

Bénouville est une paisible bourgade de Seine-Maritime battue par les vents incessants de la Manche et qui cache un sombre secret depuis quelques centaines d'années. Les Investigateurs seront mis en compétition avec des cultistes venus du Nord qui sont à la recherche de leur passé pétri d'invasions viking et de cultes improbables.

**Scénario et illustrations**  
**Guillaume Agostini**

## 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 opprimés 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 connaissent son existence.

La deuxième chose d'intérêt de Bénouville est l'escalier taillé dans la falaise qui mène à la plage. Selon les guides touristiques, l'abbé Desson-de-Saint-Aignan est à l'origine de sa construction en 1883 : il aurait fait creuser ses 283 marches comme acte de pénitence. Cet escalier est nommé dans la région « la Vallée du Curé » et il s'est effondré partiellement en juillet 2001.

Après plusieurs 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 Vallée – ainsi que les nécessaires subventions correspondantes. Les travaux sont prévus pour le printemps 2009 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.). La dernière édition du journal local fait l'annonce de ces travaux, en reprenant de nombreuses informations d'un article qu'un magazine d'histoire a publié en 2001. Cet article mentionnait la découverte d'une galerie ancienne et de travaux d'excavations antérieurs à ceux de la Vallée. C'est cet article qui a mis les cultistes danois (voir plus loin) sur la piste de Bénouville.

Note : il existe une autre localité nommée Bénouville, dans le Calvados, qui a une importance historique qui n'a rien à voir avec le Bénouville de Seine-Maritime. De plus, l'ensemble du scénario est écrit pour une époque contemporaine, mais peut-être aisément transposé dans les années Vingt ou Trente.

## 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 ?

A l'origine, ce scénario a été conçu pour ouvrir de nouvelles perspectives à des personnages endurcis et relancer une campagne. Il peut donc être facilement utilisé comme un scénario introductif pour un nouveau groupe de joueurs.

## 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 IX<sup>e</sup> siècle, à l'époque où 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 oppose 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 Francs, qui achèvent tous les Vikings mais ne peuvent détruire le monstre : ils ne peuvent que le réduire à l'incapacité 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 Francs, une fois le rituel mis en place, s'en vont et tentent d'oublier ce terrible secret. L'Eglise garde néanmoins un œil sur le lieu qui, en dépit du sifflement continu produit par l'oratoire, se constitue progressivement en village.

Jusqu'au milieu du XIX<sup>e</sup> 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 Vallée. 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 Vallée.

En 2001, l'érosion – naturelle ? – fait s'effondrer la Vallée 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'apprête 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 Vallée. 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 : seules certaines zones du village paraissent propices pour capter un réseau de téléphonie.

Il est en outre très important pour la cohérence du scénario d'insister sur la perma-



nence du vent qui tape sur le système des personnages et sur les remarques des locaux, qui s'amuse aux 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 Valléeuse, 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 – parfois 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 allés 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.

