

## VOICI LEUR HISTOIRE

DURANT 5 SAISONS, UNE OBSCURE CHAÎNE DU CÂBLE AMÉRICAIN DIFFUSE CHANNEL FEAR, UNE ÉMISSION TV SUIVANT LES ENQUÊTES DE SPÉCIALISTES DU PARANORMAL. QUELQUES MOIS APRÈS LA MYSTÉRIEUSE DISPARITION DE L'ÉQUIPE, DE NOMBREUSES CHUTES ET BANDES PERDUES D'ÉPISODES NON-DIFFUSÉS FURENT RETROUVÉES.

# [CHANNEL FEAR]

UN SERIAL CRÉÉ PAR ANTHONY «YNO» COMBEXELLE



## CRYPTID MOUNTAIN (ÉPISODE HS)

Écrit par Benoît Duboscq

Dans une forêt reculée de l'état de Washington, des randonneurs ont disparu près d'un chantier forestier contesté. Alors que tensions politiques, rites oubliés et forces anciennes se réveillent, l'équipe de Channel Fear enquête. Au cœur des bois, une entité née de la montagne, pourrait bien ne plus dormir.



# LE PROGRAMME QUI SUIT CONTIENT DES ÉLÉMENTS SUSCEPTIBLES DE DÉRANGER CERTAINES PERSONNES. POUR PUBLIC AVERTI.

## CRÉDITS & LICENCE

### Scénario original :

*Cryptid Mountain*

Écrit par **Benoît Duboscq** (alias *Tokala Nawak*)

Mail : [benoit.duboscq@gmail.com](mailto:benoit.duboscq@gmail.com)

### Univers de jeu :

Basé sur *Channel Fear*, une création originale de **Anthony “Yno” Combrexelle**  
Créateur, auteur principal et showrunner de la série de jeu de rôle *Channel Fear*.  
*Channel Fear* est publié par les éditions **MisterFrankenstein**.  
© **MisterFrankenstein** – [www.misterfrankenstein.com](http://www.misterfrankenstein.com)

### Licence d'utilisation :

Ce scénario est mis à disposition sous la licence :

**Creative Commons Attribution – Non Commercial – Pas de Modification 4.0 International  
(CC BY-NC-ND 4.0)**

Cela signifie que vous pouvez :

- Lire, utiliser, partager librement ce scénario
- Sans en faire un usage commercial
- Sans le modifier ou créer des versions alternatives
- En citant obligatoirement l'auteur original : Benoît Duboscq

Pour plus d'informations sur cette licence : <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>



© **Benoît Duboscq** – Tous droits réservés.  
V1.05 2026-07-05



**ACCROCHE**

Dans les **montagnes Selkirk**, au **nord-est de l'État de Washington**, une **compagnie forestière TimberNorth** a récemment obtenu auprès du Washington State Department of Natural Resources (DNR), une nouvelle **concession d'exploitation** sur un territoire **ancestral** de la tribu **Kalispel**.

Pour ouvrir **de nouvelles pistes d'abattage**, les ouvriers ont récemment **entrepris le défrichage d'une ancienne section de la forêt**, sans savoir qu'elle était sacrée.

Cette zone, située sur un mont escarpé, est un lieu historique et spirituel pour la communauté amérindienne locale : les Kalispel.

Elle est délimitée par un cercle de pierres levées, aujourd'hui presque entièrement englouti par la végétation et vestige multiséculaire lié à une ancienne légende kalispel.

**L'arrivée de TimberNorth** et cette nouvelle concession entraîne donc **des tensions avec la communauté locale amérindienne** des Kalispel

À cela s'ajoute le fait que, depuis l'ouverture du **chantier**, des **accidents et incidents** se sont multipliés.

Des **randonneurs** ont disparu, et des ouvriers ont rapporté avoir vu des **ombres étranges** autour du **campement**.

Mais l'événement le plus marquant reste **l'attaque récente d'un groupe de quatre campeurs**. Neuf jours plus tard, un seul d'entre eux a été retrouvé vivant, hagard, blessé, en état de choc profond.

**Sur son téléphone, une vidéo cryptique** montre une silhouette étrange tapie dans l'obscurité.

**D'après son témoignage**, il aurait fait une chute en pleine nuit, en tentant de fuir quelque chose. **Gravement blessé**

et coincé sur une corniche, incapable de bouger... mais pas d'entendre, il affirme **avoir été observé chaque nuit par une présence invisible**, silencieuse et implacable.

**Ses compagnons**, quant à eux, **ont été retrouvés** plus tard **sans vie, leurs corps sauvagement mutilés**.

Les **autorités locales**, menées par le **shérif Joe McCullen**, rejettent l'hypothèse d'un **animal inconnu**, attribuant l'incident à un **ours**, poussé par la faim en sortie d'hibernation. Cependant, la vidéo a fuité sur les **réseaux sociaux**, attirant l'attention des milieux spécialisés dans le **paranormal**. **Nimitz Rishel**, producteur de **Channel Fear**, a vu là une opportunité pour un épisode marquant. **Disparitions**, témoignages troublants et un **mystère à résoudre** : l'équipe de **Channel Fear** prend donc la route vers les **Monts Selkirk**...

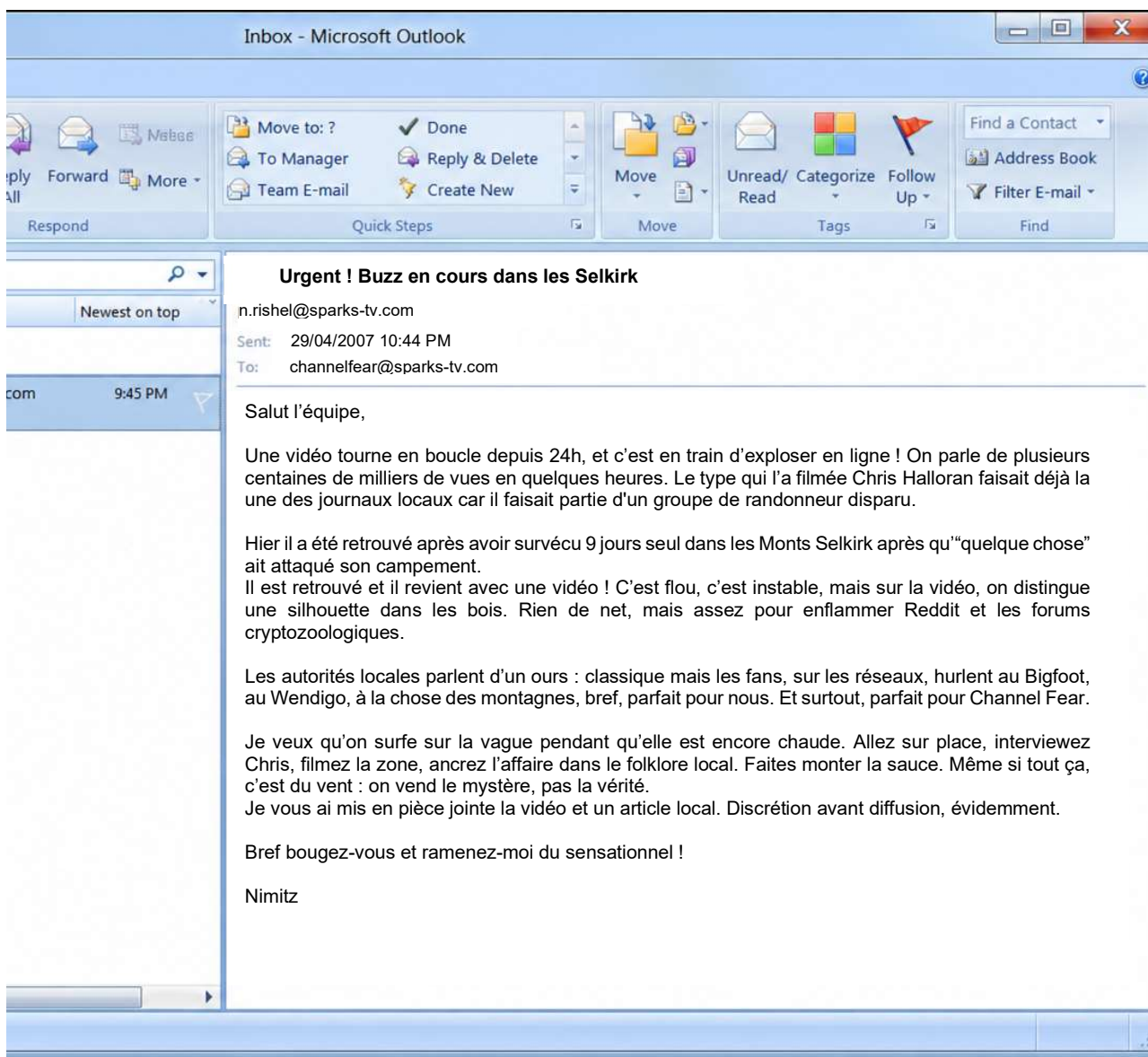
### • NOMS DE PERSONNAGES POUR IMPROVISATION

**Ouvriers forestiers** : Daryl Whitmore, Luis Ortega, Mike "Grizzly" Chapman, Erik Sundström, Jean-Baptiste "JB" Lefèvre, Nathan Choi, Boone Keller, Eliot "Spooks" Mendez, Tariq Mansour, Cody MacMillan, Raymond "Ray" Beauchamp, Oscar Doyle, Salem Waters, Gavin O'Neill, Tobias "Toby" Rains.

**Amérindien Kalispel** : Aiyanna Two Rivers, Caleb Morningstar, Nahele Spotted Elk, Talia Redfern, Makwa James, Elen Qalla, Waya Silvercloud, Skye Antelope, Nashoba Greene, Lenaya Stormwind.

### BRIEFING & DÉPART

→ Mail de Nimitz, visionnage de l'extrait flou, départ pour Granite Lake.

• LE MAIL• LE MAIL

Inbox - Microsoft Outlook

Respond   Quick Steps   Move   Unread/Read   Categorize   Follow Up   Find a Contact   Address Book   Filter E-mail   Find

**Urgent ! Buzz en cours dans les Selkirk**

n.rishel@sparks-tv.com  
Sent: 29/04/2007 10:44 PM  
To: channelfear@sparks-tv.com

Salut l'équipe,

Une vidéo tourne en boucle depuis 24h, et c'est en train d'exploser en ligne ! On parle de plusieurs centaines de milliers de vues en quelques heures. Le type qui l'a filmée Chris Halloran faisait déjà la une des journaux locaux car il faisait partie d'un groupe de randonneur disparu.

Hier il a été retrouvé après avoir survécu 9 jours seul dans les Monts Selkirk après qu'"quelque chose" ait attaqué son campement. Il est retrouvé et il revient avec une vidéo ! C'est flou, c'est instable, mais sur la vidéo, on distingue une silhouette dans les bois. Rien de net, mais assez pour enflammer Reddit et les forums cryptozoologiques.

Les autorités locales parlent d'un ours : classique mais les fans, sur les réseaux, hurlent au Bigfoot, au Wendigo, à la chose des montagnes, bref, parfait pour nous. Et surtout, parfait pour Channel Fear.

