

Enaméris P°

Fouille à Aulis...

Scénario initial « Le Château de Argien » de Pierre Bruno paru dans Graal, 1989 ; modifié par Enaméris, 2000

Ce scénario est la suite de « Trafic, reliques et panique... », et forme avec « Aux portes de Pyrénées » un triptyque d'aventures orientées vers l'archéologie. Alors que le premier de ces 3 scénarios développait plutôt le côté Trafic, nous insisterons ici sur le caractère précieux de certaines reliques, même si celles-ci ne tomberont finalement jamais dans les mains de nos investigateurs. (La trilogie est complète avec le scénario « Aux portes des Pyrénées », qui est d'ailleurs le seul à traiter d'éléments propres aux mythes Lovecraftiens).

La présence d'un ou de plusieurs spécialistes (plus de 50%) en Histoire, Archéologie et autres compétences concernant les antiquités est hautement recommandée. De même, la grande partie exploration de ce scénario et les divers combats peuvent nécessiter la présence d'hommes de terrain.

Pour tous joueurs, ce scénario permet de visiter un site archéologique modèle, situé en Grèce et de reparler de certains mythes sans qui l'archéologie moderne n'aurait jamais vue le jour...

Enfin, signalons que ce scénario est l'adaptation du scénario : le Château des Argiens, paru initialement dans le n°22 de la revue Graal, en 1989 ; son auteur est, et reste, P. Bruno. Le scénario en lui-même est simplement un peu complété et modifié afin de s'intégrer à cette mini-campagne.

Dans le premier scénario, les investigateurs ont été contactés pour expertiser quelques objets archéologiques et ont constaté diverses fraudes et autres bizarreries. Ils sont alors partis pour Londres afin de trouver les responsables de ces trafics et démasquer les coupables...

L'ordre de jeu des actes 2 (Aux portes des Pyrénées) et 3 (Fouille à Aulis) n'est pas fixé, mais il est plus que probable que la piste de l'archéologue Delattre sera explorée avant celle d'Aulis : la France étant sur le chemin entre l'Angleterre et la Grèce. Mais il se peut très bien que vos joueurs décident de se rendre directement en Grèce, sans que cela ne change rien : les deux histoires sont quasiment indépendantes.

Si vos joueurs, ont réglé l'affaire Delattre et qu'ils ont l'impression d'avoir terminé leur travail pour l'A.A.E., leurs employeurs (en la personne d'Arballister Mc Ferman) peuvent leur rappeler que des objets trouvés sur des sites financés par l'organisation ont été trouvés sur les marchés des œuvres d'arts londoniens. Et que Delattre ne peut en être responsable. Ils doivent donc trouver les preuves pour accuser Yardgrave, car son influence et sa respectabilité sont telles que sans preuve, rien n'est possible.

Pour savoir pourquoi les investigateurs doivent porter leur enquête du côté du site d'Aulis, se reporter à l'acte 1. Mais nous pouvons rapidement rappeler que normalement les PJs doivent avoir découvert que c'est dans les caisses provenant de ce site que l'on a retrouvé des objets phéniciens (alors que le site est situé en Grèce et qu'il contient les restes d'une forteresse de la Grèce antique). Que les objets vendus au marché noir sont quasiment tous d'origine grecque (périodes archaïque et classique), avec par exemple, des vases peints bicolores (jaune et noir) où figurent des représentations du siège de Troie, des scènes mythologiques ou des récits imagés de batailles.

Les faits :

Yardgrave est un archéologue réputé, bien connu des spécialistes, il travaille principalement sur les civilisations grecques et crétoises. Mais les investigateurs soupçonnent que cet expert profite des champs de fouilles subventionnés par l'association (A.A.E) pour s'enrichir personnellement (ou du moins pour combler ses dettes de jeu).

En effet, dans un premier temps, il a organisé tout un trafic d'objets d'arts en revendant les objets trouvés sur les sites qu'il avait en charge et en ne fournissant à l'A.A.E. que les antiquités que l'on ne pouvait vendre. On peut d'ailleurs noter que son collaborateur Conrad Deadstone (dont les PJs découvriront l'identité en fouillant Aulis), était au courant de cette partie du trafic et il y participait activement.

Dans un deuxième temps, et c'est ce qui fit dégénérer l'affaire, Arballister Mac Ferman (le directeur de la section européenne de l'association qui finance les sites) a commencé à s'étonner officiellement que le site d'Aulis, jugé très prometteur, ne fournissait pas beaucoup d'objets. Les deux archéologues y ont donc transféré des objets d'un autre site (celui de la civilisation phénicienne, voir liste des sites de l'A.A.E. du premier acte). Ce site étant à moitié immergé, il était en effet moins étonnant de ne pas y trouver beaucoup de reliques. Mais cette fraude, associée à d'autres et notamment à celles de François Delattre (voir 1^{er} et 2^{ème} acte) a été remarquée par l'Université de Boston, qui réceptionne et étudie les objets d'arts recueillis par l'A.A.E.

La commission d'enquête mise en place à Boston a un peu perturbé les deux fraudeurs et ils ont décidé de prendre des vacances et de fermer les sites (surtout qu'à ce moment-là à Aulis se produisait régulièrement des manifestations paranormales). En effet, comme les P.J. l'apprendront dans cet épisode, Yardgrave y a découvert le tombeau d'Hélène de Troie et a décidé de le garder pour lui. Il vient juste de le faire rapatrier dans les Cornouailles et compte profiter seul de

ce trésor, ainsi que des plus beaux objets découverts sur le site...

On peut d'ailleurs noter que Yardgrave n'a jamais fait part à son complice de sa dernière découverte et que les mystérieuses apparitions que celui-ci observé à Aulis (des fantômes liés à la relique grecque), lui ont un peu tourné la tête...

Remarques préliminaires :

Dans les années 20, la durée d'une saison archéologique est généralement très limitée ; et de nos jours encore, les missions sont limitées dans le temps. Certains chercheurs préfèrent travailler quelques semaines par an pour mieux approfondir l'étude des objets trouvés et veiller jalousement à la publication de leurs recherches. Mais cette limitation de la durée des fouilles est le plus souvent imposée par les obligations extérieures des responsables du chantier (professeurs chargés de cours dans une quelconque université), par les conditions climatiques et par les moyens financiers alloués aux expéditions.

L'époque des travaux est principalement choisie en fonction du climat, il vaut mieux éviter les températures trop chaudes ou trop froides. Pendant la morte-saison, un champ de fouilles ressemble à un camp retranché gardé par des "indigènes" chargés d'éloigner les pillards potentiels... Dans le cas d'Aulis, cela sera d'autant plus vrai, que les responsables du site ont tenu à les faire entièrement clôturé par une palissade de bois (pourtant rare en Grèce).

En route pour la Grèce:

Les investigateurs peuvent faire leur rapport aux gens de l'A.A.E par téléphone ou télégramme, ils n'ont donc pas à retourner en Angleterre.

Au départ de Paris, 1 journée de voyage est suffisante pour atteindre Marseille, ensuite, après deux jours d'attente, le paquebot *l'Agamemnon* emmène les investigateurs au Pirée (le port d'Athènes). La croisière s'avère très agréable et dure 6 jours, pour un prix raisonnable de 50 \$ (150\$ en première classe), fiche de frais fournie.

