

L'occasion pour les investigateurs de se taper une grande ballade dans les magnifiques forêts de Caroline du Nord, et d'y passer de très mauvais moments. Cette nouvelle est largement inspirée de la nouvelle "L'Habitant de l'Ombre" d'August Derleth.

## C'est les vacances !

Un ami d'un des PJ, Jonathan Layrd lui propose à lui et ses amis de partir quelques jours pour une superbe excursion à travers les formidables paysages du parc naturel des "Great Smoky Mountains", en Caroline du Nord. Layrd est un garde forestier et il connaît parfaitement la région. Les PJ seront sans doute heureux de profiter un peu de la verdure, mais il faut aussi endormir leur méfiance, car si le MJ décide de les envoyer en ballade, c'est sûrement pour une bonne raison ! (ils n'ont pas tort)...Exagérez sur les clichés : super soleil, calme plat, les gosses sont en colonie chez les scouts, la femme est partie à un congrès sur les tartes aux pommes, le chien s'est enfui et la belle-famille a promis de passer dans le coin ! Voilà qui devrait motiver efficacement les PJ à aller prendre une cure de bon air pur ...S'ils se renseignent un peu sur leur destination : ancienne réserve indienne Cherokee, montagnes, grandes forêts, lacs, fameuses rivières à truites, etc.... Layrd est digne de confiance, car le PJ qui le connaît a déjà passé de nombreuses vacances en sa compagnie dans sa jeunesse. C'est un peu son papy des vacances, et non, ce n'est pas un adorateur d'une secte satanique...

## Mise au vert

### Informations sur le parc naturel des "Great Smoky Mountains" :

Environ 40 % du parc national des Great Smoky Mountains sont encore constitués de forêts vierges. On y trouve plus de 130 espèces d'arbres dont : le tsuga du Canada, l'épicéa rouge, l'halésie, le pavier jaune et le sorbier des oiseaux. Réserve naturelle d'animaux sauvages, le parc abrite le baribal, le lynx rufus, le renard commun, l'urocyon, le dindon sauvage et le tétras à fraise. Ses nombreux cours d'eau sont réputés pour leurs truites de rivière et leurs truites arc-en-ciel ainsi que pour leurs perches. La piste Appalachian Trail suit la crête des Great Smoky Mountains qui s'étendent sur toute la longueur du parc et comptent certains des sommets les plus élevés de l'Est de l'Amérique du Nord.

Après quelques jours de train sans histoire (via New-York, Philadelphie, Washington, Richmond et Winston Salem), les PJ arrivent à Waynesville, où ils se sont donnés rendez-vous. C'est une petite ville qui vit principalement de l'exploitation forestière, des plantations de tabac, de cacahuètes, et des pêcheurs qui affluent dans cette région. Il y a de nombreux indiens Cherokees (civilisés!). Layrd les attend à la gare. Il est accompagné d'un métis d'âge incertain (parfumé au whisky), appelé Paho.

Layrd est souriant, n'hésite pas à blaguer, bref, il met tout le monde à l'aise. Puis, il conduit tout le monde en calèche jusqu'à sa maison située au nord de la ville, au pied de la forêt. Il habite dans la maison des gardes forestiers. Il ne résistera pas à l'envie de leur faire une petite visite : son beau costume, son beau bureau, le grizzly empaillé de 4 m de haut ("les grizzlis adorent la chair des touristes biens dodus, particulièrement en cette saison ! ...ha, ha, ha !!"), quelques autres trophées de chasse, sa collection d'armes, et son petit musée d'objets indiens (rien d'exceptionnel : flèches, calumets, statuettes en bois, etc....). Il prévient les PJ que d'ici quelques jours, ils devraient retrouver Cowan, un collègue et son meilleur ami, dans un "chalet". Il est parti quelques jours plutôt avec Upton Gardner, un anthropologue de l'université d'Harvard. Sur une photo, on peut voir Layrd et Cowan posant avec un énorme poisson d'au moins 1m de long (vainqueurs du concours de pêche de 1912). Cowan est plus vieux que Layrd et ressemble au grizzly, en beaucoup plus sympa et souriant. Layrd raconte que Cowan connaît vraiment le coin comme sa poche et qu'il a toujours une bonne anecdote ou légende indienne à raconter sur tel ou tel lieu...

