

Cette aventure est destinée à deux ou trois Investigateurs masculins. Leur niveau d'expérience importe peu pourvu qu'ils n'aient pas froid au yeux et qu'ils aient les épaules solides. Choisir de préférence un jeune détective privé ou un agent du « Bureau of Investigation », à un vieux sociologue malade ou un dilettante surexcité.

Bon courage, et bon voyage au... Pénitencier d'Aker

## NEW YORK VENDREDI 17 SEPTEMBRE 1921

Conrad Adenoway, responsable de l'organisation des établissements carcéraux pour l'ensemble des États Unis d'Amérique, convoque les Investigateurs pour leur parler d'un problème délicat qu'ils paraissent en mesure de pouvoir résoudre. Adenoway est visiblement préoccupé lorsqu'il les reçoit en fin d'après-midi. Il va leur livrer toutes les informations suivantes.

Il existe en Alaska une prison de sinistre renommée où sont enfermés les condamnés jugés particulièrement irrécupérables que l'on ne souhaite pas voir un jour revenir sur les lieux de leurs exploits criminels. Les hommes qui y sont envoyés ont tous commis au moins un meurtre et se sont, en général, illustrés de manière néfaste dans leurs anciens lieux d'incarcération.

Il s'agit, même si l'on refuse de l'avouer, de pouvoir disposer d'un « pénitencier mouvoir » d'où l'on ne s'évade pas. C'est là que le bât blesse: en l'espace de 6 mois, 4 prisonniers ont disparu alors qu'ils travaillaient à la coupe dans la forêt. La surveillance est assez lâche, les éventuels fuyards ne pouvant aller nulle part. On ne peut pas survivre plus de quelques heures dans la région si l'on ne dispose pas d'abris chauffés.

Toutes les recherches pour retrouver les forçats signalés manquants ont échoué et on n'a pas la moindre idée de ce qu'ils ont pu devenir. Il est possible qu'il existe une filière d'évasion, mais laquelle?...

Une enquête menée de l'extérieur éveillerait la méfiance des prisonniers et pourrait les rendre nerveux. En conséquence, la commission des affaires pénitentiaires a décidé d'envoyer deux ou trois enquêteurs avec le prochain convoi de forçats: ils passeront pour des « prisonniers normaux » et pourront « travailler » sans susciter de méfiance. Bien entendu la mission est très bien payée (100 \$ par jour et par personne), au prorata des risques encourus. Aucune limite de temps n'est imposée.

Si les Investigateurs sont intéressés, ils partiront dès le dimanche 19. Tous les détails leur seront expliqués à leur arrivée à Seattle le 25 octobre.

### L'Histoire

A environ six kilomètres à l'ouest du pénitencier d'Aker s'élèvent quelques barques de bois en moitié en ruines. Les trappeurs qui les habitent sont complètement dégénérés et vivent à moitié comme des animaux. Ils mangent les lièvres et les écureuils qu'ils arrivent encore à attraper.

Ils disposent cependant de pas mal d'argent, souvenir du temps où ils vendaient des fourrures à Douglas Berger, un commerçant de Fairbanks.

Il y a un an environ, le chef de ce qui était jadis une famille, Dell Chagan, a blessé un trappeur qui chassait dans la région. Dans un moment de délire collectif, les Chagan se sont jetés sur lui pour le dévorer. Depuis, ils ont pris goût à la chair humaine et, pour en obtenir, Dell a trouvé un plan...

Un jour de septembre 1920, l'aîné des fils, Sandy, s'est approché de la clairière où travaillent les prisonniers et il a interpellé discrètement l'un des gardiens, Tom Traven. Après une discussion un peu difficile étant donné la pauvreté du vocabulaire de Sandy (qui ne s'exprime quasiment que par monosyllabes), ils sont parvenus à un arrangement « satisfaisant pour les deux parties »; contre 150 \$ par prisonnier, Traven (sans poser de questions) va organiser de faux plans d'évasion qu'il proposera aux détenus qui paraissent les plus déprimés... et les plus isolés (personne ne doit s'inquiéter de leur disparition). Chaque fois qu'il trouvera un pigeon, le gardien plantera un bâton dans un endroit convenu, à la sortie de la clairière où travaillent les forçats.

