



Quand le vent se lèvera
par MrSel

Format : 5-6 heures

Nombre de personnages : préférentiellement 4-5

Ambiance : Appel de Cthulhu

Style : Menace

Système : Aucun ou Appel de Cthulhu.

Contexte

Bénouville est une commune apparemment sans histoire de Seine-Maritime. Entre Etretat et Fécamp, Bénouville paraît être resté de toute éternité un village anodin qui ne comporte aujourd'hui que 120 âmes.

Deux choses sont toutefois notables dans ce village : premièrement, **le vent souffle constamment** en ce lieu. Les habitants s'y sont habitués, mais les gens de passage se sentent rapidement oppressés par le bruit constant des rafales venant de la mer. Les habitants ont d'ailleurs l'habitude d'accrocher des flûtes éoliennes sur leur toit ou dans leur jardin, ajoutant des mélodies étranges au bruit incessant du vent. Cette coutume semble exister depuis longtemps car, particularité unique, **la chapelle du village comporte une de ces flûtes éoliennes taillée dans la pierre de son clocher**. Son sifflement est presque inaudible au niveau de la rue, mais il est très nettement perceptible lorsque l'on se rend sur le toit de cette chapelle. De fait, bien peu de Bénouvillois sont au courant de son existence.

La deuxième chose d'intérêt de Bénouville est **l'escalier taillé dans la falaise qui mène à la plage**. Selon les guides touristi-

ques, l'abbé Desson-de-Saint-Aignan est à l'origine de sa construction en 1883 : il aurait fait creuser ses 283 marches en guise de pénitence. Cet escalier est nommé dans la région « la Valleuse du Curé » et il s'est effondré en juillet 2001.

Après cinq années de cajoleries, de menaces et de pétitions diverses, le maire de Bénouville, Marc Ybert, a enfin obtenu de la part de la région une autorisation de mener des travaux de rénovation sur la Valleuse – ainsi que les nécessaires subventions correspondantes. Les travaux sont prévus pour le printemps 2008 et le maire souhaite profiter de l'hiver pour faire venir inspecter les lieux par différentes autorités (les Monuments historiques, le service culturel de la ville d'Etretat, l'évêché du Havre, etc.).

Quelques recommandations concernant les personnages

Les personnages pour ce scénario ne sont pas déterminés à l'avance. Ils peuvent tout naturellement être des natifs du cru de nature curieuse (un professeur enseignant à Fécamp et vivant à Bénouville par exemple) ou revêtant une certaine autorité (un gendarme ou même le maire). Il est tout autant possible pour eux d'être un expert mandaté par leur

hiérarchie pour venir inspecter le site des travaux de rénovation : un profil orienté culturel qui vient de la part de la mairie d'Etretat (un écrivain, un artiste ou un administratif), un émissaire de l'évêché du Havre (un prêtre) ou bien un « historien » venant des Monuments (archéologue, historien, etc.). L'important pour eux est uniquement d'avoir une bonne raison de se rendre sur place et de fureter un peu.

Il n'est pas nécessaire que les personnages aient une bonne connaissance du Mythe, mais il peut se révéler utile qu'au moins un d'entre eux aient accès à un ou deux sorts (l'exorcisme est encore parfois un passe-temps des rebouteux du coin, ainsi que la marotte de quelques représentants de l'Eglise). Quelques hauts scores en Histoire seront néanmoins nécessaires pour avoir, au final, une image cohérente de ce qui se passe – mais est-ce vraiment nécessaire ?

L'envers de l'Histoire

Bénouville fait partie de ces villages qui n'auraient pas dû avoir de passé. Ce n'est qu'une grosse ferme dans la deuxième moitié du IXème siècle, lorsque les invasions vikings se font particulièrement fréquentes. Parmi les grandes confrontations armées, de

nombreuses escarmouches, plus petites, n'ont pas laissé de traces officielles dans l'Histoire. A l'emplacement où naîtra Bénouville, une de ces escarmouches opposent des partisans chrétiens à des Vikings appuyés par leur sombre sorcier. Ce dernier a invoqué dans la bataille un Serviteur des dieux extérieurs. Le combat tourne toutefois à l'avantage des Français, qui achèvent tous les Vikings mais ne peuvent détruire le monstre : ils ne peuvent que l'incapaciter temporairement et se résolvent donc à l'enterrer vivant dans la falaise voisine. Des prêtres chrétiens sont appelés en renfort et confectionnent un sceau visant à enfermer de toute éternité le Serviteur.