Ensuite, rejoindre le site d'Aulis prend 2 jours, il faut pour cela louer une voiture à Athènes. Par exemple, pour 10\$ la semaine, nos investigateurs peut avoir une Fiat 501, qui peut emmener 5 personnes et pour 50\$ la semaine, on peut arriver à trouver une voiture de sport ou de luxe, mais qui aura bien du mal à résister aux pistes de la Grèce rural (quelques jets sous mécanique sont à prévoir).

Si les investigateurs interrogent les habitants du village d'Aulis (ils auront beaucoup de mal à trouver quelqu'un parlant autre chose que le grec moderne), ils peuvent apprendre quelques détails intéressants :

- Pendant les deux années précédentes, les habitants du village ont bien profité du camps de fouille car ils constituaient la plupart de la main d'œuvre employée. Mais à la fin de cette dernière campagne, des accidents sur le site ont causé la mort de plusieurs personnes, et petit à petit les habitants y ont vus la marque du mauvais œil et ont arrêté de travailler pour l'A.A.E.

- Lors des dernières semaines d'activité, de nombreux camions ont quitté la zone, mais ils sont directement allés vers Athènes, sans passer par le village, qui possède pourtant des entrepôts construits afin de conservé du matériel à l'abri de l'hiver.

- Depuis que le site est fermé, il est gardé par de nombreux hommes, mais pas un ne vient du village... Et ces morts mystérieuse effraient tant les villageois qu'ils affirment ne pas vouloir retravailler sur le site quand les fouilles reprendront (si elles reprennent)

- Enfin, la date de fermeture du site est relativement anormale, il était encore bien tôt pour fermer le camp de fouille. Comme si les Archéologues avaient eut peur de quelques choses (peut-être de l'enquête menée par les investigateurs ?).

Le Site d'Aulis :

Pour plus de facilité dans la description, il a été choisis de décomposer le champs de fouilles en cinq zones distinctes : la zone périphérique de sécurité, la zone déjà fouillée, celle en voie de découverte, les bâtiments scientifiques et le village des ouvriers (voir plan). Mais sur certains sites vous pourrez très bien trouver des zones laissées vierges car destinées à être fouillées quand les moyens (financiers ou scientifiques) seront jugés suffisants, des zones de dépôt sur place (objets encombrants), un musée, des habitations (si le site est en milieu urbain)...

La clôture et le système de défense :

Une clôture de bois et de fils de fer barbelés haute de plus de 2 mètres, entoure l'ensemble du champ de fouilles (1.1). Des gardes grecs mais recrutés dans d'autres villages, patrouillent avec des chiens à l'intérieur du périmètre (par groupes de trois ou quatre). Le bâtiment 1.2 est leur principal lieu de résidence, bien que les équipes de nuit disposent de cabanes excentrées (1.3 et 1.4) pour s'y reposer avant ou après leur tour de ronde.

Ce système de surveillance est particulièrement important pour un simple site archéologique, perdu au milieu de nul part, mais il faut bien y voir une volonté délibérée de Yardgrave de protéger son site des pillards éventuels (il considère qu'il est le seul à avoir le droit d'y puiser). Mais cela se comprend aussi quand on connaît la situation des dernières semaines de fouille (quand l'équipe des archéologue était régulièrement attaquée par des fantômes).

Les gardes sont une vingtaine au total : cinq restent en 1.2 et trois en 1.3 et 1.4 ; le reste patrouille à l'intérieur de la clôture. En cas d'attaque, ils se dirigent tous vers le lieu de l'affrontement et tirent à vue sur tout ce qui bouge. Une observation prolongée de leurs mœurs montre aux PJ que les gardes tendent à négliger la surveillance des côtés nord et le degré d'activation des gardes est variables selon l'heure et le lieu de la tentative d'infiltration.

Heure	Côté Nord	Autre côté
7h - 19h	Discrétion -10%	Discrétion -25%
19h - 24h	Discrétion	Discrétion-10%
24h - 5h	Discrétion +10%	Discrétion
5h - 7h	Discrétion +25%	Discrétion +10%

Si les PJ ont cherché précédemment à entrer en contact avec les gardes (demande d'information ou de laisser-passer...), ces modificateurs de Discrétion subissent un malus supplémentaire de 10% et de 25% si les Pj ont été particulièrement lourds. Par exemple, certains ne comprennent pas que l'on puisse leur refuser l'accès à un site alors qu'ils ont des laissez-passer officiels de l'A.A.E., qu'il existe des grecs qui ne parlent pas *Anglais* ou qui ne succombent pas à leurs jets de *Baratin* ou à la menace d'un pistolet (les gardes sont 20, armés, bien payés et leurs consignes sont très strictes : personne n'entre !).

Pour pénétrer dans le chantier, les PJ doivent franchir les barbelés soit au prix chacun d'un jet sous *Grimper* (-1 Point de Vie par tentative malheureuse). On peut aussi considéré qu'ils décident de couper les fils barbelés à la Pince (un jet sous *Mécanique* pour l'un d'eux), même si cela pourra être remarqué ultérieurement par les gardes en patrouille. Tous ces lancers étant bien sûr doublés d'un jet de *Discrétion*, modifié selon l'heure et la zone d'action.

Remarque : si les PJ passent par le nord ou l'est, ils doivent, avant d'arriver aux barbelés, grimper au sommet de l'à-pic qui borde le chantier sur deux de ses côtés. Pour y parvenir, chaque PJ doit réussir un jet de *Grimper* doublé d'un jet de *Discrétion*. Si la tentative de *Grimper* échoue, le joueur doit lancer sous sa DEX. En cas de succès, il repart sans dégâts du pied de l'à-pic, en cas d'échec, il perd 1D4 points de vie.

La zone déjà fouillée :

La partie occidentale d'une grande citadelle a déjà été mise à jour. On distingue nettement l'imposante muraille extérieure qui mesure encore près de trois mètres de hauteur (2.1), pour près de 2 mètres d'épaisseur, la porte cyclopéenne qui donnait accès aux cours intérieures (2.2) et le réseau complexe des murs intérieurs (2.4). Ces derniers ont en moyenne entre 1m et 1,50m de haut et entre 30 et 40cm d'épaisseur. La nuit ces ruines sont envahies par de petits animaux rongeurs, insectes, araignées, qui viennent y chercher leur repas. Un jet sous *Archéologie* permet de distinguer facilement 3 types de vestiges :

- la forteresse massive, typique de la période Mycénienne (environ 1300 av J.C.), cette zone fut massivement fouillée mais avec un jet sous *Idée*, on peut se rendre compte que l'exploration ne fut pas vraiment minutieuse : débris de poteries oubliées, raclures et dommages sur les constructions.

- de petites constructions qui surmonte la forteresse où qui la recoupe quand par endroit la citadelle est rasée, elles sont donc plus récente qu'elle (principe de recoupement) : époque grecque classique (environ 400 av J.C.). Toutes ces constructions ont été fouillée et totalement vidées de leur contenus.