Cinq jours plus tard, répondant à ce signal, les trappeurs peuvent déposer une bourse avec 150 \$ en petites coupures dans un trou sous la neige à côté du bâton, et attendre la livraison. Lorsque la victime est au travail, l'un des frères Chagan lui fait signe et attend qu'elle le suive dans son repère. Arrivé au milieu des baraques, le malheureux est assommé, ligoté et jeté dans un grand coffre en bois fermé à clé. La nuit suivante, lorsqu'on le sort de là, il est déjà à moitié étouffé. Il ne peut donc pas réagir lorsqu'on lui arrache ses vêtements avant de l'attacher au centre du camp. On lui met alors un bâillon pour éviter que l'on puisse entendre ses cris de désespoir et de douleur, et on commence à le découper vivant, pour en donner rapidement des morceaux à l'assistance affamée.

Souhaitons que ce ne soit pas le sort qui attend les investigateurs au terme de leur... « Voyage au bout de l'enfer ».

## SEATTLE SAMEDI 25 SEPTEMBRE

Dès leur arrivée (ils doivent rester trois jours), le lieutenant Matesson met au courant les Investigateurs du déroulement de la suite de leur voyage vers l'Alaska et des précautions qu'ils devront prendre au pénitencier.

- Ils doivent adopter une fausse identité et un curriculum vitae de criminel qui correspondent en gros à leur profil (toute latitude leur est laissée pour ce choix). Ils doivent également considérer leur arrestation et leur condamnation (ils n'ont pas été précédemment incarcérés, mais l'horreur de leur crime doit suffire à les envoyer à Aker).

- « Ils ne se connaissent pas entre eux » afin de ne pas être catalogués ensemble s'ils ont des problèmes séparément.

- Le directeur de la prison, Ion Pétra, et le gardien chef, Sharki, sont au courant de leur arrivée mais ils ne les feront bénéficier d'aucun traitement de faveur, ni d'aucun contact avec eux.

Si les Investigateurs découvrent la filière d'évasion, ils devront le signaler le plus discrètement possible à Sharki qui les emmènera au bureau de Pétra lorsque l'occasion s'en présentera. Ils auront à ce moment, et à ce moment seulement, l'autorité voulue pour déterminer avec lui la marche à suivre. D'ici là, les enquêteurs n'auront bien entendu pas d'armes, ni rien qui puisse les distinguer de ce qu'ils vont devenir pour quelque temps: des forçats comme les autres.

La vie carcérale des Investigateurs va maintenant pouvoir commencer. Matesson leur prend leurs armes et leurs vêtements civils qu'on acheminera avec eux jusqu'au pénitencier. On leur donne un pull-over en maille grossière et un ensemble grisâtre en tissu épais. Ils sont ensuite emmenés, menottes aux poignets, jusqu'à un wagon d'un convoi qui va traverser le Canada pour aller jusqu'à Fairbanks en Alaska. Le voyage de 10 jours est très désagréable. Les prisonniers, au nombre de 4 sans compter les Investigateurs, sont attachés à un rail d'acier, à l'intérieur d'un wagon de marchandise sans fenêtre. Trois gardiens se relaient sans cesse pour les empêcher de parler et d'échafauder un peu vraisemblable plan d'évasion. Il fait de plus en plus froid à mesure que le train progresse vers le nord.

## FAIRBANKS MARDI 5 OCTOBRE

La température est difficilement supportable et la lumière aveugle les prisonniers lorsqu'ils sortent du wagon (ils ne l'ont quitté qu'une demi-heure par jour pendant toute la durée du trajet).

On les emmène maintenant vers l'aéroport où un vieux avion branlant les attend pour décoller. L'appareil, qui n'est pas chauffé, doit voler en rase motte. Il transporte, outre les prisonniers, le ravitaillement nécessaire à un mois d'autonomie complète de la prison (qui se trouve quand même à près de 600 kilomètres à l'ouest de Fairbanks).

