n'en fait que peu de cas. Lovren a vite appris à laisser les affaires d'Innsmouth en paix, après avoir rencontré des émissaires de Mr Drew. Il se cantonne la plupart du temps dans son bureau, où règne encore des relents d'odeur de poisson laissés là par ses prédécesseurs.

#### **Caractéristiques**

APP	08	Prestance	40 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	09	Volonté	45 %

#### **Valeurs dérivées**

Impact	+2
Points de Magie	09
Points de Vie	14
Santé Mentale	45

#### **Compétences**

Athlétisme	20%
Baratin	40%
Conduite	40%
Droit	35%
Ecouter	35%
Pister	35%
Psychologie	25%
Trouver Objet Caché	40%

#### **Combat**

Bagarre	55%	Dégâts	1D3+Impact
Arts Martiaux (lutte)	55%	Dégâts	Spéciaux
Revolver .45	50%	Dégâts	1D10+2

#### **Intervention possible durant le scénario :**

- Marionnette de Drew, il pourra menacer les investigateurs, voire même les incarcérer sous un prétexte fallacieux.
- Lovren est un lâche, et il sera possible pour les investigateurs de l'impressionner, si tant est qu'ils font miroiter des contacts hauts-placés...et un risque de perdre son emploi.

-- Fin de l'encadré --

-- Encadré PNJ --



**Richard Stenton, 34 ans, Hôtelier égaré**

Stenton est un grand échelas dégingandé, à la tignasse blonde plaquée sur le crâne. Son visage témoigne de sa grande gentillesse, mais aussi de son incroyable naïveté. Il a acheté l'hôtel Gilman sans le visiter, pensant faire une bonne affaire, mais se retrouve à présent dans un taudis partiellement écroulé (le dernier étage s'est en partie effondré et les fuites dans le toit sont légion) sans avoir d'argent pour rénover l'endroit. De toute façon, les clients sont encore plus rares qu'autrefois, et Stenton a sombré dans la dépression. L'hôtel fait lentement vaciller sa raison, et il est devenu persuadé que le bâtiment est animé d'une vie propre. Sa femme Jenny, 27 ans, et leur fils Calb, 7 ans, sont à présent terrifiés. Stenton est un paranoïaque doux comme un agneau mais qui peut s'avérer dangereux si des éléments surnaturels venaient à lui être reportés.

**Caractéristiques**

APP	10	Prestance	50 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	07	Volonté	35 %

**Valeurs dérivées**

Impact	0
Points de Magie	07
Points de Vie	11
Santé Mentale	20

**Compétences**

Baratin	25%
Ecouter	55%
Métier : hôtelier	15%
Psychologie	35%
Rouler des yeux inquiets	70%
Trouver Objet Caché	55%

**Combat**

Bagarre	45%	Dégâts	1D3+Impact
Tisonnier		35%	Dégâts 1D8

**Intervention possible durant le scénario :**

- Jenny pourrait demander de l'aide aux investigateurs, si elle sent chez eux un certain domaine d'expérience en matière de folie. Mais Stenton ne se laissera pas emmener facilement par les « esprits envoyés par l'hôtel ».
- Stenton pourrait, contre toute attente, aider les investigateurs s'ils le convainquent qu'ils ont été envoyés pour exorciser les esprits de la maison.

-- Fin de l'encadré --

-- Encadré PNJ --



**Cilian Moore, 26 ans, Biologiste brillant**

Moore est un jeune homme à l'allure soignée, au physique de basketteur. Derrière ses lunettes d'écailles, son regard est franc et acéré. C'est un biologiste très compétent, envoyé pour étudier les crustacés carnivores au chantier naval Martin. L'endroit a été clôturé, et des bassins grillagés aménagés pour emprisonner les horribles créatures. Moore travaillait jusqu'à peu avec un autre biologiste, Hector Villard, qui est tombé malencontreusement dans l'un des bassins. Moore, paralysé par la peur, a assisté à la mort horrible de son collègue sans pouvoir bouger. Il n'a pas encore révélé l'incident et, rongé par la culpabilité, il s'efforce depuis deux semaines de cacher la mort de Villard en se tuant au travail.

**Caractéristiques**

APP	16	Prestance	80 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	07	Volonté	35 %

**Valeurs dérivées**

Impact	+2
Points de Magie	07
Points de Vie	14
Santé Mentale	25

**Compétences**

Athlétisme	55%
Baratin	25%
Conduite	30%
Sciences de la vie :	
- Biologie	70%
- Zoologie	55%
- Hydrologie	45%
Trouver Objet Caché	45%

**Combat**

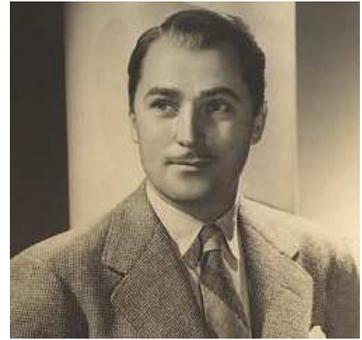
Bagarre	55%	Dégâts	1D3+Impact
Fusil	40%	Dégâts	2D6+3

**Intervention possible durant le scénario :**

- Individu surmené et mal à l'aise, il semblera être un suspect idéal, d'autant qu'il fera tout pour interdire l'accès au chantier naval, n'hésitant pas à ouvrir le feu si nécessaire.