Cf. image 1

## 3 kilomètres à pieds, ça use, ...

Cf. image 2

Les 2 premiers jours de voyages se déroulent sans incidents : les PJ se traînent en chemin, Layrd se moquent d'eux, pêche à la truite, rencontres avec d'autres pêcheurs ou randonneurs. Poha porte un énorme sac (rempli de whisky), siffle et chante tout le temps, et se met parfois à rigoler tout seul comme s'il était le seul à entendre une bonne blague. Il s'éclipse de temps en temps, on ne sait où. Layrd explique aux PJ que Poha n'est qu'un bon à rien, mais il n'a rien de méchant. Un jet de Psychologie permettra peut-être de découvrir que Layrd est le père de Poha, mais il le cache...

Les paysages sont magnifiques, bref : c'est génial !

Durant une nuit, pendant que les PJ dorment sous la tente comme à l'accoutumée (si jet > 5xCON, le joueur est trop épuisé pour ressentir quoique ce soit ; pour les autres, réussir un jet d'Ecouter), certains PJ croiront sentir le sol trembler. S'ils sortent dehors, ils croient voir des "lumières" dans le ciel à l'horizon.

Layrd n'a rien vu, et si on le questionne, il répond que cette terre est baignée dans les légendes indiennes, et il n'est pas rare que les touristes entendent ou voient des choses bizarres ("Tont le sommeil si léger, que si un mulot passe, y croient qu'un tigre rôde autour de la tente !", "Le grand air, ça leur tourne la tête!"). En tout cas, lui n'a jamais rien vu ou entendu quelque de "bizarre". Ce n'est pas l'avis de Poha qui dit que les mauvais esprits viennent parfois dans ces bois...

## On continue ?

Arrivés au relais, Cowan et Gardner ne sont pas là, ils sont partis dans une vallée à 1 ou 2 jours de marche. Il y a un mot de laissé qui explique qu'ils ont assistés à de curieux phénomènes, et que Gardner voulait absolument aller examiner ça de plus près. Layrd incite les PJ à les suivre ("après tout, c'est pas si loin, et je crois que ça vous fera pas de mal de marcher encore un peu. Et puis, ça nous permettra d'aller taquiner la truite dans un torrent que je connais, et qui...bla...bla..."). Le nom de Gardner rappelle quelque chose à un des PJ ayant un bon score en Occultisme, mais il n'arrive pas à savoir quoi...

## La verte vallée, ... hum !

Durant la suite de la randonnée, le petit groupe passe à coté de 2 pierres levées. Ces pierres ont manifestement étaient taillées par la main de l'homme et semblent très anciennes. On y distingue des formes sculptées, ressemblant à des "choses" ni hommes, ni bêtes, semblant jouer de la flûte, autour d'une énorme forme sans visage. Ces dessins sont accompagnés de spirales et de lignes croisées, qui pourraient faire croire à une sorte d'écriture (un jet d'Anthropologie permet de se souvenir que les indiens n'avaient pas de véritable langage écrit et que ces signes ne ressemblent à rien de connu. La première ébauche d'écriture chez les Cherokees, remonte à 1820, quand Sequoia inventa un alphabet de 85 caractères pour transcrire sa langue. Un jet d'Archéologie authentifie l'origine indienne bien que le style semble très grossier). Le sentiment général qui en ressort, c'est une sorte de malaise accompagné d'une impression de forte aura. Chaque personne gagne 2 points de magie. Layrd explique qu'on appelle ces pierres les "gardiens". Elles sont l'œuvre d'une tribu indienne dont on n'a pas d'autre trace, mis à part le témoignage



d'autres tribus qui redoutaient d'approcher de cette région. On ne sait pratiquement rien sur eux, et les scientifiques n'ont rien apporté de plus. Poha persiste à dire que ce ne sont pas des "vrais" indiens qui ont faits ça, et il part dans un long monologue en cherokee qui se perd dans le vent...

Cf. image 3

Le groupe pénètre à présent dans la vallée Meekawokee, qui se traduit par "terre qui souffle et/ou qui chante" ("quelle poésie dans la langue indienne !"). Une vallée comme une autre, qui semblent pourtant moins accueillante, et plus silencieuse aussi (moins d'oiseaux ?). A l'horizon, noyé dans la brume, on distingue un lac. "On y sera demain. Là-bas, y'a une ancienne maison de chercheurs d'or depuis longtemps abandonnée, mais qui sert parfois de refuge aux rares visiteurs qui se promènent encore dans ces bois. Nous devrions y retrouver Cowan et Gardner. Allez, un peu de courage les enfants !".