## AKER MERCREDI 6 OCTOBRE, 11 H DU MATIN

L'accueil est à la mesure de la réputation du pénitencier: glacial... Les matons sont d'emblée violents et les détenus présents regardent les nouveaux venus en silence; les investigateurs se sentent jaugés et évalués.

### LA VIE AU PÉNITENCIER

Les prisonniers (une trentaine au total)



Ils sont en gros scindés en deux groupes d'inégale importance: d'un côté la bande de Jerzy Bonders, un géant blond à l'air inquietant qui arbore en permanence un sourire carnassier, et de l'autre, quelques durs dirigés par Ronny Bears qui ne supporte pas l'autorité de Bonders sur le camp. A l'arrivée des Investigateurs, il règne au pénitencier une espèce de statu-quo, chaque clan évitant soigneusement de provoquer l'autre, de quelque façon que ce soit.

A Aker, le climat, l'ambiance et les conditions de travail sont très difficiles à supporter pour le commun des prisonniers; ainsi, le taux de mortalité est excessivement élevé (un décès tous les trois mois environ) et certains détenus craquent mentalement. Par exemple, Jérémie Cohen dit « le fêlé » qui ne supporte pas son incarcération se met parfois à hurler pendant la nuit. Pour éviter une déprime généralisée, le

directeur laisse circuler un peu de cocaïne de mauvaise qualité dont Jerzy Bonders n'est pas le dernier à profiter.

Les prisonniers d'Aker savent qu'ils ne sortiront de la prison que les pieds devant aussi ils ne rateront aucune occasion de s'évader, même si leur espoir de parvenir à rentrer aux États Unis est faible. Si un jour les gardiens partent avec les Investigateurs vers les barraques des trappeurs, laissant peu de monde au camp, il est possible que les détenus tentent une mutinerie qui, si elle réussit (à l'appréciation du Gardien des Arcanes) signifiera l'élimination physique des matons, et, éventuellement, des « traîtres ».

### Jerzy Bonders - 38 ans

Chef d'un gang de New York qui détournait les cargaisons d'alcool destinées aux gros trafiquants, il s'est fait arrêter par la police un soir de janvier 1920. Les parrains de la cosa nostra qu'il gênait se sont arrangés pour s'en débarrasser définitivement en le faisant envoyer à Aker. Il a plusieurs meurtres sur la conscience, mais ne tue pas vraiment par plaisir.

Jerzy, arrivé en Alaska il y a seulement une dizaine de mois, est parvenu, grâce à son charisme, à devenir rapidement le « maître du camp », et en dehors de Bears qui s'oppose ouvertement à lui, il n'est pas prêt à supporter la contestation. Si l'un des Investigateurs lui plaît (au moins douze en apparence et moins de quatorze en taille), Bonders tentera par tous les moyens d'en « faire sa femme ». Pour parvenir à ses fins, il n'épargnera aucune humiliation à celui qu'il convoite et voudra par ce biais affirmer sa puissance. Si l'Investigateur refuse avec trop d'entêtement d'être sexuellement utilisé, ou qu'il devient violent, il risque d'être violé par d'autres détenus sur l'ordre de leur chef... Jerzy n'aime pas qu'on lui résiste!

FOR 16 CON 16 TAI 17 DEX 14  
APP 8 SAN 90 INT 15 POU 17  
EDU 12

Compétences:

45 automatique 50%, Thompson 45%, baratin 90%, éloquence 75%, psychologie 55%, poings 65%

### « L'Anguille » - 27 ans

Petite frappe originaire de la banlieue sud de New York, c'est un tueur extrêmement dangereux car il « plante » avec une joie non dissimulée. Grand fanatique des armes

blanches, ses petits yeux fous brillent lorsqu'il va pouvoir se servir d'un couteau. L'Anguille, surnommé ainsi parce qu'il est perpétuellement en mouvement, s'empare très facilement, il parle vite, et menace tout le monde en permanence. Ce criminel, un peu déphasé, amuse beaucoup Jerzy Bonders qui en a fait son bras droit et son exécuteur...

