

# Don des Dragons

Nigro Notando Llapillo

*pour l'Appel de Cthulhu*

---

*un scénario de Mathieu Grayer et Marie Aubignac*



**Eastenwest**

Le Webzine du jeu de rôle - <http://www.eastenwest.net>  
Numéro Hors-Série 2 spécial "Don des Dragons"

## Ce qu'il faut savoir sur le passé

### OÙ TOUT A COMMENCÉ

#### **L'expédition Fallworth**

Le 18 juin 1979, Abraham Clayton Fallworth II, riche homme d'affaires américain, entraîne un groupe de scientifiques, pour la plupart de l'université Hellentrop de Minneapolis, Minnesota, en Antarctique. L'expédition Fallworth, ainsi que l'ont baptisée les journaux de l'époque, se lance sur les traces d'un explorateur norvégien du début du siècle : Harald Pirinsen.

Les intentions du mécène paraissent louables : compléter la précieuse série d'échantillons rocheux rapportés par leur prédécesseur et offrir ainsi au monde une meilleure connaissance du continent Antarctique et de son histoire géologique. Toutefois, le véritable dessein du milliardaire est de mettre la main sur certaines reliques d'une civilisation antique mentionnée dans les rapports secrets de l'expédition Miskatonic de 1931 (lire Les Montagnes Hallucinées par H.P. Lovecraft).

Malgré tous ses efforts et investissements colossaux, Fallworth n'obtiendra qu'un succès partiel. En effet, s'il ne parvient pas à découvrir l'emplacement de la cité mystérieuse, il met à jour un sanctuaire de pierres noires couvertes de symboles impies. Après de longues semaines d'étude, Fallworth et son plus proche collaborateur, Bjorn Jensen, réussissent à déchiffrer les écrits occultes. Ils conduisent alors un rituel abject, au cours duquel plusieurs membres du groupe (Edwyn Calloway, Lambert Berham, Thomas Nordman, Albert Greensborough et Bartleby Mac Tierney) versent leur sang, sous la contrainte pour la plupart. Les créatures invoquées, des Lloigors, les Maîtres des Tentacules, échappent bien vite au contrôle du sorcier amateur et s'égaillent dans le blizzard, non sans avoir semé la panique parmi l'équipe scientifique.

#### **La malédiction des Lloigors**

Si le retour des « explorateurs » aux États-Unis le 23 mars 1980 ne manque pas de susciter l'intérêt de nombreux journaux spécialisés, la fortune et les relations de l'homme d'affaires lui permettent de garder le secret sur les événements tragiques qu'il a provoqués. De la même façon, le cercle de pierres noires qu'il fait ériger à proximité de Solomon's Falls, une petite communauté du nord du Minnesota, restera une lubie de millionnaire pour les rares personnes informées de son existence. Pourtant, dans l'esprit malade de Fallworth, la reconstitution du cercle d'invocation, dont il a fait rapatrier le moindre caillou, apparaît comme une absolue nécessité pour le bon déroulement de ses recherches blasphématoires. Il tente ainsi, durant de nombreuses années, de reprendre contact avec les Lloigors. Ses efforts resteront pourtant

*À l'occasion de leurs retrouvailles, quatre jeunes trentenaires vont être confrontés à un sorcier sous l'emprise des Lloigors, dont le grand but secret est d'invoquer Ithaqua, le Marcheur de Vent. Si la partie paraît ardue, les investigateurs pourront toutefois compter sur l'aide d'un allié aussi dangereux qu'inattendu : Nyarlathotep.*

vains, un des géologues-arpenteurs ayant dérobé un fragment de pierre.

La mort du zoologiste Edwyn Calloway, le 27 août 1987, frappe les esprits et s'étale en première page de nombreux journaux américains. Son corps déchiqueté est retrouvé dans l'amphithéâtre Isaac Newton de l'université de Californie à Los Angeles (UCLA), où une chaire prestigieuse lui avait été offerte. Fallworth comprend alors que les entités qu'il a réveillées n'ont pas oublié, et que la chasse est ouverte. Dans les années qui suivent, une véritable malédiction semble s'abattre sur les malheureux membres de l'expédition. Le châtement des Lloigors frappe le photographe Lambert Berham, le 19 octobre 1988 ; le linguiste Albert Greensborough, le 2 juin 1990, le géologue Thomas Nordman, le 11 mai 1993. De 1993 à 1999, les techniciens et hommes de main ayant accompagné les explorateurs, trouvent la mort dans des circonstances tout aussi horribles. Bien que se sachant traqué, Fallworth fait jouer son influence et ses arguments pour étouffer l'affaire. Comprenant que son unique planche de salut est le contrôle des Lloigors, le millionnaire se retire à Solomon's Falls et travaille d'arrache-pied avec Bjorn Jensen, son guide sur la voie obscure de la sorcellerie.

Le 7 septembre 1999, alors qu'il touche au but, l'apprenti sorcier assiste, impuissant, à la mort violente de Jensen. Cela le terrifie au point qu'il abandonne ses études et Solomon's Falls pour la sécurité toute relative de Chicago. Le magnat prend toutefois la peine d'emporter avec lui quelques pierres sombres sans lesquelles le cercle ne saurait remplir son office. Le 13 septembre 1999, les morceaux éparpillés d'Abraham Clayton Fallworth II jonchent le parterre de roses flétries de sa propriété de l'Illinois. Ses héritiers, plutôt satisfaits de leur sort, ne portent qu'un intérêt limité aux trois blocs de roche noire conservés dans un vieux coffre poussiéreux de la cave de la demeure familiale. Grands seigneurs, ils en font don à trois musées d'histoire : le Marxman Museum de Chicago, le Sutherby Museum de Calgary (Canada) et le musée Ostragen de Bergen (Norvège).

### Mac Tierney, puissant sorcier en devenir

De tous les membres de l'expédition Fallworth, l'ethnologue et linguiste Bartleby Mac Tierney, est, en 1999, le dernier rescapé. S'il a toujours été un homme chanceux, sa survie ne doit pourtant rien au hasard. Éveillé au monde de l'occulte par le funeste rituel d'invocation des Lloigors, Mac Tierney a senti ce jour-là naître en lui une terrible soif de connaissance. Comprenant que le voile de la réalité ne pèse pas bien lourd pour qui sait par où l'attraper, il n'a eu de cesse de l'écartier pour découvrir ce qui peut bien se cacher derrière. La mort de ses confrères, inexplicable sous bien des aspects, le pousse à s'intéresser à Fallworth et à ses travaux impies. Il saisit que le mécène n'a pas abandonné ses recherches en sorcellerie, et qu'il lui faudra le garder à l'œil.

Début alors pour Mac Tierney un long voyage initiatique qui le mène à travers les États-Unis, l'Amérique du Sud et l'Europe. C'est ainsi qu'au cours de ses pérégrinations, il parvient à se procurer un exemplaire presque complet du manuscrit Voynich, qui traite, entre autres sujets, des Lloigors (lire *Le Retour des Lloigors par Colin Watson*). S'il finit par accumuler un savoir théorique considérable, qui lui permet d'échapper aux monstres qui déciment ses anciens confrères, il comprend un beau jour que le passage à la pratique ne pourra se faire sans les outils idoines. Cette idée le ramène aux États-Unis, au plus près de Fallworth et de Solomon's Falls.