-- Fin de l'encadré --

-- Encadré PNJ --



### **Lawrence Dappledown, 36 ans, Politicien exalté**

Dappledown est un jeune homme élégant et svelte, à la chevelure noire et aux grands yeux noisette. Il porte une fine moustache et est toujours vêtu avec soin, mais sans recourir à des dépenses superflues. C'est un politicien qui prend très à cœur sa charge, et qui a fait d'Innsmouth sa croisade personnelle (aiguillonné, il est vrai, par l'hybride Jacob StMor). Il compte dénoncer les exactions commises par le gouvernement lors du raid et même si la crise occupe encore tous les esprits, il ne compte pas lâcher prise.

#### **Caractéristiques**

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

#### **Valeurs dérivées**

Impact	+0
Points de Magie	12
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

#### **Compétences**

Athlétisme	40%
Baratin	60%
Conduite	40%
Crédit	55%
Droit	50%
Ecouter	40%
Psychologie	40%
Sciences politiques	40%
Trouver Objet Caché	40%

#### **Combat**

Bagarre	40%	Dégâts	1D3+Impact
---------	-----	--------	------------

#### **Intervention possible durant le scénario :**

- L'une de ses visites très médiatisées (il est dans ce cas accompagné par une petite troupe de journalistes) peut intervenir pendant que les investigateurs sont dans la ville. Seront-ils interviewés ? Pris à parti par le politicien ? Quoi qu'il en soit, il pourrait être de mauvais ton pour des investigateurs avides de discrétion de se retrouver en première page d'un journal à scandale...

- Dappledown pourrait être l'une des voies de sortie pour les investigateurs, et un appui précieux pour faire la lumière sur cette sinistre histoire. Il convient de noter que si le politicien est mis au courant du trafic d'alcool qui s'est installé à Innsmouth, il lancera une (deuxième) croisade qui aboutira à son assassinat par la mafia d'Arkham.

**-- Fin de l'encadré --**



## Jacob StMor, 48 ans, politicien hybride



StMor, de son vrai nom Jacob Martin, est un hybride originaire d'Innsmouth que la famille Marsh a « dédié » à la politique en raison de son apparence presque normale. StMor est un homme de petite taille, aux tempes grisonnantes, aux yeux légèrement globuleux, qui se déplace à l'aide d'une canne-épée en raison d'une claudication due à une blessure de guerre. Il porte une moustache touffue, et un foulard de soie entoure constamment son cou épais, cachant ainsi les plis caractéristiques du masque d'Innsmouth. Sa voix est désagréable, mais là encore, elle est attribuée à une blessure à la gorge récoltée pendant la Grande Guerre. StMor, sous ses allures de héros de guerre, est un individu retors et ambitieux qui empoisonne l'esprit de Dappledown par ses remarques pernicieuses. Il accompagne le politicien en permanence, restant en arrière-plan et ne s'avancant que pour glisser une remarque à son poulain.

### Caractéristiques

APP	07	Prestance	35 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

### Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	14
Points de Vie	16
Santé Mentale	00

### Compétences

Administration	60%
Athlétisme	25%
Baratin	80%
Conduite	40%
Contacts et ressources	40%
Crédit	35%
Droit	50%
Persuasion	70%
Science Politique	45%
Trouver Objet Caché	50%

### Combat

Bagarre	55%	Dégâts	1D3+Impact
Canne-épée	75%	Dégâts	1D6+Impact

### Intervention possible durant le scénario :

- Il pourra constituer un adversaire redoutable, si d'aventure les investigateurs menacent la reprise économique d'Innsmouth. Par contre, si leur but avoué est de permettre une réhabilitation de la ville, il restera dans l'ombre.
- Il possède quelques hommes de main, qu'il pourra envoyer pour s'en prendre aux investigateurs ou au contraire leur apporter un aide anonyme (par exemple contre les trafiquants).

--

### Line Stevak, 23 ans, journaliste risque-tout

Line Stevak est une jeune journaliste bostonienne qui travaille en freelance, proposant ses articles à qui veut les publier. Elle n'a pour l'instant connu que peu de succès retentissants, mais continue à fouiner dans toutes les affaires louches pour dénicher LE scoop qui lancera sa carrière. C'est une jeune femme séduisante, au minois attachant et à la silhouette de liane.



#### Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

#### Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Magie	10
Points de Vie	12
Santé Mentale	50

#### Compétences

Athlétisme	45%
Baratin	45%
Conduite	20%
Perspécacité	40%
Pratique artistique : écriture	45%
Trouver Objet Caché	65%
Vigilance	45%

#### Combat

Bagarre	40%	Dégâts	1D3+Impact
---------	-----	--------	------------

#### Intervention possible durant le scénario :

- Line est un électron libre, quasiment incontrôlable tant l'attrait du scoop trouble son bon sens. Le gardien pourra s'en servir pour ennuyer les investigateurs ou leur offrir au contraire un allié ayant des contacts avec le milieu de la presse.

- Il est probable qu'au cours de l'histoire, la jeune femme finisse par mettre le nez où il ne faut pas, et se retrouve prisonnière soit de la mafia irlandaise, soit des hommes de Mr Drew.