FOR 12 CON 11 TAI 11 DEX 18  
APP 14 SAN 25 INT 13 POU 14  
EDU 9

Compétences:

Revolver (7,65) 55%, lame 80%, discrétion 75%, écouter 65%, trouver un objet caché 65%, esquiver 60%

### « Double Lard » - 42 ans

Gros tas de graisse sans cervelle, il détecte qu'on l'appelle « Double Lard », et veut sans cesse montrer qu'il est « un dur, un vrai, un tatoué ». Il a toujours faim et voudra voler les rations des nouveaux venus.

FOR 16 CON 18 TAI 18 DEX 10  
APP 7 SAN 35 INT 7 POU 9  
EDU 6

Compétences:

Poing 75%, pieds 55%, Thompson 55%

### Ronny Bears - 33 ans

Géant froid, tueur sans passion, Ronny Bears ne veut pas se laisser marcher sur les pieds par qui que ce soit, surtout pas par Jerzy Bonders. Il s'est allié avec cinq autres costauds dans son genre.

FOR 19 CON 18 TAI 19 DEX 14  
APP 14 SAN 70 INT 12 POU 13  
EDU 7

Compétences:

Poing 70%, shot gun 65%, revolver (45) 80%, suivre une piste 75%

### Les autres prisonniers

FOR 12 CON 14 TAI 12 DEX 14  
APP 11 SAN 50 INT 13 POU 11  
EDU 10

Compétences: variables

### Les matons, au nombre de 9

Pour la plupart, ce sont de bons « bougres », bien qu'assez violents.

D'extraction sociale basse, ils voient leur poste comme une promotion: c'est l'espoir pour eux de pouvoir s'installer un jour dans la ferme de leurs rêves. La paye est bonne à Aker et ils n'ont nulle part ailleurs l'espoir de gagner autant d'argent, en dépensant si peu (les plus malins d'entre eux arrondissent les fins de mois en faisant du marché noir avec les prisonniers). Les gardiens ont pour instructions de se montrer particulièrement laxistes, les forçats étant jugés rétifs à toutes formes d'autorité. Ils n'hésitent cependant pas, si des bagarres trop graves éclatent entre les prisonniers, à distribuer le bonnes doses de coups et à « prescrire » le cachot, aux sujets particulièrement récalcitrants. Leur chef, Sharki, est assez imprévisible, il pourra se montrer sympathique comme extrêmement sadique.

FOR 14 CON 15 TAI 14 DEX 13

APP 11 SAN 70 INT 11 POU 12  
EDU 9

Compétences:

Machine gun 60%, fusil (30,06) 55%, premiers soins 55%, trouver un objet caché 60%, suivre une piste 65%

### Le directeur, Ion Pétra - 58 ans

A la tête de la prison depuis sa création il y dix ans. Il a été muté en Alaska à la suite d'une obscure histoire de trafic dans l'établissement pénitentiaire dont il était responsable auparavant.

Très aigri, Ion Pétra ne fera jamais d'excès de zèle, au contraire. Il ne verrait pas d'un mauvais oeil un échec des agents du F.B.I. Il connaît l'existence des trappeurs, mais ne donnera aucune information à leur sujet de crainte qu'on lui reproche de ne pas avoir mené lui même une enquête dans leurs barraques. La seule chose à laquelle Pétra aspire, c'est à une « retraite bien méritée ».

FOR 10 CON 11 TAI 14 DEX 9  
APP 10 SAN 60 INT 14 POU 13  
EDU 14

Compétences:

Éloquence 60%, psychologie 45%, soigner une maladie 55%, premiers soins 70%, revolver 38 55%, comptabilité 70%, droit 45%

### Les baraquements

Le camp, d'assez petite taille, est entouré de barbelés sur une hauteur de 2,50m. Il n'a qu'une issue et aux points stratégiques de enceinte, on a placé des miradors équipés de projecteurs puissants permettant de surveiller ensemble de la prison.

### Les bâtiments d'habitations

Très sommairement aménagés ils ne contiennent que le strict minimum: des lits et des armoires pour les prisonniers et les matons, à peine plus pour le directeur. Les barraques ont toutes chauffées par de gros poêles à bois.