La mort du millionnaire est pour lui du pain béni, pourtant il déchant bien vite lorsqu'il comprend que les blocs de roches emportés par Fallworth peu avant sa mort lui sont indispensables. Il se lance alors dans un travail de longue haleine. Il achète la demeure de Solomon's Falls aux descendants de l'homme d'affaire. Puis, il reprend contact avec un certain Yedel Bronsky, homme de mauvaise vie dont il a fait la connaissance durant l'un de ses voyages. Il attire tout d'abord Bronsky en lui faisant miroiter la maîtrise d'un grand pouvoir, et va jusqu'à faire de lui son assistant [**Gardien** : ce qui explique que Bronsky possède la clef du laboratoire/ voir **Le Scab's Hole**]. Ensuite, à grand renfort de promesses et de liquidités, il parvient à convaincre le mandrin de dérober pour lui les blocs de roche manquants, dans les musées où ils sont exposés. Contre toute attente, Bronsky réussit à s'acquitter de sa tâche sans se faire attraper, aidé en cela par un mystérieux allié (voir **Et Nyarlathotep dans tout ça ?**). En août 2000, le voleur met la main sur la pierre de Chicago, qu'il remplace par un faux. Puis, en septembre 2002, après une préparation minutieuse et une exécution désastreuse, Bronsky échappe de justesse à toutes les polices de Norvège et rapporte le bloc noir à Solomon's Falls. Pendant ce temps, Mac Tierney découvre un moyen de « dialoguer » avec les Lloigors, et ces derniers lui font comprendre qu'il lui faudra se plier à leurs désirs s'il veut rester en vie. Ils « promettent » ainsi au sorcier des pouvoirs indicibles et totalement non-euclidiens, s'il parvient à invoquer l'un de leurs « maîtres » (c'est tout du moins comme cela que le conçoit Mac Tierney) : Ithaqua, le Marcheur de Vents. Des entrailles du manuscrit Voynich, il exhume un rituel d'appel du Wendigo (surnom affectueux d'Ithaqua), reposant sur deux éléments fondamentaux : un cercle d'invocation entier et le sang de ses précédents utilisateurs. Mac Tierney se trouve alors confronté à un problème de taille : il est le seul survivant de l'expédition Fallworth. Pourtant, une note de bas de page, écrite en caractères minuscules et indéchiffrables, lui apprend que le sang des descendants des invocateurs pourra constituer un substitut acceptable à celui de leurs aînés. Après avoir envoyé Bronsky récupérer l'ultime bloc de roche noire au musée de Calgary, Mac Tierney se met en quête de ses proies.

Après de longs mois de recherches désordonnées et (donc) infructueuses, notre sorcier bien-aimé se résout à s'intéresser à sa propre progéniture, car après tout le sang de sa lignée est une composante *sine qua non* du rituel. Une fois de plus, la chance vole à son secours. Il découvre que son unique petite-fille, Emily Mac Tierney, entretient depuis son enfance une amitié franche et sans détour avec cinq garçons originaires de Minneapolis : Paul-Edouard Calloway, Bernard-Marie Greensborough, Pierre-Emile Nordman, Jacques-Christian Drexler et Todd Gillard. Et, par un hasard des plus troublants, quatre d'entre eux sont les petits-enfants de ses anciens collègues explorateurs (comme leurs noms l'indiquent pour Calloway, Greensborough et Nordman, Drexler étant le petit-fils de Berham). Mac Tierney élabore alors un plan ineffable pour les attirer à lui. Emily étant une ethnologue passionnée par les populations sub-polaires, il orchestre sa « disparition » et lègue son chalet de Solomon's Falls à sa petite-fille, à la condition expresse qu'elle vienne en prendre possession le 5 décembre 2003 (période durant laquelle les astres sont propices, dirons-nous).

Au début du jeu, Mac Tierney attend sa petite-fille et ses amis de pied ferme, caché dans la cabane de son homme de main indien, Sam Kaosha.

**Note au Gardien :** Les prénoms et le sexe des investigateurs (Calloway, Greensborough, Nordman et Drexler) seront bien évidemment laissés à l'appréciation des joueurs.

### **OUÛ L'ON FAIT LA CONNAISSANCE DES INVESTIGATEURS DE L'ÉTRANGE (BIEN MALGRÉ EUX...)**

C'est l'histoire d'une bande de sept jeunes gens intrépides, tous originaires de Lewton, dans la banlieue sud de Minneapolis, Minnesota : P.-E. Calloway, B.-M. Greensborough, P.-E. Nordman, J.-C. Drexler, Emily Mac Tierney, Todd Gillard, et Jonathan Christafield. Les cinq premiers sont les rejetons de « grandes » familles d'universitaires et de scientifiques, dont les grands-pères ont fait partie d'une obscure expédition polaire (dont ils ne savent presque rien). Todd est le fils d'un industriel de la région. Quant à Jonathan, pupille de la nation, nul ne sait qui peuvent bien être ses géniteurs.

Leur amitié a vu le jour le 19 août 1977, à l'établissement élémentaire Richard Stiles de Lewton. Ensemble, ils ont sauvé Poppy, la mascotte de leur école, coincée dans une canalisation d'évacuation d'eaux usagées ; délesté le poirier de Melvil « la barbe » O'Connel de près de trois tonnes quatre cent cinquante de fruits verts ; repeint intégralement le mur ouest de l'église Saint-Ezechiel après s'être fait attraper en train d'enterrer le chat d'Emily dans le cimetière attendant... Rien que de très naturel pour des enfants pleins de vitalité.

Très tôt, Jonathan, d'un an l'aîné du groupe, s'est imposé naturellement comme le meneur de la bande, et alors que Calloway est apparu bien vite comme le plus inventif.

Le fantastique fait une première apparition dans leur vie vendredi 6 août 1981, à 01h02. Alors que John, bien plus libre de ses mouvements que ses amis, longe les façades vitrées de la galerie marchande K-Mart X-Tra, il assiste à une scène troublante. Il aperçoit une silhouette sombre déambulant dans le centre commercial, pourtant fermé depuis 22h. Après quelques minutes d'hésitation, l'homme noir s'arrête devant une boutique new-age nommée Red Circle et y pénètre, traversant la grille de métal et la porte de verre comme le ferait un spectre. Une fois à l'intérieur, il s'avance vers un présentoir, s'empare d'un objet de petite taille et se tourne d'un bloc vers John, plongeant en lui son absence de regard. Pétrifié, le jeune garçon a l'impression de perdre pied. Lorsqu'il reprend le dessus, la boutique est déserte et silencieuse... Le lendemain, il narre son aventure à ses amis, non sans enjoliver un brin la chose. Le centre commercial et son Homme Noir entrent alors dans leur mythologie secrète. Toutefois, cette obsession naissante laisse bientôt place à des préoccupations plus terre à terre. Ils s'élancent dans l'adolescence, jouissant intensément de l'insouciance propre à cet âge de la vie. Après s'être cherchés quelques années durant, John et Emily entament une relation plus intime. Tout n'est que calme, volupté et pétard. Mais le spectre de l'Homme Noir n'est pas loin, attendant son heure, dans les replis enténébrés de leur mémoire.

Le 21 juillet 1984, ils parviennent à se faire enfermer dans le K-Mart à moitié désaffecté, l'ouverture d'un supermarché discount non loin de là ayant entraîné la fermeture de la moitié des magasins de la galerie marchande. Grisés par l'excitation et la bière bon marché, ils s'introduisent dans le Red Circle abandonné et s'installent à même le sol. Les joints tournent de plus en plus vite et la Nudweiser coule à flot. Débute alors l'un de leurs jeux favoris : le What If, qui consiste à essayer d'imaginer la tournure que prendrait leur existence si un événement particulier venait à en modifier le cours. Ce soir-là, John mène la danse, posant toutefois des questions étrangement précises (voir plus loin). Tout se passe bien jusqu'à ce qu'il lève un regard grave vers Emily, et lui demande ce qu'elle deviendrait s'il venait à disparaître. D'abord stupéfaite, la jeune fille se met à pleurer, et John quitte la boutique, sans un geste pour ses amis. L'atmosphère brusquement refroidie, nul ne pipe mot.