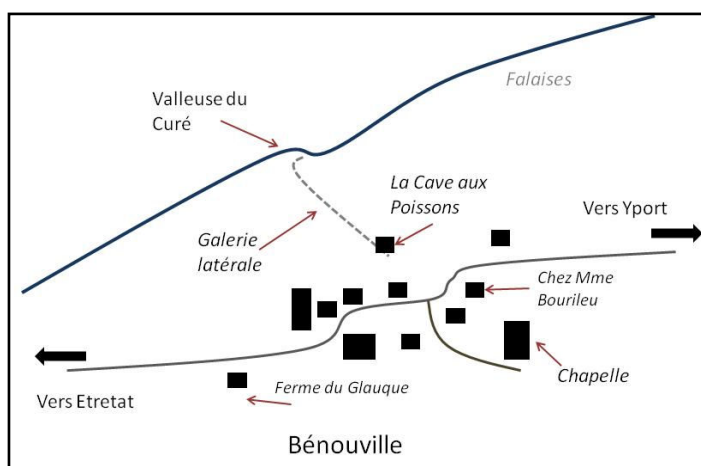
## Entracte – Galerie de Portraits

Avant de décrire l'attaque que les cultistes danois ont planifiée, voici quelques éléments concernant les habitants de Bénouville. La plupart des joueurs voudront peut-être prendre contact avec le maire, Marc Ybert. Il s'agit d'un homme d'une cinquantaine d'années, dont la retraite anticipée des hôpitaux de Paris l'a renvoyé sur la terre de ses parents. Hyperactif malgré un cœur flanchant, il a décidé d'investir son temps pour sa commune. Il se prend un peu trop au sérieux, mais c'est un personnage intelligent et dévoué au bien public. Il est en revanche totalement incapable de concevoir qu'il existe d'autres réalités dans le monde terrestre et est tout simplement imperméable à des conversations irrationnelles.

Le seul prêtre qui officie encore un dimanche de temps en temps à la demande de la population locale est le Père Simon. Il vit toute l'année à Yport et, du fait de la raréfaction des vocations sacerdotales en France, il

est responsable d'un assez grand nombre de paroisses de l'arrière-pays, ainsi que de quelques bâtiments secondaires comme la chapelle de Bénouville. C'est un homme humble, qui a autrefois nourri de grandes ambitions personnelles et dont l'Eglise a ramené l'ego à des dimensions plus modestes. Au vu de son âge avancé, il n'aura plus possibilité d'accéder à des charges élevées dans la hiérarchie catholique. Toutefois, des investigateurs curieux de son passé se rendront compte qu'il a eu un début de « carrière » météoritique, avant que tout s'interrompe brusquement et qu'il soit cantonné à des rôles de second plan. Le père Simon ignore les caractéristiques spécifiques de la chapelle de Bénouville. S'il est convaincu que ses interlocuteurs sont de bonne foi, il pourra servir d'appui pour obtenir quelques rares informations de la part de son évêché.

Si jamais les investigateurs arpentent le village et interrogent les habitants (la plupart sont âgés et proches de la retraite, il y a peu d'enfants et seuls une dizaine de personnes sont des actifs qui travaillent en dehors du village) sur « des choses bizarres », ils seront orientés sur Georges



Mérisson. Ce personnage est surnommé « Le Glaucque » par les autres habitants et mène une vie de reclus. Pâle, acariâtre, Le Glaucque vit dans la ferme la plus éloignée de la chapelle (tiens, tiens...) et ne s'éloigne de chez lui qu'à la tombée du jour pour aller faire quelques rares courses. Il passe ses journées à ruminer dans sa cuisine sale de vieux garçon et à cultiver quelques légumes dans un potager. Une enquête un peu plus poussée montrera que Le Glaucque possède de nombreuses terres alentours et qu'il vit de ces loyers agricoles. Il n'y a pas grand-chose de surnaturel dans la déchéance du Glaucque, il est simplement issu d'une riche famille terrienne qui a perdu l'essentiel de sa grandeur lors des bombardements de 1944.

## 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 directes. 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 Etretat. 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 quelques 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 Valléeuse 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 puits, 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 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 camionnette de chantier, 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 gagné 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 IX<sup>ème</sup> 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 XV<sup>ème</sup>). Si le mur est abattu, on accède assez facilement au sceau en passant par un puits vertical plus large qu'un homme et profond d'une dizaine de mètres.

Le sceau est aussi accessible par la Vallée du Curé : à une dizaine de mètres du haut de la falaise, en dégagant 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 XIX<sup>ème</sup> pour la galerie horizontale, fin IX<sup>ème</sup> pour le puits 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 gravés il y a plus de dix siècles. Le sceau est immunisé 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 50% de chances d'être efficaces. Au pied du sceau repose une caisse de métal munie d'un verrou rudimentaire (voir le paragraphe L'héritage de l'abbé).