### La réserve

Elle est remplie de produits alimentaires destinés à l'ordinaire des prisonniers (légumes, viandes, sel, pains, saindoux, beurre...) ainsi que de quelques boîtes de conserves et de bocaux de confiture pour les gardiens.

C'est l'un des tous premiers prisonniers arrivés au pénitencier, Bruce Goglies (le « Bossu ») qui s'est vu confier le travail d'intendant. Il est très fier de ses prérogatives et tout le monde a intérêt à être en bons termes avec lui. Moyennant des sommes d'argent disproportionnées (« c'est la loi de l'offre et de la demande »), il est possible d'obtenir du Bossu les suppléments de vivres ou un couvercle de boîte de conserve (bien taillé ça peut devenir une arme redoutable!).

### Le râtelier d'armes

Les murs de ce bâtiment, entouré de barbelés, sont en pierre, et sa porte de métal est fermée par trois cadenas. Le râtelier contient me mitrailleuse, quatre machine guns, quatre fusils à éléphant, une caisse de dynamite et



les munitions en quantité. Ces armes s'ajoutent à celles détenues en permanence par les gardiens.

## « Le trou à rats »

Appellation qui correspond bien à la réalité. Elle désigne la cellule où l'on isole les prisonniers « trop indisciplinés ». C'est un baraquement bien hermétique, sans aucune fenêtre, dans lequel règne une obscurité totale lorsque la porte est fermée.

## Les commodités

De grandes tranchées creusées dans le sol servent de latrines, « Par inadvertance », les adversaires de Jerzy Bonders peuvent se retrouver, la tête plongée dans la matière fécale pendant plusieurs dizaines de secondes. Pour la toilette des prisonniers, deux d'entre eux sont de corvée chaque matin pour aller chercher de l'eau dans la citerne afin de remplir les « abreuvoirs ».

## Les travaux forcés

Chaque matin une équipe comprenant la moitié des prisonniers part vers 7 heures dans forêt pour abattre des arbres. Les matons distribuent les outils qu'ils récupèrent le soir. Il a plusieurs boulots possibles :

- la découpe à la hache pour les plus cossus (taille et force additionnées supérieures 25)
- la découpe à la scie pour les troncs abattus
- l'élagage des branches

Le bois récupéré est ensuite découpé pour faire un pont au-dessus de la Rivière du Castor, à l'est du camp. Il est pour l'instant impossible de traverser en camion.

Le travail est doublement pénible. Non seulement le froid rend tout effort difficile (les premiers jours, un jet réussi à quatre dès à six faces sous la constitution est nécessaire pour tenir le coup), mais en plus Jerzy Bonders, quand il est présent, lance fréquemment une dague sur sa tête de turc du moment. Son humour décapant est un signal pour les autres prisonniers qui, bon gré mal gré, répéteront ses blagues et se moqueront des autres détenus.

Si un Investigateur est dans le collimateur de Jerzy Bonders, les journées vont rapidement devenir infernales, chacun déchargeant son agressivité sur lui.

## La soupe

Elle est préparée par un forçat du nom de Jim Blackwell, appelé « la taupe » à cause de sa myopie. Les repas ont lieu le matin aux alentours de 6h30, à midi (seulement pour ceux qui travaillent dans la forêt), et le soir à 19h30. Les prisonniers viennent faire remplir leur bol d'une sorte de mélasse très grasse dans laquelle baignent des légumes (haricots le plus souvent) et quelques morceaux de lard ou de viande de bœuf bouillie. Cette mixture est accompagnée d'un morceau de pain dur.

« Double Lard » tentera de soutirer la nourriture des nouveaux venus en les menaçant « de leur trouer la peau ». Il n'hésitera pas à provoquer le combat avec un des Investigateurs.

Les méchantes plaisanteries autour de la nourriture sont fréquentes : une poignée de sel jetée « négligemment » dans le bol de la « tête de turc », quelqu'un qui bouscule mal-

encontreusement le porteur d'une écuelle pleine, le vol d'une gamelle qui empêche la victime d'aller demander sa ration, les possibilités sont multiples...