Ce sceau est entretenu dans le temps par un rituel qui nécessite un sifflement de flûte continu. Ce point a été résolu par l'érection d'un oratoire surmonté d'une flûte éolienne : la permanence du vent particulièrement exceptionnel du lieu a été mise à contribution par les prêtres de l'époque. Les Français, une fois le rituel mis en place, s'en vont et tentent d'oublier ce terrible secret. L'Eglise garde néanmoins un oeil sur le lieu qui, en dépit du sifflement continu produit par l'oratoire, se constitue progressivement en village.

Jusqu'au milieu du XIX^{ème} siècle, l'évêché du Havre garde des archives assez précises sur la nature particulière de Bénouville. A chaque construction ou réfection de l'oratoire, qui devient une chapelle vers 1230, l'Eglise intervient pour faire installer une flûte éolienne – sans fournir la moindre explication à quiconque. Avec la perte de pouvoir politique de l'Eglise en France qu'accompagne la Révolution, les archives gênantes sont de plus en plus difficiles à dissimuler et les demandes sortants de l'ordinaire éveillent souvent la suspicion de la part des autorités laïques. En 1881, l'abbé Desson se voit confier la charge de transférer de l'évêché au village les archives concernant son terrible passé. Celui-ci s'exécute et, sous couvert d'une pénitence que cet homme irréprochable a du mal à justifier, fait construire la Valleuse. Ces

travaux lui permettent d'accéder au sceau, d'en inspecter l'intégrité et d'y enfouir une partie des archives. Il dissimule ensuite le reste des archives dans la chapelle et mène une existence la plus tranquille possible jusqu'à sa mort, les ouvriers ayant travaillé sur le site tenant tous leur promesse de ne rien dévoiler de leurs excavations sur le site de la Valleuse.

En 2001, l'érosion – naturelle ? - fait s'effondrer la Valleuse du Curé et met presque à jour la galerie latérale (voir le paragraphe Sous terre ci-après). Un groupe de cultistes danois met plusieurs années à tirer les conclusions d'une telle opportunité et s'appêtent à passer à l'action prochainement pour récupérer leur monstrueux héritage. C'est à ce moment que les Investigateurs arrivent sur place et constitueront la seule ligne de défense contre la résurgence de cette menace vieille de mille ans.

Développement

Au début du scénario, laissez les Investigateurs faire leur petit tour du propriétaire : campagne normande, très petit village, habitants honnêtes et sans aberrations (pas la peine de chercher des traces du Masque ici !), etc. Laissez-leur inspecter la chapelle et la Valleuse. En apparence, tout va bien et rien ne permet de croire à un guet-apens quelconque. Les Investigateurs qui n'habitent pas sur place devront d'ailleurs faire la navette avec leur ville respective : il n'y a pas d'hôtel à Bénouville. De plus, la couverture des opérateurs de télécommunications mobiles est assez aléatoire : seuls certaines zones de la ville paraissent propices pour capter le réseau.

Il est en outre très important pour la cohérence du scénario d'insister sur **la permanence du vent** qui tape sur le système des personnages et sur les remarques des locaux, qui s'amuse au dépens des étrangers à cet égard. Il peut être judicieux de diffuser en boucle des enregistrements de rafales de vent (il en existe quelques-uns notamment dans les sons de jeux vidéos,

en particulier Combat Mission) ou à défaut, le grésillement d'un poste de radio positionné en dehors d'une station. Selon son inspiration, le Gardien peut décider que les Investigateurs découvrent les archives de la chapelle ou l'excavation de la Valleuse, mais cela n'est pas obligatoire. Tous les documents sont en français et sont donc consultables rapidement à n'importe quel moment du scénario : il n'y a pas à prévoir de soirée spécialement consacrée à la traduction de feuillets en latin écrits d'une main tremblante...