La nuit qui suit, les PJ sont tous en train de ronfler quand le vent se met à souffler. Au début, ce n'est qu'une faible brise qui n'attirera l'attention que des malheureux PJ que les concerts de ronflements rendent insomniaques. Mais au bout de quelques minutes, le vent souffle de plus en plus fort, jusqu'à atteindre la fureur d'une véritable tempête. Pourtant, des PJ un peu perspicaces et observateurs devraient se rendre compte que la tente ne semble pas du tout sur le point de s'envoler dans les airs. En allant dehors, ils s'apercevront que la cime des arbres ne bouge pratiquement pas ! Pourtant, ce bruit de tornade est bien là, tout près ! ...Puis, au bout d'une minute, 2 ou 3 puissants éclairs dans le lointain illumine la forêt. Ils sont suivis immédiatement d'un tremblement du sol perceptible par tous. Puis, le bruit du vent disparaît aussi soudainement qu'il était venu... Les oreilles des PJ sifflent encore, et ceux qui réussissent un jet d'Ecouter entendront comme une sorte de cacophonie de chants, de flûtes, semblant irréels, lointains et terrifiants (tout ça à la fois ?). Au total, cette manifestation fait perdre 0/1D3 points de SAN.

Durant la journée qui suit, Layrd raconte que s'il n'était pas si vieux, il se mettrait à croire aux vieilles légendes de Cowan. Poha est maintenant très silencieux, il semble avoir peur, et dans son murmure, un mot revient souvent, celui de "Wendigo".

### Loch Ness ?

Les randonneurs arrivent dans la soirée à la vieille maison des chercheurs d'or. C'est une vieille maison en rondin

de 2 étages, à flanc de colline, situé à une centaine de mètre des rives du lac, et encerclée par les bois.

Un des PJ réussissant un jet de Connaissance se souviendra avoir déjà vu ce lac quelque part... C'était dans un reportage sur un aviateur, Castleton, il y a 2 ou 3 ans, qui avait retenu l'attention de l'investigateur. Alors que Castleton survolait la vallée, il déclara avoir vu une gigantesque forme sombre se déplaçant dans le lac à grande vitesse et disparaissant ensuite dans les bois. Il n'a pas put en voir d'avantage, car son avion fut pris dans de graves perturbations atmosphériques que le pilote a qualifiées "d'étranges", sans vouloir en préciser d'avantage. A son atterrissage à Asheville, il avait l'air tellement choqué qu'une expédition fut rapidement formée pour aller à la recherche du "Loch Ness de Caroline du Nord". On ne trouva rien. La croyance en un mystérieux monstre fut rapidement abandonnée, quand on apprit que Castleton avait déjà fait parler de lui, car il prétendait avoir aperçu un jour une espèce d'énorme objet métallique volant dans le ciel à très grande vitesse, crachant des flammes et ayant la forme "d'une énorme soucoupe à café" ! Ces divagations sont d'autant moins crédibles que tout le monde sait que Castleton a un penchant prononcé pour le bon whisky...

Et dans ce reportage, il y avait une photo du lac, prise par l'expédition, du pied même de la vieille maison des chercheurs d'or...

### Rendez-vous manqué

Une nouvelle fois, Cowan et Gardner ne sont pas là. Il y a à nouveau un message datant d'après midi, et disant qu'ils sont partis étudier un endroit où ils auraient découvert une étrange pierre plate recouverte d'inscriptions. L'étage est constitué d'une chambre (occupée par Gardner) et d'un débarras. Au rez de chaussée : une grande pièce et une autre chambre (occupée par Cowan). Il y a de la place pour tout le monde dans la pièce et ce sera quand même mieux que de dormir dehors.

Si les PJ fouillent la maison (Layrd part chercher du bois pour le feu) :

- ❖ débarras : rien à voir, toiles d'araignées, etc...
- ❖ chambre de Gardner : quelques affaires, un grand cahier rempli de notes sur la région, des légendes indiennes, des croquis de pierres, etc... Un jet de TOC permettra de découvrir, grossièrement caché entre 2 rondins, un autre cahier. Cette fois, le contenu est codé, mais les quelques croquis de pentacles et autres joyeusetés ne laissent pas vraiment de doutes quant à

son contenu. Le PJ dont le nom de Gardner n'était pas inconnu se rappelle où il en avait entendu parler. Alors qu'il se renseignait sur les milieux occultes, le nom de Gardner était apparu à de nombreuses reprises...

Deux feuilles ont été rajoutées au carnet.

La première, datée d'il y a 3 jours, on y voit les noms suivants : "Chèvre Noir des bois, la Chèvre aux 1000 chevreaux", "L'Être sans visage", "chose qui chevauche les vents", "regarder dans Necronomicon, Livre d'Eibon"

La deuxième, datée d'hier : "dalle = tombe ?, point focal pour Lui ?, borne ? Cthulhu, non. Ithaqua ou l'habitant de l'ombre, Nyarlathotep : sûrement ! Utiliser Cthugha ? ... trop dangereux..."