Après une éternité d'incompréhension, John leur revient, mais semble changé. La sensation est subtile et fugace, mais tous la ressentent au plus profond de leur être. Elle s'accompagne pourtant d'une manifestation physique, presque un tic qu'ils ne lui connaissaient pas : il ne cesse de porter son pouce et son index juste au dessus de son nez, puis de les passer simultanément sur ses sourcils, comme pour les lisser. Il console Emily, et, après le passage d'une escouade de séraphins, la

fête reprend. Ils sombrent petit à petit dans une torpeur bienheureuse. John, visiblement très inspiré, part dans un grand délire mystique et leur révèle que la réalité est plus complexe qu'il ne paraît. *Pour appuyer sa thèse, il leur affirme qu'ils sont tous capables de prodiges qu'ils n'osent même pas imaginer, et, après quelques minutes de ce discours, leur propose de se donner la main afin de former un cercle. Il demande à ses amis ce qu'ils aimeraient pouvoir accomplir d'extraordinaire. Sans vraiment prendre le temps de réfléchir, Drexler répond qu'il voudrait pouvoir parler aux animaux. John les enjoint alors de se concentrer sur cette idée et, à leur stupéfaction, un petit rat brun s'approche de leur cercle et lève vers eux un museau interrogateur. Le premier, Drexler parvient à dépasser son ahurissement et ordonne à l'animal de faire une pirouette. L'instant d'après, le raton s'exécute. Petit à petit, l'excitation prend le pas sur la stupeur, et ils se laissent entraîner dans le jeu. D'autres rats arrivent, parmi lesquels un mastodonte dont ils ne peuvent qu'admirer l'intelligence et l'adresse. Après un temps, ils sombrent dans une torpeur, dont ils ne s'arracheront qu'à l'aube. Les rats ont tous disparu, sauf un, le mastodonte, dont la carcasse, gisant au milieu de leur cercle, grouille de vers. Cet animal est mort depuis des jours...*

**Note au Gardien :** En début de jeu, les investigateurs n'ont que peu de souvenirs des manifestations surnaturelles de la fin de cette soirée (passage en italique). Alcool, drogue, refoulement inconscient, tout peut être bon pour expliquer cette amnésie salvatrice. Il appartient au Gardien d'exhumer ces souvenirs au cours du jeu, afin d'offrir aux joueurs une compréhension progressive du fin mot de l'histoire. Et pourquoi pas de les troubler...

Le 23 juillet 1984, John meurt d'une méningite foudroyante. Emily sombre dans la dépression et, malgré leur volonté de la soutenir et de faire corps, ses amis finissent par s'éloigner d'elle. Le groupe se délite et les compagnons d'enfance se voient de moins en moins. Certains parents déménagent, ce qui achève de détruire la bande de Lewton. Ils vieillissent et deviennent adultes, se voyant toutefois à l'occasion. Ils savent bien que le passé est mort et enterré et doutent d'être un jour à nouveau réunis. Jusqu'à ce qu'ils reçoivent un coup de téléphone d'Emily, un beau soir de novembre 2003...

La jeune femme leur explique que son grand-père, récemment disparu, lui a légué un chalet à l'extrême nord du Minnesota, dans un petit patelin nommé Solomon's Falls. Elle leur propose de venir passer quelques jours dans la maison, où elle compte s'installer pour un temps, et leur demande de rapatrier quelques unes des affaires qu'elle a laissées moisir chez une tante de Minneapolis. Ils prennent ainsi date, Calloway, Greensborough, Nordman et Drexler devant se rendre de Minneapolis à Solomon's Falls dans une

camionnette de location, Todd Gillard les rejoignant sur place.

### ET NYARLATHOTEP DANS TOUT ÇA ?

Du jour où l'expédition Fallworth a invoqué les Lloigors, Nyarlathotep n'a pas cessé de trimer. Comprenant que les Maîtres des Tentacules risquent de semer la zizanie en Amérique du Nord et qu'ils ne souhaitent qu'une chose, appeler Ithaqua, il décide de tout faire pour les renvoyer chez eux (leur présence contrarie en effet ses grands plans secrets, qui sont bien trop horribles pour être détaillés ici). Il sait aussi bien que Mac Tierney qu'un cercle de pierre intègre est nécessaire au rituel qui lui permettra de révoquer les Lloigors. Il met donc la main sur le morceau de roche noire dérobée par le géologue-arpenteur : le 6 août 1981, il s'introduit dans une boutique de Lewton, le Red Circle. Au passage, il sonde l'esprit de Jonathan Christafeld et obtient certaines informations réutilisables dans un futur proche.

Le 21 juillet 1984, alors que les adolescents sont dans le K-Mart X-Tra, Nyarlathotep entre en contact avec John. Les questions, troublantes, que posent John à ses amis durant le What If ne sont que les prémices de la possession du jeune homme par le Dieu Malin. Lorsque John sort du Red Circle, Nyarlathotep « entre » en lui, et lui commande de retourner auprès de sa bande. Les manifestations surnaturelles qui suivront sont rendues possibles par le pouvoir du dieu, qui ne peut animer que des choses mortes ou mourantes (pour les besoins du scénario...). Il en profite également (et c'est d'ailleurs le but de la manœuvre) pour leur glisser quelques allusions à un choix judicieux qu'ils auront à faire dans le futur. Ils en retiennent une expression, qu'ils continueront à utiliser jusqu'au moment du scénario :

« À marquer d'une pierre noire », qui signifie qu'ils sont confrontés à des jours ou des événements funestes. Avec le temps, la formule se réduit à : « Pierre Noire ».

Plus tard, Nyarlathotep donne un coup de pouce à Bronsky, afin que ce dernier puisse aider Mac Tierney à collecter les pierres et recomposer le cercle dans son entier. Enfin, durant le vol du bloc du musée de Calgary, il place le morceau dérobé au Red Circle entre les mains de Bronsky. En effet, à partir de ce moment, Nyarlathotep considère qu'il maîtrise tous les paramètres de l'équation et peut permettre à Mac Tierney de reconstituer le cercle d'invocation.

## En route pour l'aventure

### OUVERTURE

Le scénario commence au moment où la camionnette de location s'arrête devant le Ringthroat's Grocery, épicerie-bar-restaurant de Solomon's Falls. Tout autour d'eux, la neige, le froid et un peu de vent. Jusque-là la progression n'a pas été trop difficile, grâce en soit rendue aux chaînes placées quelques heures auparavant sur l'utilitaire. Plus tôt dans la journée, Greensborough est passé à l'agence de location, puis est passé prendre Calloway chez lui, avant de récupérer Drexler à la gare de Minneapolis. Un crochet par Lewton et le Titi Nipper pour récupérer Nordman et la bière, et en route pour la grande aventure. Ainsi, lorsqu'ils s'extraient de l'habitacle encombré de cadavres de Nudweiser et de Chnippers paprika (« passe que les bacon ont un goût de ragondin crevé depuis trois jours » aux dires de Nordman), un certain soulagement peut se lire sur le visage de certains d'entre eux.

Emily leur a donné rendez-vous au Ringthroat's Grocery à 16h30 et visiblement elle n'est pas dehors à les attendre. S'ils décident d'explorer un peu les lieux, ils pourront découvrir que Solomon's Falls est un patelin paumé à la frontière entre le Minnesota (USA) et l'Ontario (Canada), que l'on y dénombre 237 habitants, dont certains ont visiblement du sang indien et qu'il y fait froid.

Le Ringthroat's Grocery est probablement le seul endroit où ils peuvent trouver refuge. D'aspect un peu miteux, il recèle tout un tas de bonnes surprises : une salle enfumée, des habitués renfrognés à l'air épuisé (et c'est un détail d'importance, puisque ce sont les Lloigors qui leur « volent » leur énergie pendant leur sommeil) et des frites grasses servies par un Mitchell Ringthroat pas vraiment ravi de voir des étrangers entrer chez lui. Si les personnages sont pris par une frénésie de communication, ils pourront apprendre (en se débrouillant bien) que le vieux Mac [Tierney] habitait un peu plus haut, dans un vieux chalet appelé le Scab's Hole [*le Trou du Goupil*, en anglais dans le texte], qu'il a disparu voilà un peu plus de deux semaines et que nul ne sait ce qui a bien pu lui arriver. Un peu de diplomatie (sonnantes et trébuchantes... pourquoi pas) et de persévérance, et Mitchell leur dira peut-être que le chalet appartenait auparavant à un millionnaire un peu fou, appelé Fallworth (ce qui pourra les lancer sur la piste de l'expédition et de leurs grands-parents, avec un **jet d'Idée** réussi).