- de rares traces de constructions primitives, qui s'observent dans les coupes creusées dans la citadelle. Comme elles sont recouverte par la citadelle, elles sont donc plus anciennes que celle-ci (principe de superposition). En grattant un peu et en réussissant un jet sous *Trouver objets cachés*, on peut tout de même ramener un ou deux débris de poterie, reconnus par un expert (jet sous *Archéologie* ou *Histoire-20%*) comme datant de l'âge du Bronze (3000 –

2000 av J.C.). Mais ces couches n'ont quasiment pas été touchée, comme si elles n'intéressaient pas l'équipe de Yardgrave.

La zone en voie de découverte :

De nouvelles fouilles ont débuté au Nord-Est de la citadelle. Ici comme partout ailleurs s'est posé le problème de l'évacuation de la terre. Pour éviter que les déchets (sable, gravier, argile...) ne recouvrent des endroits susceptibles de receler des vestiges quelconques, les archéologues les jettent bien à l'écart du champ de fouilles grâce à un système de wagonnets et de rails (3.1). En morte-saison, les wagonnets sont entreposés dans de vastes hangars (3.2 et 3.3) avec les pelles, les pioches, les bêches, les brosses, les tamis et autre matériel de fouille.

En fouillant un peu cette zone, on peut voir qu'il s'agit plutôt des restes d'une villa (époque classique) ou d'un petit temple (mais non dédié à une divinité). De plus un jet sous *Trouvé objets cachés*, permet de trouver quelques autres traces, plus anciennes (et donc plus profondes) : un jet sous *Archéologie* permet d'y reconnaître l'extrémité d'une nécropole (peut être d'âge mycénien).

Le village des ouvriers :

Une fouille archéologique de cette ampleur nécessite la présence de plusieurs centaines (voire de plusieurs milliers) d'ouvriers. Ceux-ci sont généralement recrutés parmi la population locale. Toutefois, lors d'expédition dans des zones désertiques ou dans des régions trop faiblement peuplées, il est indispensable de faire venir des ouvriers de villages parfois très éloignés. Pour les loger, on construit alors un village de baraquements à proximité du champ de fouilles. Chaque bâtiment peut abriter près d'une centaine d'hommes, logés d'immenses dortoirs (4.1). La cuisine du village se trouve en 4.2. En 4.3 un hardi aventurier pourra découvrir les sanitaires : misérables cabanes de bois bâties sur de profondes fosses comblées de déblais après l'arrêt des fouilles et l'abandon (pour l'hiver) du village.

Les bâtiments scientifiques :

Les membres de l'expédition habitent à l'intérieur du périmètre clos, dans des préfabriqués qui abritent aussi le matériel de recherche.

5.1 : Le laboratoire pour la restauration : les objets fragiles (céramiques, poteries en argile) et ceux découverts brisés (statues, chapiteaux) y connaissent une première restauration avant d'être expédiés vers des musées mieux équipés.

5.2 : Atelier de dessin : chaque objet de quelque importance découvert est dessiné sous tous ses angles, de même que le champ de fouilles durant la progression des travaux. On trouve également ici une chambre noire où le photographe amateur de l'équipe développe ses clichés. Les investigateurs peuvent y trouver les photos du chef de l'expédition devant le site, de l'équipe de fouille devant les baraquements, d'une femme assez âgée portant des bijoux retrouvés sur place. Mais absolument rien de scientifiquement exploitable, comme si tout avait été emmené à Londres ou à Athènes avec l'équipe.

5.3 : Le local de l'architecte, où son équipe s'efforce de tracer un plan le plus précis possible des vestiges découverts ainsi qu'un relevé de l'emplacement de chaque objet mis à jour. Ce bâtiment renferme tout un matériel de dessinateur (crayons, table à dessin...) et divers instruments de mesure (théodolites, etc).

5.4 : Le bureau du chef de l'expédition : on y trouve le "journal des fouilles", ensemble de dossiers dactylographiés et graphiques où sont minutieusement notés les détails de la progression des travaux ainsi que tout les événements subsidiaires (interruptions des fouilles, nature des causes qui les ont provoquées, roulement du personnel, incidents de peu d'importance, conditions liées à la découverte de vestiges...). Le lieu et l'heure précise de chaque trouvaille y sont scrupuleusement inscrits.

5.5 : La réserve, où les objets trop lourds pour être transportés dans un musée des environs sont entreposés durant l'hiver. Ce sont toutes des pièces de deuxième ordre fragments de statues monumentales, pierres gravées ou couvertes de signes quelconques... Des tessons de céramique dépareillés y sont aussi mis sous clef dans de grandes caisses de bois.

5.6 : Cuisine, salle à manger, lieu de réunion : on y trouve d'abondantes réserves de boîtes de conserve destinées à palier les carences quantitatives et qualitatives de la nourriture locale.

5.7 ; 5.8 ; 5.9 et 6.0 : des Bungalows où dorment, dans un confort variable, les membres de l'expédition. Sur d'autres sites on pourrait s'attendre à ce que toutes ces fonctions soit réunies dans un seul édifice, la "maison de fouille", où chacun cohabite comme il peut en évitant difficilement de gêner le travail des autres. Ce champ de fouille n'est sans doute pas caractéristique : les archéologues se débrouillent souvent, bon gré mal gré, avec les moyens disponibles sur place (généralement très réduits) et aucun campement, surtout à cette époque, ne peut ressembler à un modèle idéal.

Les indices :

- **dans l'atelier de dessin (5.2)** en examinant les plans du site, un PJ réussissant un jet sous *Trouver objets cachés (pour trouver le bon plan)* plus un jet sous *Idée (pour comprendre)* remarque que le bâtiment 1.2 (*le principal lieu de résidence des gardes*) a été bâti bien après les autres : entre le 4 et le 9 septembre.

- **dans le bungalow du second de l'expédition. (5.9)** Conrad Deadstone : un jet sous *Trouver objets cachés* permet aux PJ de mettre la main sur un livret contenant un paquet de feuillets manuscrits en anglais (-20% à Lire l'anglais à cause de l'écriture déplorable de leur auteur). Si les PJ consulte les notes sur place, il leur faut passer 1 heure dans le local (Jet sous Discretion) et ils apprendront que :

1) les ruines sont celles de la résidence d'été des rois de Sparte, diverses époques se retrouvent superposées avec principalement un palais-fortifié de la période classique et une grande forteresse de la période mycénienne (plus ancienne).

2) aucune tombe intacte n'a été découverte à Aulis.

3) les objets trouvés sont principalement d'époque mycénienne et d'époque classique.

4) d'autres couches riches en objets peuvent d'observer sous la citadelle, mais *Herbert* a décidé de ne pas y toucher,

car « *ce n'est pas ce pas ce que l'on cherche quand on fouille un site en Grèce* ».

5) le 6/3, Yardgrave a décidé de sonder les tumulus à l'est de la cité, près de la villa d'époque classique.

6) le 8/4, Yardgrave à interrompu les fouilles de la supposée nécropole de l'est, annonçant officiellement qu'il n'y avait rien dans cette zone.