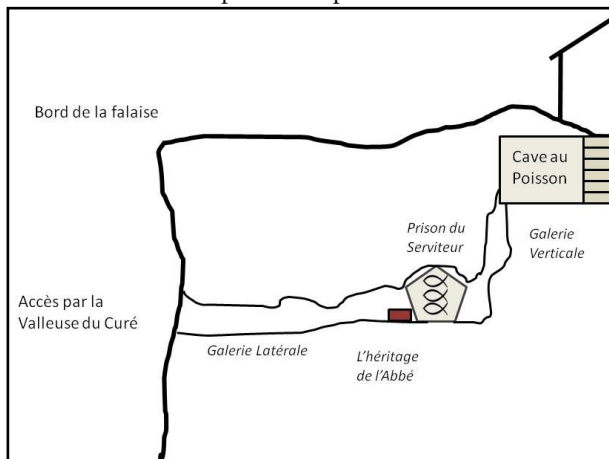
Si le sceau est brisé d'une manière ou d'une autre, les explorateurs trouveront un Serviteur en état de coma dans une cavité rocheuse à peine plus grande que lui. Des armes médiévales en état de décomposition avancée jonchent le sol, ainsi que quelques fragments de squelettes (uniquement des hommes, 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<sup>ème</sup> siècle (Archéologie, Arts : Littérature 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 demi-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<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> 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 construit 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<sup>ème</sup> siècle. Cet historique se conclue par une mention de la construction de la Vallée – édifice d'usage 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<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> siècle et orné de croix celtiques et gravé 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 :

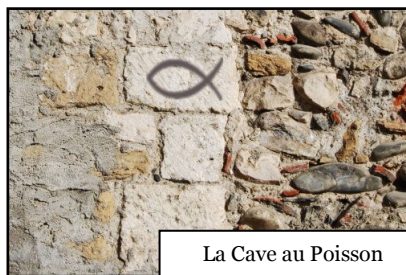
- Si les cultistes arrivent à quitter Bénouville avec le Serviteur, les Investigateurs devraient perdre 1d6/1d10 SAN en imaginant les horreurs auxquels ils pourront se livrer avec cet esclave monstrueux ;

- Si les cultistes n'arrivent pas à emporter le Serviteur, mais que le sceau est irrémédiablement endommagé ou que la population de Bénouville ait été blessée, 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 relativement récente, dans une lutte contre des entités

monstrueuses (le poignard enchanté appuie cette thèse de manière encore plus flagrante). 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.



La Cave au Poisson

## Les Protagonistes

### Gøren, petit chef de culte danois

Gøren est le petit chef vicieux et déterminé qui conduit l'attaque sur Bénouville. Ses camarades et lui ont concocté un plan pour récupérer le Serviteur sans mettre en danger la population. Ils sont toutefois déterminés à réussir leur mission.

FOR 11    DEX 10    INT 14    CON 10  
APP 12    POU 16    TAI 15    SAN 18  
EDU 14    PV 13    B/M Dom 1d4  
Baratin 80%, Bibliothèque 35%,  
Histoire 50%, Mythe de Cthulhu  
6%, Langues : Français 15%, Da-  
nois 70%, Anglais 45%, Armes à  
feu 40%  
Sorts : Créer un zombie, Contrô-  
ler un Serviteur des dieux exté-  
rieurs

### Les quatre cultistes danois

FOR 13    DEX 12    INT 11    CON 11  
APP 12    POU 11    TAI 16    SAN 34  
EDU 14    PV 13    B/M Dom 1d4  
Poings 65%, Mythe de Cthulhu 6%,  
Langues : Français 15%, Danois  
70%, Anglais 45%, Armes à feu 60%  
Automatique 9mm 60% 1d10

### Le Serviteur piégé sous Bénouville

FOR 20    DEX 6    CON 12  
POU 17    TAI 15    PV 14  
B/M Dom 1d6  
Tentacules 80% 2d6+1d6  
Invulnérable aux armes normales,  
Régénère 3 PV par tour  
SAN : 1/1d10

### Les (éventuels et très frais) Zombies

FOR 15    DEX 6    CON 14  
POU 1    TAI 14    PV 14  
B/M Dom 1d4  
Griffes 35% 1d6+1d4  
Armure : 1 point  
SAN : 0/1