Qu'ils soient dans le bar ou à l'extérieur en train d'attendre leur amie et Todd Gillard, ils devraient finir par voir arriver une vieille motoneige portant un individu emmitoufflé de fourrure, un bonnet à rabat profondément enfoncé sur la tête. Son visage buriné et basané indique qu'il doit s'agir d'un indien ou d'un

sang-mêlé ; de longs cheveux noirs lui arrivent à mi-dos. Sur l'avant de sa veste, on peut remarquer des traces rouges (de sang), ainsi que sous ses ongles. Une coupure assez profonde, qu'il tente de dissimuler, orne sa main droite. À son arrivée, il jette un regard mauvais aux personnages. Lorsque Ringthroat lui demande ce qu'il s'est passé, Sam Kaosha prétend avoir eu des démêlés avec sa motoneige [**Gardien** : il a tué Todd Gillard lorsque celui-ci s'est présenté chez lui. En effet, Gillard est inutile à Mac Tierney].

Après un quart d'heure, la voiture d'Emily s'arrête devant le Ringthroat's et leur amie en jaillit. Elle est rousse, cheveux mi-longs bouclés, et plutôt en forme. Elle leur demande si Todd est avec eux et, après un temps, suggère de lui laisser un mot au bar (évidemment il n'y pas de réseau à Solomon's Falls). Puis, elle leur propose de monter vers le Scab's Hole.

Le trajet vers la demeure de Mac Tierney s'avère bien plus difficile que la montée jusqu'à Solomon's Falls. La route est enneigée et glissante, il recommence à neiger et la pente est importante par endroits. L'ambiance doit commencer à s'alourdir, et un mémorial situé sur le bord de la route devrait y aider. Il s'agit d'un ange de pierre noire aux ailes à moitié repliées, le visage baissé et les mains écartées en signe d'impuissance. Après un temps, ils parviennent sur un plateau, et ils pénètrent dans une lugubre forêt de conifères. La lumière décline, mais ils peuvent distinguer (grâce à **Jet de TOC**), sur leur droite, au travers d'un rideau de neige, un traîneau tiré par un équipage de sept chiens lancés à vive allure. L'attelage progresse dans une direction opposée à la leur, probablement sur un petit chemin. Si l'un d'entre eux le suit des yeux, il pourra avoir l'impression que le traîneau est brusquement avalé par un nuage de ténèbres, ou par la nuit. C'est à ce moment précis que la voiture passe sur une plaque de verglas et que le conducteur risque de perdre le contrôle du véhicule. Un **jet de Conduite** (à -20 %...) pourra permettre de reprendre la situation en main. Toutefois, il serait peut-être bon de ne pas tuer de suite les personnages ou de trop endommager la camionnette (« passe que 1 500 dollars, c'est quand même une putain de saloperie de grosse caution »). Après cet incident, la route ne devrait plus être trop longue jusqu'au Scab's Hole (une bonne demi-heure tout de même...).

### LE SCAB'S HOLE

#### L'arrivée au chalet

Au moment où ils arrivent dans la grande clairière au milieu de laquelle se tient le Scab's Hole, un magnifique et improbable coucher de soleil les accueille : les teintes tiennent davantage du violet et du verdâtre (sans aller dans le ridicule) que du rouge et du orangé.

Le Scab's Hole est un chalet de taille convenable, mais d'aspect assez peu engageant ; il semble avoir

subi plus que de raison les outrages du temps et des intempéries, ou ne pas avoir été entretenu ces dernières années.

En s'approchant de la demeure (qu'Emily ne connaît pas plus que les personnages), il est possible de remarquer des traces de roues larges à sillons profonds, qui rappellent un peu celles d'un 4x4. Il s'agit de celui de Todd Gillard, qui s'est arrêté ici avant d'aller jusqu'à la cabane de Kaosha, sur les conseils de Ringthroat.

Un très bon jet de TOC permet de distinguer deux types d'empreintes, toutes deux faites par des bottes de neige : certaines de taille 44 (celles de Todd) uniquement devant le chalet, les autres de taille 39 (celles de Bronsky), à crampons, qui font le tour de la demeure, jusqu'à la porte arrière, fracturée. On peut également détecter quelques traces de sang sur l'escalier qui monte vers la porte. [**Gardien** : suite à une mauvaise compréhension des instructions, Bronsky, de retour de Calgary avec la pierre, s'est présenté à la porte du chalet bien plus tôt dans la journée et n'y a trouvé personne. Il est gravement blessé au torse : il a pris une mauvaise balle lors de sa fuite, les policiers canadiens étant probablement de plus fines gâchettes que les norvégiens. Il s'est donc permis d'entrer, à la recherche de Mac Tierney. Comme le vieux ne semblait pas être chez lui, Bronsky en a profité pour bander sa plaie et s'installer pour l'attendre. De guerre lasse, il finit tout de même par quitter l'endroit. Pourtant, il n'ira pas bien loin : Nyarlahotep décide qu'il ne peut laisser repartir la dernière pierre, et, aidant un peu la grande faucheuse, finit par prendre possession de l'équipage. C'est son attelage que croisent les joueurs en arrivant].

Enfin, un renard polaire mort (et à moitié congelé) est roulé en boule devant la porte de la maison. [**Gardien** : sympathique présage qui pourra permettre d'offrir un flash-back sur le rat mort... ?].

Le rez-de-chaussée du chalet (voir plan en annexe)

Il rappelle l'intérieur de nombreuses constructions de ce type. On note cependant que :

- le séjour est décoré de trophées, œuvres artisanales et armes en tout genre ;

- dans le salon se trouve une table composée d'une plaque de verre ronde (diam. 1,8 m) parcourue de multiples fissures reposant sur un pied colossal rappelant une souche dont les racines plongeraient dans le parquet du séjour ;

- les murs du salon semblent faits de bois noir et sont gravés de fins symboles ésotériques. Seule une **réussite de TOC/5** pourra permettre à un personnage de distinguer ces caractères ton sur ton ;

- des traces de sang maculent le parquet, de la porte arrière jusqu'au salon.

La cave du chalet (voir plan en annexe)

Composée de trois pièces, dont l'une est secrète et fermée par une porte verrouillée.

- Dans la pièce principale se trouve un bureau dans lequel sont réunis la plupart des papiers que Mac Tierney n'a pas jugé utile d'emporter ou de dissimuler. Il y a pourtant parmi ces documents quelques indices d'intérêt : de nombreuses coupures de journaux collectées par le sorcier, relatives à la mort de certains des membres de l'expédition Fallworth et au vol des pierres noires ;

- Derrière une armoire de grande taille, qui a été déplacée assez récemment (**un jet de TOC** convenable pourra permettre à un personnage attentif de remarquer des traces dans la poussière jonchant le sol), une lourde porte fermée à clef. Elle ne pourra s'ouvrir qu'avec la clef que détient Bronsky (voir plus loin) et donne sur le laboratoire ;

- Le laboratoire de Mac Tierney est une pièce assez exiguë qui se présente globalement comme un atelier de luthier : outils, copeaux, établis et surtout des flûtes de bois noir luisant. La principale curiosité de cet atelier est la matière première dont sont faits les instruments. Du plafond bas émerge des pointes sombres et ramifiées, certaines d'entre elles ayant été tranchées. Entre ces racines, le plafond semble vitrifié et laisse entrevoir une pièce qui rappelle fortement le salon du rez-de-chaussée, en vision panoramique. Sur les murs noirs apparaissent des symboles ésotériques, et une fenêtre montre un coucher de soleil improbable violet et indigo. Des ombres de forme humaine se déplacent dans cette parodie de séjour venue d'un autre monde. Il est à noter que les flûtes qui sont placées là permettent de communiquer avec les Lloigors et de se protéger d'eux (sur une **réussite de Pouvoir/5**).