7) le 14/4, 18/4, 21/4 des morts mystérieuses ont eu lieu dans le camp (on a trouvé du crin de cheval dans la main d'un cadavre, dont la poitrine était perforé comme par une lance).

8) l'annonce de l'arrivée de la commission d'inspection a été connue dès le 24/4 (alors que les PJ ont été convoqués à Boston le 19/4).

9) 4 pages ont été arrachées du livret, sans doute par Deadstone lui même, car ensuite, il recommence avec ces simples mots... « *non, rien ne s'est vraiment passé* »...

10) Yardgrave et le reste de l'expédition ont quitté le camp le 2/5 en début de matinée.

11) Divers bâtiments ont été saccagés et 3 gardes ont été retrouvés éventrés près de la palissade Nord. Ils ont apparemment utilisé leurs armes pour se défendre mais aucun agresseur n'a été retrouvé.

12) Les meurtres ont cessé à partir du 4/5.

13) 6/5 départ de Deadstone à Athènes, son adresse figure sur la couverture du livret : hôtel Ajax, Athènes.

De plus, en fouillant dans les affaires personnelles de Deadstone (il a laissé pas mal de dossiers), jet sous *Trouver objets cachés*. On trouve le brouillon d'une lettre qui mentionne simplement ces mots : « *Le 20 avril. Pour A. Mc. F. Monsieur, il me paraît important d'attirer votre attention sur le fait de je pense avoir remarquer que des hommes profitent de la nuit pour voler des objets sur le camp d'Aulis. Il s'agirait de gardes, installés dans le nouveau poste, mais il se pourrait aussi qu'ils soit encore une fois des apparitions comme celles aperçues* ». Mais la lettre s'arrête là et la dernière phrase est intégralement rayée et raturée.

- **dans le bureau du chef de l'expédition (5.4) : Yardgrave** : en lisant le journal des fouilles, les PJ peuvent avoir accès aux informations officielles voir indices 1, 2, 3 4, 6, 7 et 10. Rien d'autre, car Yardgrave a tout emporté avec lui en Angleterre (et non, il n'a rien oublié d'important).

- **dans la réserve (5.5) :** Dans un premier temps, on constate que de nombreuses pièces n'ont pas encore été envoyées à Londres. Mais en les observant attentivement on remarque qu'effectivement ces pièces sont soit en piteux état, soit peu intéressantes : comme des caisses remplies de débris de tuiles, de tessons de poteries sans aucune caractéristiques ni intérêt artistique. Parmi les pièces fragiles, un PJ réussissant un jet sous *Archéologie* remarque que plusieurs objets de la période mycénienne ne sont pas grecs mais probablement **Anatoliens** (Nord-Ouest de la Turquie actuelle). Si vos personnages joueurs (ou vos joueurs) ne comprennent sont l'intérêt de cette remarque, un jet sous *Idée* permet de relier Mycènes et l'Anatolie : Troie et la guerre qui y fut menée par les troupes grecques pour y sauver la plus belle de leur femme (mais sans plus...).

La crypte :

Si les PJ n'ont pas encore éveillé l'attention des gardes, ils trouvent cinq de ces solides gaillards jouant aux cartes dans le bâtiment I.2. Ils doivent être éloignés ou éliminés avant que les PJ puissent fouiller la pièce : tuer des gardes innocents, ou simplement coupables de trafic d'objet d'art, coûtera de nombreux points de SAN en fin de scénario...

Un jet sous *Trouver objets cachés* permet ensuite de découvrir une trappe qui conduit, par une petite galerie, jusqu'à un espace souterrain de 3 mètres sur 2, qu'un jet sous *Histoire* permet de reconnaître comme étant une tombe royale mycénienne. Celle-ci a été vidée de tous ses ornements dont on distingue simplement les traces dans la poussière : appliques murales (en marbre, en or ?), chaudrons, trépieds, deux sarcophages. Si les PJ réussissent un nouveau jet de *Trouver objets cachés*, ils déterrent une caisse enfouie dans un côté de la pièce. Son fond s'est éventré sous le poids des objets qui y était entassé, ensuite la caisse a certainement été vidée d'une partie de son contenu (elle est au $\frac{3}{4}$ vide) mais elle contient encore plusieurs bijoux en or : une tiare ; deux lourds colliers et un masque funéraire en or et ivoire sur lequel sont gravés ces mots : « ΟΙ ΝΙΚΟΙ ΜΕΓΕΛΑΣ », qu'un jet sous lire le Grec +20% permet de traduire comme « Méléna victorieux ».

Ce qui se cache vraiment sous ces indices :

Durant ses fouilles en Grèce, Yardgrave a découvert la sépulture de *Méléna* et *Hélène*. Selon les habitudes fâcheuse qu'il a pris ces dernières années, il a vendu une partie de ce trésor : dont le tombeau de Ménéla et s'est réservé le reste (le tombeau intact d'Hélène). Ainsi, il a conduit en Angleterre la dépouille mortelle d'Hélène sans avoir supposé que les esprits des guerriers grecs se rassembleraient à nouveau pour « libérer » la reine de Sparte des mains de son ravisseur. Après avoir châtié les pillards à Aulis même, ils ont pris la mer pour débarquer en Cornouailles. On retrouvera ainsi dans ce scénario quelques uns des épisodes les plus marquants du mythe de Troie : la Dolonie (expédition nocturne hors des murs de la ville), la prise du Palladion par Ulysse et Diomède ou celui, plus connu, du cheval de Troie...

Ce que les Joueurs doivent comprendre :

Leur investigation va certainement leur apprendre que le site d'Aulis cache quelque chose de plus grave qu'un trafic d'objet d'arts. Une simple visite de locaux des scientifiques les mettra sur la piste de la zone des tumulus (alors qu'officiellement aucune tombe n'a été découverte sur le site). Ensuite, une visite de la zone en cours de fouille leur permettra de comprendre que quelque chose a vraiment été découvert à Aulis, sans que cela soit signalé à l'A.A.E. Et même pire : Yardgrave n'a pas parlé de cette découverte exceptionnelle à son complice et il a tout conservé pour lui seul.

Enfin, ils apprendront que des morts étranges ont eut lieu sur le site et cette intrusion du paranormal mettra les joueurs sur leurs gardes.

Les preuves d'un détournement d'objets archéologiques étant acquises, il ne reste plus aux PJ qu'à ressortir du site (comme ils le pourront) et à regagner Athènes.

S'ils le désirent, ils peuvent se rendre à l'Ajax Hotel pour espérer y rencontrer Deadstone, mais ils apprendront que celui-ci en proie à une grave dépression a été envoyé à l'Hopital principal d'Athènes et que comme son état empirait encore, il a été rapatrié en Angleterre.

Pour revenir en Angleterre, nos investigateurs peuvent emprunter, par exemple, le paquebot Adriatic : le voyage dure 10 jours, il coûte 60\$ par personnes (175 \$ en première classe).