Je veux qu'on surfe sur la vague pendant qu'elle est encore chaude. Allez sur place, interviewez Chris, filmez la zone, ancrez l'affaire dans le folklore local. Faites monter la sauce. Même si tout ça, c'est du vent : on vend le mystère, pas la vérité.

Je vous ai mis en pièce jointe la vidéo et un article local. Discretion avant diffusion, évidemment.

Bref bougez-vous et ramenez-moi du sensationnel !

Nimitz

- **LA VIDEO**

- **Plan fixe tremblant** : Chris Halloran, visage maigre, pâle et en sueur, parle à la caméra. Il est visiblement fiévreux. L'arrière-plan montre une paroi rocheuse boisée.

*"Je crois que je suis au pied d'un ravin. Je... j'arrive plus à grimper. J'ai pas mangé depuis trois jours. Y'a... quelque chose là-haut. Ça... ça grogne. Ça gratte les pierres."*

- **Cut.**

- **Nuit.** La caméra est posée. Il dort ou somnole, on entend **des bruits légers de pas dans les feuilles, comme si quelqu'un tournait autour.** Un **gémissement long et grave**, presque animal, résonne.

- Chris Halloran chuchote : *"C'est pas un ours. C'est pas un ours. Putain..."*

- **Zoom involontaire** (effet tremblement de main) : un instant, très rapide, **on distingue dans la pénombre des arbres une forme bipède massive, 2m de haut au moins, large, immobile, avec deux yeux pâles qui reflètent brièvement la lumière.**

- Chris Halloran crie, fait tomber le téléphone. Écran noir quelques secondes.

- **Dernier plan** : caméra au sol, filmant le ciel étoilé entre les branches.

- On entend Chris Halloran **pleurer doucement**, puis chuchoter dans un murmure : *"Tu ne veux pas qu'on soit là, hein ?... Je suis désolé."*



• L'ARTICLE DE JOURNAL

# NORTH CASCADIA TIMES

SERVING THE NORTH CASCADIA REGION

Édition du 28 avril 2007

## Tragédie dans les Monts Selkirk : 3 randonneurs morts, un survivant retrouvé après 9 jours

*Selkirk County (WA)* – Les autorités ont mis fin ce week-end à l'opération de recherche lancée le 19 avril après la disparition de cinq jeunes randonneurs dans la forêt nationale des Monts Selkirk.

Parmi eux, seul Chris Halloran, 27 ans, originaire de Seattle, a été retrouvé vivant, coincé sur une corniche rocheuse, déshydraté, blessé et en état de choc.

Les corps de Mark Dunham (28 ans), Lila Torres (25 ans) et James Halbbrook (30 ans) ont été découverts près d'un ancien campement. Selon les premières observations, ils présentaient de profondes blessures, compatibles avec une attaque animale violente.

La thèse principale évoque un ours noir, potentiellement affamé à la sortie d'hibernation. Des traces de griffes et des restes de nourriture retrouvés sur place appuient cette conclusion.



Hospitalisé depuis dimanche, Halloran aurait survécu en buvant de l'eau de pluie et en consommant mousse et écorce. Il aurait parlé, de façon confuse, d'une présence nocturne, d'un "géant sombre" et de "hurlements dans les arbres".

En ligne, une rumeur enfle : Halloran aurait publié une vidéo montrant sa lente détérioration et, en arrière-plan, une silhouette floue et humanoïde.

Le shérif Joe McCullen appelle à la prudence :

*"Il ne faut pas accorder foi aux rumeurs. C'est un événement tragique, mais nous restons sur une conclusion logique : un accident provoqué par un animal sauvage."*

L'affaire continue pourtant d'alimenter les spéculations sur les réseaux sociaux.

## L'HISTOIRE

Les événements décrits dans l'Accroche ne sont que la partie visible de l'affaire. Voici ce qui s'est réellement produit avant l'arrivée de Channel Fear.

Pour ouvrir une nouvelle piste d'accès, les ouvriers ont dynamité une section de forêt reculée et escarpée, proche d'un lieu oublié sans le toucher directement.

C'est au cours d'une randonnée en montagne que Dean Mathers, chef de chantier de TimberNorth, société d'exploitation forestière récemment installée dans la région, découvre une pierre moussue gravée de symboles anciens.

Pensant avoir trouvé un artefact amérindien rare, il la déterre et la cache. Il prévoit de la revendre au marché noir via un contact en ligne. La pierre est dissimulée dans un sac à dos, rangé dans un casier au fond du préfabriqué du chef de chantier, à l'insu de tous.

Ce vol rompt l'équilibre ancestral du lieu. Car cette pierre faisait partie d'un ancien sanctuaire, un sceau rituel destiné à apaiser une entité mythique connue sous le nom de Skemít, le "Marcheur des Cimes".

## CHRONOLOGIE DES EVENEMENTS ANTERIEURS

- **6 mois avant** : La société TimberNorth obtient une nouvelle concession d'exploitation dans les Monts Selkirk. Les anciens de la tribu Kalispel protestent, sans succès.
- **2 mois avant** : Des ouvriers détruisent une section de forêt pour installer une piste d'accès. L'un des ouvriers, **Dean Mathers**, fait une randonnée en dehors des zones autorisées. Il découvre une **pierre gravée**, la vole discrètement.
- **3 semaines avant** : Premiers signes anormaux : bruits inexplicables la nuit, outils déplacés, bûcherons mal à l'aise. Des randonneurs signalent une présence dérangement. Plusieurs ouvriers démissionnent.
- **10 jours avant** : Un groupe de **quatre randonneurs** (amateurs de bushcraft) campe dans une zone reculée. Leur feu de camp et la nourriture **attirent** Skemít. L'entité, déjà instable, attaque leur campement. Trois meurent de façon brutale. Le survivant, **Chris Halloran**, tombe dans un ravin. Il filme sa survie et une apparition nocturne floue.

**1 jour avant** : Chris est retrouvé. Il divague, souffre de fièvre et de fractures. Son téléphone contient une vidéo floue. Les autorités concluent à une attaque d'ours affamé. Chris poste la vidéo : la silhouette visible attire l'attention de SparkTV. Nimitz Rishel envoie l'équipe de Channel Fear.

## SKEMIT

**Skemít est une entité ancienne, mi-esprit, mi-chair**, née des forêts primordiales. Il veille depuis des siècles sur les hauteurs interdites des **monts Selkirk**, protecteur silencieux d'un pacte oublié entre l'homme et la nature.

*Le terme "Skemít" (ou des variantes proches comme Skemít, Sk'amít, etc.) est documenté dans certaines langues salish ou kootenai, notamment chez les peuples autochtones autour des Monts Selkirk (État de Washington, Idaho, Colombie-Britannique).*

## DEUX FORMES, DEUX NATURES :

**Le jour**, Skemít survit sous une forme corporelle : un **géant velu**, massif, semblable à un **Sasquatch**. Il se terre dans les cavernes profondes et invisibles, dissimulées sous les épaisses couches d'épines, de racines et de pierre. Il évite tout contact, observe en silence. Il est là, mais effacé.

**La nuit**, si et seulement si, la **montagne est profanée ou le pacte de sanctification incarné par les pierres sacrées est rompu**, Skemít se transforme en **Wendigo**, une forme spirituelle affamée, déformée par la colère sacrée. Cette manifestation n'existe **que lorsque les pierres sanctuaires sont volées ou brisées**, ces pierres dressées autrefois par les **Kalispel** pour marquer le respect d'un pacte ancien. Tant que ce cercle sacré est intact, Skemít veille, mais ne chasse pas.

Sa forme de Wendigo n'est pas naturelle : elle est **déclenchée par le sacrilège**, par la rupture du lien entre le monde des hommes et celui des esprits. Sous cette forme, il est **prédateur**, non par haine, mais par nécessité rituelle : il doit rétablir l'ordre et purifier les lieux souillés.

- **Lié à la montagne** :

Skemít ne peut pas quitter son territoire. Son essence est liée aux hauteurs boisées, à ce sanctuaire de brumes et de pierres. C'est pourquoi, bien qu'il ressente la douleur et la rage, il ne peut pas descendre attaquer directement le camp de TimberNorth, ni récupérer lui-même la pierre sacrée volée. Il est piégé dans sa propre terre, un dieu ancien enchaîné par un équilibre brisé.

La nuit, le brouillard monte comme un souffle, et Skemít devient plus qu'un être : il devient le lieu lui-même, une terre vivante blessée, qui se venge par des hurlements, des visions, et parfois le sang.

#### SKEMÍT — FORME SASQUATCH

##### Gardien de la montagne

Créature géante de 2,5 à 3 mètres, recouverte d'une fourrure sombre mêlée de mousse, brindilles et écorce. Ses yeux pâles et mélancoliques brillent faiblement à la nuit tombée. Il se déplace lentement, avec une solennité presque rituelle, parfois sans un bruit malgré sa masse.

Lorsqu'il est proche, la forêt devient étrangement silencieuse, comme figée. Skemít ne cherche ni le contact ni le conflit : il observe, repousse, avertit. Un cri grave, profond, résonne parfois tel un appel ancien, presque douloureux. Tant que les pierres sacrées restent intactes, il veille dans l'ombre, invisible de jour, reclus dans les grottes sous la mousse et les épines.

#### SKEMÍT — FORME WENDIGO

##### (L'Ombre de la Faim)

Quand les pierres sanctuaires sont volées ou détruites, et que la montagne est profanée, Skemít devient une incarnation de la rupture : un être nouveau, décharné, à la fourrure en lambeaux et à la peau noircie. Des os et bois brisés jaillissent de ses membres, et son visage devient une gueule déformée, trop large, garnie de crocs irréguliers.

Ses yeux brillent d'une lueur glaciale et inhumaine. Il se déplace avec une alternance dérangeante : lentes reptations et brusques bonds silencieux. Il grimpe, traverse les ravins d'un seul mouvement, et rôde sans jamais être vu venir.

Skemít-Wendigo est un chasseur cruel et méthodique : il isole ses proies, les pousse à la panique, puis frappe avec une rage rituelle. Partout où

il passe, la forêt semble suffoquer, pleine de murmures, de craquements, de symboles de colère gravés dans l'écorce. Il ne peut quitter sa montagne mais la nuit, dans les bois, il devient la faim sacrée.

## LES PIERRES SACRÉS

Les pierres sacrées, appelées par les Kalispel *téwinétm* (litt. « pierres gardiennes »), sont de grandes roches dressées, rugueuses et moussues, enfouies dans les sous-bois ou dissimulées à flanc de montagne. Hautes d'environ 90 cm, elles sont souvent partiellement englobées par la végétation, comme avalées par le sol forestier.

Leur surface est gravée de motifs spiraloïdes, de lignes brisées et de symboles anciens, des marques rituelles représentant la cohabitation entre les esprits et les hommes. Certaines portent encore des traces d'ocre rouge ou des colliers de plumes noircies, laissés par les anciens lors de rites de renouvellement.

Disposées en cercle invisible, elles forment une barrière symbolique autour du territoire sacré de Skemít. Leur position est exacte et immuable : en déplacer une, c'est rompre l'harmonie. Ces pierres sont à la fois repères spirituels, sceaux de paix, et avertissements silencieux.