### La soirée de retrouvailles

Il est important que les personnages se sentent à l'aise au début de la soirée. L'alcool et la drogue, fournis en partie par Emily, y contribueront aisément. La jeune femme proposera d'attendre le lendemain pour déménager les meubles du véhicule dans la maison. De plus, la neige tombe de plus en plus drue, et la tempête est sur le point d'éclater. Alors qu'ils dégustent quelques victuailles froides, Emily évoquera le passé, leur adolescence, Lewton. Elle évite pourtant de parler de John et du spectre du Red Circle. Après un temps, elle finira par s'inquiéter du retard de Todd. Plus tard, Emily proposera de jouer à leur jeu d'enfants, le What If. Son principe est simple, chacun à son tour pose une question conditionnelle à l'un des autres. Au fur et à mesure, les souvenirs affluent et tous se rappellent l'acuité des questions posés par John lors de leur soirée dans le K-Mart : le cancer de Christina, la sœur de Calloway en 1989, l'incendie de la maison des parents de Drexler en 1988, le terrible accident de voiture de 1990 durant lequel Nordman a frôlé la mort, le suicide de Carla Menendez, la petite amie de Greensborough en 1986 et bien sûr, la mort de John...



### L'arrivée de Bronsky

À l'extérieur, la tempête de neige prend de l'ampleur. Les cinq amis commencent à être un peu éméchés. Soudain, les personnages qui réussissent un **jet de TOC/2** entendent comme un bruit de clochettes dans la tourmente, et finissent par voir arriver vers le chalet une forme indistincte progressant à vive allure, qui se révèle être le traîneau croisé à l'arrivée. Chacun d'entre eux est alors saisi d'un frisson incoercible. Lorsqu'ils arrivent à hauteur de la porte avant de la demeure, l'attelage s'arrête brusquement, et tous les chiens s'écroulent au sol dans un même mouvement irréal. Les personnages peuvent alors distinguer la silhouette immobile d'un homme emmitoufflé dans une épaisse combinaison polaire blanche. Il y a fort à parier que les personnages finiront par céder aux sirènes de l'étrange. Leur sortie doit être un moment de bravoure : la tempête fait rage et la situation angoissante à souhait...

L'homme (Bronsky) est petit (1,67 m), brun, frêle et congelé. De même que les chiens, qui ne semblent pas blessés, l'homme paraît être mort de froid. Toutefois, un examen plus attentif (**jet de Premiers Soins ou de Médecine**) permettra de comprendre que la blessure par balle qui orne son torse est plus probablement la cause du décès. L'avant de sa veste est maculé de sang figé. Sur lui, il est possible de découvrir une clef ouvrant la porte du laboratoire de la cave (clef qu'Emily empochera assez vite...) et une flûte de bois noir, mais aucun papier d'identité. À l'avant du traîneau, sous une lourde couverture beige, se trouve un bloc de pierre noire (d'origine volcanique, semble-t-il, et donc étonnamment léger), orné de symboles rappelant ceux qu'on peut distinguer sur les murs du salon du chalet. Un morceau semblant fait de la même roche se cache également dans un repli du tissu. [**Gardien** : Il pourrait être intéressant d'insister sur les termes : « Pierre Noire », qui ne devraient pas manquer de rappeler aux personnages leur expérience...].

Suite à la découverte de Bronsky (lorsqu'ils comprennent l'impossibilité de la situation : **jet de SAN 0/1D3**), il peut être intéressant de laisser les personnages mariner un peu dans leur jus. Le cadavre ne peut être descendu à Solomon's Falls, la route étant impraticable, et ils n'ont aucun moyen de contacter les autorités (pas de ligne téléphonique et pas de réseau). Quelques instants plus tard, si nul n'en a eu l'idée, Emily finit par proposer de porter le corps jusque dans la cave.

### La voix de l'homme mort

À ce moment, il serait bon qu'ils décompressent un peu. La soirée peut alors reprendre, mais l'ambiance a quelque peu changé. Les discussions se font plus graves et lorsque l'un ou l'autre se hasarde à plaisanter, ses camarades se chargent de lui faire comprendre que la rigolade n'est plus vraiment de mise. L'atmosphère devient tendue, et les personnages glissent peu à peu dans une torpeur angoissée.

Ils sont tirés de leur léthargie par un bruit qui semble venir de la cave et paraît se rapprocher : de lourds pas font craquer l'escalier de bois qui monte vers le rez-de-chaussée. Pétrifiés, les personnages ne peuvent faire aucun mouvement. Soudain, ils entendent une voix qu'ils reconnaîtraient entre toutes : celle de John. Grave et un peu fêlée, elle chuchote dans les ténèbres des paroles incompréhensibles (**jet de SAN 0/1D6**). Brusquement, une silhouette apparaît dans l'embrasement de la porte menant vers l'arrière du chalet. Ils parviennent alors à comprendre les paroles que murmure leur visiteur, qui d'ailleurs ne cesse de lisser ses sourcils comme le faisait John le soir du Red Circle. Il leur annonce que le moment est venu de faire le choix le plus crucial de leur existence, que rien ne se fera sans la pierre noire, que seul le sacrifice aura un sens... Puis soudain, la silhouette semble basculer vers l'avant et, sans qu'ils aient pu distinguer les traits de son visage, elle heurte le sol dans un fracas sourd...

...celui que produit le masque africain, pendu jusque là au-dessus de la double porte du séjour, quand il vient frapper le parquet du salon. Il révèle alors une petite plaque de métal vissée au mur portant l'inscription : « Fallworth's Lair ».

### Un réveil difficile

Les personnages, couverts d'une sueur glacée, découvrent alors qu'Emily a quitté le salon, et le chalet. Petit à petit, ils parviennent à reconstituer son parcours : elle s'est levée du canapé qu'elle occupait avec l'un d'eux, s'est rendue à la cave, a déplacé l'armoire bloquant l'accès à la porte du laboratoire, qu'elle a ouverte. Après avoir fouillé la pièce, elle est remonté au rez-de-chaussée, a attrapé un des fusils de chasse ornant les murs du séjour et a fini par sortir.

Les personnages peuvent alors se livrer à l'exploration du laboratoire et, éventuellement à la fouille de la cave. Évidemment, le cadavre n'a pas bougé de l'endroit où ils l'ont déposé. Quant à la pierre noire et à la flûte, personne n'y a touché (et les personnages feraient peut-être bien de les prendre avec eux).

À l'extérieur, la tempête est terminée et il est possible de repérer des traces dans la neige fraîche, celles d'Emily. À leurs côtés, des empreintes, bien plus petites, qu'un jet d'Histoire Naturelle réussira permettra d'identifier comme étant celles d'un renard. De là à en déduire que leur amie a suivi un de ces animaux, il n'y a qu'un pas. Le cadavre du renard polaire roulé en boule devant la porte du chalet à leur arrivée est bien entendu introuvable. [**Gardien** : Y a du Nyarlathotep là-dessous, ou je m'y connais pas...].