Arrivé à **Londres**, les investigateurs apprendront rapidement que l'archéologue responsable en second du site d'Aulis s'est suicidé en endossant toute la responsabilité du détournement d'objets d'art (c'est à dire que Conrad Deadstone est mort). Mais Arballister Mac Ferman est sceptique et pense que Lord Yardgrave ne pouvait ignorer ces transactions douteuses. Il insistera donc fortement pour que les Pjs aillent dans les Cornouailles pour y rencontrer Yardgrave, mais dans le même temps, il leur demandera de procéder à leur enquête avec tact, en vue de la renommée et de l'influence du personnage.

Pour justifier ses soupçons auprès de Scotland Yard, Mac Ferman aura le rapport de la commission d'enquête (que les Pjs auront rédigé sur le bateau s'ils ont été prévoyant, sinon, ils devront passer 2 jours supplémentaires à Londres). De plus comme pour confirmer ces observations, les Pjs peuvent apprendre que Yardgrave n'a pas donné de nouvelles depuis plus d'une semaine, qu'une enquête de police a récemment prouvé qu'il a miraculeusement sorti de grosses sommes d'argent pour couvrir ses dettes de jeu. Et si les Pjs vont consulter des journaux, ils apprendront la mort violente de 3 pêcheurs de Cornouailles, retrouvés sur la plage et tués par des armes blanches : poignard, hache ? La piste de contrebandiers surpris par les pêcheurs alors qu'ils débarquaient sur la plage étant la thèse retenue par les policiers.

En route pour les Cornouailles :

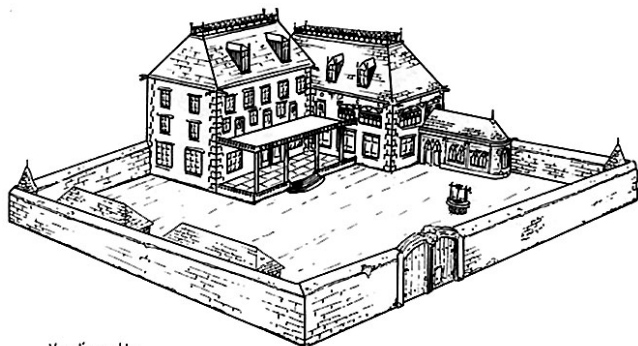
Les PJ rendent donc à *Aergian's Castle*, le manoir des Cornouailles de Sir Yardgrave, le voyage dure une journée, la voiture étant le moyen le plus pratique pour se atteindre ce coin désolé du sud de l'Angleterre.

CHANT I : PROLOGUE

Les PJ arrivent à *Aergian's Castle* à la tombée de la nuit par une petite route qui sinue, sans raison apparente, à travers la lande. Le manoir se situe à plus de soixante kilomètres de toute agglomération et les rares maisons bâties à son voisinage (de petites bicoques de pêcheurs, de bergers ou de fermiers pauvres) ont été abandonnées, récemment semble-t-il... Certaines ont même été pillées et incendiées. Une brume épaisse venue de la mer, à quelques kilomètres en contre-bas, rend les derniers kilomètres de route assez pénibles.

Après que les PJ se soient faits reconnaître et qu'on les ait laissés entrer, le lourd portail de bois est brusquement refermé derrière eux. Le manoir semble en état de siège. Le long d'un chemin de ronde aménagé au haut des murs entourant les bâtiments, des torches ont été allumées au crépuscule. Des hommes, armés de fusils de chasse, montent le guet. le visage

défait par le manque de sommeil. Des femmes, des enfants, des moutons ont trouvé un abri de fortune dans les granges qui jouxtent le bâtiment principal. Certains sont réunis dans le petit oratoire où se trouve une magnifique statue médiévale en bois peint, la Vierge au Lys, à laquelle ils adressent leurs prières, persuadés qu'elle les protège.



Vue d'ensemble

Sir Rerbert Yardgrave accueille les PJ avec un enthousiasme tout relatif. Interrogé sur les raisons de cet attroupelement, il répond d'une manière indirecte, cherchant, sans y parvenir, à détourner l'attention de ses hôtes : ce ne sont que des coutumes locales, de simples superstitions... Mais en interrogeant les paysans, ils finiront par apprendre que depuis plus de quinze jours des "fantômes" sortis de la brume environnante ont envahis le pays et les alentours du manoir. Plusieurs paysans ont été découverts assassinés dans leurs lits, 3 pêcheurs ont été tués sur la plage, quelques champs ont été brûlés et des troupeaux égorgés...

Contrairement aux autochtones qui croient à un retour des vikings (dont les raids meurtriers restent dans les mémoires), Yardgrave pense qu'il s'agit là de guerriers grecs : des empreintes de pas découvertes près d'une ferme mise au pillage, ressemblent à celles laissées par des sandales antiques. Sans doute, ces guerriers cherchent-ils à venger le pillage de leur cité et la profanation de la tombe de leur roi. Cependant Sir Herbert se garde bien d'exposer sa théorie aux investigateurs, fasciné qu'il est par la perspective de pouvoir étudier de plus près de véritables guerriers grecs surgis du passé avec tout leur attirail. Au contraire, il fera tout pour aiguiller les personnages sur une fausse piste leur laissant croire ce qu'ils voudront à propos de superstitions locales, bande de malfaiteurs "chauffeurs", contrebandiers utilisant cette superstitions pour couvrir leurs agissements...

- Si on lui explique par la suite qu'il s'agit visiblement de créatures surnaturelles, il ira dans le sens des légendes locales et parlera du retour des Vikings ou d'une secte de satanistes qui occupent des grottes creusées dans les falaises de bord de mer.

- Si on lui pose des questions sur les détournements des objets mycéniens, Sir Herbert dit ne s'être rendu compte de rien, qu'il devait trop souvent aller à Athènes ou revenir à Londres pour rendre des comptes à l'A.A.E. Ainsi, il campera sur ses positions et fera tout reposer sur les épaules de son second, qui malheureusement pour l'enquête, s'est donné à la mort (snif !).

Pendant le repas qui suit cette entrevue, des coups de feu éclatent brusquement à l'extérieur : des gardes ont vu s'appro-

cher des silhouettes qu'ils ont cherchées à abattre. Le maître des lieux fait doubler la garde et conduit les PJ dans les chambres qu'il leur a fait préparés. Il s'excuse encore de les avoir, bien involontairement, conduit dans ce traquenard et cherche à les dissuader de prendre la fuite. Il y a une semaine de cela, une famille, lassée de cette attente, grimpa dès l'aube dans un véhicule et tenta de rejoindre l'agglomération la plus proche. Le lendemain matin, leurs corps, écorchés vifs, avaient été retrouvés devant les murs du manoir.

Ce triste récit n'impressionne pourtant pas deux des hommes accompagnant Yardgrave. Ils disent vouloir tenter une sortie cette nuit non pas dans l'espoir de s'enfuir mais dans celui de découvrir les mobiles des assiégeants et, si possible, le moyen de les repousser définitivement. Les plus courageux des PJ (ou les plus idiots) chercheront certainement à se joindre à eux. Les autres se rendront directement au chant III.