Désormais, oubliant leur culture les Kalispel ne les visitent plus.

Ceux qui les ignorent ou les profanent déclenchent l'éveil du Wendigo.

## ARRIVÉE À GRANITE LAKE

→ *Ambiance de petite ville tendue, shérif cartésien, rencontre avec Elijah Stormwalker.*

### LA VILLE DE USK

Noyée dans les brumes matinales des **Monts Selkirk**, La ville de Usk dans le comté de Granite Lake est une **ville montagnarde d'à peine 2 000 habitants**, coincée entre un lac froid et une mer infinie de sapins noirs. Les rues sont propres mais **silencieuses**, comme si la ville retenait son souffle. Les maisons sont en bois, anciennes, parfois disjointes, avec des porches où pendent des têtes de cervidés ou des drapeaux américains délavés. On entend **le vent siffler dans les câbles électriques** et le craquement des enseignes en bois mal fixées.

Les habitants, eux, parlent peu. Certains lancent des regards curieux à l'arrivée de l'équipe Channel Fear, d'autres les ignorent ostensiblement. L'ambiance est pesante, et derrière la normalité apparente, **un malaise rôde**.

### OFFICE DU SHERIF

Petit bâtiment en **bardage blanc**, à un seul étage, avec une antenne radio rouillée sur le toit. Le panneau indique « Sheriff's Office » en lettres noires partiellement effacées. À l'intérieur, tout est **fonctionnel, sans chaleur** : néons grésillant, murs aux couleurs ternes, vieux fauteuils en plastique dans la salle d'attente.

Le bureau du shérif Mc Cullen est ordonné, rempli de dossiers, un fusil de chasse trône accroché au mur.

Le shérif **Mc Cullen**, pragmatique et borné, est un **mur d'incrédulité rationnelle**. Pour lui, les disparitions sont des accidents de montagne, rien de plus. Il n'aime pas les journalistes, encore moins ceux qui parlent de monstres.

#### LE SHERIF JOSEPH "JOE" MCCULLEN

Homme de 54 ans, massif et légèrement voûté, avec des cheveux poivre et sel coupés courts et une moustache soignée. Il porte toujours une chemise kaki de shérif, son badge légèrement terni, et a une voix grave et posée. Résidant à Usk, dans le comté de Pend Oreille, Washington, il est un homme pragmatique, rationnel et cartésien. Il ne croit ni aux légendes ni au surnaturel, préférant des explications logiques comme un animal sauvage ou un accident.

Professionnel et méthodique, McCullen connaît parfaitement son comté, chaque sentier, chaque cabane et chaque habitant. Il est respectueux des traditions autochtones mais les considère comme symboliques, pas réelles. Malgré sa façade calme et rationnelle, il est fatigué et inquiet, ressentant qu'il y a quelque chose de malsain dans son environnement, bien qu'il évite d'en parler explicitement.

Dans le scénario, il accueille les personnages avec méfiance mais sans hostilité, les tolérant tant qu'ils ne créent pas de panique. Il sert de point d'ancrage rationnel face aux éléments surnaturels, minimisant tout ce qui est paranormal, mais il est poussé à douter lorsque des preuves tangibles sont présentées. Son rôle pourrait inclure une "rupture", où il remet en question ses certitudes sans jamais totalement abandonner son pragmatisme. En tant qu'ex-militaire, il possède de nombreuses compétences en survie, pistage et combat rapproché, et il est difficile à manipuler.

#### • CE QUE PENSE LE SHERIF :

Le **shérif McCullen** s'appuie contre le bar de la petite **station de police**, son regard scrutant les journalistes avec **méfiance**, mais aussi une **lueur d'opportunité**. Jusqu'ici, il s'est montré **prudent**, mais les membres de **Channel Fear** semblent comprendre que **tout n'est pas aussi simple** qu'il le prétendait publiquement. S'il est mis **en confiance, hors caméra**, McCullen peut **se confier**. Il parle lentement, comme s'il **pesait chaque mot**.

#### • Sur les sabotages de l'exploitation :

Plusieurs incidents récents : **machines détruites, câbles sectionnés, arbres abattus** pour bloquer les routes... Le shérif **jongle entre plusieurs pistes sensibles** et refuse d'**écarter aucune hypothèse**.

-Il évoque d'abord les **activistes**, souvent **jeunes** et issus des **Kalispel**, venus défendre les **bois ancestraux**.

« *C'est pas la première fois que des **écologistes radicaux** foutent la merde. Mais là, j'sens que ça va **trop loin**. Et ce **silence radio**... c'est pas leur style.* »

-Mais la piste qui le **gêne davantage**, c'est **TimberNorth elle-même, la compagnie forestière**.

« Ces **grosses boîtes** ne lâcheront pas un **dollar** si elles peuvent l'éviter. Quand les **protestations montent**, elles **répliquent**. »

McCullen évoque la **possibilité d'une mise en scène** orchestrée par TimberNorth : créer de faux actes de sabotage pour **justifier une répression, discréditer les activistes** et **museler l'opposition**.

- **Sur la situation actuelle dans le comté :**

-Il constate une **tension explosive** entre les **ouvriers du chantier** et les **militants**.

« Les gars du chantier sont à **bout**. Ils pensent qu'on ne les **protège pas**. Et les autres nous voient comme **vendus**. Y'a plus de **dialogue**, juste de la **rage**. »

-Le climat est **de plus en plus tendu** entre les **habitants** et la **communauté amérindienne** locale.

-Plusieurs rapports font état de **traces animales anormales** : **empreintes massives, griffures sur les arbres, matériel arraché** comme par une **bête géante**.

« Les gars me rapportent des trucs... Des **machines comme éventrées**. Y'a peut-être une **bête là-dehors**. Ou **autre chose**. Mais j'écarte **rien**. »

- **Sur le drame des randonneurs :**

« L'**attaque des randonneurs** ? Franchement, j'veus le dis tout de suite, c'est pas la première fois que ça arrive dans ce coin-là. Les **animaux**, surtout après l'**hiver**, ils sont **affamés**. Un **ours noir** à la sortie de l'**hiver**, c'est tout à fait plausible. »

- Les **blessures** sur les corps : **griffures profondes, morsures**, signes d'une **attaque animale**.

« Ces bestioles peuvent être **sacrément violentes** quand elles sont **affamées**. »

- Il balaie les rumeurs de **créatures surnaturelles**.

« Je sais que certains parlent de **légendes amérindiennes**... Wendigos, créatures de la forêt, tout ça. Mais c'est des **histoires**. »

- Il cite les **traces** relevées : **empreintes lourdes, restes de nourriture** autour des corps.

« Ça correspond exactement à ce qu'un **ours affamé** pourrait faire. »

- Même la proximité avec le **campement** s'expliquerait naturellement.

« Peut-être qu'il défendait son **territoire**, ou ses **ressources**. La **présence humaine**, ça peut les rendre **agressifs**. »

« C'est **tragique**, oui. Mais c'est aussi la **réalité** de vivre dans ces forêts. Faut pas chercher plus loin. »

McCullen conserve un **ton pragmatique**, mais **laisse filtrer un malaise profond**. Il **n'exclut rien**, mais **refuse les interprétations mystiques**.

S'il baisse un instant sa garde, hors caméra, il peut lâcher une phrase plus personnelle, presque malgré lui :

« Y'a un truc que je raconte à personne... mais cette forêt, elle a changé, ces dernières semaines. J'saurais pas dire quoi. Mais j'le sens. »

Il peut également orienter l'équipe vers le garde forestier **Elijah Stormwalker**, qui a conduit l'**opération de secours** des randonneurs.

## HOPITAL LOCAL (GRANITE LAKE MEDICAL CENTER)

Un petit **centre médical rural**, austère, dont l'aile principale date des années 60. Les murs sont tapissés d'affiches d'alerte contre les tiques, les ours, et les feux de forêt. **L'éclairage est blafard**, et l'odeur d'antiseptique se mêle à celle du café brûlé.

Chris Halloran, le survivant, est toujours soigné dans une chambre isolée. **Amaigri, fiévreux**, encore marqué par le choc, il a néanmoins retrouvé ses esprits. Conscient du caractère exceptionnel de ce qu'il a vécu, et espérant trouver une explication à l'inexplicable, il décide, depuis son lit d'hôpital, de publier en ligne un extrait de la vidéo qu'il a filmée, où l'on voit une **entité mystérieuse l'épier**. Ce n'est qu'une petite portion de ce qu'il a capturé, car le reste de la vidéo : des **adieux intimes à ses proches et à sa petite amie** n'a pas été diffusé.

### CHRIS HALLORAN

#### Le randonneur survivant

Chris Halloran est un homme d'une trentaine d'années, au visage émacié et pâle, marqué par la fatigue et la peur. Ses yeux cernés témoignent d'un stress intense, et il a l'air d'avoir perdu beaucoup de poids, probablement à cause de la privation alimentaire. Son corps frêle est couvert de coupures et d'éraflures, témoignant de sa lutte dans la nature sauvage. Lorsqu'il parle, sa voix tremble, et il semble mentalement épuisé, comme s'il était au bord de la folie. Il est l'un des rares à avoir survécu à une rencontre qui frôle l'impensable dans ces bois.

#### • TEMOIGNAGE DE CHRIS HALLORAN :

• **Les jours précédant** la tragédie, **la forêt semblait anormalement silencieuse**, presque oppressante. Aucun chant d'oiseau, comme si tout retenait son souffle. Il avait l'impression constante d'être observé.

• **Chaque nuit, des bruits étranges résonnaient** dans les arbres : craquements, gémissements lointains, grondements sourds... rien qu'ils n'aient pu identifier clairement.

• **La nuit du drame, un brouillard épais et soudain est monté** autour du campement, étouffant toute lumière et son. Il avait une consistance presque irréaliste.

• Un bruit sec, comme une branche brisée, a attiré l'attention. L'un des randonneurs est sorti avec sa lampe torche. Ils ont vu le faisceau disparaître dans le brouillard, puis entendu ses cris.

• **Pris de panique, ils ont couru à sa recherche.** Ils ont retrouvé **son corps, atrocement mutilé**. La panique a pris le dessus, chacun fuyant dans une direction différente.

• **Chris est tombé dans un ravin en tentant d'échapper à ce qu'il croyait être une menace invisible.** Il s'est blessé et est resté coincé plusieurs jours, fiévreux, délirant.

• **Une nuit, il a aperçu une forme massive** se découper au sommet du ravin. Une silhouette bipède, immobile, avec des yeux brillants. Il a tenté de filmer avant de perdre connaissance.

• **Il a été retrouvé peu après par les secours**, en état critique. **Ses camarades étaient : Mark Dunham (28 ans), Lila Torres (25 ans) et James Halbrook (30 ans).**

**EXPLORATION DU CHANTIER FORESTIER**

→ *Tensions avec la société TimberNorth, bûcherons terrifiés, premières traces.*

**ENTREES DE L'EXPLOITATION**

Lorsque les membres de Channel Fear arrivent à la barrière d'entrée de la concession, ils découvrent qu'un **bras de levage rouillé**, dressé à côté d'une guérite abandonnée, **bloque l'accès au chantier**. Au-dessus, un drapeau décoloré de TimberNorth claque faiblement dans le vent.