### L'attaque des sectateurs (voir caractéristiques en Annexes)

Les personnages peuvent alors décider de se lancer à la poursuite de leur amie, ou de l'attendre dans le chalet, confortablement installés devant un bon feu de cheminée. Toutefois, dans un cas comme dans l'autre, ils devront faire face aux trois hommes de main envoyés par Bartelby Mac Tierney. Ces brutes épaisses, dont



les traits sont indéniablement indiens, ont pour ordre de capturer le groupe d'amis (et pourront donc leur demander, dans leur anglais pittoresque, où se trouve Emily), sans leur faire trop de mal. Un seul d'entre eux est armé d'un fusil, les deux autres jouant du couteau ou du gourdin. S'ils découvrent la pierre noire (ce qu'ils feront si les personnages ne l'emportent pas avec eux), ils comprendront son importance et mettront la main dessus.

S'ils parviennent à arraisonner les personnages, ils emprunteront le chemin qui mène jusqu'à la cabane de Kaosha (et suivront donc la piste d'Emily). Si deux d'entre eux sont mis hors de combat, le troisième prendra la poudre d'escampette, prenant toutefois bien soin d'entraîner d'éventuels poursuivants vers la cabane de l'indien.

### La trace d'Emily

Il est possible de suivre les empreintes de la jeune fille sans réelle difficulté. Après quelques kilomètres, les traces dans la neige permettent de comprendre qu'un combat a eu lieu : la neige est tassée à de nombreux endroits, et des traces de sang mouchettent le sol. Il est possible d'imaginer que le renard s'est attaqué à Emily et l'a blessée. La réalité est pourtant tout autre : alors qu'un Lloigor, sous sa forme semi-reptilienne, s'apprêtait à s'en prendre à leur amie, le renard, marionnette de Nyarlathotep, s'est interposé pour la protéger. Emily a eu le temps de fuir avant que le monstre ne réduise l'animal en morceaux. Deux indices laissent aux joueurs une chance de comprendre ce qui s'est passé : le cadavre du renard, dont la tête a littéralement explosé, et une trace très légère de patte reptilienne de grande taille sur une surface de la neige épargnée par la bataille (jamais une créature possédant une patte aussi large n'aurait pu laisser une empreinte aussi peu profonde...).

Arrivés en vue de la cabane de Kaosha, un personnage pourra apercevoir un éclat entre les conifères flanquant le chemin, sur leur droite. Il s'agit du 4x4 de Todd Gillard, presque entièrement couvert de neige. Dans l'habitable, le cadavre de leur ami gît en travers des sièges couverts de sang séché, le crâne brisé. Toutefois, les personnages ne pourront guère s'appesantir sur leur macabre découverte : la détonation caractéristique d'un fusil de chasse les arrache brusquement de leur recueillement...

---

## LA CABANE DE SAM KAOSHA

---

### Le combat

En arrivant sur les lieux, seuls ou escortés, les quatre amis n'auront que peu de temps pour appréhender la situation. À quelques mètres devant eux se trouve Emily, armée du fusil qu'elle a récupéré dans le chalet. Elle est en train de tirer en direction de la cabane délabrée de Kaosha, située à une trentaine de mètres de là. Un homme, grand et osseux, aux longs cheveux gris, se tient sur le perron de la baraque et hurle à la

jeune fille de se calmer et de ne pas céder à l'emprise de l'Homme Noir. Lorsqu'ils arrivent à ses côtés, les personnages réalisent qu'Emily est hystérique et qu'elle vise le vieillard. Il sera extrêmement difficile de la calmer, et seul un fin psychologue aura une petite chance de se faire entendre d'elle (**jet de Psychanalyse/2**). Soudain, des balles fusent à proximité de l'amas rocheux derrière lequel est abritée la jeune fille. **Un jet de TOC/2** permettra de comprendre que les coups sont tirés du haut d'un petit mirador flanquant le mur gauche de la cabane. Mac Tierney (le vieux hippie grisonnant) crie alors à Sam Kaosha (le tireur embusqué dans la tour de chasse) de ne pas les blesser. C'est à ce moment précis qu'Emily Mac Tierney s'écroule en arrière, blessée à la tempe.

Il est alors temps pour les personnages de réagir, s'ils ne l'ont encore fait : Kaosha est pris de folie, et semble bien décidé à abattre les investigateurs. De son côté, Mac Tierney commence à psalmodier des formules impies et incompréhensibles, préparant sans doute un sortilège de domination... Alors que la situation semble perdue, le sorcier se met à hurler de douleur et s'engouffre dans la cabane, poursuivi par une forme indistincte (un jet de TOC/2 apprendra à ceux que ça intéresse qu'il s'agit d'un blaireau – mort – et contrôlé par Nyarlathotep, qui ne peut laisser Mac Tierney dominer les personnages). Bientôt, un bruit de moteur se fait entendre : Mac Tierney, contraint de prendre la fuite, est parti en direction des Pawancha Heights. De son côté, Kaosha tombe à cours de munitions et se rue vers les personnages, qu'il compte bien débiter à la hache. Malgré la rage de Kaosha (ou peut-être grâce à elle), il est probable que les personnages parviennent à triompher de l'indien fou furieux. Ils pourront ainsi découvrir, s'ils en prennent le temps, que trois petits tentacules ornent le torse de l'homme et qu'ils semblent animés d'une vie propre.

### La baraque

Il s'agit d'un habitat plus que sommaire : une grande pièce chauffée par un petit âtre, meublée très sommairement (une table, deux lits de camps, des tabourets...), un débarras et des commodités à la propreté plus que douteuse. Au sol, les traces de sang laissées par Mac Tierney lors de sa fuite, et quelques pages couvertes d'une écriture souvent illisible, vraisemblablement un journal intime, appartenant au sorcier (il y relate l'évolution de ses rapports avec les Lloigors, le contrôle partiel qu'il est parvenu à développer grâce aux flûtes noires et évoque le rituel permettant d'invoquer Ithaqua). Sur la table, une carte de la région leur permettra de se repérer (voir aide de jeu). Malgré le caractère insalubre du lieu, l'atmosphère y est supportable, et ce pourrait être une bonne idée d'y transporter Emily. Cette dernière est gravement blessée, la balle ayant perforé la calotte crânienne (**jet de Premiers Soins ou Médecine**). Toutefois, cela devient le cadet de leurs soucis lorsque les personnages entendent un sifflement inhumain s'élever dans la clairière devant la cabane.

## Le Lloigor

Un tourbillon se forme bientôt et la tempête semble se réveiller. Après un court instant, le maelström paraît se déchirer et une patte monstrueuse en émerge, bientôt suivie par un corps reptilien colossal (**jet de SAN 0/1D8**). La créature se rue bientôt à l'attaque, et, au vu de ses caractéristiques (voir Annexes), il est peu probable que les personnages aient une chance de l'emporter de cette manière. Il leur faut alors comprendre que leur unique espoir réside dans l'utilisation d'une des flûtes de bois noir. S'ils sont incapables de le déduire par eux-mêmes, Emily pourra leur gémir la solution, et ira jusqu'à leur fournir l'instrument (qu'elle aura ramassé dans l'atelier de son grand-père). À partir de là, une **réussite de Pouvoir/5** pourra les protéger, pour un temps, du monstre.

Ils ne sont toutefois pas au bout de leurs surprises : peu après qu'ils en aient terminé avec le Lloigor, Emily se redressera et, les yeux vides, les regardera l'un après l'autre. Le malaise doit être tangible : elle se meut comme un zombie, ne dit pas un mot et se contente de les observer. Soudain, elle s'effondre, morte. Nyarlathotep commence alors à entrer en elle. Bien que son pouls soit inexistant, son corps est agité de légers soubresauts, qui peuvent laisser croire qu'il reste une trace de vie en elle...

Tout porte à croire que les personnages vont suivre les traces de la motoneige du grand-père jusqu'à son repaire secret, les Pawancha Heights. D'autre part, s'ils n'emmènent pas Emily dans leur périple, Nyarlathotep les suivra à distance.

## LES PAWANCHA HEIGHTS

Il s'agit d'un plateau rocheux dont le sommet paraît inaccessible. La motoneige de Mac Tierney est arrêtée devant une cascade décorée de myriades de stalactites de glaces, donnant à la scène une touche féerique. De là, un chemin étroit serpente le long de la paroi et s'engage sous la cascade, qui masque l'entrée d'un souterrain.