## Les distractions

Bien entendu, elles sont assez rares. Lorsque les hommes ne sont pas trop épuisés, il leur arrive de jouer quelques cents au poker, ou de discuter de leur femme et de leurs petites amies. Toutes les histoires grivoises que les Investigateurs pourront raconter seront les bienvenues. Si l'un d'entre eux est particulièrement amusant, il bénéficiera d'un courant de sympathie auprès de ses codétenus qui pourra favoriser son intégration au groupe.

Certains prisonniers jouent toute la journée avec une balle et un gant de base-ball, d'autres relisent pour la énième fois le même bouquin usé. D'autres encore chantent des ballades de leur région ; c'est le cas d'Alister Mac Dalane, un écossais jovial, toujours prêt à pousser la chansonnette, et de Jerry Larson, un grand noir qui l'accompagne souvent à la guimbarde.

Sauf autorisation spéciale des gardiens (que l'on peut obtenir en leur glissant la pièce), il est interdit de séjourner dans les baraquements pendant la journée.

## LES PERSONNAGES

Les investigateurs vont probablement passer plus d'un mois à Aker, avant qu'ils ne puissent obtenir la moindre information sur ce qui les intéresse. Au fur et à mesure que les jours passent, le froid devient plus rude et la nuit polaire chasse les dernières lueurs du soleil. Il ne reste bientôt plus que quelques rayons lumineux diffus entre midi et deux heures. La journée de travail se raccourcit mais elle est de plus en plus pénible.

Le Gardien des Arcanes devra rendre ce séjour le plus invivable possible pour les Investigateurs. Il s'agit de générer une ambiance de méfiance et d'angoisse permanente où les personnages ne peuvent pas se relâcher ne serait-ce que quelques minutes.

Si l'un des Investigateurs éveille la méfiance de l'un des prisonniers, en posant trop de questions ou en laissant supposer sa véritable identité, cet Investigateur est un homme mort. Les détenus ne supporteront pas la trahison et n'hésiteront pas à exécuter un « pourri de flic » pendant son sommeil.

## Jeudi 10 novembre

Tom Traven, l'un des gardiens, propose à l'Investigateur qui lui semble le plus déprimé, d'organiser son évasion en échange de 2 000 \$ (la somme paraît honnête à Traven). Il dit faire partie d'une organisation puissante et pouvoir s'assurer que la somme sera bien versée à l'un de ses comparses, à l'arrivée à

destination. Si le marché est accepté, le gardien dira à l'Investigateur de se tenir prêt, de ne parler à personne et d'attendre un nouveau contact sans le susciter.

## Mardi 15 novembre, 13 h 10

Alors que l'Investigateur contacté par Traven travaille seul à la découpe d'un arbre isolé, un homme caché dans un buisson lui fait signe de s'approcher et de le suivre. Il est grand et hirsute, ses vêtements de fourrure lui donnent un air particulièrement bestial, renforcé par le fait qu'il marche très courbé pour éviter d'être vu.

Dès qu'il est sorti de la clairière, Sandy Chagan (il ne se présentera pas), fait passer l'Investigateur devant lui, en poussant un petit grognement, puis il coupe une branche et se met à effacer leurs empreintes dans la neige au fur et à mesure qu'ils avancent.

Son but est d'emmener sa victime dans les cabanes qui se trouvent à 5 km vers l'ouest (2 jets réussis sous la constitution à 3D6 sont nécessaires à l'Investigateur pour y arriver sans encombre). Là, Sandy appellera ses frères qui assommeront « l'évadé » et l'enfermeront dans le garde-manger, avant de le dévorer la nuit suivante.

## LE CAMP DES TRAPPEURS

Une baraque branlante, un hangar pourri, et les ruines d'une maison brûlée... c'est tout ce qu'il reste de la propriété des Chagan. Les quatre survivants de la famille sont trop dégénérés pour entretenir leur maigre patrimoine. Ils chassent de moins en moins et, lors de son dernier passage en 1919, Douglas Berger, le négociant en fourrures, n'a trouvé que des animaux pourrissants et des peaux arrachées... irrécupérables.