Au-delà de la barrière, la piste boueuse s'enfoncé dans un enchevêtrement de pins noirs. **Au loin, un pan entier de la montagne apparaît mis à nu**, entièrement déboisé, tandis que quelques volutes de fumée diesel s'élèvent au-dessus du chantier.

**Devant l'entrée, un groupe d'Amérindiens Kalispel barre le passage.**

Ils sont une demi-douzaine, debout sous la **pluie fine**, emmitoufflés dans des parkas et des couvertures épaisses. Des **banderoles artisanales** ("**Respect the Mountain**", "**Skemít veille**", "**TimberNorth Out**") sont attachées entre deux arbres. Au centre, **Daniel Greydeer**, grand homme sec aux cheveux blancs, reste immobile, son regard sombre fixé vers les préfabriqués. Il tient dans ses mains un **bâton sculpté**, dont l'extrémité est gravée d'anciens **symboles Kalispel**.

Des **ouvriers** en salopette, postés de l'autre côté de la barrière, les toisent, fusils à la main. Un bruit de moteur s'arrête, puis l'un d'eux crache au sol : "*Vous n'avez rien à foutre ici, bande de sauvages.*"

- **DANIEL GREYDEER**

S'ils se montrent respectueux et/ou conciliants avec les manifestants, il peut introduire les enquêteurs chez les kalispels et donc vers Thomas Two-Rivers l'ancien de la communauté amérindienne locale.

**DANIEL GREYDEER****Amérindien & activiste kalispel**

Homme, 27 ans, Daniel est un jeune homme énergique, avec un regard déterminé et un tempérament chaud. Il porte des vêtements contemporains, tels que des vestes en jean ou des

sweats à capuche, mais conserve des éléments traditionnels de sa culture amérindienne, comme des pendentifs en os ou des bracelets tissés.

**C'est un militant amérindien et un activiste pour la préservation de la forêt**

- **EVENEMENTS POSSIBLES A JOUER :**

**-CONFRONTATION VERBALE :** La tension est palpable à l'entrée du chantier, sous la **barrière** où une jeune femme **Kalispel** se tient fermement, s'opposant à un ouvrier pressé de franchir la ligne pour arracher une **banderole**. **Daniel Greydeer**, immobile et silencieux, regarde la scène, les yeux fixés sur l'ouvrier. Les voix s'élèvent, l'atmosphère se charge de **colère** et de **méfiance**.

Si les PJ ne réagissent pas, cette confrontation pourrait dégénérer en **bousculade** ou même en **échauffourée**. **Conséquences possibles :** arrestation des manifestants, intervention du shérif, et **méfiance** accrue des deux camps envers les PJ, selon leur intervention.

**-RITUEL DISCRET :** Alors que la nuit tombe, une **brume** glacée envahit le site. **Daniel Greydeer** s'avance lentement vers le centre de l'aire dégagée, murmurant un chant ancien et **inaudible**, presque un **rituel**. Son tambour, grave et doux, accompagne sa voix. Un vent soudain se lève, faisant frissonner les branches. Une **nuée de corneilles** se déploie en cercle au-dessus des arbres. Les ouvriers, nerveux, échangent des regards inquiets, guettant la forêt. Daniel murmure, sa voix rauque : "*Vous l'avez réveillé, et vous n'écoutez toujours pas.*" Les PJ peuvent ressentir une **intuition violente**, un **frisson surnaturel** ou un malaise inexplicable, en particulier s'ils sont sensibles au **surnaturel**.

**-PROVOCATION EN DOUCE :** Un **pick-up** de TimberNorth arrive en roulant lentement, la **boue** projetée sur les manifestants, éclaboussant leurs **pancartes** et leurs vêtements. Dans l'habitacle, **Dean Mathers**, un homme robuste et sûr de lui, fixe les PJ dans les yeux. Le pick-up passe sans s'arrêter, et il lance, sans ciller : "*Ils ne savent pas ce qu'ils ont volé. Mais vous... vous pouvez encore réparer.*"

Il pourrait tendre une **amulette** ou donner une **phrase cryptique** sur la **forêt** ou les **bois**, que les PJ ne comprendront que plus tard. Le wendigo n'attaquera pas le porteur de l'amulette.

**ARRIVEE DE DEAN MATHERS**

Au moment où les tensions montent entre les manifestants et les ouvriers, le **grincement** d'un 4x4 sur le gravier déchire l'air. Un **pick-up blanc**, couvert de boue et siglé **TimberNorth**, s'arrête en crissant. La porte s'ouvre, et **Dean Mathers** descend, grand et imposant, avec une attitude provocante.

Son regard se pose sur les PJ, toujours sur ses gardes. Il les défie d'un ton sec :

*"Qu'est-ce que c'est encore que ce cirque ?!"*

Sans prêter attention aux manifestants, il se dirige directement vers eux, puis se tourne vers les PJ avec un mépris palpable : *"Vous êtes qui, encore ? La presse ? Des flics ? Vous avez un badge, une autorisation ? Non ? Alors dégagez la piste, j'ai une concession à faire tourner."*

Lorsque l'un des ouvriers tente de l'informer des **cris** étranges qui ont résonné la nuit précédente, Mathers l'interrompt violemment : *"C'est la forêt, abruti. Y a des bêtes. Des vents. Des putains de castors qui baisent dans les fougères pour ce que j'en sais."*

Un regard froid croise celui de Daniel Greydeer, mais Mathers continue sur un ton moqueur :

*"Je vois que l'apprenti chaman de foire est toujours là. Tu vas finir par nous porter la poisse pour de bon, Danny."*

La tension est **palpable**, l'explosion semble imminente. Si les PJ ne désamorcent pas la situation, une **bagarre** ou l'intervention du shérif pourrait suivre.

**Idées de raisons pour lesquelles Dean Mathers accepterait l'équipe de Channel Fear :**

**-Prouver qu'il n'a rien à cacher :** Mathers pourrait accepter l'équipe de tournage pour **montrer qu'il est au-dessus des préoccupations des manifestants** ou de ceux qui cherchent à gêner l'exploitation. En les laissant filmer, il pourrait tourner la situation à son avantage, se présentant comme **ouvert et transparent**, ce qui minimiserait l'impact des protestations.

*« Et puis si montrer comment on bosse peut donner des vocations à ces chômeurs, ou si ça peut faire chier Daniel et son troupeau de rangers, pourquoi pas ! »*

**-Accuser les manifestants de perturbation :** Dean pourrait également voir dans cette opportunité un moyen de **montrer au public que les manifestants perturbent, volent ou saccagent les biens de son employeur.**

En permettant à l'équipe de Channel Fear de filmer, il **pourrait retourner la situation à son avantage** en présentant les manifestants non pas comme des défenseurs de l'environnement, mais comme des fauteurs de troubles responsables de dégradations et de perturbations sur le site.

*« Si ça peut leur faire comprendre qu'ils foutent le bordel et volent tout ce qui traîne, tant mieux. Au moins, je pourrai faire de la pub pour TimberNorth et leur montrer à quel point ces types sont dangereux. »*

**INTERVENTION DU SHERIF MC CULLEN**

Alors que la situation dégénère, une **sirène** perçante déchire le silence. Le **shérif Mc Cullen** arrive en trombe, pneus crissant sur le gravier, sa voiture de police se plantant brusquement. Il sort, **calme mais ferme**, la main posée sur la crosse de son revolver.

*"On baisse tous d'un ton. Maintenant."*

Son regard glacial balaye les deux camps, puis se fixe sur les PJ avec un mélange de **désapprobation** et d'ennui.

*"Greydeer. Je t'ai dit que les manifestations, c'est au conseil municipal, pas devant une pelleuse. Mathers. Une autre insulte raciale, et tu finis la journée avec une amende pour incitation à l'émeute."*

Il se tourne vers les PJ, presque menaçant : *"Et vous... Channel quoi ? Vous êtes là pour filmer un cirque ou pour vraiment aider ? Parce que si vous rajoutez du carburant à ça, je vous expédie à la prochaine ville avec votre matos dans le coffre."*

Après une longue pause, le shérif ajoute, sans ciller : *"Si ça recommence, j'embarque tout le monde. Vous verrez si la montagne est plus hospitalière que ma cellule."*

→ **Tension** redescend, mais l'atmosphère reste électrique. Le shérif repart bientôt, laissant un **malaise** général.

**SITE D'EXPLOITATION FORESTIERE TIMBERNORTH**

À l'entrée du site, la **tension est palpable**. Des **membres de la communauté Kalispel** tiennent un **piquet de protestation** silencieux. Ils ont planté des **banderoles faites à la main**, peintes à la hâte, et tapent parfois

doucement sur des **tambours rituels**. Certains ouvriers **refusent de travailler**. D'autres **murmurent** à propos de **cris nocturnes**, de **pas dans les bois** ou d'**ombres qui les observent**.

Le **contremaître Dean Mathers**, habituellement charismatique, semble à **bout de nerfs**. On raconte qu'il **boit seul dans son bureau**, qu'il ne dort plus, et qu'il aurait récemment **interdit l'accès à certaines zones**, sans explication claire. Certains le soupçonnent d'avoir **quelque chose à cacher**.

#### DEAN MATHERS,

**Responsable du chantier**, agacé par « la superstition des indiens ».

Homme massif à la mâchoire carrée, toujours vêtu d'un gilet orange fluo et de grosses bottes de travail. Il garde ses lunettes de soleil en toute circonstance et mâche sans cesse un cure-dent. Une cicatrice le long de son avant-bras gauche témoigne d'un ancien accident.

Sa voix est grave et mordante, son ton souvent sec.

- **Autoritaire** : dirige son équipe d'une main de fer, déteste être contredit, surtout par des étrangers ou des bureaucrates.
- **Arrogant** : voit la forêt comme une ressource à exploiter, méprise profondément les croyances amérindiennes.
- **Soucieux de son image** : nie tout problème sur le chantier, même face à la désertion de certains ouvriers.
- **Sous tension** : depuis qu'il a subtilisé une pierre sacrée, il dort mal, a des cauchemars, entend des bruits étranges, et sent parfois une présence dans son dos.

Lors d'une randonnée, Dean est tombé par hasard sur une **Pierre gravée** solitaire, plantée au bord d'un ancien replat moussu. Fasciné, il l'a arrachée et mise dans son sac, pensant pouvoir la revendre à un collectionneur de Seattle qu'il connaît via un forum de chasse.

Il **ignore ce qu'il a profané**, mais depuis, la forêt semble avoir "changé".

La pierre est **rangée dans un sac à dos** d'abord cachée dans **son casier personnel** verrouillé du préfabriqué du

chantier (*voir section sur son casier*). Depuis il l'a dissimulé sous son préfabriqué derrière l'un des parpaings qui surélèvent la structure.

Hostile dès le départ. Il ne veut pas de journalistes, ni d'enquêteurs "ésotériques" sur *son* chantier.

Si on évoque la tribu Kalispel, il roule des yeux.

« *Ces types veulent juste bloquer les travaux. De la politique, pas des esprits.* »

Il nie toute "profanation". Si on insiste, il devient menaçant ou essaie de faire pression (par exemple en bloquant l'accès au site ou en appelant le shérif).