## Le cauchemar

Lorsqu'ils pénètrent dans le couloir rocheux, aux murs polis par la glace et les écoulements d'eau, une peur sourde envahit les personnages. Seul **un jet de SAN réussi** leur permettra d'échapper à l'une des manifestations de la folie que voudra bien leur infliger le Gardien. Alors qu'ils s'enfoncent dans les entrailles du plateau, la température se réchauffe. Les parois se couvrent de symboles indescriptibles et l'éventuelle source de lumière dont ont pu bénéficier les investigateurs semble se tarir, les laissant bientôt dans les ténèbres les plus complètes. Pourtant, petit à petit, la situation leur paraît moins angoissante et ils glissent bien vite dans un engourdissement bienheureux.

Quand ils reprennent connaissance, ils se trouvent dans le Red Circle, assis en rond, dans leurs corps d'adultes. Ils réalisent alors qu'au centre de leur cercle se trouve Emily, recroquevillée en position

foetale. Elle est couverte de sang et des cadavres de rats jonchent les alentours. Soudain, la terreur les submerge : il s'approche, il vient pour eux. Dans la galerie, une silhouette qu'ils reconnaissent sans difficulté : celle de John à 15 ans. Il les regarde, implorant, et semble ne pas pouvoir bouger. Puis une horde de rats noirs se précipite sur lui et, arrivée à sa hauteur, paraît s'arranger en une grande forme sombre, avant de l'engloutir. La nouvelle créature ainsi formée, changeante et enténébrée, va se diriger lentement vers le Red Circle et, si les personnages n'interviennent pas, poignarder Emily qui gît toujours inconsciente au sol. Durant toute sa progression, il murmure des avertissements aux personnages, concernant un choix qui s'imposera de lui-même, et un rituel qu'il est possible de contrer à l'aide de formules bien choisies. Il est possible d'empêcher John-Nyarlathep de s'en prendre à la jeune fille, ce qui aura une petite chance de libérer cette dernière de l'emprise du Dieu Malin durant la dernière phase du scénario. Toutefois, ceci ne sera pas une partie de plaisir (voir Annexes).

Brusquement, les personnages émergent du cauchemar transis et fébriles, alors que devant eux une lumière blafarde leur apprend que la sortie du souterrain n'est pas bien loin.

Dans leurs esprits vacillants est gravée comme au fer rouge une formule dont le sens leur échappe : « Nsath' Dagelath Lloigor Ektharnen ».

## Le rituel

L'ouverture de la galerie rocheuse débouche au milieu d'un cercle de pierres noires couvertes de symboles que les personnages commencent désormais à reconnaître. Certaines d'entre elles sont levées et hautes de près de 3 mètres, d'autres sont plus basses et présentent sur leur dessus des sortes de vasques. Une fois sortis du souterrain, les amis découvriront qu'ils émergent d'un cairn et qu'ils se trouvent au sommet du plateau.

Mac Tierney, planté au milieu du cercle, paraît les attendre. Il a revêtu une lourde cape grise et son corps est agité de spasmes. Bientôt, Emily-Nyarlathep surgit dans leur dos (ou se réveille s'ils ont décidé de l'emmener avec eux). Son état dépend du cauchemar : si elle est morte pendant qu'ils rêvaient, elle est possédée par le Dieu Noir et sera particulièrement véhémement ; si les personnages sont parvenus à la sauver des griffes de John, elle semblera désorientée et ne sera pas aussi catégorique quant au choix à faire.

Mac Tierney tentera alors de les convaincre de verser leur sang pour l'aider à prendre le contrôle des Lloigors et les assure que ce don ne sera pas mortel. Emily rétorque que ce remède sera bien pire que le mal et que le rituel du sorcier débouchera sur l'invocation d'une créature infiniment plus puissante et plus mauvaise que les Lloigors : Ithaqua le Marcheur de Vents. La jeune fille avance à son tour qu'il est possible de chasser les monstres à tout jamais, mais que cela nécessite un sacrifice : ils devront verser leur sang jusqu'à ce qu'ils

sombrent dans l'inconscience et réciter la formule suivante : « Nsath' Dagelath Lloigor Ektharnen ».

Quelque soit le choix des personnages, ils se choisissent alors un adversaire qu'il leur faut alors affronter. Pourtant, le pouvoir de Nyarlathotep étant réduit à néant au sein du cercle d'invocation des Lloigors, Emily devrait être bien plus facile à mettre hors de combat que Mac Tierney, encore robuste pour son âge. S'ils optent pour la voie du grand-père, ce dernier conduit le rituel et il y a fort à parier qu'Ithaqua décidera d'emmener l'un ou l'autre de ses invocateurs

voir du pays. Le malheureux sera probablement retrouvé congelé sur le flanc d'un sommet mal connu du Canada Septentrional. S'ils suivent leur amie, il leur faudra participer activement à la cérémonie et psalmodier les paroles du rituel tout en s'ouvrant les veines. Juste avant de sombrer dans l'inconscience, ils pourront voir Nyarlathotep déchirer l'enveloppe corporelle d'Emily et apparaître devant eux dans toute son horreur. Peut-être aura-t-il même la courtoisie de les remercier pour leur concours...

## Caractéristiques de PNJs et Monstres

### Hommes de main de Mac Tierney

FOR 14    CON 15    TAI 13  
INT 8    POU 9    DEX 11  
PV 14  
Bonus aux dommages : +1D4

#### Armes :

Fusil de chasse 65 %, dommages : 2D6  
Gourdin 45 %, dommages : 1D6 + Bd

### Sam Kaosha

FOR 13    CON 14    TAI 15  
INT 13    POU 11    DEX 14  
PV 15  
Bonus aux dommages : +1D4

#### Armes :

Fusil de chasse 55 %, dommages : 2D6  
Hache 65 %, dommages : 1D8 + 2 + Bd

### Lloigors

FOR 42    CON 28    TAI 50  
INT 20    POU 14    DEX 11  
PV 39  
Bonus aux dommages : +5D6

#### Armes :

Griffes 30 %, dommages : 1D6 + Bd  
Morsure 50 %, dommages : 2D6

**Armure :** 8 points de peau reptilienne

**Apparence :** Monstrueux reptile distordu

**Psychologie :** Si le Lloigor sent qu'il risque d'être détruit, il prend une forme immatérielle et invisible et s'enfuit

### John-Nyarlathotep

FOR 18    CON 18    TAI 16  
INT 25    POU 25    DEX 16  
PV 17  
Bonus aux dommages : +1D6

#### Arme :

Pieds et poings 65 %, dommages : 1D6

### Emily-Nyarlathotep

FOR 13    CON 15    TAI 13  
INT 25    POU 5    DEX 14  
PV 14  
Bonus aux dommages : +1D4

#### Armes :

Fusil de chasse 35 %, dommages : 2D6  
Poignard 45 %, dommages : 1D4 + Bd

### Bartleby Mac Tierney

FOR 15    CON 15    TAI 16  
INT 16    POU 14    DEX 11  
PV 16  
Bonus aux dommages : +1D4

#### Arme :

Poignard de cérémonie 45 %, dommages : 1D4 + Bd

## Aides de jeu

### L'expédition Fallworth sur les traces de Pirinsen

Qui n'a jamais entendu parler de Harald Pirinsen, le grand aventurier norvégien, explorateur du continent Antarctique ? De ses expéditions souvent périlleuses conduites dans ces terres hostiles au début du siècle, le fameux scientifique est parvenu à rapporter un certain nombre d'échantillons rocheux, représentant un véritable trésor pour les géologues. En effet, si certaines pierres sont dorénavant exposées dans les vitrines du musée de géologie d'autres font encore l'objet de profondes études et recherches. Mais nombre de chercheurs s'entendent sur le fait qu'il manque des pièces au puzzle, pièces qui permettraient de reconstituer avec une grande précision l'histoire géologique des froides étendues du Pôle Sud.