En revanche, les Investigateurs pourront être intrigués par la fréquence avec laquelle des touristes danois visitent la chapelle. Mme Bourileu (voir le chapitre La chapelle) pourra d'ailleurs mentionner ce fait de manière anodine... Une consultation du livre d'or confirmera ses dires : au moins deux couples et trois hommes seuls de nationalité danoise ont visité la chapelle au cours de la semaine passée. Si une surveillance attentive de la chapelle est mise en place, les Investigateurs pourront remarquer que certains de ces touristes reviennent plusieurs fois – en s'inscrivant sous des noms différents. Tous les touristes danois utilisent des véhicules de location provenant d'une entreprise parisienne de location de véhicules de tourisme, basée près de l'aéroport Charles-de-Gaulle. Une étude approfondie des cahiers à spirale de Mme Bourileu (ce qui nécessite une grosse soirée de travail fastidieux) mettront en évidence une fréquentation étrangement élevée de touristes de nationalités nordiques dans les quatre à cinq dernières années. Lorsque les Investigateurs pensent être aller au bout de leur mission, qu'ils ont juste un peu la puce à l'oreille en ce qui concerne ces visiteurs danois, faites passer les cultistes à l'attaque.

Les cultistes

Les cultistes forment une extrémité dégénérée d'un ancien culte viking qu'il est aujourd'hui difficile de rattacher à un culte ou un autre... Les prêtres de ce culte ne sont que l'ombre des sorciers

des temps anciens et leurs pouvoirs sont beaucoup plus limités. Ils sont néanmoins activement à la recherche de sources de pouvoirs mystiques.

Les cultistes sont au nombre de cinq : deux femmes et trois hommes. Ils ont tous un type scandinave marqué et peuvent paraître très semblables pour un observateur extérieur. Ils possèdent quelques armes de poing achetées très récemment sur le marché noir du Havre. Seul l'un d'entre eux, Gøren, est capable de lancer des Sorts (Contrôler un Serviteur et Créer un Zombie) et fait office de gourou au groupe. Il possède en outre un parchemin de nature druidique permettant de faire cesser le vent.

L'équipe envoyée en France a pour objectif de prendre possession du Serviteur et de le ramener au culte. Ils ne sont pas là spécialement pour s'attaquer à la population locale et chercheront d'abord à récupérer le monstre sans provoquer de confrontations frontales. Idéalement, ils vont chercher à terroriser les habitants suffisamment longtemps pour pouvoir emmener le Serviteur sans avoir à verser une goutte de sang. Ils sont de plus particulièrement prudents, usant constamment de pseudonymes et misant sur la langue danoise pour être incompris.

L'attaque sur Bénouville

Le plan des cultistes est le suivant : Gøren emmène une embarcation à une quarantaine de mètres du rivage et commence le rituel druidique. Il doit régulièrement chanter et alimenter le rituel en points de magie pour l'entretenir. A peu près au même moment, les autres cultistes coupent les deux lignes téléphoniques qui relient Bénouville à Fécamp et Etrepat. Idéalement, les cultistes passent à l'attaque à la tombée de la nuit et leur opération devrait se dérouler en moins de deux heures.

Dès que le rituel est en place, deux cultistes patrouillent dans les rues de Bénouville et menacent les habitants qui souhaiteraient sortir

de chez eux. Si les Investigateurs sont plutôt musclés, considérez que Gøren a créé plusieurs zombies qui patrouillent eux aussi. Sans encadrement des Investigateurs, les habitants restent terrés chez eux sous le choc des menaces physiques et de l'absence quasi-surnaturelle de vent (si vous avez mis un fond sonore adéquat pendant tout le début de partie, l'absence de vent se fera aussi sentir auprès des joueurs). Les deux autres cultistes vont attaquer la Valleuse à coups de pioche : en moins d'une heure, il auront perforé la roche et élargi suffisamment l'ouverture pour s'aventurer dans la galerie latérale.