Sous forte pression (preuves, isolement, témoignages étranges), il peut s'effondrer et révéler ce qu'il a fait mais **jamais par faiblesse**, seulement par peur de mourir ou de "finir comme les randonneurs".

« *J'ai pas besoin de citadins en bottes neuves pour me dire comment couper des arbres.* »

« *Si vous cherchez un foutu Yéti, vous avez pris un coup de soleil sur la cervelle.* »

« *Une pierre ? Vous voyez une pierre et vous criez au fantôme ? Mon Dieu, vous êtes ridicules.* »

#### • LISTE ACCIDENTS CHANTIERS

-**Machines endommagées et matériel saboté** : Des **machines lourdes**, comme des bulldozers et des tronçonneuses, sont retrouvées **gravement endommagées**. Dean attribue cela à des **actes de sabotage d'activistes**. Cependant, des traces de **griffes géantes** autour des machines suggèrent une origine plus inquiétante.

-**Disparitions mystérieuses d'équipements** : Du **matériel lourd** disparaît parfois sans explication, pour réapparaître à **des endroits improbables**. Dean parle de **vandalisme**, mais parfois certains objets semblent avoir été projeté dans les arbres par une force surnaturelle.

-**Ouvriers apeurés et hallucinations collectives** : Plusieurs ouvriers rapportent avoir vu une **silhouette massive** se déplacer dans les bois la nuit, ou entendu un cri à glacer le sang. Dean

-**Cris effrayants et bruits surnaturels** : Des cris très graves à glacer le sang, ont été entendus à plusieurs

reprises la nuit. L'un des ouvriers rapporte avoir vu **nuage de brume** se déplacer dans les bois, suivi de bruits de **pas lourds**, comme un géant qui marche. Dean rejette cela en parlant d'**animaux sauvages en rut** ou d'un **ours particulièrement territorial**, mais certains pensent qu'il y a plus que cela dans la montagne.

**-Présence d'empreintes anormales, ou silhouette aperçue.** Lors d'une inspection à proximité de zones où des équipements ont été récemment détruits, des ouvriers disent avoir vu des **empreintes gigantesques** qui ne correspondent à aucun animal connu. La pluie a depuis effacé ces dernières. Bien que Dean attribue cela à des **animaux sauvages**, les dimensions des empreintes semblent défier toute logique.

- **LE CASIER ET LA CHAMBRE DE DEAN MATHERS**

---

*Deux temps forts d'indices, l'un accessible en journée, l'autre en fouillant le logement personnel de Mathers.*

---

- **Le casier verrouillé**

---

*Lors de leur exploration du site TimberNorth, si les PJ s'approchent du préfabriqué ou du bureau de chantier, ils peuvent surprendre un ouvrier visiblement nerveux (PNJ à choisir librement dans la liste), qui laisse échapper une remarque en l'absence de Mathers*

---

Un grand BAM résonne depuis le préfabriqué, comme un casier ou une porte claquée violemment.

Si les PJ s'approchent, ils aperçoivent deux ouvriers forestiers qui sortent du bâtiment, visiblement agacés.

*L'un d'eux lance, énérvé :*

*« Dean commence vraiment à me casser les couilles. Il m'a pris un casier au fond du local, maintenant j'en ai un qui ferme mal. Je sais pas ce qu'il fabrique avec son foutu cadenas... Qu'est-ce qu'il croit, qu'on va lui piquer ses chaussures de sécurité ? On a tous le même matos ici. Le mec est chef, donc il pense qu'il peut faire chier tout le monde, comme si le chantier lui appartenait. »*

Test de Perception ou de Discrétion pour repérer le casier dans le vestiaire du préfabriqué. Le cadenas est récent, en contraste avec le reste du matériel usé et rouillé.

Si les PJ reviennent et parviennent à forcer ou crocheter le casier : Il est vide de la pierre. Mathers l'a déplacée et la garde désormais cachée sous le préfabriqué où il loge. À l'intérieur, un sac à dos contient encore des traces de boue et de mousse séchée au fond, comme si un objet lourd, sale et organique y avait été transporté récemment.

- **Le logement de Dean Mathers**

Si les PJ poussent plus loin et fouillent le logement personnel de Mathers dans la rangée de préfabriqués (une intrusion assumée, à jouer avec la tension que cela implique), ils peuvent découvrir plusieurs éléments, à distiller selon le rythme souhaité et les actions des personnages :

-Sur le mini-frigo, un post-it froissé avec un numéro de téléphone et un pseudonyme correspondant à un acheteur potentiel.

-Sur son ordinateur personnel, un historique de navigation révélateur : recherches sur des reliques amérindiennes, sites de vente spécialisés et forums de collectionneurs.

-Un échange de mails avec cet acheteur, accompagné d'une photo de la pierre gravée. C'est la première preuve visuelle claire de ce que Mathers a découvert.

-Un carnet de chantier contient des notes de plus en plus désordonnées. Entre des relevés techniques banals apparaissent des annotations inquiétantes : « bruits encore cette nuit », « pas dormi », « quelque chose rôde ». L'écriture devient progressivement plus nerveuse au fil des jours.

---

*Ces éléments permettent aux PJ de comprendre qu'un objet gravé, correspondant aux pierres sacrées évoquées plus loin dans le scénario, a bien été découvert par Mathers et qu'il cherche activement à le revendre.*

*Le lien entre Mathers et la disparition de l'objet devient alors très probable à leurs yeux, sans qu'il ait encore reconnu les faits. Ce décalage entre ce que les PJ savent et ce qu'ils peuvent prouver constitue un levier important pour la suite de l'enquête, notamment lors de la confrontation avec Mathers sous pression.*

---

## LE WOLF CREEK TAVERN

→ *Scène optionnelle : approcher les ouvriers hors du chantier, loin du regard de Mathers.*

En fin de journée, une partie des ouvriers du chantier TimberNorth désertent leurs préfabriqués pour rejoindre Usk et le **Wolf Creek Tavern**, un bar routier en bardage bois sombre, à l'enseigne à moitié grillée. À l'intérieur : une salle basse de plafond, une odeur tenace de bière renversée et de graisse de friture, un juke-box qui tourne en boucle les mêmes trois titres de country-rock. Quelques têtes de cerfs empaillées observent la salle depuis les murs. C'est ici, loin des regards du chantier et du shérif, que les langues se délient — à condition de ne pas débarquer en journalistes.

Si les PJ prennent le temps de sympathiser (une tournée offerte, une discussion informelle, une approche sans caméra), un ou deux ouvriers, détendus par l'alcool, peuvent se laisser aller à quelques confidences. **Selon les questions posées :**

- « Dean ? Ouais, il est space en ce moment. Nerveux, il gueule pour un rien. Mais bon, il arrête de se plaindre, disait l'aut' jour qu'il allait bientôt se casser, lâcher ce boulot de merde. Comme s'il avait déjà un pied dehors. »
- « L'aut' jour, il a disparu toute la journée. Sans prévenir, sans dire où il allait. On s'est tapé le double de boulot pendant qu'il traînait je-sais-pas-où. Ça lui ressemble pas, Dean, d'habitude il est de service du matin au soir. »
- « Ouais, j'ai vu Dean revenir d'une rando en douce, y'a deux mois. Il avait un truc emballé dans son sac, lourd. Il m'a dit de fermer ma gueule si je voulais pas d'ennuis. Depuis, il garde son casier fermé à double tour. »

---

*Le MJ peut faire comprendre, sans le dire explicitement, que cette absence correspond au jour où Mathers est allé rencontrer ou contacter un acheteur potentiel avec des photos de la pierre — un détail que les PJ pourront recouper plus tard avec l'indice de l'ordinateur, dans le préfabriqué.*

---

**Test :** aucun test nécessaire si l'approche est sincère et sociale ; un test de Charisme/Persuasion peut être demandé si les PJ tentent de forcer la confiance ou si l'ouvrier reste méfiant.

---

*L'objectif est que les PJ repartent avec l'intuition que le comportement de Mathers a changé récemment : nervosité, absences injustifiées, envie soudaine de partir sans encore savoir pourquoi. C'est un premier fil qui prépare les indices suivants, trouvés directement sur le chantier.*

---

## RENCONTRE AVEC LES KALISPEL

→ Rencontre avec Thomas Two-Rivers, légendes et messages cryptiques.

Les Kalispel (prononcé approximativement "Kalispé"), aussi appelés Pend d'Oreilles (nom donné par les trappeurs français à cause des boucles d'oreille en coquillage qu'ils portaient), sont un peuple amérindien de la région du Nord-Ouest des États-Unis, principalement installé aujourd'hui dans le nord-est de l'État de Washington, dans le comté de Pend Oreille, au pied des Montagnes Selkirk.

Ils vivaient le long des rivières Pend Oreille et Clark Fork, dans une région riche en forêts, lacs, rivières, wapitis, poissons. Le siège tribal est à Usk, près de Cusick, Washington.

## COMMUNAUTÉ KALISPEL (CAMPEMENT OU HAMEAU)

À l'écart de Granite Lake, la communauté Kalispel vit sur des terres arides bordées de pins sombres. Le décor est rural, modeste, souvent délabré. Roulottes, vieilles cabanes, un terrain de basket fissuré, des enfants silencieux, des chiens errants. La pauvreté est visible, mais la dignité intacte.

Un petit bâtiment communautaire (centre culturel, lieu de prière et de réunion) accueille les cérémonies. Il est décoré de toiles traditionnelles, de masques rituels et de symboles anciens. Une odeur de sauge brûlée y flotte en permanence.

Les noms Kalispel, masculins et féminins, sont inspirés par la nature et les éléments. Parmi les prénoms masculins, on trouve Talao (Loup / Faucon), Mato (Ours / Joie) et Elan (Cerf / Silencieuse). Côté féminin, des noms comme Sélina (Loup / Faucon), Aylen (Ours / Joie) et Aponi (Papillon / Protège) sont courants. Ces prénoms peuvent être associés à des patronymes traditionnels ou inventés tels que Greydeer, Redleaf ou Ironpine, créant des identités puissantes et en harmonie avec la nature.

## RENCONTRE DU VIEUX CHAMAN

### THOMAS TWO-RIVERS

Chaman et ancien de la communauté Kalispel

Âge : 73 ans.

**Apparence** : Un vieil homme sec, droit comme un piquet malgré son âge avancé. Il a la peau tannée, des cheveux longs et gris noués en catogan, et porte une chemise en lin, un poncho de laine, et un collier de dents ou de perles anciennes. Ses yeux sombres et profonds semblent voir au-delà du visible. Il vit dans une petite maison en bois en lisière de la forêt, dans la réserve Kalispel.

Thomas n'aidera les PJ que s'ils font preuve de respect. Pas de caméra intrusive, pas de ton condescendant. Il répond au calme, à l'écoute, à l'honnêteté.

Thomas est calme et posé, ne cherchant jamais à convaincre mais se contentant d'observer, de raconter et de constater.

Gardien des anciens récits de la tribu, il transmet des histoires qu'il a apprises de son grand-père, sans exagérer. Bien qu'il ne rejette pas la technologie, il reste sceptique, se méfiant de ce qu'il considère comme une vision aveugle du monde moderne. Respecté pour sa sagesse, certains le voient comme un vieux fou, tandis que d'autres le considèrent comme un passeur de vérité.