C'est ainsi qu'Abraham Clayton Fallworth II, de

l'Illinois, propriétaire d'une grosse fortune et passionné de géologie, décide de prendre la suite de l'illustre chercheur norvégien. « L'Histoire continue et je suis sûr qu'un jour nous parviendrons à la rattraper, un jour où nous n'aurons plus à la reconstituer, à la déchiffrer et où l'Humanité n'aura plus qu'à aller de l'avant. Participer à cette grande aventure humaine m'obnubile depuis un certain temps déjà. Je serai très honoré de suivre les pas de Pirinsen, dont les expéditions me faisaient déjà rêver alors que je n'étais encore qu'un môme. C'est un rêve que je réalise et en même temps un challenge que je m'impose. »

L'enthousiaste milliardaire entraîne avec lui une équipe impressionnante de scientifiques avec lesquels il espère bien parvenir à mener de l'avant le projet entrepris par Pirinsen voilà

maintenant plus d'un demi-siècle. L'expédition compte avec Edwyn Calloway, zoologiste, Thomas Nordmann, géologue réputé, Bartleby Mac Tierney, paléontologue ethnologue, Albert Greensborough, linguiste, tous de l'université Hellentrop de Minneapolis, mais aussi Lambert Berham, journaliste et photographe du National Geologic's Diary et Bjorn Jensen, collaborateur de Fallworth II.

Ils se mettent en route au cours de ce mois de juin et ne reviendront, disent-ils, qu'après avoir trouvé ce qu'ils cherchent. Toute la communauté scientifique de Minneapolis ainsi que celle d'Oslo, Norvège, attend avec une fervente impatience le retour de cette ambitieuse expédition.

N.S. pour le Minneapolis Daily News

### Retour de l'expédition Fallworth

Abraham Clayton Fallworth II et son équipe de scientifiques sont rentrés de leur expédition en Antarctique qui devait permettre à la recherche de grandes avancées dans l'historique géologique du Pôle Sud. Après presque une année passée sur le terrain la petite équipe n'a pas rempli le contrat annoncé. Malgré leur déception, les chercheurs du Pirinsen Project reconnaissent que leur entreprise était malaisée.

S.G. pour le National Geologic's  
Diary

En ce mois d'octobre 1988, le National Geologic's Diary s'associe à la peine de la famille Berham suite à la perte de notre associé et ami Lambert Berham. Il laissera une trace impressionnante de son talent de photographe reporter dans les archives de notre journal ainsi que de sa générosité et son enthousiasme dans nos esprits.

Dans le prochain numéro de notre magazine figurera un cahier spécial sur ses travaux qui n'ont jamais manqué de nous faire vibrer.

## Drame à l'UCLA

L'amphithéâtre Isaac Newton de l'université de Californie à Los Angeles a été seul témoin d'un drame encore inexplicable. Le corps d'Edwyn Calloway y a en effet été retrouvé au matin du 28 août. Le zoologue réputé venait de se voir offrir une place prestigieuse au sein de la fameuse faculté, ayant auparavant effectué ses travaux à l'université Hellentrop de Minneapolis, Minnesota.

Les circonstances de sa mort restent énigmatiques et frappent les esprits des universitaires. La scène du crime témoigne d'une rare violence, le corps ayant été déchiqueté et apparemment éparpillé. La police de Los Angeles tente de faire des liens avec de précédents cas similaires mais les recherches s'avèrent infructueuses pour l'instant, semble-t-il.

La population est en émoi, redoute-t-elle la venue d'un nouveau psychopathe bien décidé à semer la terreur dans la ville ?

Minneapolis a assisté hier matin à un formidable témoignage de gratitude de la part des étudiants linguistes de l'université Hellentrop. En effet, ayant appris la mort violente et subite d'un de leur professeurs, Albert Greensborough, ses élèves ont décidé de lui rendre un hommage à sa mesure.

Près de 600 jeunes ont donc pris possession de Warpool Place, ont stoppé la circulation et ont observé 10 minutes de silence pour le pauvre homme, à la gloire de sa générosité. Ils ont ensuite poursuivi avec bon nombre de chants et de lectures témoignant du respect qu'ils lui portaient tous.

« Il a toujours su communiquer son enthousiasme et sa joie de vivre. En sa compagnie, étudier devenait un véritable plaisir. »

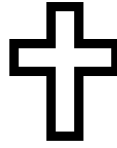
« De nombreux professeurs devraient prendre exemple de sa façon de faire ! »

Nous avons assisté avec émotion à tant de démonstrations de respect et tant de recueillement à la mémoire d'un homme qui a su marquer les esprits de toute une génération d'étudiants de Minneapolis.

K.W. pour le Minneapolis Daily News

Nous avons l'immense regret de vous faire part du décès de

### Abraham Clayton Fallworth II



*notre mari, père, grand-père adoré,  
notre passionné ami, notre collaborateur apprécié.*

Nous remercions par avance tout ceux qui partagent notre peine et qui nous aident à traverser la souffrance de la perte d'un être qui nous était cher.

L'enterrement aura lieu le 17 septembre, à 14h30,  
en sa propriété de l'Illinois.

Abraham Clayton Fallworth II, riche homme d'affaire de l'Illinois, a trouvé la mort la semaine dernière dans sa propriété de l'Illinois. L'enterrement a eu lieu vendredi dernier, dans son jardin. Le milliardaire a connu une carrière brillante, s'associant par ailleurs volontiers à des projets qui lui tenaient à cœur. Il a ainsi bien souvent utilisé sa fortune pour soutenir la recherche scientifique, comme, on s'en souvient peut-être, lorsqu'il a organisé en 1979, la fameuse expédition Fallworth en Antarctique.

Ses proches se souviendront de lui, disent-ils, comme d'un homme passionné, plaçant toujours sa notoriété et sa fortune au service de ses rêves et de ceux de son entourage. Les enfants de l'illustre milliardaire, profondément touchés par cette perte, ont toutefois d'ores et déjà entrepris de régler les multiples soucis que ne peut manquer de générer une telle succession. Les biens de M. Fallworth ont ainsi été partagés entre nombreux descendants et certaines des plus belles œuvres de ses collections ont été gracieusement offertes à des musées.

### Vol au Marxman Museum

Dans la nuit de vendredi à samedi dernier, des cambrioleurs se sont introduits dans le musée d'histoire naturelle et de géologie de Chicago.

A peine remis de ses émotions, son directeur Michael Donovan nous a fait part de son indignation.

« Les vols perpétrés dans les musées sont les pires forfaits que l'on puisse imaginer », déclare-t-il. « Non seulement ils occasionnent fréquemment une lourde perte financière mais aussi, et surtout, ils entraînent la disparition de nombreuses pièces du patrimoine historique de notre nation. Dès samedi matin, le personnel a effectué un inventaire précis et détaillé, et force est de constater que, bienheureusement, aucune de nos plus précieuses reliques n'a été dérobée. Soit les brigands étaient d'une ignorance indicible, soit, ils ont tout simplement pris peur et ont tout laissé sur place », ajoute-t-il avec un brin d'humour.

Plus de peur que de mal, donc. Cet événement aurait bien pu se révéler désastreux pour le Marxman Museum, qui n'a, en définitive, qu'à déplorer la perte de quelques rares pièces rocheuses sans réelle valeur.

Un de plus !

C'est cette fois au tour du musée Ostragen de Bergen en Norvège d'être victime d'un cambriolage honteux. Pourtant, malgré tous les magnifiques trésors que renferme cette prestigieuse institution, seuls quelques échantillons rocheux de peu de valeur ont été dérobés.

A croire que les malandrins manquent définitivement de goût...