Selon la réaction des Investigateurs, les cultistes réagiront de diverses manières. Si les cultistes patrouilleurs sont mis en échec, Gøren revient rapidement sur terre ferme pour contrôler le Serviteur et punir ses ennemis. Si les Investigateurs sont plus discrets, les cultistes vont se rendre compte que la galerie latérale n'est pas assez large pour transporter le Serviteur : ils vont d'abord explorer le puit, faire tomber le mur de la cave pour enfin commencer à hisser le monstre hors de son tombeau. Gøren ne reviendrait alors que lorsque la bête sera déterrée : il n'est pas totalement sûr que de la portée de la protection du sceau et préfère empêcher le vent de faire siffler les flûtes éoliennes de tout le village le plus longtemps possible.

Si les Investigateurs ne sont toujours pas intervenu au moment de l'exhumation du Serviteur, les cultistes chargent le monstre dans un véhicule de type Espace, emmènent les éventuels zombies dans les voitures personnelles et quittent le village. Les Investigateurs pourront alors essayer de les poursuivre à travers l'Europe. Cette éventualité dépasse toutefois le cadre de ce scénario et correspond à l'objectif des cultistes : ceux-ci récupèrent le Serviteur sans éveiller de suspicion particulière, sans blesser la population et sans autres formes d'interactions que quelques menaces physiques. Ils auront en plus probablement ga-

gner les feuillets du Livre d'Eibon dans la foulée.

Sous terre

Le sceau et la prison du Serviteur sont placés directement sous le village. Le tunnel creusé au IXème siècle est accessible par une cave d'une des maisons de Bénouville. Les habitants actuels ignorent tout de cet accès, qui se trouve d'ailleurs muré. Un des murs de la cave comporte un symbole chrétien (un poisson) partiellement effacé par le temps (cette pierre date probablement du XVème). Si le mur est abattu, on accède assez facilement au sceau en passant par un puit vertical plus large qu'un homme et profond d'une dizaine de mètres.

Le sceau est aussi accessible par la Valleuse du Curé : à une dizaine de mètres du haut de la falaise, en dégageant quelques marches à demi érodée, on peut atteindre une galerie horizontale d'une trentaine de mètres de long et qui mène directement au sceau. Ces galeries souterraines sont donc artificielles et une analyse poussée (Histoire ou Géologie) permet d'identifier précisément leur origine et leur datation approximative (fin XIXème pour la galerie horizontale, fin IXème pour le puit vertical).

Le sceau en lui-même est constitué d'une grosse pierre en granit non taillée. Il n'existe pas de carrières à proximité qui fournisse ce genre de matériaux (Géologie). Elle est creusée de trois poissons stylisés (un symbole chrétien particulièrement rare – Histoire) qui ont apparemment été gravé il y a plus de dix siècles. Le sceau est immunisée à toutes les attaques non magiques (y compris les explosifs) tant que les flûtes éoliennes de Bénouville sifflent. Même les attaques magiques n'ont que 20% de chances d'être effectives. Au pied du sceau repose une caisse de métal munie d'un verrou rudimentaire (voir le paragraphe L'héritage de l'abbé).

Si le sceau est brisé d'une manière ou d'une autre, les explorateurs

trouveront un Serviteur en état de coma dans une cavité rocheuse à peine plus grande que lui. Des armes médiévales en état de décomposition avancée jonchent le sol, ainsi que quelques fragments de squelettes (uniquement des hommes, tous de haute taille – Médecine). Dans cet état, le Serviteur peut être réveillé par le lancement du sort Contrôler un Serviteur des dieux extérieurs ; il est aussi tout à fait transportable sous réserve de disposer de quelques hommes et de cordes.

L'héritage de l'abbé

La caisse de métal peut être datée assez exactement de la deuxième moitié du XIX^{ème} siècle (Archéologie ou Histoire). Le verrou en place cède facilement et permet de récupérer le contenu de la caisse : deux gardes d'épées médiévales (une d'origine franque, l'autre viking) et un ensemble de papiers jaunés par le temps. Les papiers sont des copies parcellaires du Livre d'Eibon dans une traduction en français moderne.