« Ce que vous appelez une légende... c'était un pacte. »

« Skemít ne tue pas sans raison. Il prévient. Puis il chasse. »

« La forêt n'oublie pas. Elle attend. »

Si les PJ emploient les mots "Wendigo" ou "Sasquatch" devant lui, Thomas peut corriger, sans agressivité :

« Le mot que vous cherchez n'est pas le nôtre. Vos histoires à vous lui donnent un nom, une forme. Nous, on l'appelle Skemít. Mais vous avez raison sur une chose : il a faim. »

Thomas peut alors leur transmettre plusieurs éléments essentiels pour comprendre et agir sur Skemít.

### • LA LÉGENDE DE SKEMÍT

« Dans la montagne sacrée, l'esprit des bois dort sous les pierres. Il veille sur nous s'il est honoré. Mais s'il est oublié, il se souviendra... et il reprendra ce qui lui appartient. »

-Skemít est l'esprit géant de la montagne, protecteur des bois sacrés. Il dormait apaisé par un cercle de pierres rituelles dressées par les anciens.

-Ce pacte était symbolique et réel : tant que le cercle était intact, Skemít restait endormi.

-Skemít n'est pas en colère sans raison. S'il s'éveille, c'est que le pacte ancien entre l'homme et la montagne a été brisé, profané.

---

### **La Légende de Skemít, le Marcheur des Cimes**

*Il fut un temps, avant les hommes,  
Où la montagne parlait,  
Les oiseaux chantaient, les pins géants craquaient,  
Puis vint le peuple debout.*

*La montagne envoyait Skemít pour être ses yeux,  
Ni bête, ni homme, ni esprit, mais l'alliance entre la pierre  
et la chair.  
Gardien, il veillait sans bruit,  
Sous son pas, la terre frissonnait.*

*Puis vint un hiver ancien, où le froid dévorait l'âme,  
Des hommes affamés mangèrent leurs morts dans la nuit  
glacée.  
La montagne pleura et fut souillée par cet acte impur,  
Skemít devint colère et punît les impies.*

*Alors le peuple debout promit de ne plus souiller la  
montagne,  
Il érigea quatre pierres dans la roche noire pour ne pas  
oublier.  
Aux quatre vents, elles portaient la mémoire du serment,  
Les anciens chantèrent avec la patience de la mousse,  
Et Skemít s'endormit, Gardien des cimes, veillant sans  
colère.*

- **CÉRÉMONIE DE VISION**

**Condition** : Thomas perçoit chez les PJ un désir sincère de réparation.

---

*Organisez une scène sensorielle et lente. Tambour, sauge brûlée, chants bas. Pas de caméra. Le silence est essentiel.*

---

Le souffle de la sauge emplir les narines. Les tambours résonnent doucement, comme un cœur ancien qui bat

sous la terre. La voix de Thomas s'efface, remplacée par celle du silence. Et la vision commence :

*« Un étranger, à la peau blanche et laiteuse, au cœur ignorant, marche seul sur la montagne. Il n'écoute pas les murmures du vent, ni les avertissements des corbeaux.*

***De la hache, il cherche à soumettre la terre, à forcer la montagne à livrer ses secrets.***

*Il trouve une pierre noire, enfouie au centre d'un ancien cercle de silence, et la retire comme on arrache une dent à un vieux dieu.*

*Le sol gémit, les arbres se courbent, comme pris de peur.*

*Un œil de givre s'ouvre dans l'obscurité d'une caverne. Une silhouette gigantesque émerge des ténèbres. Elle est faite de bois, d'os et de vent gelé. Son corps mêle la brume, les racines et une colère pétrifiée. Le loup blanc, gardien des temps anciens, relève la tête. Son pelage s'assombrit jusqu'à devenir noir, tandis que ses crocs ruissellent de sang. Une seule parole fend alors le silence : "RÉPARATION."*

*Des silhouettes humaines, pâles, laiteuses, sans visage, surgissent dans la lumière vacillante. Elles sont aspirées dans le sol, englouties par les racines vivantes, leur sang se répand, coulant comme une rivière fine sous les feuilles mortes.*

***La montagne se nourrit de ce sang afin de payer le prix du sacrilège. »***

**Après la vision** : un vieil homme du village leur adresse une courte phrase en kalispel. Thomas traduit : « *La montagne vous regarde.* »

- **Les 4 pierres**

→ *Si les PJ évoquent devant Thomas la pierre découverte lors de leur enquête, celui-ci confirme ce qu'implique la vision — sans pouvoir les guider jusqu'au cercle.*

Si, après la Cérémonie de Vision, les PJ mentionnent à Thomas Two-Rivers la pierre gravée qu'ils ont vue en photo ou dont ils ont entendu parler, le vieux chaman se fige un instant, comme si le sol venait de se dérober sous lui.

*« Quatre pierres. Une à chaque vent. Ça fait longtemps qu'on ne les visite plus... »*

Il secoue lentement la tête, presque désolé.

*« Où elles sont exactement ? Je ne saurais pas vous dire. Elles sont quelque part autour de la montagne, enfouies sous des générations de mousse et de ronces. Mon grand-père les visitait. Moi, je ne les ai jamais vues de mes propres yeux. La forêt a fini par les avaler. »*

Il marque une pause, le visage fermé.

*« Si l'une d'elles a disparu... il faut la retrouver et la remettre à sa place. Mais ça, seul celui qui l'a prise peut vous dire où elle se trouvait. »*

- **Comment apaiser ou vaincre Skemít**

Thomas ne donne pas de solution miracle, mais il livre **trois fragments de savoir** que les PJ devront comprendre et utiliser avec discernement.

- **Le feu sacré** : Skemít est lié au **froid, à la faim, à la forêt profonde**. Le **feu**, s'il est **rituellement allumé** avec les bonnes herbes (sauge, genévrier, cèdre) au cœur du cercle, peut **repousser temporairement sa présence**.

- **Le chant de l'oubli** : Un **ancien chant rituel**, connu de mémoire par fragments. Il peut être **partiellement transmis** par Thomas, mais doit être **complété ou chanté avec cœur et humilité**. Ce chant **calme l'esprit de Skemít**, l'aidant à retourner à son sommeil.

- **L'offrande sincère** : Pour toucher son **aspect Wendigo**, il faut un **geste humain fort** : une **offrande symbolique**, représentant un **renoncement personnel** (souvenir précieux, vœu solennel, abandon d'un projet égoïste...). Ce geste doit être **authentique** pour que Skemít l'accepte comme une **réparation morale**.

*« Ce n'est pas une bête à abattre. C'est une douleur à consoler. »*

## IMMERSION DANS LA FORÊT

→ Exploration du site de l'attaque, marche oppressante, camp détruit, sensations étranges.

Ces événements ne sont pas réservés à une veillée nocturne planifiée : ils peuvent survenir dès que les PJ s'enfoncent dans la forêt, de jour comme de nuit. Que ce soit pour une reconnaissance, filmer les lieux, la recherche d'indices... Leur fréquence et leur intensité augmentent simplement à l'approche du crépuscule.

### REPÈRES DE TEMPS POUR LE MJ

Par défaut, prévoyez une seule journée de trajet :

Les PJ partent le matin, subissent 1 à 2 événements aléatoires (table du Silence des Arbres) pendant la marche, et atteignent le campement des randonneurs en fin d'après-midi juste à temps pour explorer le site et le ravin avant la tombée de la nuit, qui enchaîne directement sur le chapitre « La Forêt la Nuit ».

Format court (session unique, 3-4h de jeu) : ne tirez qu'1 à 2 événements sur le trajet aller, sans bivouac forcé. Les PJ atteignent le camp avant la nuit et basculent directement dans la confrontation.

Format long (scénario étendu sur 2 sessions) : étalez le trajet sur deux demi-journées (en utilisant l'événement « Nuit imprévue » pour forcer un bivouac), ce qui double les occasions d'événements aléatoires et ajoute un premier segment nocturne plus discret avant la véritable rencontre avec Skemít.

**Immense, ancienne, insondable.** Des sapins centenaires aux troncs larges comme des tonneaux. La lumière y filtre à peine. Le sol est **mou, couvert d'humus**, et l'air y est épais, presque humide, même par beau temps. On entend peu d'animaux... mais des craquements, parfois très proches. **L'impression d'être observé est constante.**

La forêt est **hostile** : pentes raides, ravins, arbres tombés, brume soudaine, échos sans source. Les radios grésillent, les boussoles peuvent s'affoler, et le silence soudain peut devenir terrifiant.

Dans certaines zones, les joueurs remarquent des anomalies : des arbres tordus, des cercles de mousse morte et des pierres dressées couvertes de motifs anciens. Le territoire semble obéir à sa propre logique, comme s'il était vivant et animé d'une colère silencieuse.

## LE GARDE FORESTIER

### ELIJAH STORMWALKER

#### Garde Forestier

Âge : 38 ans. Elijah est un homme discret et musclé, marqué par une vie passée en pleine nature. Il porte une parka kaki, un talkie-walkie et un couteau de survie, et ses yeux sombres sont constamment en observation, mais il parle peu. Bien qu'il respecte les traditions de sa mère Kalispel, il se considère avant tout comme une personne rationnelle. Réserve, observateur et légèrement fataliste, Elijah est en conflit intérieur entre ses racines culturelles et ses obligations professionnelles. Il s'inquiète sincèrement des changements qui affectent la forêt, mais reste souvent silencieux sur ses sentiments profonds.

-Il peut indiquer aux reporter de channel Fear sur une carte des locale la position du campement et les lieux du sauvetage. Il ne peut y guider l'équipe à cause de ses obligations professionnelles qui le retiennent.

-Il peut orienter et servir introduire les reporters vers la communauté amérindienne.

#### • Témoignage du sauvetage :

« J'ai trouvé le garçon au matin du neuvième jour, coincé sur une corniche à flanc de ravin, à une trentaine de mètres sous le sentier Est. Il était en hypothermie, déshydraté, le bras droit probablement fracturé. Il marmonnait des choses... confuses. Des mots comme "ombre", "yeux", "il est toujours là-haut" ».

La forêt autour de lui était étrangement calme. Pas un oiseau, pas un écureuil. Je l'ai senti avant même de le voir. Un froid pas naturel.

« J'ai vu des choses dans ces bois, mais je n'en parle pas souvent. Je dirai juste que... ce n'est pas un simple accident. Quelque chose a effrayé ce garçon au-delà du rationnel. Et ce coin-là de la montagne... ce n'est pas un endroit où on s'attarde. Ma mère disait que certains

endroits ne veulent pas de nous. Je commence à penser qu'elle avait raison. »

## LE SILENCE DES ARBRES

### • Événements & Difficultés dans la Forêt (Avant la Rencontre)

Les éléments suivants sont des idées d'événements pouvant se produire durant le trajet. Ils peuvent être choisis ou tirés aléatoirement. Pour plus de crédibilité je ne conseillerai pas plus de 2 événements par ½ journée.