Le camp des trappeurs sent la pourriture et la saleté. Dans un coin du hangar, un cheval mort achève de se décomposer sur un tas de foin et les frères Chagan sont assis là, à longueur de journée, le regard perdu dans le vague.

S'ils voient des intrus approcher, ils seront pris de panique et tireront immédiatement dans le tas, avant d'attaquer à la hache.

## La Famille Chagan

FOR 16	CON 15	TAI 18	DEX 10
APP 9	SAN 10	INT 8	POU 11
EDU 5			

### Compétences :

Discretion 60%, écouter 55%, se cacher 65%, suivre une piste 60%, hache 70%, fusil (calibre 12) 60% (10% de chance d'exploser à la tête de l'utilisateur étant donné son état de saleté).

## Dans la cabane

L'odeur de renfermé y est difficilement supportable.

- Sur une étagère, un album de photos jaunies. On y voit Mary et Dell Chagan, à leur mariage puis à leur arrivée à Fairbanks avec les enfants (Sandy avait 3 ans et Joe 1 an). Sur d'autres clichés, on reconnaît ce qui a dû être la pendaison de crémaillère de la maison, désormais en ruine.

- Une liasse de justificatifs de livraisons établis au nom de Douglas Berger, domicilié à Fairbanks. On peut trouver les papiers les plus récents jonchant le sol de la cabane.

- Des munitions en vrac et des morceaux de chair humaine putride.



## Fairbanks: les entrepôts de Douglas Berger

---

Berger est un petit homme courtaud, toujours prêt à rendre service. Malgré son air un peu revêché au premier abord, il est très sympathique. Bien qu'il n'ait pas très envie de parler de son ami Dell, il le fera de bonne grâce si les Investigateurs insistent.

1892, Dell Chagan, sa femme Marie et leurs deux garçons, Sandy et Joe, quittent leur faubourg de Cleveland pour aller s'établir en Alaska où, dit-on, il y a de l'argent à gagner. Dell veut devenir trappeur et décide de s'installer avec sa famille sur les terres giboyeuses qui s'étendent à l'ouest de Fairbanks, entre les fleuves Tanana et Yukon.

Au début tout se passe bien et, malgré la rigueur du climat, les affaires sont bonnes. A l'automne 1895, Marie va même avoir un 3e enfant baptisé Peter. Malheureusement, les hivers 1897 et 1898 vont être particulièrement difficiles, et les saisons de chasse qui suivent seront catastrophiques. La famille Chagan, comme tous les trappeurs de la région, traverse une période de vache maigre. « On avait dit à Dell que l'Alaska n'était pas un endroit pour une femme et des enfants, mais il n'en avait toujours fait qu'à sa tête ».

Le 8 février 1898, Marie ne survivra pas à l'accouchement de sa fille Sally qui ne vivra que trois jours. La douleur et la culpabilité vont faire sombrer Dell dans la folie. Se coupant progressivement du monde, il perdra tout contact avec les autres trappeurs après 1903. Ses enfants n'iront pas à l'école et vont suivre leur père dans ses délires de dément.

Personne ne se souciera plus des Chagan dont la maison brûlera accidentellement en 1906. Seul Berger, vieil ami de la famille, viendra encore quelquefois à Aker acheter à Dell des fourrures de qualité de plus en plus médiocre. Sa dernière visite remonte à octobre 1919 lorsqu'il s'est rendu compte des moeurs cannibales de son vieux camarade que la raison avait abandonné.

Note: Bien qu'au cours de ce scénario les occasions de perdre de la santé mentale ne manquent pas, aucune précision n'est donnée à ce sujet. Chaque Gardien des Arcanes devra les déterminer en fonction de l'attitude des investigateurs, de leurs professions et de leurs vécus.

Cette histoire n'étant pas directement liée au Mythe de Cthulhu peut être très facilement adaptée à d'autres jeux: Daredevils, Maléfices et pourquoi pas Trauma...

Nous remercions la Collection R. Violet, l'agence KEYSTONE, Historia, l'agence Chicago Sun Times Library, Ciné Etoile, Forbidden Planet et Madame Demouif de la SNC de nous avoir autorisés à publier toutes les photos de ce pavé d'Outre Monde.