En les parcourant une petite heure, il est possible de prendre connaissance de la description des Serviteurs, ainsi que de lire la description parcellaire d'un rituel de création de sceau magique qui nécessite un perpétuel sifflement de flûte pour être maintenu. La nature parcellaire de ces écrits interdit de pouvoir apprendre un sort, mais confère 1% de Mythe à tout lecteur, ainsi que la perte de 0/1 SAN. Tous ces documents sont écrits de la même main et ont été rédigés sur un papier produit au XIX^{ème} siècle et dans une langue française de la même époque. La datation du contenu est, elle, beaucoup plus hasardeuse. Une des feuilles indique la présence de la cache où se trouve le reste des archives dans la chapelle.

La chapelle

Pour accéder à la chapelle, il est nécessaire de convaincre Mme Bourileu, une dame âgée qui en conserve la clef. Elle demande à tous les visiteurs de remplir un livre d'or usé. Elle collecte depuis

une vingtaine d'années, dans des cahiers à spirale, la fréquentation de la chapelle. La chapelle est globalement anodine. Tout ce qu'il y a à savoir est mentionné dans le fascicule à l'entrée : elle a été construite au XVI^{ème} siècle sur l'emplacement de l'ancienne chapelle. Elle se trouve sur l'emplacement d'un oratoire aujourd'hui disparu qui date du Moyen-Âge qui a été construite pour rendre grâce de la fin des invasions vikings. La seule particularité architecturale est la présence d'une flûte éolienne sculptée dans la pierre sur son toit.

Un examen poussé ou très chanceux de la chapelle permet de trouver, à la base d'un pilier, la cache aux archives – les inspections précédentes se sont toutes focalisées sur la flûte éolienne et ne sont jamais tombées sur cette cache. Les documents présentent un historique de tous les travaux de construction ou de réfection d'édifices religieux à Bénouville depuis le IX^{ème} siècle. Cet historique se conclut par une mention de la construction de la Valleuse – édifice laïque, bien que son commanditaire soit un religieux. Une annotation dans la marge indique que « la cave au poisson mène à la tombe du Non-Mort ». Cette indication correspond bien entendu à la cave d'une maison, non pas à une caverne sur la falaise – et certainement pas au culte de Cthulhu. Si les Investigateurs le pensent, ils sont en droit de perdre le temps qu'ils veulent sur cette fausse piste. Comme les documents récupérés auprès du sceau, ces archives sont des copies effectuées au XIX^{ème} siècle.

Note : en fonction de la situation, le Gardien peut juger opportun ou non de joindre un poignard enchanté aux archives. Cette arme pourrait être décisive en fonction du déroulement du scénario et de la nature du groupe d'Investigateurs. Il s'agit d'un poignard en argent, datant du XVIII^{ème} siècle et orné de croix celtiques et de la phrase « Dieu sauve ».

Conclusion

Ce scénario peut faire office d'introduction à une recherche axée sur les anciens cultes européens et l'ombre que le Mythe y projeta. De manière plus prosaïque :

* Si les cultistes arrivent à quitter Bénouville avec le Serviteur, les Investigateurs devraient perdre 1d6/1d10 SAN en imaginant les horreurs auxquels ils pourront se livrer avec cet esclave monstrueux ;

* Si les cultistes n'arrivent pas à emporter le Serviteur, mais que le sceau est irrémédiablement endommagé ou si la population de Bénouville a été blessée ou prise en otage, les Investigateurs gagnent 1d6 SAN ;

* Si les cultistes échouent dans leur plan et que les Investigateurs arrivent à préserver l'intégrité du sceau et à épargner totalement la population locale, ils gagnent 1d10 SAN.

Les Investigateurs pourront en outre commencer à se poser des questions sur la nature du monde qui les entoure. En effet, selon toute vraisemblance, l'Eglise était engagée, jusqu'à une époque récente, dans une lutte contre des entités monstrueuses (le poignard enchanté ne fait que confirmer cette thèse). Par ailleurs, s'ils mettent la main sur le rituel druidique (ce qui nécessite une sacrée dose d'audace et de talent), ils pourront se demander d'où vient ce rituel et quel est le pouvoir qu'il manipule. En outre, de nombreuses questions se posent désormais sur la nature des religions païennes d'Europe et leur réelle portée.

Rappel : ce 19^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://couroberon.com/Salon>), sur les éléments donnés par Xaramis (en sa qualité de gagnant du 18^{ème} concours) :

- thème : quand le vent se lèvera ;
- élément : promesse tenue.