**1. Chemin effacé :** *"Le sentier balisé indiqué sur la carte GPS se perd rapidement sous les feuilles mortes et les racines. Les traces de passage sont effacées, comme si la forêt avait voulu tout reprendre. Une ancienne balise rouge est à moitié rongée par le lichen."*

**Test :** Survie/Nature (retrouver le bon chemin).

**Conséquence :** fatigue, perte de temps, stress.

**Ambiance :** isolement progressif.

**2. Forêt trop silencieuse :** *"Alors que vous progressez, le chant des oiseaux cesse net. Aucun cri, aucun bruissement. Le silence devient total... oppressant. Vous entendez votre propre respiration comme s'il n'y avait plus d'air autour de vous."*

**Test :** Volonté/Sanité (légère fragmentation mentale possible).

**Effet :** malaise physique, paranoïa, sensation d'être observé.

**Bonus :** bruit étrange capté par une caméra directionnelle.

**3. Nid de charognards :** *"Une odeur de viande en décomposition vous prend à la gorge. Un animal éventré, peut-être un cerf ou un petit ours, est suspendu dans les branches, la peau ouverte et les entrailles répandues comme une offrande morbide. Impossible qu'il ait grimpé là seul."*

**Test :** Sang-froid / Médecine (pour identifier l'animal).

**Effet :** choc émotionnel / première scène vraiment dérangement.

**Indice :** marques nettes, précises, pas une attaque animale typique.

**4. Arbre déraciné :** *"Un tronc massif, encore vert, bloque le passage. Ses racines ont été arrachées comme par une force colossale. Autour, l'écorce est déchirée, les branches tordues. Un détail accroche l'œil : une touffe de longs poils bruns coincés dans l'écorce, trempée de sève."*

**Effet :** détour ou escalade pénible.

**Test :** Perception ou Biologie (analyse des poils).

**Ambiance :** on commence à douter de l'explication "ours".

**5. Pluie et boue :** *"Le ciel devient gris, puis noir. Une pluie glaciale s'abat d'un coup. Le sentier devient une coulée de boue glissante. Chaque pas est un risque de chute. Le vent siffle entre les troncs, faisant craquer la forêt comme une vieille charpente."*

**Effet :** chute, perte de matériel (ex : lampe), fatigue.

**Bonus :** ralentissement, panique à la nuit tombante.

**6. Effet de mirage :** *"À travers les troncs, une silhouette se profile... mais disparaît dès qu'on fixe les yeux. Puis une autre, immobile, un peu plus loin. Chaque mouvement semble être épié, chaque feuillage cache un visage qui n'est peut-être pas là."*

**Effet :** fragmentation mentale légère (une seule fois).

**Test :** Psychologie / Caméra (vision floue enregistrée).

**But :** créer la paranoïa et le doute entre les PJ.

**7. Les bruits qui suivent :** *"Des craquements réguliers résonnent derrière vous. Branches qui se brisent, feuillages qui frémissent. Un rythme presque humain... mais décalé, trop lourd, trop irrégulier. Et puis, plus rien. Juste le battement de votre cœur."*

**Test :** Perception / Survie.

**Effet :** tension dramatique, test de sang-froid.

**Ambiance :** classic horror sans jump scare.

**8. Piège abandonné :** *"En contrebas, une mâchoire métallique rouillée se dresse, prête à se refermer. Un pas de travers et c'était la jambe brisée. Le piège semble vieux, mais armé. Qui l'a laissé là ? Et pourquoi si loin de toute route connue ?"*

**Test :** Réflexe / Vigilance.

**Effet :** éviter blessure ou stress supplémentaire.

**Bonus :** un personnage prudent pourra le désarmer ou le marquer.

**9. Gravure oubliée :** *"Sur le tronc d'un cèdre gigantesque, une spirale gravée à la main. Le bois a cicatrisé autour, preuve que cette marque date d'années, voire de générations. Une forme d'œil à l'intérieur de la spirale semble vous fixer."*

**Indice :** liée à la légende de Skemít (clé du rituel ?).

**Effet :** peut être interprétée plus tard (Kalispel / Elijah / Greydeer).

**Ambiance :** folklore discret mais omniprésent.

### 10. Nuit imprévue

"La lumière tombe trop vite. En quelques minutes, la pénombre dévore la forêt. Vous n'avez pas atteint le camp. La tente trempée peine à se dresser, les lampes vacillent. Quelque part, une branche se brise dans l'obscurité." **Effet** : nécessité d'un bivouac forcé.

**Test** : Organisation / Esprit d'équipe.

**Bonus** : opportunité pour un rêve cryptique ou une caméra qui s'éteint toute seule.

### • LE CAMPEMENT DES RANDONNEURS – SITE D'ATTAQUE

Le campement est situé dans une petite clairière à flanc de colline, à environ trois heures de marche depuis le dernier sentier balisé. L'endroit semble avoir été choisi pour sa tranquillité : entouré d'arbres imposants, le site offre une vue partielle sur la vallée en contrebas. On y sent une atmosphère de calme... brisée.

Aujourd'hui, le site est **en désordre complet**.

- Une **tente éventrée** pend entre deux branches brisées, comme si elle avait été arrachée violemment.
- Le feu de camp est couvert de **cendres froides**, les pierres noircies éclatées comme sous une forte pression.
- Des **sacs de couchage déchirés**, partiellement enfouis sous des aiguilles de pin, montrent des **traces de griffures profondes**, presque humaines mais bien trop grandes.
- Au sol, une **gourde cabossée**, des **boîtes de conserve ouvertes**, un **caméscope cassé** (vidé de sa batterie) qui témoignent d'une fuite désespérée.
- Dans les arbres autour, on remarque d'étranges **entailles haut placées**, comme si quelque chose de massif s'était appuyé ou avait traqué les campeurs depuis les hauteurs.

Le silence est pesant, ponctué seulement par le craquement des branches et les souffles du vent dans les pins.

### • LE RAVIN DE CHRIS HALLORAN – SITE DE SURVIE

À une bonne centaine de mètres du campement, en contrebas d'un sentier escarpé, se trouve **un ravin étroit et abrupt**, difficile d'accès sans équipement. La pente est traîtresse, recouverte de mousse glissante, de racines torsadées, et d'un sol meuble.

Chris Halloran y aurait **chuté en pleine nuit**, après avoir fui à l'aveugle. C'est sans doute cette chute qui l'a sauvé.

En bas, une **corniche rocheuse**, large de trois mètres à peine, forme un **replat naturel**.

- Des traces de **sang séché**, mêlé à de la terre, suggèrent l'endroit où il s'est traîné pour survivre.
- Un **carnet de randonnée détrempe** repose contre un rocher, couvert de notes illisibles et de griffonnages incohérents.
- La caméra du téléphone, partiellement détruite, a été retrouvée ici.
- Sur les parois de la falaise, on remarque des **griffures** ou marques de doigts, comme s'il avait tenté de remonter ou de repousser quelque chose.
- Juste au-dessus, les PJ remarqueront des **empreintes étranges** (3 ou 4 doigts allongés) incrustées dans la boue de la corniche supérieure. Chris Halloran affirmait que "*quelque chose le regardait d'en haut pendant des jours*".

L'endroit est humide, froid, l'écho y est étrange. Le vent s'engouffre parfois dans la faille avec un son presque... animal.

## LA FORET LA NUIT

**Atmosphère** : La nuit est marquée par un silence total, presque étouffant. Tout bruit habituel disparaît peu à peu, les feuilles cessent de bouger, et même le vent semble se taire. Un **brouillard épais** monte lentement, recouvrant la forêt comme un voile opaque, absorbant les sons et rendant l'environnement irréel.

**Le Cri** : Au cœur de cette nuit glaciale, un **cri étrange et grave** perce soudainement le silence. Inhumain et terrifiant, il est distordu par le brouillard, rendant son origine indéfinissable. Étouffé et déformé, il semble se propager dans l'air, difficile à localiser. Ce cri, tout en étant puissant, semble aussi s'étirer, comme un écho qui ne se dissipe pas.

---

**Effet sur les personnages** : Le **cri du Wendigo**, à la fois menaçant et confus, instille une peur viscérale. Le brouillard et l'étouffement du son créent un sentiment de confusion, de désorientation et d'isolement. Ce cri est un présage : la présence de **Skemít** ou de **la faim** qui l'accompagne. Les personnages ressentent une menace proche, invisible et impénétrable, et la frontière entre le monde réel et l'horreur surnaturelle devient de plus en plus floue.

---

### SCENES DE BROUILLARD

---

*(Ces scènes peuvent être déclenchées au fur et à mesure que les personnages progressent dans la forêt, dans le brouillard, accentuant la tension et la confusion avant l'apparition de Skemít.)*

---

**1. L'Écho Décalé** : Un personnage appelle un autre, mais sa voix lui répond avec un retard étrange, comme si l'écho venait de derrière lui.

**2. Le Dédoublement** : Un personnage voit l'un de ses compagnons passer devant lui, sans lui prêter attention. Ce dernier, pourtant, affirme être à l'arrière du groupe.

**3. L'Empreinte Qui N'est Pas La Tienne** : Un personnage trouve une empreinte de chaussure identique à la sienne, mais orientée dans le sens inverse. En suivant les traces, il découvre un objet qui lui appartient, comme une écharpe, un sac ou un badge.

**4. Le Chant Inversé** : Un chant lointain résonne dans la forêt, ressemblant à celui que **Thomas Two-Rivers** chantait précédemment, mais à l'envers. Un personnage

reconnaît cette mélodie... comme sa propre voix, déformée et inversée.

**5. Le Message Vidéo** : Un personnage consulte son téléphone ou sa caméra, et découvre une vidéo enregistrée sans qu'il n'ait de souvenir de l'avoir faite. Dans cette vidéo, il se voit en train de s'adresser à lui-même, essoufflé, disant : "**Ce n'est pas lui. Fuis s'il revient.**"

La vidéo se brouille soudainement avant qu'il n'ait le temps de comprendre davantage.

**Exemple** : Le **PJ** voit la vidéo qui montre son visage angoissé, et un message inquiétant qui lui est adressé.

**6. La Lampe Éteinte** : En pleine nuit, un personnage suit la lumière frontale de quelqu'un qui marche devant lui. Après quelques pas, la lumière s'éteint brusquement, celle du personnage grésille et s'éteint. Lorsqu'il rallume la sienne, il se rend compte qu'il est désormais seul et que le sentier a changé de configuration, comme si la forêt elle-même se réorganisait.

**7. Les Voix en Boucle** : Un personnage entend au loin une conversation qu'il a eue avec les autres, exactement mot pour mot, mais avec un retard de 15 minutes. En suivant le son, il retrouve la scène comme elle était précédemment, mais il voit son propre reflet, immobile, en train de discuter avec les autres... sans que personne ne le voie. Le brouillard s'épaissit et la scène disparaît.

**8. Le Double Immobile** : Dans une zone brumeuse, un personnage voit une silhouette qui lui ressemble, de dos, fixant une pierre ou un arbre. Lorsqu'il s'approche, sa lumière grésille et la silhouette disparaît, comme un mirage... ou se transforme en une branche difforme.