CHANT II: LA DOLONIE

La brume forme maintenant comme un mur qui se dresse à quelques mètres des murailles. Dès leurs premiers pas dans cette masse brumeuse où la visibilité est fort réduite, les PJ et leurs deux compagnons entendent des voix rauques, tantôt rieuses, tantôt coléreuses, parler une langue qu'ils ne peuvent pas reconnaître. Ces voix sont vite recouvertes par le claquement de voiles, le grincement d'amarres et le choc sourd de coques qui se heurtent. Si nos héros poursuivent leur chemin vers la source de ces sons, des javelots de bronze sont lancés dans leur direction et des guerriers en tenue antique (Jet sous Histoire pour identifier avec certitude de Grecs), ouvertement animés d'intention belliqueuses, se lancent à leur poursuite. Il est vite évident que la plupart de ces soldats peuvent être facilement éliminés puisqu'ils n'ont que 2 points de vie : un coup touchant son but fait disparaître le fantôme qui s'évanouit en fumée (à chaque fois, perte de 0/1D3 de SAN, appliquer la règle de l'endurcissement psychologique : plus de perte de SAN quand 3 jets auront été réussis).

Toutefois, au bout de quelques instants de poursuite, les PJ vont se heurter à un guerrier de plus de deux mètres, équipé d'armes étincelantes (lance, glaive, armure) qui résiste à toutes les attaques. Il s'agit là d'Achille, rendu invulnérable par sa mère, qui pourrait bien mettre un terme à la vie des personnages si les joueurs ne se replient pas au plus vite dans le manoir pour se réfugier dans leurs chambres.

CHANT III

Les chambres qui sont attribuées aux PJ sont situées au premier (1.1 à 1.6). Certaines donnent sur une terrasse commune qui longe le bâtiment jusqu'à une véranda où pousse une végétation luxuriante (1.7). Les autres pièces de l'étage sont des chambres tout à fait ordinaires. Le maître de maison dort lui au second dans une grande pièce aux murs tendus de draperies (2.1). L'accès de cet étage est gardé par deux féroces gaillards, solidement armés, qui repoussent tous les intrus.

Si les PJ choisissent de dormir (après avoir fouillé leurs chambres de fond en comble et bloqué leurs portes avec une chaise) le MJ peut passer directement à l'épisode du Palladion, soit le Chant V. Si les PJ se sentent l'âme vagabonde, ils peuvent tenter d'explorer le manoir avec plus ou moins de discrétion. S'ils cherchent à s'aventurer au premier ou au rez-

de-chaussée, ils ne découvrent rien d'intéressant mais ils courent toujours le risque d'être arrêtés par des gardes (bonus de 20% en Discrétion pour le premier étage sauf la véranda et pour le rez-de-chaussée). S'ils montent au second cela devient peut-être plus intéressant et certainement plus risqué (malus de 10% à la Discrétion).

Il y a trois moyens d'atteindre l'étage supérieur :

1) l'escalier : cela nécessite un combat contre les gardes. Si ceux-ci sont neutralisés sans bruit et avec une approche discrète [-20% à la discrétion de 23 h à 5 h, +10% à la Discrétion 5 h à 7 h]. Les PJ pourront alors fouiller l'étage. Dans les autres cas de figures, 1D6 gardes arrivent après 1D10 rounds de combat.

2) la terrasse : les PJ peuvent accéder aux fenêtres de l'étage supérieur (sauf celle, hermétiquement close, de la chambre de Yardgrave) Si l'un d'eux grimpe sur les épaules de l'un de ses collègues. Il lui faut en outre réussir un jet sous *Grimper* plus un jet sous *Mécanique*, chacun combiné avec un jet sous *Se cacher* [-10% de 23 h à 5 h, +20% 5 h à 7 h]. Une tentative malheureuse peut être renouvelée autant de fois qu'il le faudra jusqu'à l'ouverture d'un volet (gagné !) ou à l'arrivée des gardes (perdu !). Les autres PJ peuvent rejoindre leur éclaireur (parti ouvrir la fenêtre) au prix d'un jet sous *Grimper* plus un jet sous *Se cacher* par personnage. La fouille de l'étage se fera alors avec un toc doublé de jets de *Discrétion* (au malus en cours à l'heure choisie).

3) le mur nord : une gouttière et une corniche permettent à un PJ à la vocation d'équilibriste d'atteindre la chambre 2.2. Chaque PJ doit réussir deux *Grimper* plus, pour le premier d'entre eux, un jet sous *Mécanique* (jets doublés d'un jet sous *Se Cacher* avec un bonus de 20%). Si tous réussissent, ils peuvent commencer l'exploration du second avec le DA en cours. Si l'un d'eux rate un de ses deux *Grimper*, il tente un jet sous DEX : s'il réussit, il peut au round suivant tenter de grimper à nouveau, sinon, il s'écrase au sol : pour tous : *modificateur de furtivité* (*Discrétion* ou *Se cacher* devient -30%), et en plus, le PJ au sol perd 1D10 Points de Vie.

CHANT IV : LE PALLADION

Un jet sous *Trouver objets cachés* réussi en 2.3 permet de découvrir une trappe qui conduit au grenier (3.1). Celui-ci est désespérément vide mais mieux vaut laisser les PJ retourner chaque malle et sonder chaque latte du plancher, histoire de les faire un peu mariner dans leur jus. Toutefois ce grenier permet, par un vasistas, de bondir sur le toit de la chambre de leur hôte avec un jet sous *Sauter*. Si celui-ci échoue, le PJ s'écrase au sol (6d6 PV de dommages, 3d6 en cas de jet de *Chance* réussi, merci le parterre de chrysanthèmes).

Comme deux hommes montent la garde devant la porte de la chambre de Yardgrave, s'ils n'ont pas encore été éliminés, les PJ peuvent penser qu'il est grand temps de le faire (s'ils les ont oublié, tant pis pour eux : malus de 30% à leurs jets de *Discrétion*). Le combat est résolu comme il l'a été indiqué plus haut mais comme les PNJ ne s'attendent pas à une attaque de ce côté-ci, nos investigateurs auront l'initiative.

Pourtant, malgré tous ces efforts méritoires, la fouille de la chambre de Yardgrave devra être remise à plus tard car l'alerte résonnera dans tout le manoir. Ceci se produira dès

que les PJ, restés dans leur lit, se sont endormis (cas A) ; qu'un PJ s'apprête à ouvrir un vasistas de la chambre de l'archéologue (cas B) ; que les PJ s'efforcent d'ouvrir la porte de cette même chambre (cas C) ; que les PJ se rendent à des gardes (cas D) ; ou que les joueurs tournent en rond et ne sachent que faire (cas E)...

En effet, le cor d'alerte sonne... Les habitants du manoir se réveillent et prenant leurs armes, montent sur le mur d'enceinte de la propriété.

Nos investigateurs quant à eux, tomberont nez à nez avec deux guerriers grecs en armure, qui transportent ce qui semble un corps enveloppé dans un tapis. Cette rencontre se produit : par la fenêtre de la chambre d'un PJ (cas A), de l'autre côté du vasistas que le PJ est en train d'ouvrir (cas B), dans un couloir (cas D et E), dans l'entrebâillement de la porte de Yardgrave qu'ils viennent tout juste d'ouvrir (cas C).