❖ chambre de Cowan : rien de particulier.

Le soleil est déjà couché, et Cowan et Gardner ne sont toujours pas là. Puis, au bout d'une heure, le vent se lève pour atteindre la puissance d'un véritable ouragan, mais encore une fois, les branches des arbres ne bougent pas, la maison ne s'envole pas... Puis une véritable colonne de lumière se forme de l'autre côté du lac, à environ 2 ou 3 kilomètres. On peut voir clairement plusieurs formes énormes descendre du ciel dans la colonne et s'évanouir dans les bois. La colonne disparaît puis un grand cri se fait entendre ! Des grognements, des hurlements, des flûtes démoniaques, etc... tout cela fait perdre 1D4 de SAN aux personnes présentes. Si les PJ veulent aller faire un tour dans les bois, ils trouveront des empreintes de "pas" qui ne correspondent à rien : elles changent de formes, etc ... Faites jouer la peur : arbres qui craquent, cris horribles qu'aucun homme ou animal ne pourrait pousser, sons de flûtes incessants, ... puis, silence.

Et pourquoi ne pas créer une rencontre fortuite au détour d'un escarpement rocheux avec un serviteur des dieux extérieurs, qui accompagnent Nyarlathotep, chaque fois qu'il se rend dans ces bois ? (1/1D6 SAN)

### Cowan

Puis, plus tard, pendant la nuit, un jet d'Ecouter permet d'entendre des bruits suspects autour de la vieille maison. Il s'agit de Cowan ! Il est dans un sale état : il est brûlé sur toute une partie du visage, ses vêtements sont en lambeaux et il semble avoir visiblement perdu la raison. Il parlera peu et indistinctement. Tout ce qu'on peut en sortir, c'est qu'alors qu'ils examinaient la pierre une nouvelle fois, il y a eu un sifflement affreux et une colonne de lumière apparut et à l'intérieur de laquelle jailli-



rent ... Son discours s'arrête là. Visiblement, il semble avoir perdu la raison à cet instant. Péniblement, il reprend son récit : il a couru aussi vite que possible, et il n'a aucune idée de ce qui a put advenir à Gardner. Dans une de ses mains, il tient entre ses doigts crispés un morceau de papier tout déchiré. Seul un jet de Persuasion ou de Psychologie permettra de s'emparer du papier sans violences. Si les PJ ont déjà fouillés les affaires de Gardner, ils reconnaîtront sans problème son écriture. Cette fois, le texte n'est pas codé. Il semble qu'il s'agisse d'une invocation de quelque chose de terrible, nommé Cthugha ! Gardner n'a vraiment pas l'air sûr de lui, car il pense qu'il manque des paramètres pour l'invocation et il ne sait pas ce qu'il invoque, c'est pourquoi il n'envisage de s'en servir qu'en cas d'urgence absolue ! Ce papier faisait parti d'un carnet que possède Gardner. Un autre jet de Psychologie pourra donner à penser qu'en fait, Gardner faisait plus qu'examiner la dalle. Il invoquait quelque chose, mais il fut interrompu par l'arrivée de Nyarlathotep. Cowan, en voulant l'empêcher, n'a pu qu'arracher ce papier avant de perdre la raison, et de cacher cet horrible moment au plus profond de son subconscient... A bout de forces, Cowan s'évanouit.

**Incantation Cthugha :**

"Ph'nglui mglw'nafh cthugha fomalhaut n'gha-ghaa naf'l thagn ! là ! Cthugha !"

A répéter 3 fois lorsque Fomalhaut est au-dessus de l'horizon.

Au bout d'un moment, Gardner arrive à la maison. Ses vêtements sont déchirés, mais il semble à priori physiquement et moralement intact, même s'il a les traits du visage très tirés (et le cou tout "fripé" ?). Il expliquera, calmement, que finalement, tous les phénomènes auxquels les PJ ont assistés sont tout bonnement naturels. Il y aurait dans cette région un réseau souterrain de caves, grottes et sources qui donneraient naissance à de curieuses différences de pressurisations entre différentes grottes. De plus, il aurait repéré l'existence de spores (sans doute de champignons) qui semblent très nocives, ayant une faible durée de vie, s'attaquant au système nerveux (ce qui explique les "troubles auditifs") et qui auraient des propriétés hallucinogènes très marquées. Preuve à l'appui, il sort de sa poche une éprouvette remplie d'un gaz vert formé de minuscules particules en suspension. Un jet de Biologie ou de Chimie n'apprendra rien de plus. Malheureusement, Cowan en aurait reçu une sacrée dose. Si quelqu'un veut tester le gaz, il en sera pour ses frais : le gaz s'attaque immédiatement au pauvre PJ. Il perd immédiatement 2 points de Vie, et en perdra au rythme d'1/heure. Un jet de Premier Soin sera sans effet face à ce poison extra-

terrestre.