---

*Ces scènes sont conçues pour augmenter progressivement la paranoïa et l'incertitude des personnages avant l'apparition de Skemít, renforçant l'atmosphère oppressante et perturbante de la forêt. Elles exploitent les thèmes du dédoublement, de la distorsion de la réalité et de la présence invisible qui les entoure.*

---

## RENCONTRE AVEC SKEMÍT

### LE JOUR : SKEMÍT OBSERVE

#### • Manifestations indirectes :

Les personnages ressentent une **présence oppressante** sans voir clairement **Skemít**. Le **vent** se calme soudainement, puis se met à souffler de manière irrégulière, comme s'il était perturbé. Les **arbres** semblent tordus, leurs branches se plient dans des angles inhabituels, et parfois, des **hurlements lointains** résonnent, mais ces bruits ne semblent pas humains.

- **Vision fugitive** : Une silhouette géante entre les arbres, un **œil brillant** dans la brume, une ombre fugace qui disparaît avant que les PJ n'aient le temps de réagir.
- **Les signes de la forêt** : Les personnages peuvent observer des **changements subtils** dans la forêt. Des traces étranges dans la boue, des morceaux de **mousse arrachée**, des **racines** qui semblent se tendre vers eux comme des mains.
- **Possibilité d'affrontement ou de fuite** : **Skemít** ne se montre pas encore directement, mais il est de plus en plus proche. Si les personnages tentent de s'aventurer plus loin, ils peuvent avoir l'impression d'être **suivis**, observés. S'ils se déplacent bruyamment ou dans un état de panique, cela pourrait attirer **Skemít**. S'ils restent discrets, il pourrait continuer à les observer sans se manifester directement.

### LA NUIT : SKEMÍT TRAQUE

#### • Manifestations plus menaçantes :

La nuit, l'ambiance devient plus lourde. La **forêt** semble respirer, l'air devient plus froid et une **brume épaisse** se forme, rendant la visibilité réduite. Les signes de **Skemít** deviennent plus évidents :

- **Mouvements dans les ombres** : Les branches des **arbres** se plient sous des poids invisibles, des bruits de **pas lourds** et feutrés dans les feuillages, mais aucune silhouette n'est aperçue.

- **Créature géante en approche** : La silhouette floue de **Skemít** peut être aperçue à travers la brume, sa forme énorme se détachant à peine entre les troncs des arbres. Ses **yeux brillent** d'un éclat froid, glacé.

- **Des cris ou hurlements non humains** : Des sons inhumains déchirent le silence de la nuit, comme si **Skemít** communiquait avec les éléments eux-mêmes ou appelait ses "frères" dans la forêt.

- **Affrontement ou fuite** : **Skemít**, bien que présent, ne tue pas immédiatement. Il se contente de traquer, d'observer de près. Il pourrait attaquer si les PJ se montrent menaçants ou s'ils font un bruit trop fort. S'ils fuient, **Skemít** pourrait poursuivre sans relâche, profitant de l'obscurité pour garder une longueur d'avance.

## DÉNOUEMENT : RITUEL FINAL OU FUITE

Le dénouement de *Cryptid Mountain* offre au meneur de jeu plusieurs pistes possibles, en fonction des actions et découvertes des joueurs. Chaque fin mise sur l'ambiance inquiétante et la nature surnaturelle de Skemít (le Wendigo). Rappelez-vous que les PJ sont avant tout l'équipe de Channel Fear venue **filmer un reportage**, pas sauver le monde – cet objectif peut influencer leurs choix (couper la scène pour des plans spectaculaires, fuir pour survivre, etc.). Voici trois fins alternatives structurées possible.

### RITUEL D'APAISEMENT DE SKEMÍT

- **Découverte du cercle de pierres** : Les PJ trouvent enfin la clairière du rituel. Insistez sur la gravité sacrée du lieu (symboles gravés, alignement mystérieux). Ils comprennent que la pierre volée était essentielle au rituel.

**Retour de la pierre volée** : Si les PJ récupèrent et replacent la pierre au cœur du cercle, décrire le moment comme chargé de tension.

-Thomas Two-Rivers (chaman Kalispel) peut chuchoter des paroles anciennes pour guider le geste. Il est le seul qui peut indiquer (avec Dean Mathers) où se trouve les pierres.

- **Cérémonie rituelle** : Les PJ effectuent un rituel inspiré des traditions Kalispel. Par exemple, allumer un feu sacré, disposer de l'herbe de Sweetgrass (ou encens indien), entonner des chants tribaux. Encouragez l'usage de la caméra : lumières vacillantes du projecteur qui révèlent l'ombre d'un dansant, craquements de brindilles autour.

- **Effet sur Skemít** : Lorsqu'ils accomplissent le rituel, décrivez l'apparition silencieuse de Skemít. Il hoche la tête, recule lentement, puis se fond dans la forêt. Les arbres semblent retenir leur souffle. Skemít, comme respecté, retourne dans ses grottes.

- **Description atmosphérique** : Proposez une scène paisible puis menaçante : *La nuit est noire. Le vent s'est tu, les corbeaux sont immobiles sur les branches. Le seul son est le crépitement du feu sacré. Au moment où la dernière incantation s'éteint, un silence surnaturel tombe – la forêt tout entière semble figée.*

Le rituel réussi ramène le calme : la montagne redevient silencieuse, aucune apparition n'est vue par la suite.

Skemít n'est plus qu'un murmure dans le vent, et l'équipe aura capté des images étrangement belles de la cérémonie victorieuse.

### FUITE / MYSTÈRE NON RESOLU

- **Échec ou retard des PJ** : Si les PJ n'ont pas saisi l'importance du cercle ou ont agi trop tard (arrivant quand Skemít est déjà en colère), la créature continue ses apparitions.

- **Fuite précipitée** : Les PJ, paniqués, fuient la forêt. Décrivez une scène chaotique : la caméra tremble, un cri lointain, un reflet blafard dans les arbres. Le souffle du Wendigo, glacé, les pousse à la sortie.

- **Disparitions postérieures** : Après leur départ, racontez brièvement à l'épisode suivant (en mode épilogue) des disparitions mystérieuses : « *Un promeneur disparu près du mont Skemít, aucun indice retrouvé.* » ; « *Un bûcheron saisi de terreur, retrouvant son camp vide.* » Ces faits peuvent être relatés via des journaux télévisés ou des témoignages flous.

- **Reportage flou et culte** : L'équipe Channel Fear diffuse l'épisode « Cryptid Mountain » tel quel. Insistez sur l'ambiance « found footage » : images tremblantes, câbles qui bavouillent, voix coupée – cela crée un mystère. Le public y voit des détails contradictoires : un dos géant qui s'éloigne dans la brume, un cri horrible puis un silence...

- **Témoignages contradictoires** : Ajoutez des citations pour pimenter :

« *J'ai vu une silhouette énorme au bord du camp. Comme un cerf-garou.* » – un randonneur aperçu à distance.

« *Non, je l'ai entendu juste hurler dans les bois, impossible de savoir quoi.* » – un bûcheron ébranlé.

« *D'autres disent que c'est une simple erreur d'interprétation, sûrement un chasseur braconnier camouflé !* » – sceptiques locaux.

- **Épilogue inquiétant** : Terminez sur une note étrange : « *Les légendes disent que Skemít hante encore ces sombres forêts. Qui saura vraiment ce qui rôde sur Cryptid Mountain ? et quand il frappera de nouveau ?* ». Le mystère demeure irrésolu, offrant une ambiance inquiétante et durable pour les joueurs et les spectateurs du scénario.

Dans cette fin, le mensonge possible de la nature du phénomène alimente la spéculation. Le reportage devient culte pour ses zones d'ombre : l'équipe de Channel fear a fui, les disparitions continuent, et la réalité reste suspendue entre légende et fait divers.

### **AFFRONTEMENT FINAL AVEC SKEMÍT (WENDIGO)**

- **Mise en place de la confrontation** : Confrontez directement les PJ à Skemít dans toute sa forme de Wendigo. Par exemple, pendant qu'ils filment au sommet, Skemít jaillit de l'obscurité. Décrivez-le comme une silhouette décharnée et cornue, yeux rouges luisants. La tension monte quand la créature pousse un cri inhumain.

- **Techniques pour repousser** : Proposez au MJ plusieurs moyens cohérents avec la légende :

- **Lumière vive** : La caméra ou une source (phares du van, torche, projecteur) aveugle partiellement Skemít – il recule en hurlant. (N'oubliez pas que les PJ ont de l'équipement d'éclairage pour filmer.)
- **Le feu.**
- **Chants rituels** : Si un personnage (Thomas Two-Rivers ou Daniel Greydeer) chante un hymne sacré en langue kalispel – la nature elle-même semble répondre. Décrivez la voix résonnant sous la canopée, les arbres frémissent. (Adaptez selon le ton : un chant mélancolique ou un cri primitif.)
- **Offrande symbolique** : voir enseignement de Thomas Two-Rivers.
- **Confrontation mentale** : Insérez une vision cauchemardesque. Par exemple, la caméra se brouille et un personnage entend la voix de Skemít dans sa tête l'incitant à abandonner. Un duel psychique où les PJ doivent résister à la terreur pour continuer à filmer.
- **Ambiance de l'affrontement** : Racontez la montée de tension : **Exemple narration** : «

*Soudain, un craquement sec : Skemít apparaît entre deux troncs. La caméra tremble tandis que la créature fait un pas glissant vers vous. Ses yeux rouges percèrent la nuit. Le vent se lève brutalement, soufflant dans les cheveux des PJ et éteignant des lanternes. »*

- **Ambiance sonore** : hurlements distants, le froissement de bottes d'ivoire sur la mousse, un souffle glacé près des oreilles.
- **Équilibrer horreur et mystique** : Ajustez le ton selon votre style. Pour un effet brutal, insistez sur l'aspect monstrueux (démembrement évité hors-champ, hurlements effrayants). Pour une confrontation mystique, mettez l'accent sur l'aura spirituelle (lumière lunaire qui baigne Skemít, vieux chants, murmures des anciens).

- **Narration pour l'apparition** : Donnez des exemples de phrases à lire : « *La silhouette immense de Skemít se détache sous la pleine lune. Son souffle est si glacé qu'il gèle l'air autour.* » ; « *Un cri rauque fend la nuit, comme si la forêt elle-même hurlait. Les PJ comprennent que Skemít est tout proche.* » Utilisez ces images fortes pour faire monter la peur.

Dans cette fin, le combat peut finir par la fuite des PJ (ils abandonnent le terrain sous les assauts du Wendigo) ou par une victoire partielle (Skemít repoussé temporairement, les PJ s'échappent la caméra remplie de rushs effrayants).

Les PJ filmeront l'événement : une fin en plongée s'il le faut (caméra tombante, dernier cri capturé), rappelant toujours leur but principal, le reportage TV.

---

**Rappel** : quelle que soit la fin, rappelez aux joueurs que leur objectif reste de **filmer un documentaire sensationnel**. Leur réaction face à Skemít peut être influencée par cet objectif : par exemple, ils peuvent hésiter à fuir pour ne pas rater l'enregistrement, ou au contraire partir en voyant qu'aucun scoop ne vaut leur vie. Cette dualité – reporter vs héros – enrichit le dénouement et justifie des choix inattendus (laisser filer la créature, prendre des risques pour un bon plan, etc.).

---