Un des deux guerrier grec s'efforce de couvrir la fuite de son compagnon qui porte, enroulé dans une tenture dorée. un corps humain, semble-t-il. Les compères, s'ils ne sont pas tués avant (20 points de vie, ce sont des héros), bondissent du toit ou par une fenêtre et disparaissent dans la nuit.

A ce moment de la partie, Yardgrave a disparu : en fait il s'est aventuré seul dans la lande pour tenter d'observer les grecs morts-vivants (passion, quand tu nous tiens...). Les PJ peuvent supposer qu'il a été enlevé par les deux guerriers mais en fait ce qu'ils transportaient était la statue de la Vierge au Lys. Les deux grecs, dont Ulysse, ont pris cette statue pour le Palladion (statue troyenne d'Athéna qui, selon la légende, rendait la ville, par sa seule présence, imprenable).

CHANT V : LES GRECS ATTAQUENT !

Au même moment, afin de faire diversion de l'intrusion des 2 grecs qui volent la statue, le reste de l'armée lance une attaque générale. Les assaillants parviennent même à poser le pied sur la partie des remparts dont les gardes ont été assassinés par les deux éclaireurs. Les PJ doivent alors s'y rendre pour repousser leurs adversaires pour repousser les fantômes (perte de 0/1D3 de SAN, appliquer la règle de l'endurcissement psychologique : plus de perte de SAN quand 3 jets auront été réussis). D'autant plus que les défenseurs, démoralisés par la perte de la statue de la Vierge, manquent d'énergie.

Peu après les premières lueurs du jour, les Grecs se replient dans la brume qui, petit à petit, se retire vers la mer. Les cadavres laissés dans la cour intérieure ou au pied des murailles s'évaporent eux-aussi en une fumée bleutée...

CHANT VI : VICTOIRE ? (La ruse d'Ulysse).

Au petit matin, la brume, qui flottait d'habitude à l'horizon, s'est entièrement évaporée, au grand soulagement des assiégés qui cessent d'enterrer leurs morts au pied des murailles pour pousser des cris d'espoir. Dans les bosquets environnants, les oiseaux se remettent à chanter. Un vent frais venu du grand large courbe à nouveau les ajoncs sur la lande. Des lièvres sortent de leurs terriers pour se dégourdir les muscles. Des moutons égarés trottaient à travers les bruyères en poussant des bêlements désespérés... (bref, c'est beau, c'est paisible.).

La cérémonie funèbre achevée, une grande fête se prépare dans la cour du manoir, au grand désespoir de bien des moutons qui, vite embrochés, regrettent le bon temps du siège. Par la même occasion Sir Herbert est retrouvé blessé sur la lande avec son appareil photographique et transporté jusqu'à sa chambre. Sa blessure est sans gravité, occasionnée par une lance grecque alors qu'il tentait de photographier le campement des guerriers du passé. Les PJ ne peuvent refuser de prendre part aux festivités devant l'insistance de Sir Herbert qui les soupçonne de vouloir tirer partie de la découverte des guerriers hélènes et qui veut les empêcher de partir avant que lui-même ne soit remis de sa blessure.

En début d'après-midi, un hennissement doux mais relativement sonore attire l'attention des convives : là-bas, sur la lande, un magnifique cheval, boitant légèrement et tirant un char de guerre orné d'or, s'avance lentement vers le manoir. Comme il s'approche, les PJ et les habitants du manoir s'aperçoivent que dans le véhicule se trouve le squelette d'un guerrier de haute taille portant une armure étincelante et un immense bouclier de bronze aux reflets aveuglants. Mais le personnage semble véritablement mort (quel comédien cet Ulysse...).

Si les joueurs veulent empêcher les paysans de laisser entrer le cheval ou le char, trois d'entre eux au moins doivent réussir leur jet de *Baratin* et leur jet de *Discussion*. Sinon la monture et son chargement sont attachés dans l'une des deux granges. De même, si les personnages réussissent à empêcher l'entrée du char Sir Herbert, boitillant et fébrile, ordonne qu'on l'admette dans l'enceinte. Son idée est bien sûr d'ajouter ces pièces à sa collection.

Si les PJ s'opposent violemment à lui, Sir Herbert met en place des gardes autour du char et il faudra passer à la violence pour faire admettre l'idée que ce char avec son précieux contenu ne doit pas être admis dans le manoir.

Dans l'après-midi, les PJ peuvent au choix : reprendre la route vers le monde civilisé (Londres), cuver leur vin dans leur chambre, fouiller la chambre de Yardgrave alors qu'il est dans la cour en train de dessiner les pièces du char et de son harnachement.

L'atmosphère de la chambre est étouffante : les tapis et les tentures qui couvrent murs et plancher ne laissent pénétrer qu'un maigre rayon de soleil par les vasistas. Des orchidées aux pales couleurs chargent l'air chaud et humide d'un parfum étourdissant. Des objets mycéniens trônent sur des présentoirs de marbre rose et gris. La fouille de la pièce ne peut commencer avant 14 h, moment où Sir Herbert se sent suffisamment en forme pour sortir malgré sa blessure. Toutes les heures chaque PJ tente un jet sous *Trouver objets cachés* (un à 14 h, un à 15 h, etc), Si un investigateur réussit trois jets avant vingt heures, il découvre un passage secret conduisant à une crypte. Dans celle-ci (qui se situe sous l'oratoire), dans un

sarcophage de marbre blanc, repose le squelette d'une princesse ou d'une reine couverte de bijoux en or. Les flancs du sarcophage sont couverts d'inscriptions inconnues et de sculptures représentant le siège, la prise et l'incendie d'une ville antique. Un PJ réussissant un jet sous *Idée* remarque dans la scène de la prise de la cité, un immense cheval de bois déversant, par ses flancs ouverts, une multitude de guerriers en armes.

A la suite de cette découverte, les PJ peuvent aller dans la bibliothèque dans l'espoir d'y découvrir des informations sur cette langue mystérieuse (informations inaccessibles, le linéaire B n'étant pas encore traduisible à cette époque) ou sur ces scènes de pillages. S'ils n'ont pas encore deviné qu'il s'agit de références à l'histoire de la mythique Guerre de Troie, ils trouveront toutes les informations à ce sujet. mais perdront par là une heure supplémentaire, voire 2 si les premiers jets de *Bibliothèque* ont tous échoués.

Important : si à 20 heures, le cheval (vivant ou mort) est encore à l'intérieur des murs, le manoir est attaqué par surprise par des hordes de guerriers grecs venus de la grange et du portail ouvert subrepticement par un guerrier. Le manoir sera rasé, ses occupants, massacrés sans la moindre pitié. Toutefois Si le MJ s'est attaché à ses PJ, il peut leur laisser l'opportunité de fuir. Si à 20 heures, le cheval est à l'extérieur des murs, il rôde toute la nuit autour du manoir en poussant des hennissements de douleur. A l'aube, il se couche sur le flanc d'un air las et s'évanouit lentement en fumée.

Si, à cette même heure fatidique, les PJ se sont éloignés du manoir, ils tombent dans une embuscade tendue par des Grecs et selon le bon vouloir du MJ, s'en tirent avec plus ou moins de dégâts. S'ils retournent après à Aergian's Castle, ils n'y verront plus qu'un amoncellement de ruines fumantes et de cadavres atrocement mutilés. Il leur sera impossible de retrouver le sarcophage ou la dépouille princière. Hélène est revenue parmi les siens...