Un jet de Psychologie montre que le comportement de Gardner est étrange (quoi de plus normal ?). Toutes les questions relatives à sa vie sont rapidement éludées. Il se retire dans sa chambre à l'étage (si elle a été fouillée, il ne s'en apercevra même pas). En réalité, il s'agit de Nyarlathotep en personne ! Il a tué Gardner et a pris son apparence. Son but est de découvrir ce que savent les PJ et de les inciter à s'en aller de ces bois.

Puis à nouveau, les phénomènes paranormaux recommencent, encore plus puissants. Nouveauté: quand les cris se font entendre, un autre cri de même nature retentit depuis la chambre de Gardner ! Sur place, Gardner a disparu, la fenêtre donnant sur l'avant-toit est ouverte. Toutes ces notes et documents ont aussi disparues. Un jet de TOC permet de repérer les empreintes de pas de Gardner dans le sol. Un jet de Pistage, dirige les PJ vers les bois puis s'évanouit dans la nature. Mais le plus terrifiant, c'est que les empreintes de pas de Gardner se TRANSFORMENT au fur et à mesure pour devenir complètement incompréhensible. Comme si le corps qui les avait créés changeait constamment de forme et de poids ! Les PJ n'ont pas vraiment le temps de comprendre ce qui s'est passé que des cris furieux se dirigent droit vers eux, accompagné d'arbres qui volent, le sol tremble, etc ... la fuite vers la maison est conseillée. Cowan arrive en hurlant comme un fou (et il est fou !) et tend (si les PJ ne lui ont pas encore pris) le morceau de papier.

### Pluie de feu

Les monstres sont à portée de vue : amas de formes hideuses et changeantes. Des tentacules, des griffes, etc... Nyarlathotep accompagné de 2 serviteurs. Perte de 1D10/1D100 (!) de SAN.

Si les PJ utilisent l'incantation (leur seule chance de survie) : à peine ont-ils terminé de psalmodier que Cthugha apparaît. Il se manifeste d'abord par une myriade de petits points lumineux dans le ciel, autour des PJ, partout. Loin au-dessus, flotte une énorme masse de feu vivante, Cthugha. De cette forme cauchemardesque s'abat une véritable pluie de feu. Cthugha crache des flammes sur une portée de plus de 200m. Si vous le voulez, vous pouvez mettre en scène le début d'un combat titanesque entre Nyarlathotep et Cthugha. Finalement, Nyarlathotep préférera fuir, mais cela ne calmera en rien la fureur de Cthugha qui continuera de dévaster consciencieusement toute la région. Mais ne faites pas trop

durer le plaisir, car les PJ doivent réagir immédiatement. Chaque round d'hésitation leur fait perdre 2 points de vie à cause des brûlures. Ensuite, pour ceux qui courent, il faut réussir un jet sous 5 fois la CON ou perdre 1 point de vie supplémentaire à chaque round. Les langues de feu détruisent tout... Assister à ce spectacle d'apocalypse fera perdre 1D10/1D100 de SAN aux PJ. Faites en sorte que les PJ perdent suffisamment de points de vie ou de SAN pour qu'ils s'évanouissent.

### Conclusions

Les PJ se réveillent dans une chambre d'hôpital à Knoxville, Tennessee. Ils récupèrent tout leur capital de point de vie et gagnent 1D10 points de SAN et 5% en Mythe de Cthulhu. On leur apprend que l'énorme incendie a alerté de nombreuses personnes qui les ont récupérés au milieu des cendres dans un sale état. Les sauveteurs n'ont pas vu de monstres. Gardner est porté disparu.

La pierre plate n'est plus là. Le lac s'est complètement évaporé et environ 10 hectares de forêts sont partis en fumée. Un réseau de grottes a été mis à jours ainsi qu'un gisement d'or d'après les déclarations officielles. Pourtant, les premières personnes à être sur les lieux parlent d'une matière grise, brillante comme l'acier et donnant "mal à la tête". Impossible d'en savoir plus, le gouvernement a déclaré cette zone "No man's land" et a déjà commencé l'exploitation ...