Pierre Bruno 1989, modifié Enaménil (2000)

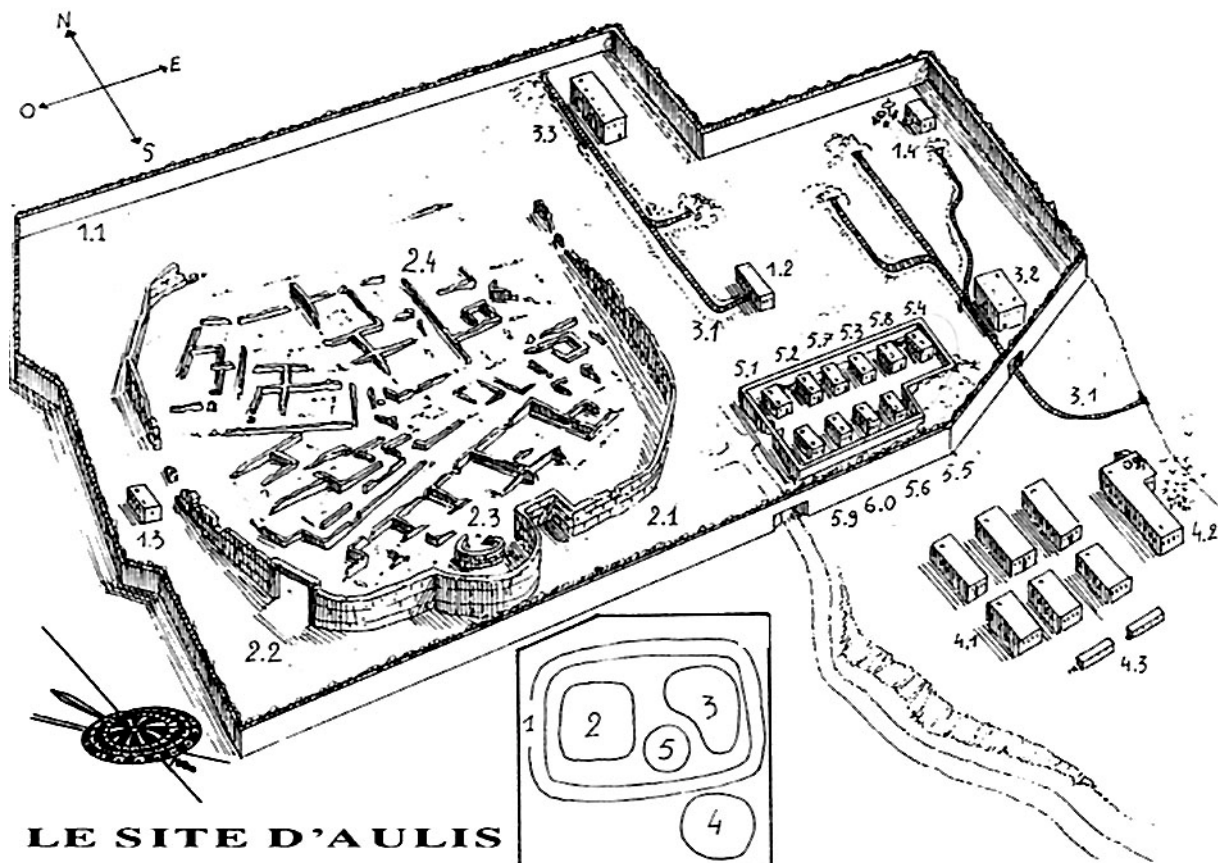
Fin de cette partie de la mini-campagne : les PJs peuvent gagner de l'expérience.

Il ne leur reste plus qu'à retourner à Londres (s'ils sont vivants) avec les preuves contre Yardgrave : il a bien détourné des œuvres d'art pour la vente et pour son compte personnel.

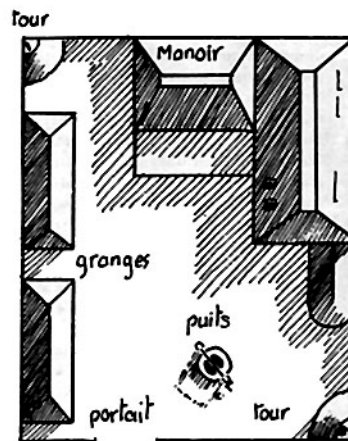
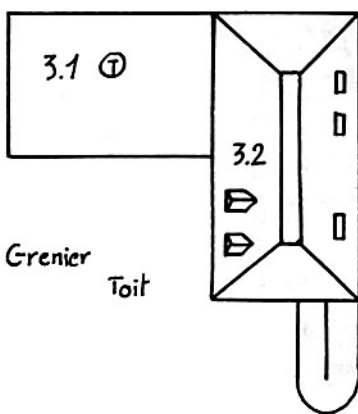
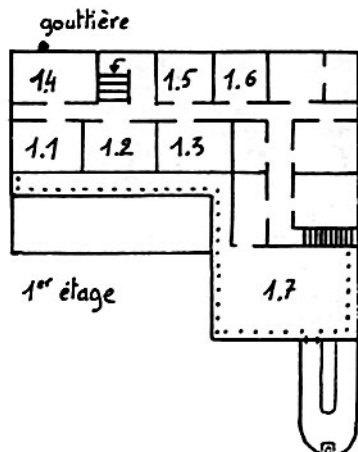
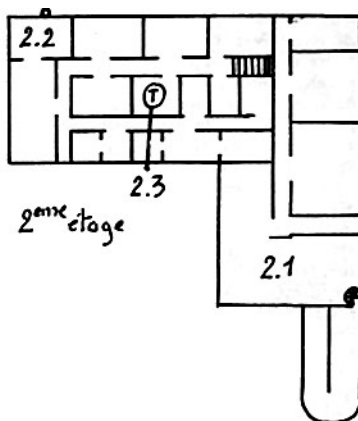
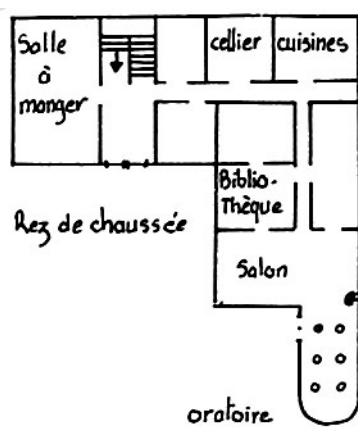
S'il ne l'ont pas encore fait, ils peuvent se rendre à Paris sur la piste de Delattre. Sinon, ils pourront rentrer à Boston, pour toucher leur salaire, gagner entre 10 et 30% de Crédit (selon la façon dont ils ont mené cette mini-campagne).

S'ils ont sauvé les habitants du manoir, ils peuvent en outre regagner 2D6 points de San, ou en perdre 1D6 s'ils se sont lâchement enfuis.

Enaménil 2000



LE SITE D'AULIS



Plan détaillé du Manoir de Sir Herbert Yardgrave (images tirées de Graal, N°22, 1989)